



Implementasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa

Nur Laila Rahmawati¹, Asnawi², Malikul Anas³, Diva Nur Sa'adah⁴,
Faridaturrohman⁵

Institut Attanwir Bojonegoro¹, Institut Attanwir Bojonegoro², MAN 2
Bojonegoro³, Institut Attanwir Bojonegoro⁴, Institut Attanwir Bojonegoro⁵

e-mail: nurlailarahmawati@attanwir.ac.id¹, asnawi@attanwir.ac.id²,
malikulanas@gmail.com³, divanur032019@gmail.com⁴,
faridhamalawy@gmail.com⁵

Abstract

The purpose of this study is to describe the implementation and effectiveness of Quizizz as a medium to improve Arabic reading skills (maharah al-qira'ah) in children. This reading skill includes the ability to read Arabic text fluently, translate it, and understand it properly and correctly. Reading skills play a crucial role in understanding written information. An innovative way to enhance this skill is by using interactive learning media such as Quizizz. This research employed a descriptive qualitative method. The findings indicate that the use of Quizizz—through formats like images, story sentences, and dialogues—can effectively improve children's reading skills. Learning activities become more dynamic, making children highly engaged, active, cheerful, and motivated to learn and read Arabic texts.

Keywords: *Implementation, Quizizz, Reading Skills, Children*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi dan efektivitas media Quizizz dalam meningkatkan keterampilan membaca (maharah al-qira'ah) bahasa Arab pada anak-anak. Keterampilan membaca ini mencakup kemampuan membaca teks bahasa Arab dengan lancar, menerjemahkan, serta memahaminya dengan baik dan benar. Keterampilan membaca memegang peranan



penting untuk memahami informasi tertulis. Salah satu cara inovatif untuk meningkatkannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dengan format gambar, kalimat cerita, dan dialog dapat secara efektif meningkatkan keterampilan membaca anak. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih hidup, membuat anak-anak sangat terlibat, aktif, ceria, dan termotivasi untuk belajar serta membaca teks bahasa Arab.

Kata Kunci: Implementasi, Quizizz, Keterampilan Membaca, Siswa

PENDAHULUAN

Penguasaan keterampilan membaca bahasa Arab menjadi fondasi krusial bagi anak-anak dalam proses pembelajaran, karena kemampuan ini membuka akses untuk memahami beragam literatur berbahasa Arab. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa anak-anak sering kali menghadapi tantangan signifikan dalam mencerna teks bahasa Arab. Hambatan ini umumnya bersumber dari tiga aspek utama: perbendaharaan kosakata yang terbatas, kesulitan dalam memahami struktur gramatikal (nahwu dan sharaf), serta rendahnya motivasi internal untuk membaca (Rofiq & Bahrudin, 2022). Masalah tersebut sering kali diperburuk oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru (teacher-centered). Metode semacam ini membatasi ruang eksplorasi dan partisipasi aktif anak, sehingga gagal memanfaatkan potensi teknologi dan media interaktif yang sebenarnya dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan (Astuti, 2019). Sejalan dengan itu, riset dalam bidang pendidikan telah banyak menyoroti peran penting teknologi untuk menumbuhkan minat dan motivasi pembelajar di usia dini.

Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah penggunaan platform



berbasis gamifikasi seperti Quizizz. Platform ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong proses belajar yang lebih aktif, dan memelihara motivasi dalam berbagai disiplin ilmu (Nurasiah et al., 2021). Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti sistem poin, kuis, dan kompetisi, Quizizz memungkinkan anak-anak untuk melatih kemampuan membaca dan pemahaman teks dengan cara yang jauh lebih menyenangkan dan interaktif.

Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas Quizizz untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab pada anak-anak—terutama dalam konteks pemahaman teks dan motivasi—masih terbatas. Kesenjangan inilah yang mendorong penelitian ini untuk menganalisis secara mendalam dampak penggunaan Quizizz terhadap kefasihan membaca, pemahaman teks, dan motivasi belajar bahasa Arab pada anak.

Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas media Quizizz sebagai alat bantu bagi anak untuk memahami teks berbahasa Arab dengan lebih baik. Lebih lanjut, penelitian ini berupaya mengukur peningkatan minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, serta menghasilkan rekomendasi praktis bagi para pendidik untuk merancang metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menguraikan secara mendalam implementasi media Quizizz dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab pada anak. Sumber penelitian ini adalah para peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah di Bojonegoro, yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) yang dibantu dengan pedoman observasi untuk mengamati aktivitas



dan antusiasme siswa, pedoman wawancara semi-terstruktur untuk menggali persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan Quizizz, serta dokumentasi berupa tangkapan layar hasil kuis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan peserta didik dan guru, serta analisis dokumen hasil belajar siswa pada platform Quizizz.

Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model analisis kualitatif yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti merangkum dan memilih data-data pokok yang relevan dari hasil observasi dan transkrip wawancara. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, informasi yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang terorganisir untuk memberikan gambaran utuh mengenai temuan penelitian. Untuk memperkuat keabsahan data, dilakukan triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menginterpretasikan data yang telah disajikan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai efektivitas dan dampak penggunaan Quizizz terhadap keterampilan membaca serta motivasi belajar bahasa Arab pada anak.

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Quizizz pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab

Proses implementasi dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik, yang merupakan faktor kunci dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini (Pratama & Yusro, 2021). Proses pembelajaran diawali



dengan pengenalan materi membaca, seperti kosakata dasar dan teks naratif sederhana, yang disajikan oleh pendidik. Setelah itu, untuk mengukur dan memperkuat pemahaman, anak-anak diarahkan untuk mengerjakan kuis interaktif yang telah dirancang di platform Quizizz. Sesi permainan ini memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri maupun dalam suasana kompetisi yang sehat, di mana mereka bisa langsung melihat umpan balik dari setiap jawaban yang diberikan.

Meskipun penerapan media digital seperti Quizizz menawarkan banyak keuntungan, beberapa tantangan kontekstual perlu diantisipasi. Faktor-faktor seperti stabilitas koneksi internet dan tingkat kecakapan digital anak maupun pendidik dapat mempengaruhi kelancaran pemanfaatan aplikasi (Setiawan & Iasha, 2020). Oleh karena itu, persiapan teknis yang matang menjadi krusial untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal. Namun demikian, fleksibilitas Quizizz memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis baik secara langsung di dalam kelas maupun sebagai tugas mandiri, sehingga memberikan alternatif dalam mengatasi kendala waktu dan teknis yang mungkin muncul selama implementasi.

Adapun Langkah Awal Penerapan Aplikasi Quizizz untuk Siswa merupakan sebagai berikut:

A. Mengakses Quizizz

1. Melalui Browser atau Aplikasi

Buka [\[https://quizizz.com\]\(https://quizizz.com\)](https://quizizz.com) di browser atau unduh aplikasi Quizizz dari *Google Play Store* atau *Apple App Store*.

2. Masuk sebagai Siswa

- a. Klik "Join a Game" tanpa perlu membuat akun (untuk kuis langsung).
- b. Jika ingin menyimpan riwayat kuis dan nilai, daftar dengan akun Google atau email.



B. Bergabung ke dalam Kuis

1. Menggunakan Kode Kuis
 - a. Guru akan memberikan kode kuis unik.
 - b. Masukkan kode di [\[joinmyquiz.com\]\(https://joinmyquiz.com/\)](https://joinmyquiz.com/).
2. Melalui Undangan atau Tautan
 - a. Guru membagikan tautan langsung melalui Google Classroom, WhatsApp, atau email.
 - b. Klik tautan untuk langsung masuk ke kuis.

