

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH IBADURRAHMAN MALANG

Fahrudin Arrozi¹ Siti Masruchah², Nur Hasan³

¹Universitas Islam Malang

e-mail: 122001015026@unisma.ac.id, sitimasruchah@unisma.ac.id,
nurhasan@unisma.ac.id

Abstract

Quizizz is a very popular media in schools, this quizizz also has several modes, namely classic mode and team mode which are fun to play, as the times develop and the benefits of using the quizizz application in learning, especially Arabic, the Arabic teacher at Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang continues to maintain the use of this application in teaching Arabic onwards. This research discusses the use of Quizizz as a popular learning tool at Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang, especially in teaching Arabic. The objectives of this study are (1) to find out the benefits of using Quizizz in learning Arabic, and (2) the difficulties and problems faced by students in using Quizizz. The research method used is qualitative with the type of field research, involving 2 teachers and 5 students of class Eleven. The results showed that the use of Quizizz was carried out well, starting from planning, implementation, to evaluation. The obstacles faced include technical errors, difficulty writing Arabic on the computer, and limited vocabulary of students who rely on Google Translate. In conclusion, Quizizz is effective in improving student understanding and making learning more interesting. This study recommends the use of digital technology in Arabic language learning to improve the teaching and learning process.

Keywords: Quizizz Application, Arabic Language Learning, Madrasah Aliyah, education.

A. Pendahuluan

Pada era canggihnya teknologi maupun digital saat ini, teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat. Dampak dari perkembangan ini semakin terbuka. Salah satunya adalah dengan cepat dan mudah menyebarkan informasi dan pengetahuan ke seluruh dunia melalui berbagai platform atau media sosial. 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 siswa dan mengikuti perkembangan zaman (Saputra et al., 2023). Dewasa ini, pembaharuan ini lebih dikenal sebagai reformasi pendidikan berbasis teknologi, di mana teknologi dimasukkan ke dalam proses pembelajaran (Sawitri et al., 2019).

Saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan diistilahkan dengan pembelajaran digital. Media digital adalah media elektronik yang bekerja dengan kode digital dan komputer atau laptop, mesin yang biasanya menafsirkan biner data digital sebagai informasi. Oleh karena itu, media software mewakili tingkatan mesin pengolah informasi digital. Media pembelajaran digital adalah cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber digital, sehingga informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital. Media pembelajaran digital ini disajikan melalui layar monitor. Saat digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan komputer atau laptop, layar dan LCD sehingga dapat digunakan dengan baik sebagai metode pembelajaran.

Quizizz adalah sebuah alat atau media edukasi interaktif yang dipercaya dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan fitur-fitur yang menarik, *Quizizz* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis. Hal ini menyebabkan munculnya berbagai aplikasi game dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan di smartphone atau laptop dan seperti yang dikatakannya (Muliatti dan Effendi, 2020: 65) *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multipemain ke dalam kelas dan menciptakan latihan yang interaktif dan menyenangkan. Implementasi Dengan menggunakan permainan, siswa *Quizizz* dapat mengerjakan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka sendiri.

Perkembangan teknologi, media dan transportasi adalah untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Para siswa di MA Ibadurrahman memiliki akses ke berbagai informasi tentang pengajaran. Mereka dapat berkomunikasi satu sama lain melalui *World Wide Web*. Mereka dapat mengambil manfaat dari *World Wide Web* dan sekarang, *World Wide Web* sebagai media untuk mengirim parameter dari guru ke siswa, tetapi kebanyakan dari mereka hanya menggunakan Smartphone untuk bermain dan bersosialisasi, tidak ada bimbingan dari dua anak laki-laki atau guru tentang penggunaan Smartphone untuk belajar bahasa Arab. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengetahui lebih mendalam dalam penerapan media digital dalam proses pembelajaran penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab, dan mengidentifikasi kendala yang dihadapi terhadap penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab.

