



# Digital Game-Based Learning for Arabic Vocabulary: Assessing the Effectiveness of QuizWhizzer

**Alfiatun Muniroh**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia  
[alfiatunmuniroh3@gmail.com](mailto:alfiatunmuniroh3@gmail.com)

**Muhammad Afifudin Dimyathi**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia  
[afifudindimyathi@uinsa.ac.id](mailto:afifudindimyathi@uinsa.ac.id)

**Muhammad Anwar**

University of Malaya, Malaysia  
[muh.anwar95@gmail.com](mailto:muh.anwar95@gmail.com)

---

## Abstract

**Keywords:**  
Quizwhizzer  
media,  
Arabic  
Vocabulary,  
Digital Game-  
Based Learning

Quizwhizzer is a web-based platform designed to create interactive quizzes in the form of games. This platform is very suitable for use in learning contexts, especially for teachers who want to make the class more relaxed, fun, and far from the impression of monotony packaged in the form of games, students become more enthusiastic to participate, without feeling forced to learn. The purpose of this study is to see whether the use of Quizwhizzer learning media can have an effect on improving Arabic vocabulary mastery in class X students of MAN 1 Lamongan. This study used a quantitative approach with an experimental research type, data collection techniques using tests in the form of pre-test and post-test scores. The sample used in this study was class X E with 36 students. The data in this study has been tested for normality and obtained results of 0.176; 0.000. Both significance values are  $> 0.05$ , so it can be concluded that the data is normally distributed. The data in this study was also tested for homogeneity with a significance value of 0.268 which means the value is  $> 0.05$ . Thus, it can be concluded that the data is homogeneous, so a Paired sample t-test can be

---

---

carried out. The results of the paired sample t-test obtained sig asymp 2 tailed ( $0.000 < 0.05$ ), meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted with the conclusion that the use of quizwhizzer media is effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary.

---

### Abstrak

**Kata Kunci:**  
Media  
Quizwhizzer,  
Kosakata  
Bahasa Arab,  
Pembelajaran  
berbasis Game  
Digital

Quizwhizzer adalah sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan. Platform ini sangat cocok digunakan dalam konteks pembelajaran, terutama bagi guru yang ingin menjadikan kelas lebih santai, menyenangkan, dan jauh dari kesan monoton yang dikemas dalam bentuk game, siswa jadi lebih antusias untuk ikut serta, tanpa merasa sedang dipaksa belajar Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer dapat berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X MAN 1 Lamongan , Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa skor pre-test dan post-test. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X E dengan jumlah siswa 36 orang. Data dalam penelitian ini telah dilakukan uji normalitas dan diperoleh hasil 0,176; 0,000. Kedua nilai signifikansi tersebut  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini juga dilakukan uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,268 yang berarti nilai tersebut  $> 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen, sehingga dapat dilakukan uji Paired sample t-test. Hasil uji paired sample t-test diperoleh sig asymp 2 tailed ( $0,000 < 0,05$ ), artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan kesimpulan bahwa penggunaan media quizwhizzer efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa.

---

Received: 20-10-2025, Revised: 10-01-2026, Accepted: 23-04-2026

---

© Alfiatun Muniroh, Muhammad Afifudin Dimyathi, Muhammad Anwar

---



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

## Pendahuluan

Di era globalisasi ini bahasa semakin terasa penting sebagai alat komunikasi. Saat ini banyak ahli yang fokus pada teori dan praktik berbahasa. Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengikuti perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi hal umum. Perkembangan teknologi memberi dampak besar bagi pendidikan, salah satunya dengan hadirnya berbagai sumber belajar online seperti perpustakaan digital, kelas daring, dan forum diskusi virtual—semuanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Ilhami et al., 2024)

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. (Purwaningsih et al., 2022)

Teknologi saat ini memegang peran penting dalam mendukung berbagai aktivitas manusia, mulai dari pekerjaan hingga kegiatan belajar mengajar. Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan oleh para pendidik sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai instruktur, tetapi juga sebagai fasilitator, dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tersedia, guru dapat mengajarkan materi pelajaran dengan menggunakan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini bisa membuat peserta didik lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar di kelas. (Salsabila & Agustian, 2021)

Salah satu disiplin ilmu yang penting untuk memecahkan masalah belajar adalah teknologi pendidikan. (Banarsari et al., 2022) Pemanfaatan teknologi sebagai alat penyampai materi ajar adalah salah satu cara untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. (Septiani Selly Susanti, 2024) Untuk memastikan bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran dan membuat pendidikan lebih mudah

dilaksanakan, pengembangan untuk setiap kelas sangat penting. Peralatan yang memadai tidak akan berguna tanpa sumber daya manusia yang mampu menggunakannya.(Fajri Arif Wibawa, 2020)

