



## PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PENERAPAN KOSAKATA BAHASA ARAB

**Baso Hilmy**

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Gazali Soppeng Sulawesi Selatan

Email : [basohilmy.tosagenae@gmail.com](mailto:basohilmy.tosagenae@gmail.com)

### **Abstract**

*Technological advances currently in the industry 4.0 era require educators to be more active and creative in choosing learning media. This research aims to describe the use of quizizz as an alternative media in applying Arabic vocabulary. This research was carried out using a qualitative descriptive approach through the literature study method. The research results show that quizizz is a very easy, effective and interesting medium to use in online-based Arabic language evaluation and learning activities. This application can be implemented directly or as an assignment. The features available in this application can be used for Arabic language evaluation and learning activities, such as applying Arabic vocabulary. This research contributes to the development of Arabic language learning media, especially in Madrasas and religious universities.*

**Keywords:** Media Quizizz, Vocabulary, Arabic

### **Abstract**

Kemajuan teknologi yang saat ini berada pada era industry 4.0 mengharuskan para pendidik untuk lebih aktif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan quizizz sebagai salah satu media alternative dalam penerapan kosakata bahasa Arab. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui metode studi Pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa quizizz merupakan salah satu media yang sangat mudah, efektif dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi dan pembelajaran bahasa Arab yang berbasis online. Aplikasi ini bisa dilaksanakan secara langsung maupun bentuk penugasan. Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi ini bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi dan pembelajaran bahasa Arab seperti penerapan kosakata bahasa Arab. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada Madrasah dan Perguruan tinggi keagamaan.

**Kata Kunci:** Media Quizizz, Kosakata, Bahasa Arab

## **PENDAHULUAN**

Di era modern, penggunaan teknologi semakin meningkat. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah pengguna internet dari kalangan atas hingga kalangan bawah. Diharapkan bahwa penggunaan internet ini akan membantu orang menyelesaikan tugas, termasuk yang berkaitan dengan pendidikan. Akibatnya, seseorang dikatakan menguasai ketika ia memiliki pengetahuan yang baik tentang dirinya dan dapat memanfaatkannya untuk melakukan kegiatan atau aktivitas.

Penguasaan kosakata ini berdampak pada kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam pembelajaran berbahasa.

Bahasa Arab dianggap sebagai bahasa internasional, jadi siswa harus mempelajarinya. Bahasa Arab memiliki banyak manfaat dalam banyak bidang, menurut penelitian. Di bidang agama, dikatakan bahwa bahasa arab adalah bahasa ibadah dan bahwa hamba dapat berbicara dengan tuhan melalui bahasa itu (Pane, 2018). Selain itu, perusahaan yang memiliki kemampuan untuk mempekerjakan karyawan yang menguasai bahasa asing, termasuk bahasa arab, menjadi daya tarik tersendiri bagi perusahaan untuk mempekerjakan karyawan tersebut di dunia kerja (Sa`diyah, 2019). Keterampilan berbahasa siswa dipengaruhi secara signifikan oleh penguasaan kosakata ini. Karena pentingnya pembelajaran kosakata untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, pembelajaran kosakata harus dilakukan dengan lebih serius dan terarah.

Quizizz adalah alat pembelajaran yang menggunakan kuis online. Namun, kebanyakan orang hanya menggunakan quizizz sebagai game. Namun, sebagai media pembelajaran, quizizz memiliki banyak macam media formal, seperti kuis, penilaian harian, survei, dan ujian semester (Amany, 2020). Selain dapat diunduh melalui app store atau playstore, quizizz ini sangat menarik untuk dicoba langsung melalui browser. Quizizz diacak sehingga siswa tidak dapat mencontek sesama teman. Seperti penelitian sebelumnya (Dewi Sman et al., 2019). Menurutnya, quizizz adalah salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat baik untuk melakukan penilaian dengan cepat dan langsung, yang memungkinkan guru untuk memberikan pengayaan atau remedial kepada siswa mereka agar mereka dapat memperoleh keterampilan dasar berikutnya.

Oleh karena itu, media quizizz ini dapat meningkatkan minat siswa selama pelajaran. Quizizz juga merupakan sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan menumbuhkan rasa bersaing antar siswa, yang menghasilkan evaluasi yang positif.