Terdapat banyak penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh hasil penelitian dari Ngatiningsih, E. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online

Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang. Universitas Islam Indonesia bahwasannya Quizizz membuat pembelajaran Akidah Akhlak lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Quizizz membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini karena Quizizz menyediakan fitur-fitur yang menarik dan mudah dipahami, seperti soal pilihan ganda, soal benar salah, dan soal isian. Quizizz membantu guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini karena Quizizz menyediakan fitur penilaian otomatis yang dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa dan memberikan feedback yang tepat.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode analisis study kasus kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada MA Ibadurrahman Malang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi mengenai proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran quizizz yang dipakai dalam pembelajaran bahasa arab, observasi dilakukan dengan melihat bentuk media quizizz yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar, selanjutnya untuk memperdalam data lapangan juga digunakan teknik wawancara yang diperlukan sebagai data pendukung penelitian.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu terdiri dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah guru Bahasa arab beserta siswa Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang. Adapun tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan atraksi berupa bertukar pikir/gagasan atau ide. Hal tersebut dilakukan guna mendapatkan pemahaman atau gambaran awal terkait objek yang ingin diteliti (Mania, 2008, Pahleviannur et al., 2022)

2. Observasi

Observasi merupakan cara yang digunakan dalam melihat objek secara langsung . observasi juga merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif karen dengan teknik ini peneliti bisa mendokumentasikan , melihat dan menganalisis secara langsung dan secara sistematis terkait kegiatan dan interaksi subjek penelitian (Nugrahani & Hum,2014: 132)

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan informasi berupa bukti dokumen atau berupa foto- foto kegiatan yang diteliti (Nilamsari, 2014:177)

C. Hasil dan Pembahasan

Perlu diketahui penggunaan aplikasi Quizizz sangat mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tersebut terlebih zaman yang semakin canggih dengan teknologi yang ada, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran digital yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas, yang memungkinkan siswa dapat berlatih bersama dengan menggunakan alat elektronik seperti *smartphone*, *komputer*, *IPad* dan *tablet*(Citra & Rosy, 2020: 263). Pendapat lain mengemukakan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi web tool yang digunakan dalam pembelajaran online dengan menggunakan kuis interaktif yang berkaitan dengan materi pelajaran (Sodiq et al., 2021:2).

Sedangkan menurut Muliya(2022: 4) *Quizizz* merupakan aplikasi gratis yang bisa digunakan guru dalam melakukan pembelajaran online yang memudahkan guru dalam memberikan tugas berupa kuis interaktif kepada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan mengenai aplikasi *Quizizz* dapat dipahami bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi gratis yang bisa dipakai dalam menunjang pembelajaran online dengan berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif maupun game dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran *QUIZIZZ* dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam proses dan hasil pembelajaran, begitu juga pada pengajaran bahasa arab. Bahasa arab merupakan mata pelajaran yang umum diajarkan pada jenjang pendidikan seperti MI, MTs, MA dan juga pesantren. Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah MA Ibadurrahman Malang.

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. tidak mengingat pengajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab, media pembelajaran *quizizz* telah digunakan dalam berbagai bentuk model pembelajaran yang menggunakan kemajuan teknologi, seperti pembelajaran melalui multimedia, pembuatan modul pembelajaran bahasa Arab berbasis elektronik, dan pembuatan soal-soal elektronik untuk membantu siswa belajar bahasa. Berdasarkan wawancara dengan guru mapel bahasa Arab, penerapan media *quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman tanya jawab bahasa arab anatar siswa MA Ibadurrahman Namun, digunakan hanya dalam jangka waktu tertentu.

Setelah peneliti menyajikan dan menganalisis data mengenai pertanyaan penelitian sebelumnya, maka pada pembahasan ini peneliti akan membahas hasil penelitian yang bertujuan untuk menghilangkan isu dan mengkonfirmasi hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan para guru dan siswa di SMA Islam Abadul Rahman Malang. Pada bagian pertama, peneliti telah mempresentasikan penelitian dan pada bab ini akan membahas dari sebelumnya melalui desain dan implementasi, bahwa proses penyusunan materi pendidikan dengan menggunakan metode pengajaran dan evaluasi selama jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran, desain pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan disini, artinya menggunakan kelengkapan dari setiap mata pelajaran atau pokok bahasan yang telah ditetapkan dalam kurikulum, jika desain pembelajaran disusun tanpa adanya urutan pembelajaran atau lonjakan desain, maka tujuan yang harus dicapai tidak akan tercapai, membuat sebuah desain tidaklah mudah. Agar pelatihan menjadi efektif, sejumlah faktor perlu dipertimbangkan, sehingga komponen pembelajaran dilaksanakan sehingga pelaksanaan pendidikan bahasa Arab disengaja dan akan ada pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang dirancang dengan baik membantu guru untuk mengelola proses pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga mencapai hasil pembelajaran yang terbaik bagi siswa.

1. PERANCANAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TANYA JAWAB BAHASA ARAB

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah sering dikaji oleh para peneliti yang tentunya menunjukkan kemanfaatan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai pembelajaran berbasis digital. Salah satu manfaat *Quizizz* adalah sebagai upaya mengakomodir cara pembelajaran yang konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran yang disampaikan bersifat kreatif, inovatif dan menyenangkan (Yulia, 2019: 2). Peneliti menemukan elemen-elemen dalam penerapan *Quizizz* di MA Ibadurrahman Malang, sebagai berikut:

Desain, guru mempersiapkan diri untuk merancang rencana pelajaran mingguan dan kemudian guru dapat mengaplikasikan *Quizizz* untuk membuat pertanyaan yang akan digunakan dalam *Quizizz*, biasanya dengan bantuan siswa menggunakan Proyektor dan alat bantu lainnya. Semua persiapan dikonfirmasi sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

a) Cara Membuat Akun Quizizz

Sebelum melakukan penerapan Quizizz kita diwajibkan untuk membuat akun. Langkah-langkah pembuatan Quizizz sebenarnya cukup mudah dilakukan (Salsabila et al., 2020: 168-169). Langkah-langkah pembuatan akun Quizizz sebagai berikut:

- 1) Silahkan buka alamat web *https://Quizizz.com* pada web browser.
- 2) Kemudian klik *icon sign up* yang berada di kanan atas, atau langsung klik pada tombol *Get Started*.
- 3) Pada tampilan berikutnya, silahkan pilih metode registrasinya, pada tutorial yang memilih untuk mendaftar menggunakan google yang digunakan untuk google classroom.
- 4) Pilih akun google yang akan digunakan untuk mendaftar jika belum login bisa klik *Use Another Account*. Kemudian masukkan *Gmail* dan *passwordnya*.
- 5) Pilih tujuan penggunaan Quizizz. Jika untuk pendidikan, maka pilih *at a school*.
- 6) Pilih apakah guru atau siswa jika guru klik *teacher*.
- 7) Akun Quizizz telah berhasil dibuat dan dapat menggunakannya untuk membuat kuis dan media presentasi interaktif secara gratis.

b) Tata cara login aplikasi Quizizz

Adapun cara Login aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

- 1) Kita masuk ke www.Quizizz.com
- 2) Klik tulisan *log in*
- 3) Selanjutnya, Klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
- 4) Masukkan identitas diri, berupa *username*, *email*, dan *password*
- 5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a Quiz*
- 6) Kemudian akan muncul tampilan *Lest Create a Quizizz*
- 7) Masukkan nama kuis, contoh: Pendidikan Bahasa Arab
- 8) Kemudian klik *simpan*
- 9) Akan muncul tampilan selanjutnya, klik *buat pertanyaan baru*
- 10) Menahan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "Tulis Pertanyaan Di Sini", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice* / pilihan ganda) pada kolom "Pilih jawaban 1, pilihan jawaban 2, dan seterusnya"
- 11) Beri tanda centang, pada kolom jawaban yang benar
- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 13) Klik *simpan*
- 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik *Finish Quiz*
- 15) Nanti akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik *save details*

- 16) Kemudian muncul tampilan berikutnya, pilihlah "Homework" apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "Play Live", apabila hendak digunakan sekarang
- 17) Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "Procced"
- 18) Kemudian muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis
- 19) Kemudian membuka link [https://quizizz.com /admin](https://quizizz.com/admin)