Bahasa merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang melambangkan kerumitan cara berpikir kita. Manusia memanfaatkan bahasa sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaan mereka.(Izzanti et al., 2025) Pembelajaran berlangsung dalam interaksi yang kompleks karena variasi bahasa. Bahasa dapat diucapkan, ditulis, atau diwakili dengan simbol.(Luhur Wicaksono, 2016) Bentuk bahasa adalah komponen bahasa yang dapat diserap oleh pancaindra saat membaca atau mendengar.(Rina Devianty, 2017)

Bahasa Arab merupakan bahasa internasional yang cukup populer dan banyak digunakan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Namun, mempelajari Bahasa Arab bukanlah suatu hal yang mudah, karena bukan merupakan bahasa yang dipakai sehari-hari oleh kebanyakan orang di sini. Meski begitu, Bahasa Arab tetap dikenal luas dan cukup populer, bahkan banyak pelajar di Indonesia yang tertarik untuk mempelajarinya.(Fahrurrozi, 2020) "Bahasa" adalah alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berkomunikasi satu sama lain, dan "Arab" secara bahasa berarti gurun sahara, atau tanah tandus yang tidak memiliki air dan pohon. (Aprizal, 2023)

Istilah *mufrodat* berasal dari Bahasa Arab yang berarti kumpulan kosakata. Dalam Bahasa Inggris, istilah ini dikenal sebagai *vocabulary*. Secara makna, *mufrodat* merujuk pada satuan kata yang tersusun secara sejajar dan berperan sebagai unsur pembentuk kalimat. Jadi, *mufrodat* dalam konteks Bahasa Arab adalah kumpulan kata-kata dalam Bahasa Arab yang digunakan untuk menyusun kalimat dan memahami makna secara utuh.(Anshar, n.d.) . Kosa kata merupakan unsur pembentuk suatu bahasa, dan penguasaan seseorang terhadap kosa kata sangat menentukan kemampuannya dalam memahami empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

Kosakata adalah kumpulan kata yang akan digunakan seseorang untuk membentuk kalimat. Banyaknya kosakata yang dimiliki mencerminkan sejauh mana seseorang menempuh pendidikan atau pembelajaran. Dalam proses belajar bahasa Arab, kosakata menjadi unsur yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah bagi seseorang untuk memahami isi bacaan, berbicara dengan lancar, serta menulis dengan baik dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, memperkaya kosakata merupakan hal yang wajib, baik saat belajar bahasa asing maupun dalam mengembangkan kemampuan berbahasa yang sudah dimiliki, seperti bahasa Indonesia. Kosakata yang cukup juga akan membantu seseorang lebih percaya diri dalam berkomunikasi. (Hasnidar, 2021)

Penguasaan kosa kata memiliki peran yang lebih penting dibandingkan tata bahasa. Sebelum seseorang mampu membedakan bunyi dalam bahasa, ia harus terlebih dahulu mengenal kosa kata. Untuk bisa memahami ucapan maupun bacaan, setidaknya pendengar atau pembaca perlu menguasai sekitar 95% kosa kata dalam kalimat yang disampaikan. Ada beberapa indikator yang menunjukkan bahwa seorang peserta didik telah memahami kosa kata, yaitu: mampu memahami makna suatu kata, dapat melafalkannya dengan benar, menuliskannya dengan tepat, serta bisa menggunakan kosa kata tersebut dalam kalimat secara tepat sesuai konteks. (Eky Achmad Basim et al., 2022). Sebagai contoh, jika peserta didik sudah mengenal kata "الكتاب", ia tidak hanya tahu artinya sebagai "buku", tetapi juga bisa melafalkan kata tersebut dengan benar dan menggunakannya dalam bentuk kalimat, misalnya "Saya membaca buku di kelas."

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Hal ini dapat dimaklumi karena guru menjadi pihak yang berinteraksi secara langsung dengan siswa, baik sebagai subjek maupun objek dalam kegiatan belajar mengajar. (Damanik, 2019) Selain itu, guru harus dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan mengembangkan potensi siswa. (Shobrina Zulfatunnisa, 2022) Dua hal utama yang membentuk pekerjaan guru adalah mengajar dan mengelola kelas. (Minsih, 2018)

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat menunjang proses belajar mengajar, sehingga lebih efisien dan efektif. Saat ini, kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena banyak jenis media pembelajaran lain yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung penyampaian materi..(Fadilah et al., 2023)Media pengajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi, sekaligus mendukung metode mengajar yang digunakan , sarana belajar mencakup segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyalurkan informasi atau pesan selama proses kegiatan belajar berlangsung. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan minat mereka, dan membuat pembelajaran jadi lebih efektif dan menarik.(Nurrita, 2018)