Beberapa mahasiswa dan dosen telah melakukan penelitian dan kajian tentang masalah ini, yang dipublikasikan dalam jurnal dan skripsi atau tesis. Salah satu contohnya adalah penelitian Siti Reski Nanda yang menemukan bahwa aplikasi quizizz meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat menyenangkan untuk siswa. dan membantu meningkatkan pemahaman bacaan siswa (Nanda et al., 2018). Namun, menurut Unik hanifah salsabila et al., yang menulis tentang penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat pembelajaran di tengah pandemi pada siswa sekolah menengah atas. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa aplikasi quizizz sangat efektif dalam proses pembelajaran. Membantu siswa menjadi lebih mudah memahami soal secara mandiri, memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam pelajaran, dan membuat mereka lebih berhati-hati dalam menjawab soal dengan waktu yang tersedia (Salsabila et al., n.d., 2020)

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian yang mempelajari dan membahas secara menyeluruh penggunaan quizizz dalam kegiatan penerapan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab. Ini dilakukan agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan harapan dan guru mampu memberikan motivasi agar siswa mampu mengembangkan, memperbanyak persiapan, dan menguasai keterampilan berbahasa mereka, membangkitkan keinginan untuk belajar bahasa Arab, dan memperkuat dan meningkatkan kosakata yang mereka miliki. Oleh karena itu, penulis ingin mempelajari penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam penerapan kosakata Bahasa Arab untuk memastikan bahwa guru dan siswa memahami bagaimana kosakata tersebut digunakan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan studi pustaka. Data dikumpulkan, dianalisis, dan direduksi secara deduktif untuk menghasilkan hasil penelitian yang dinarasikan dalam bentuk deskriptif. Sumber data ini berasal dari buku, jurnal, tesis, atau skripsi yang diakses secara online atau offline. Untuk membahas temuan penelitian, penelitian dilakukan dengan meninjau secara kritis temuan tersebut dengan teori yang terkait (Lexy J Moleong: 2021). Studi dokumentasi digunakan untuk mempelajari dan menganalisis dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Arab Quizizz dengan soal pilihan ganda. Dokumen yang diberikan kepada responden berasal dari aplikasi Quizizz.

Proses analisis data kualitatif terdiri dari observasi dan koding data, pengumpulan, yang berarti mengumpulkan dan memilih data, pemikiran, yang berarti memahami pengumpulan data, melihat pola dan hubungan dalam data, dan menemukan fenomena yang dikaji (Jonathan Sarwono: 2013).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pengertian Umum Media Quizizz**

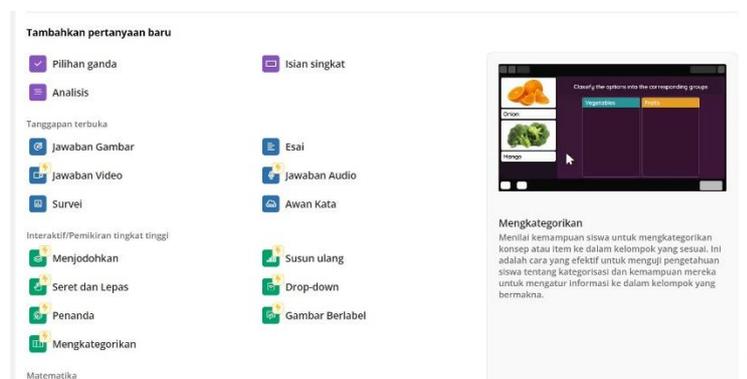
Beberapa hasil penelitian yang akan diuraikan dalam hasil penelitian ini adalah sebagai

berikut :

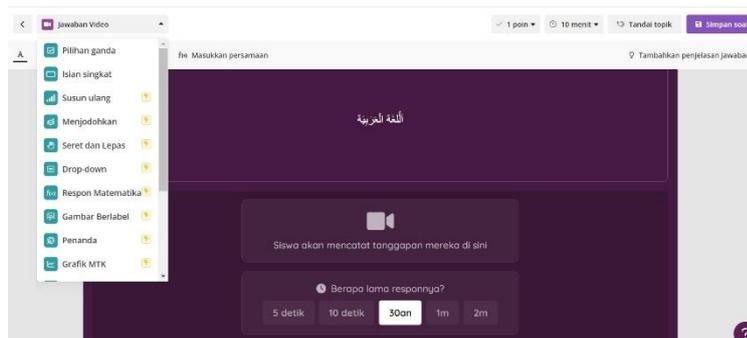
## 1. Pengertian Media Quizizz

Quizizz adalah alat online yang memungkinkan Anda membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Quizizz tersedia sebagai aplikasi di playstore untuk smartphone selain versi web. Aplikasi Quizizz Terma-suk mudah digunakan dan mudah digunakan oleh guru dan dosen sebagai media pembelajaran online.