C. Mengerjakan Kuis

1. Memahami Aturan Kuis
 - a. Perhatikan aturan kuis seperti jumlah pertanyaan, waktu, dan sistem skor.
 - b. Beberapa kuis memiliki "*power-ups*" yang dapat membantu menjawab pertanyaan lebih baik.
2. Menjawab Pertanyaan
 - a. Jawab setiap pertanyaan dalam batas waktu yang ditentukan.
 - b. Dapat melihat umpan balik langsung jika guru mengaktifkan fitur show correct answers.

Gambar 1. Tampilan Saat Siswa Menjawab Soal



Sumber: www.Quizizz.com.



D. Melihat Hasil dan Analisis Jawaban

1. Laporan Hasil Kuis

- a. Setelah kuis selesai, siswa dapat melihat skor akhir dan jawaban yang benar.
- b. Jika kuis digunakan untuk belajar mandiri, siswa dapat mengulang kuis untuk meningkatkan pemahaman.

2. Evaluasi Kesalahan

Periksa pertanyaan yang dijawab salah untuk memahami konsep yang kurang dikuasai.

E. Menggunakan Quizizz untuk Belajar Mandiri

1. Menjelajahi Kuis Publik

- a. Siswa dapat mencari kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain untuk latihan.
- b. Caranya yaitu masuk ke menu "Explore", lalu cari topik yang ingin dipelajari.

2. Mengulang Kuis untuk Latihan

Sebelum menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru maupun siswa agar pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Persiapan untuk Guru :

A. Menentukan Tujuan Pembelajaran

1. Tentukan apakah kuis akan digunakan untuk pre-test, post-test, evaluasi formatif, atau sekadar latihan.
2. Sesuaikan pertanyaan dengan materi yang diajarkan agar relevan dengan pembelajaran.

B. Menyiapkan Akun dan Platform

1. Buat akun Quizizz di [\[https://quizizz.com\]](https://quizizz.com) atau *login* dengan akun *Google/Microsoft*.

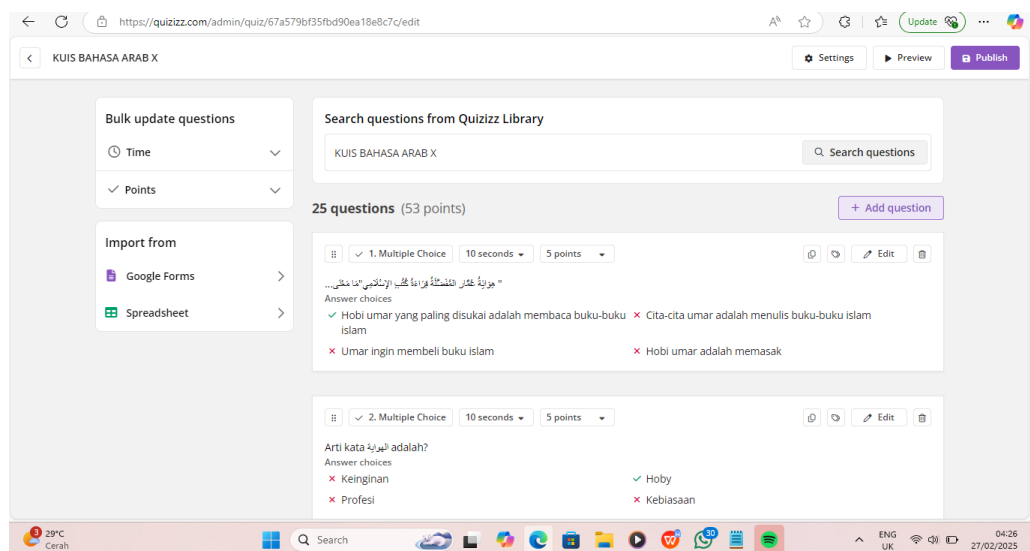


2. Pastikan terhubung dengan *Google Classroom* atau platform lainnya jika ingin mengintegrasikan kuis ke dalam kelas online.