Namun masih banyak guru yang kurang memahami bagaimana cara mengembangkan atau memanfaatkan media pembelajaran di kelas. Akibatnya, proses belajar sering terasa monoton dan membuat siswa kurang bersemangat. Tidak jarang, suasana kelas menjadi pasif, siswa mengantuk, bosan, dan kurang terlibat. Padahal, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai, peserta didik bisa lebih menguasai materi dan suasana kelas pun jadi lebih hidup serta menyenangkan.(Mukarromah & Andriana, 2022)

Pemilihan media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam proses belajar mengajar, khususnya bagi pengajar. Hal ini karena pengajar memegang peran utama dalam menentukan jenis media apa yang tepat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan peserta didik Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Materi yang disampaikan melalui media cenderung lebih menarik perhatian sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran. Media yang tepat juga membantu memperjelas makna bahan ajar, membuatnya lebih mudah dipahami, dan pada akhirnya memudahkan siswa dalam mewujudkan target pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya sekadar alat

bantu, tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan antara materi, pengajar, dan pemahaman siswa. (Moto, 2019)

Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran karena mampu membantu guru menjelaskan materi pelajaran dan membantu siswa memahaminya. (Daniyati Ani et al., 2023)

Keberadaan teknologi saat ini dianggap sangat penting dalam dunia kerja dan pendidikan. Seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau sebagai perantara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui berbagai jenis media, seperti quizizz, kahoot, word wall dan quizwhizzer. Dengan memakai media quizwhizzer guru bisa menyampaikan materi dengan menggunakan cara yang menarik dan bervariasi agar peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar

Salah satu media yang menarik adalah quizwhizzer, yang dianggap sebagai media yang tepat untuk meningkatkan penguasaan kosa kata (mufrodat) bahasa arab, dimana siswa dapat belajar sambil bermain, karena quizwhizzer merupakan media berbentuk kuis yang gampang dipakai dan mempunyai tampilan yang mengagumkan, sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi secara cepat dan mendalam, media quizwhizzer adalah bentuk media berbentuk kompetensi, dan memiliki arena yang unik sesuai kreativitas yang di pilih guru

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Alfina Risanjani (2023) yang berjudul *"Efektivitas Model Pembelajaran Matematika Knisley Berbantuan Media Quizwhizzer terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen (Pretest-Posttest Control Group Design). Instrumen penelitian berupa tes. Hasil pretest menunjukkan ketrampilan awal peserta didik pada kelas kontrol lebih tinggi dibanding kelas eksperimen. Namun setelah diberi perlakuan, hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen (66,07) lebih besar daripada kelas kontrol (57,5). Uji-t membuktikan adanya perbedaan signifikan ( $t_{hitung} >$

ttabel 2,00), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Knisley berbantuan Quizwhizzer efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik..(Risanjani, 2023)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Elsa Novarensa Lutfiani, Supandi, dan Eko Sugiyono (2024) juga membahas tentang penggunaan media interaktif berbasis QuizWhizzer dalam pembelajaran matematika di SMK N 4 Semarang. Hasil penelitian membuktikan adanya perkembangan motivasi belajar peserta didik setelah memanfaatkan media tersebut. Sebelum penerapan, rata-rata motivasi siswa hanya 46%, sedangkan setelah pembelajaran dengan QuizWhizzer meningkat menjadi 69%. Peningkatan ini terlihat pada beberapa indikator, seperti semangat siswa mengikuti pembelajaran, kegigihan dalam menghadapi kesulitan, serta antusias mereka untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, khususnya QuizWhizzer mampu memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika.(Elsa Novarensa Lutfiani, Supandi, 2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Deni Andika Nur Pratama, Wahyu Lestari, dan Darwin Djani (2025) berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Wordwall dan QuizWhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa*" meneliti sejauh mana penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi, melibatkan 38 siswa kelas VIII MTs SA Tarbiyatus Shibyan sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall memiliki hubungan yang sangat kuat dengan minat belajar siswa dengan nilai korelasi  $r = 0,841$ , sedangkan QuizWhizzer memiliki hubungan kuat dengan nilai  $r = 0,644$ . Ketika kedua media digunakan secara bersamaan, diperoleh hasil  $R = 0,843$  dan koefisien determinasi  $R^2 = 0,711$ , yang berarti 71,1% variasi minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan kedua media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi Wordwall dan QuizWhizzer mampu

menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.(Pratama et al., 2025)

Meskipun Quizwhizzer cukup menarik digunakan dalam pembelajaran karena menyenangkan, tetap ada beberapa kelemahan yaitu: pertama penggunaannya bergantung pada jaringan internet. Jika koneksi tidak ada maka permainan tidak bisa berlangsung dalam proses pembelajaran, yang kedua tidak semua sekolah memperbolehkan membawa hp, sehingga media ini tidak bisa diterapkan di kelas karena termasuk media it , yang ketiga karena sifatnya berbentuk game, ada kemungkinan siswa lebih fokus pada permainan dibandingkan fokus memahami materi.