Quizizz memiliki fitur yang cukup lengkap untuk membuat soal interaktif, seperti soal pilihan berganda, esai, melengkapi kalimat yang kosong, pertanyaan yang memerlukan panggilan video, menggambar atau melukis, persentase, dan tabel. Fitur-fiturnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Quizizz juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, dengan slide online yang berisi tulisan, audio, video, gambar, table, dan lainnya. seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Setelah guru atau pendidik membuat pertanyaan dan materi pembelajaran, mereka dapat memberikan tugas kepada siswa dengan memberikan kode quizizz atau link. Kode atau link ini akan muncul secara otomatis saat pertanyaan diberikan kepada siswa. Menurut beberapa peneliti, beberapa pengertian quizizz adalah sebagai berikut:

Purba menyatakan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang memungkinkan siswa melakukan latihan di kelas dengan cara yang menyenangkan dan in-teraktif (Sanga & Purba, n.d., 2019). Aplikasi ini memungkinkan siswa menggunakan perangkat elektronik mereka untuk melakukan latihan di kelas. Quizizz memiliki fitur permainan yang menghibur yang membantu siswa belajar, seperti musik, avatar, te-ma, dan meme. Ini membedakannya dari aplikasi pendidikan lainnya.

Suharsono menyatakan bahwa Quizizz memiliki kemampuan untuk menampilkan hasil kerja setiap peserta kuis secara menyeluruh secara online dan dapat diunduh dalam bentuk file Excel. Quizizz juga memotivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan mereka bersaing satu sama lain. Pada saat yang sama di kelas, siswa mengambil kuis dan melihat peringkat mereka di papan peringkat. Untuk menilai kinerja siswa, instruktur dapat memantau prosedur dan mengunduh laporan setelah kuis selesai. Aplikasi ini meningkatkan minat siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka (Suharsono et al., 2020).

Media pembelajaran secara singkat dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau kedaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Arti media menjadi lebih luas dan mencakup apa saja yang digunakan untuk memediasi pembelajaran siswa. Oleh karena itu, batasan media pembelajaran didasarkan pada tiga konsep: konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran Punaji Setyosari.

## 2. Tujuan Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Pujiasih, tujuan media pembelajaran quizizz adalah untuk membuat pembelajaran bervariasi, tidak monoton, tidak membosankan, dan menyenangkan. Selain itu, quizizz memungkinkan peserta didik bereksperimen, menemukan, dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Selain itu, quizizz digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan oleh guru (Erna Pujiasih, n.d., 2020)

Salah satu tujuan dari media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan interaksi antar siswa adalah melalui permainan yang memiliki fitur yang menumbuhkan rasa ingin tahu, khayalan, dan tantangan (Irwan et al., 2019)

Tujuan media pembelajaran game atau permainan adalah segala kontes yang memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain dan mengikuti aturan untuk mencapai tujuan tertentu (Arief: 2010)

### **3. Manfaat Media Pembelajaran Quizizz**

Aplikasi Quizizz diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mengutamakan kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi mandiri siswa. Dengan mempertimbangkan kebutuhan, kekurangan, dan perbedaan siswa, guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain itu, dapat digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi melalui media pembelajaran (Sanga & Purba, n.d., 2019)

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah media pembelajaran di Indonesia adalah Quizizz, yang tidak dapat digunakan secara konvensional dengan pembelajaran yang berbasis teknologi informatika dan komputasi. Namun, model pembelajaran berbasis teknologi dapat direncanakan secara perspektif. Oleh karena itu, merancang tugas pemecahan masalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz, khususnya untuk siswa dan mahasiswa. Ketika siswa dan mahasiswa yang sedang tumbuh olah emosi, kinerja otak mungkin terlambat. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar, tetapi tetap mempertahankan inti materi guru. Permainan Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Dewi CK, n.d., 2018)

### **4. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz**

Diantara kelebihan dari aplikasi quizizz ini adalah :

- a. Dapat digunakan di luar kelas, untuk pekerjaan rumah. Jika aplikasi ini digunakan untuk mengerjakan tugas PR, batas waktu pengerjaannya dapat diatur.