C. Membuat atau Memilih Kuis

1. Membuat kuis sendiri dengan menambahkan soal pilihan ganda, isian singkat, polling, atau lainnya.

Gambar 2. Tampilan Awal Pembuatan Soal



Sumber: www.Quizizz.com.

2. Menggunakan kuis yang sudah tersedia dengan mencari di fitur "*Explore*" dan mengeditnya sesuai kebutuhan.

D. Menentukan Mode Kuis

1. Live Quiz (untuk kuis langsung di kelas atau via Zoom/Google Meet).
2. Homework Mode (tugas mandiri yang bisa dikerjakan kapan saja dalam waktu tertentu).

E. Menguji Kuis Sebelum Digunakan

1. Jalankan kuis dalam mode preview untuk memastikan semua pertanyaan berfungsi dengan baik.



2. Cek apakah timer, skor, dan feedback sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berikut merupakan beberapa persiapan untuk siswa diantaranya yaitu:

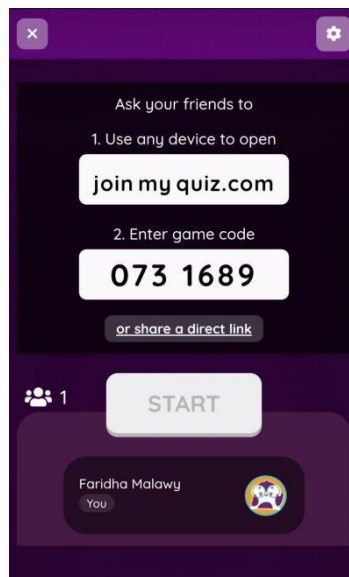
A. Memastikan Koneksi Internet dan Perangkat

1. Pastikan perangkat (laptop, tablet, atau HP) memiliki akses internet yang stabil.
2. Jika menggunakan aplikasi, unduh dan instal aplikasi Quizizz dari Google Play Store atau App Store.

B. Memahami Cara Bergabung ke Kuis

1. Melalui kode kuis: Masukkan kode yang diberikan guru di [\[joinmyquiz.com\]\(https://joinmyquiz.com\)](https://joinmyquiz.com).

Gambar 3. contoh kode Quizizz



Sumber: www.Quizizz.com.

2. Melalui tautan langsung: Klik link kuis yang dibagikan oleh guru di Google Classroom, WhatsApp, atau email.



C. Menyiapkan Buku Catatan untuk Mencatat Jawaban

1. Siswa bisa mencatat pertanyaan yang sulit dan mencari tahu jawabannya setelah kuis selesai.
2. Ini membantu dalam evaluasi pembelajaran setelah kuis berakhir.

D. Memahami Aturan dan Ketentuan Kuis

1. Baca instruksi dari guru sebelum memulai.
2. Hindari menutup aplikasi/browser saat mengerjakan kuis untuk menghindari gangguan teknis.

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa implementasi media Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi anak dalam mempelajari keterampilan membaca bahasa Arab. Temuan ini tidak hanya mengonfirmasi hipotesis awal, tetapi juga memperkuat argumen bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) merupakan strategi yang sangat efektif untuk anak-anak. Peningkatan antusiasme yang teramati dapat dijelaskan melalui prinsip gamifikasi, di mana elemen-elemen permainan seperti poin, papan peringkat (leaderboard), dan umpan balik instan berhasil mengubah persepsi belajar dari aktivitas yang monoton menjadi sebuah tantangan yang menyenangkan (Putra, 2022). Ketika anak merasa sedang bermain, beban kognitif untuk mempelajari materi baru yang dianggap sulit, seperti bahasa Arab, cenderung menurun, sehingga proses penyerapan informasi menjadi lebih efektif.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajar membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya. Quizizz memfasilitasi proses ini dengan sangat baik. Anak-anak tidak lagi menjadi penerima pasif informasi dari guru, melainkan menjadi partisipan aktif yang mencoba, membuat kesalahan, dan belajar dari umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi (Sari et al., 2023).