2. PELAKSANAAN MEDIA QUIZIZZ DI KELAS

awal sebelum memulai guru akan membuka dengan salam islami yaitu Assalamu'alaikum dan setelah itu dengan suasana khushyuk dan doa, dimana guru membaca surat Al-Fatihah. Setelah guru menjelaskan mata pelajaran bahasa Arab dengan sangat baik, guru mengajak para siswa untuk menuju lab komputer guna mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk melakukan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dan dengan segera para siswa membantu guru dalam menyiapkan proyektor agar pelajaran dapat diikuti dengan jelas, suasana menjadi meriah saat guru memberikan kode tes yang diharapkan, dan secara langsung dengan penuh semangat dan senang hati para siswa memperhatikan dan mendampingi para siswa.

Setiap media dalam hal ini untuk menunjang proses pembelajaran, mempunyai kelemahan dan keunggulan dalam penggunaannya. Beberapa keunggulan media Web tool *Quizizz* sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran (Salsabila et al., 2020: 170). Keunggulannya:

- 1) teruntuk guru, mudah untuk membuat soal, artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (copy paste), hindari copy paste soal dari orang lain, bisa jadi ada siswa yang pernah melihat dan mencari tahu atau mensearching melihat macam-macam soal di *Quizizz* guru perlu kreatif minimal arsip soal dibuat sendiri.
- 2) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapatkan ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
- 3) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 4) Jika sudah selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan muncul Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- 5) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda-beda dengan siswa yang lain karena kuis tersebut

dibuat dalam Home work /PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

a) Hasil penelitian pembelajaran Bahasa Arab selama penerapan Aplikasi Quizizz.

Berdasarkan hasil penelitian di MA Ibadurrahman Malang. Peneliti telah me-wawancarai salah satu guru Bahasa arab bapak Ahmad Munajat tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran Bahasa Arab. Pada aplikasi Quizizz dapat membantu agar lebih meningkatkan kemampuan berpikir siswa dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang monoton tanpa menggunakan aplikasi Quizizz. Implikasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz berbasis digitsl dapat menjadikan siswa semakin aktif dan kondusif dalam kelas tersebut, siswa juga makin bersemangat dalam menjawab soal-soal yang tersedia di Quizizz yang diberikan guru pada pembelajaran.



Gambar 1: Suasana pembelajaran dengan aplikasi Quizizz.

Selain itu peneliti juga mewawancarai beberapa siswa yang telah guru pilih secara diantara siswa tersebut yang bersedia untuk diwawancarai oleh peneliti. Ada lima siswa untuk peneliti wawancara bagaimana tanggapan para siswa tersebut beajar bahasa arab menggunakan aplikasi quizizz. Dapat peneliti simpulkan setelah mewawancarai kelima siswa tersebut bahwa rata-rata dari mereka menyukai pembelajaran dengan aplikasi Quizizz ini karena jika kita sudah masuk ke aplikasi tersebut kita disambut dengan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat tidak seperti buku paket yang monoton dan membosankan penuh dengan tulisan tulisan semata walaupun diBuku

paket tersebut ada gambar -gambar juga tapi tidak semnearik yang ada di aplikasi Quizizz. Selain itu, siswa-siswa tersebut juga menuturkan ada halangan yang mereka alami ketika belajar menggunakan aplikasi Quizizz ini diantaranya ialah sebagai berikut.

3. BEBERAPA KESULITAN DAN MASALAH YANG DIHADAPI DALAM PENERAPAN QUIZIZZ

beberapa kesulitan dan masalah yang dihadapi dalam penerapan QUIZIZZ dalam pengajaran bahasa Arab sebagai berikut:

1). Kesalahan teknis

- a) Siswa menghadapi kesalahan kesalahan saat menggunakan game edukasi, seperti kurangnya pertanyaan, hal ini dapat menyebabkan frustrasi dan menghambat proses pembelajaran.
- b) Siswa Kesulitan mengetik kalimat bahasa Arab di komputer, pengguna mengalami kesulitan dalam mengetik kalimat bahasa Arab di komputer. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengetahuan tentang tata letak keyboard bahasa Arab atau kurangnya dukungan tata letak bahasa Arab yang tepat pada perangkat pengguna.