- b. Pertanyaan dalam aplikasi ini dapat diacak sehingga kemungkinan menyontek dapat dikurangi jika digunakan untuk tes.
- c. Aplikasi ini akan memberikan informasi tentang hasil analisis soal, termasuk informasi tentang pertanyaan mana yang dijawab benar oleh siswa dan pertanyaan mana yang dijawab salah oleh siswa.
- d. Informasi tambahan adalah guru akan mendapatkan informasi tentang siswa dengan skor tertinggi.
- e. Platform akan otomatis tertutup jika batas waktu sudah habis.
- f. Tampilan quiz yang dapat menampilkan gambar, suara, atau video membuatnya lebih interaktif.
- g. Guru dapat menetapkan tenggat waktu untuk menjawab pertanyaan untuk setiap item pertanyaan dan jumlah kata maksimal yang boleh digunakan.

Kekurangannya adalah siswa dapat membuka halaman atau situs web lain, yang berarti jika jawabannya memerlukan cerita yang panjang, siswa dapat mencopy dan mempaste jawaban ke dalam kolom jawaban. Kekurangan lainnya adalah aplikasi ini tidak seluruhnya gratis; fitur seperti rekam suara dan video memerlukan pembayaran.

## **B. Pengertian Umum Kosakata Bahasa Arab**

### **1. Teori Kosakata**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kosakata adalah pembendaharaan kata (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: 2019). Namun, Soemargono menganggap kosakata sebagai jumlah kata yang disukai penggunaannya. Kosakata dalam terjemahan bahasa Arab berarti "مفردات", yaitu unsur bahasa yang harus diketahui oleh setiap pembelajar bahasa asing (Arab) agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik (Sherly: 2014)

Menurut Mustafa, Al-Khauili dan Mahmud Ali, kosakata adalah kelompok kata tertentu yang dapat membentuk bahasa. Kosakata, menurut Tarigan, terdiri dari kata-kata yang dapat dengan mudah diubah dan hampir tidak pernah berasal dari bahasa lain. Oleh karena itu, belajar kosakata tidak hanya belajar jumlah kata, tetapi juga belajar mengingat dan menggunakan kata-kata tersebut. Untuk menguasai kosakata bahasa Arab, juga perlu digunakan media yang menarik dan membantu pengajar belajar (Luqman Hakim & Akhyar, n.d., 2019)

### **2. Hakikat Kosa Kata**

Kosa kata, juga disebut perbendaharaan kata, adalah jumlah semua kata yang ada dalam suatu bahasa, serta jumlah kata yang diketahui seseorang dan digunakannya dalam menulis dan berbicara.

Kehidupan bahasa yang semakin kompleks menyebabkan kosa kata selalu berubah dan berkembang. Berdasarkan definisi di atas, jelas bahwa penguasaan kosa kata yang cukup adalah syarat untuk kemampuan belajar bahasa yang efektif. Selain itu, ketika seseorang berbicara tentang bahasa, mereka tidak dapat melepaskan kosa kata. "Kosa kata" adalah kata-kata yang dipahami oleh semua orang, baik dalam artinya maupun dalam konteksnya. Berapa banyak kosa kata yang diperlukan untuk menjadi seorang ahli? Seseorang harus memiliki kosa kata yang cukup untuk memahami dan memahami apa yang dibaca dan didengar, serta untuk dapat berbicara (takallum) dan menulis (kitabah) dengan kata yang tepat sehingga orang lain dapat memahaminya.

### **3. Pentingnya Pengajaran Kosa Kata**

Dalam pembelajaran bahasa asing (Arab) yang berorientasi pada fungsi yang komunikatif, maka modal yang dibutuhkan oleh siswa agar dapat berbicara bahasa arab dengan aktif yakni dengan menguasai kosakata bahasa Arab sebanyak-banyaknya. Pembelajaran bahasa asing yang berorientasi pada fungsi yang komunikatif (Dwi Triyono: 2017)

Para pakar bahasa kedua (lughah al-hadf) tidak setuju tentang arti bahasa (lughah) dan tujuan pengajarannya (ahdaf). Namun, mereka setuju bahwa belajar mufradât adalah bagian penting dari berbagai syarat pengajaran bahasa kedua dan merupakan syarat mutlak untuk menguasai bahasa.