Interaktivitas ini mendorong anak untuk bereksperimen dengan kosakata dan struktur kalimat sederhana, sehingga pemahaman mereka dibangun atas dasar pengalaman langsung, bukan sekadar hafalan. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif seperti Quizizz mampu menggeser paradigma dari teacher-centered menjadi student-centered learning.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan studi-studi sebelumnya yang menunjukkan keberhasilan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran. Misalnya, penelitian oleh Zhao (2021) menemukan bahwa fitur kompetitif dan umpan balik visual dari Quizizz secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun konteks bahasanya berbeda, mekanisme psikologis yang bekerja pada anak-anak tetap sama: adanya rasa pencapaian dan kompetisi yang sehat memicu motivasi internal. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa pendidik bahasa Arab untuk anak-anak perlu mempertimbangkan integrasi alat bantu digital berbasis gamifikasi sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, efektif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media Quizizz secara efektif dapat meningkatkan keterampilan membaca (maharah al-qira'ah) bahasa Arab pada anak-anak. Temuan ini selaras dengan tujuan penelitian, di mana penggunaan platform berbasis gamifikasi terbukti berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif. Pemanfaatan format kuis yang variatif—meliputi gambar, kalimat cerita, dan dialog—secara signifikan menumbuhkan keterlibatan, keceriaan, dan motivasi internal anak untuk belajar. Hasilnya, anak-anak tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca teks secara lancar, tetapi juga dalam aspek pemahaman makna dan penerjemahan.



Dampak positif ini menegaskan bahwa Quizizz berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif, di mana anak menjadi subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti kebutuhan koneksi internet yang stabil, manfaat pedagogis yang ditawarkan jauh lebih besar. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan para pendidik bahasa Arab untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz sebagai salah satu strategi inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, P. (2019). Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 643-650.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).
- Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dengan Media Internet dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 50-55.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
- Fitriyani, Y., Suharsono, S., & Sa'dijah, C. (2020). Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Berbasis Daring untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Imam, J. M. W. (2020). *How to teach Arabic? metode, strategi, evaluasi, model dan permainan bahasa Arab*. Guepedia.
- Muhammad, J. S. (2018). Metode Pembelajaran Bahasa Aktif-Inovatif Berbasis Multiple Intelligences. *Jurnal Al-Mahara*.
- Musyafak, B. (2015). Pembelajaran Maharah Al-Qira'ah dengan Sistem Sorogan di Pondok Pesantren Al-Fithroh Jejeran Wonokromo Pleret Bantul [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga].
- Nurasiah, I., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Gamifikasi melalui Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1834-1843.



- Pratama, Y. A., & Yusro, A. C. (2021). Implementasi Game Based Learning (GBL) pada Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1361–1373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1895>
- Putra, H. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(3), 221–229. <https://doi.org/10.52436/jip.v3i3.238>
- Quizizz. (2024). Quizizz: Play to learn. App Store. <https://apps.apple.com/us/app/quizizz-play-to-learn/id1160249042>
- Riana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Kementerian Agama RI.
- Rofiq, A., & Bahrudin, E. (2022). Problematika Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qira'ah) Bahasa Arab Siswa di Tingkat Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(1), 81-90.
- Rozaq, M. A. (2017). Penggunaan Buku Ibtidai dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah di Pondok Pesantren Nurul Ikhlah Langon Jepara [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga].
- Rudi, M. S., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Sari, F. M., Wahyuni, S., & Puspitasari, A. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 223–230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Setiawan, R., & Iasha, V. (2020). Tantangan dan Strategi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 90-97.
- Susanti, R., & Prasetyo, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Zhao, F. (2021). Using Quizizz to Integrate Fun into Language Learning. *The Journal of Language Teaching and Learning*, 11(2), 279-295.