2). Keterbatasan bahasa

- a) Kurangnya kosa kata, siswa merasa terbatas dalam jumlah kosa kata bahasa Arab yang mereka miliki, sehingga menyulitkan mereka untuk memahami materi pembelajaran atau menyelesaikan latihan.
- b) Siswa masih Mengandalkan Google Translate, beberapa siswa sangat bergantung pada Google Translate untuk memahami arti kata atau kalimat dalam bahasa Arab, hal ini dapat menghambat pembelajaran bahasa Arab yang efektif karena Google Translate tidak selalu benar dan dapat menyebabkan kebingungan.

Dalam pembahasan ini, peneliti memberikan beberapa solusi yang dapat diusulkan untuk mengatasi kesulitan dan masalah tersebut, sebagai berikut:

1). Memperbaiki error dalam quizizz

- a) Memperbaiki game, guru perlu memperbaiki error yang ada di dalam game edukasi agar pengguna dapat menggunakannya dengan lancar.
- b) Memperbaiki dukungan bahasa Arab, guru perlu memperbaiki dukungan bahasa Arab, seperti menyediakan keyboard bahasa Arab yang mudah digunakan dan font bahasa Arab yang kompatibel dengan perangkat yang berbeda.

2). Meningkatkan keterampilan bahasa Arab

- a) Menyediakan materi pembelajaran yang berkualitas tinggi, guru perlu menyediakan materi pembelajaran berkualitas tinggi yang dapat

membantu siswa meningkatkan kosakata dan kemampuan bahasa Arab mereka.

- b) Menyediakan fitur kamus dan penerjemah yang akurat, guru perlu menyediakan fitur kamus dan penerjemah yang akurat seperti aplikasi kamus makna untuk membantu pengguna atau siswa memahami arti kata atau kalimat dalam bahasa Arab.

Dengan mengatasi kesulitan atau masalah ini dan menerapkan solusi yang disarankan, *Quizizz* dapat menjadi alat yang lebih efektif dan menyenangkan bagi pengguna atau siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Kehadiran teknologi membawa dampak positif dalam segala aspek kehidupan manusia ketika digunakan dengan bijaksana. Misalkan, dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dan membawa dampak baik ketika pendidik/guru mampu menggunakan dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran karena teknologi bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka membangun motivasi dan minat belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dengan pemanfaatan teknologi adalah aplikasi *Quizizz* yang merupakan aplikasi game edukatif.

Penggunaan ataupun pemanfaatan telah dipraktikkan dalam lingkungan Madrasah, seperti yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang dengan Menerapkan permainan dalam bahasa arab di kelas untuk meningkatkan pemahaman bahasa arab adalah cara yang bagus untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, namun tidak menghilangkan atau mengurangi proses pembelajaran. Salah satu permainan online yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajarkan bahasa Arab, terutama dalam menulis, adalah aplikasi *Quizizz* Game edukasi ini memiliki banyak manfaat yang dapat dipopulerkan oleh media pendidikan karena media ini dikatakan sebagai alat yang bagus untuk mengajarkan bahasa Arab, terutama dalam menulis bahasa Arab serta meningkatkan kreatifitas pendidik dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan mengimprovisasi fitur fitur yang ada dalam aplikasi *Quizizz*.

Daftar Rujukan

Ahmad Al Yakin, H. A., Abdul Latif. (2018). Media quizizz sebagai aplikasi assessement pembelajaran. PT. Nas Media Indonesia

Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI KONSOLIDASI BANK SYARIAH DI IAIN PONOROGO. *Jurnal Teknologi InformasidanPendidikan*, 13(1), 128–136.

<https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301>

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.

<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

Efendi, D., & Sesmiarni, Z. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90.

<https://doi.org/10.31958/atipi.v3i2.7626>

Rathomi, A. (n.d.). MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.

Nilamsari, N. (2014). “Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif” *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.

Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). “Metode Penelitian Kualitatif” *Solo: Cakra Books*, 1(1), 3–4

Ngatiningsih, E. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang. *Universitas Islam Indonesia*.

Muliya, M. (2022). “Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2” *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65–78

Mania, S. (2008). “Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran” *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(2), 220–233

Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). “Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web “Quizizz” Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar” *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).

Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.