### **4. Tujuan Pengajaran Kosa Kata**

Ada beberapa perspektif yang berbeda tentang cara mengajarkan kosa kata bahasa Arab kepada siswa. Ada yang berpendapat bahwa guru hanya perlu menterjemahkan kosa kata ke dalam bahasa Indonesia siswa, dan ada juga yang berpendapat bahwa siswa hanya dapat memahami mufradat dengan jelas seperti yang dilakukan dalam kamus. Kedua pendapat tersebut tidak benar secara keseluruhan.

Dalam pengajaran mufradât, tugas guru bukan hanya mengajarkan cara mengucapkannya, memahami maknanya, atau memahami derevasinya (isytiqaq), atau menuliskannya dengan benar dalam struktur kalimat. Standar kemampuan (kafaah) dalam pengajaran mufradât adalah mengajarkan siswa untuk menggunakan kata yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Apa yang terjadi jika seorang siswa mengingat ribuan mufradât tetapi tidak bisa menggunakannya?

Jika pelajaran mufradât hanya berfokus pada hafalan, maka pelajaran itu sia-sia. Menurut Thuaima, pelajaran mufradât yang sebenarnya adalah bagaimana siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Arab dengan mufradât dalam berbagai bentuk (anmath), struktur (tarakib), dan menggunakannya dengan baik.

### **5. Dasar-Dasar Pemilihan Kosa Kata**

Kajian bahasa Arab sangat luas, maka dalam pengajaran kosa kata guru harus pintar

memilihnya. Di bawah ini adalah dasar-dasar pemilihan kosa kata dalam pengajaran bahasa Arab :

- a. Frekuensi (*attawâtur*), mencari kata-kata yang sering digunakan, selama masih sesuai dengan makna yang diinginkan, dan menyusun kosa kata yang akan digunakan.
- b. Penataan atau distribusi (*tawazzu*) mengutamakan kata-kata yang paling banyak digunakan di satu wilayah dan di satu negara; terkadang, kata-kata yang digunakan di satu negara tidak digunakan di negara lain.
- c. Ketersediaan (*matahiyyah*) mengutamakan kata-kata yang mudah ditemukan ketika dibutuhkan.
- d. Familiar (*ulfah*) memilih kata-kata yang lebih familiar, atau sering digunakan, dalam kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, kata "سيف" lebih sering digunakan daripada "مهند", meskipun keduanya memiliki arti yang sama.
- e. Konprehensif (*Syummul*) lebih suka menggunakan kata-kata yang mencakup banyak aspek sekaligus pada satu waktu daripada menggunakan kata-kata yang digunakan pada waktu tertentu tetapi terbatas pada aspek tertentu. Seperti kata "بيت" lebih baik digunakan daripada "منزل", meskipun keduanya memiliki arti yang berbeda, tetapi tidak terlalu jauh. Ini karena kata "بيت" digunakan dalam berbagai konteks, seperti بيت العنكبوت, بيت الإبرة, بيت الله, بيتنا, بيت القصيد, dan sebagainya.
- f. Urgen (*Ahammiyah*) memilih kata-kata yang paling dibutuhkan atau digunakan oleh siswa dibandingkan dengan kata-kata yang biasa digunakan tetapi jarang digunakan.
- g. Arabisme (*'arubah*) menggunakan kata-kata yang berbahasa Arab daripada kata-kata lain. Misalnya memilih "الهاتف" dari pada "الكومبيوتر" : "الحاسب الآلي" : "الراديو", "المذياع" : "الراديو", "التليفون" : "التليفون", jika tidak menemukan bahasa Arabnya maka menggunakan kata-kata yang diArabkan (*mu'arabah*) seperti "التلفاز" dari kata "التلفزيون", dan jika tidak mendapatkan keduanya (*'arubah* dan *muarabah*) maka menulis sesuai dengan huruf Arab seperti "فيديو". (Abdul Hamid: 2008)

### C. Penggunaan Media Quizizz dalam Penerapan Kosakata Bahasa Arab

Di era modern, kemajuan teknologi telah membantu siswa belajar lebih baik. Quizizz adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi, jadi itu harus bermanfaat bagi pendidik. Secara umum, aplikasi ini mengemas evaluasi menjadi lebih menarik dan kreatif dan memberikan penilaian dengan waktu. Dengan fitur pembuatan soal yang menarik, pendidik dan siswa dapat menggunakannya saat belajar online atau mengerjakan tugas di rumah dengan smartphone. Salah satu cara dia digunakan adalah dengan membuat soal pilihan ganda kosakata berbahasa Arab untuk dipelajari dan diingat. Selain itu, peserta didik dapat menggunakan

aplikasi ini untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami apa yang mereka lakukan, misalnya dengan memberikan teka-teki dengan pertanyaan dan tebak gambar dalam bahasa Arab.

Kemampuan berbicara dalam bahasa Arab dapat dilihat dari kosa kata yang mereka miliki. Osakata adalah salah satu dasar penguasaan empat keterampilan bahasa, dan merupakan komponen terpenting dalam pengembangan empat keterampilan bahasa yang baik. Kosa kata penting untuk memperkenalkan bahasa Arab. kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab, keempat kemahiran ini saling berhubungan dan saling membantu. Kedudukan kosakata sangat penting, terutama untuk kemampuan berbahasa Arab. Peserta didik memiliki sumber belajar dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka dengan lebih efektif, sehingga pembelajaran terjadi. untuk membantu siswa memahami dan memahami pelajaran bahasa Arab yang diajarkan di sekolah atau kampus.

Seorang guru atau dosen harus memiliki pengalaman yang baik dalam mengajar bahasa Arab karena jika guru tidak melakukannya, itu akan berpengaruh pada psikologis siswa di masa depan. Pada akhirnya, siswa akan membenci pelajaran bahasa Arab dan memiliki pandangan yang buruk tentangnya. Oleh karena itu, seorang guru harus dapat membuat pelajaran menjadi menarik dan menarik bagi siswa sehingga mereka benar-benar mencintai bahasa Arab (Azkia Muharom Albantani: 2015)

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswanya. Keberhasilan pembelajaran kosakata bergantung pada guru yang kreatif, memahami, dan menguasai materi pelajaran. Untuk mengajar kosa kata, seorang guru harus sangat kreatif. Semakin kreatif guru dalam menggunakan kosa kata, semakin baik hasilnya. Adanya alat pembelajaran memudahkan pendidik dalam mengajar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, kosakata sangat penting untuk dipahami dan dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran harus terus dikembangkan agar siswa tidak jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, seorang guru atau dosen harus mampu memanfaatkan teknologi canggih dengan cara yang tepat. Ini harus dilakukan agar kemajuan teknologi ini lebih menguntungkan pendidikan. Quizizz, media pembelajaran kosakata berbasis digital yang dapat

digunakan melalui smartphone, dapat mengubah cara pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). *Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Artikel info Abstrak. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.  
[www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- Albantani, Azkia Muharom, “Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaan* 2, No. 2
- Arief, S (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi Sman, H., Malang, T. K., Kunci, K., Pbl, :, & Belajar, K. (2019). *Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. JMP Online*, 3(10), 1298–1313.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dwi, Triyono Muhammad (2017). *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Komunikatif di Kampung Arab Kebumen*.
- Erna, Pujiasih (2020). *Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Of Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5 (1)
- Hamid, Abdul. Dkk.,(2008). *Pembelajaran Bahasa Aarab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. Cet. I; Malang: UIN Malang Press.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.  
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Luqman Hakim, M., & Akhyar, M. (2019). *Efektifitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Smp It Al Huda Wonogiri*.
- Nanda, S. R., Bte Abdul, N., & Daddi, H. (2018). *Journal of Computer Interaction in Education* (Vol. 1, Issue 2). <https://ojs.fkip.unismuh.ac.id/index.php/JCIE/index>
- Moleong, Lexy J (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

- Pane. (2018). *Urgensi Bahasa Arab; Bahasa Arab Sebagai Alat Komunikasi Agama Islam*.
- Sa`diyah, H. (2019). *Upaya Menumbuhkan Self-Confidence Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Melalui Grup Whatsapp. Al Mi`yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(2), 149. <https://doi.org/10.35931/am.v2i2.119>
- 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*.
- Sanga, L., & Purba, L. (n.d.). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*.
- Sarwono, Jonathan (2013). *Mixed Methods Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset*. Elex Media Komputindo
- Sherly, Ferlinna Vera. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Diam dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Ma`arif Mandiraja Banjarnegara Jawa Tengah Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Suharsono, A., Diklat, B., & Yogyakarta, K. (2020). *Pembelajaran Daring Latsar Cpn From Home Dalam Masa Pandemi Covid-19. Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).