### Metode

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan tujuan untuk untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media Quizwhizzer untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di kelas X MAN 1 Lamongan. Metode eksperimen dipilih karena bertujuan untuk bisa melihat ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (treatment) terhadap perubahan kondisi tertentu.(Elsani et al., 2020)

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Lamongan yang beralamat Jl. Veteran No.43, Jetis, Kec. Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur 62212, Pada penelitian ini hanya digunakan satu kelompok eksperimen. Pertama, peneliti memberikan pre-test ( $O_1$ ) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan. Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan ( $X$ ) berupa treatment sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah perlakuan selesai, dilakukan post-test ( $O_2$ ) untuk melihat hasil akhir yang diperoleh peserta didik. Melalui cara ini, peneliti dapat membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui sejauh mana perlakuan tersebut memberikan pengaruh.Desain penelitian seperti pada Tabel 1. berikut:

Pre test	perlakuan	Post test
$O_1$	$X$	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

X= Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer

$O_2$  = Nilai Posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Hasil tes yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat apakah ada perubahan setelah diberikan perlakuan (treatment) yang ditandai dengan post-test ( $O_2$ ). Jika ternyata terdapat perbedaan yang cukup jelas antara hasil pre-test dan post-test, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan penguasaan mufrodad siswa kelas X E MAN 1 Lamongan. Tes hasil belajar adalah cara untuk melihat seberapa jauh siswa memahami dan menguasai materi yang sudah diajarkan, sekaligus untuk menilai perkembangan mereka selama mengikuti proses pembelajaran. (Elsa Novarensa Lutfiani, Supandi, 2024)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X E MAN 1 Lamongan dengan jumlah 36 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Peneliti menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus, yaitu teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampling jenuh merupakan metode pengambilan sampel dengan cara melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini biasanya dipakai ketika jumlah populasi relatif sedikit, misalnya kurang dari 40 orang. Sampling jenuh juga dikenal dengan istilah sensus, karena semua anggota populasi ikut dijadikan sampel. (Suriani et al., 2023) Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes diberikan kepada peserta didik dua kali berupa pre-test dan post-test baik untuk kelas kontrol maupun eksperimen.

### **Pembahasan dan Diskusi**

Penelitian dilangsungkan di kelas X MAN 1 Lamongan yang berjumlah 36 orang siswa untuk melihat pengaruh dari penerapan media pembelajaran quizwhizzer terhadap kemampuan kosa kata bahasa arab. Untuk pembandingan Sebelum perlakuan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan pretest.

Setelah perlakuan dengan menggunakan media Quizwhizzer, peneliti kemudian memberikan post-test. Hasil dari kedua tes tersebut selanjutnya diuji menggunakan uji normalitas. Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah data yang diperoleh menyebar secara normal atau tidak, dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov.yang hasilnya tertera pada tabel 2

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smimov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.128	36	.143	.957	36	.176
POST TEST	.214	36	.000	.833	36	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas, data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ . Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai pre-test memiliki signifikansi sebesar 0,176, yang lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa data pada pre-test berdistribusi normal. Sementara itu, nilai post-test menunjukkan signifikansi sebesar 0,000, yang lebih besar dari 0,05, sehingga berdistribusi normal. Dengan demikian, data pada tahap pre-test dan post test memenuhi persyaratan normalitas. Setelah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan memiliki tingkat variasi yang sama atau berbeda. Hasil uji homogenitas ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji homogenitas Data Hasil Belajar Siswa**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.246	1	70	.268

Berdasarkan tabel di atas dan hasil perhitungan dengan metode Levene's Statistics seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.268 > 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian bersifat homogen. Setelah uji prasyarat analisis data dilakukan, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa perbedaan yang muncul pada analisis statistik parametrik (seperti uji t, ANAVA, atau ANCOVA) benar-benar disebabkan oleh perbedaan antar kelompok, bukan karena adanya perbedaan di dalam kelompok itu sendiri, hasilnya menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian, langkah berikutnya yang dapat dilakukan peneliti adalah melanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan uji-t pada tabel berbantu SPSS versi 22

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sampe T Tes  
Paired Samples Test**

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Upper			
PRE TEST POST TEST	-19.30556	5.23078	.87180	-17.53571	-22.145	35	.000

Berdasarkan hasil uji **paired sample t-test** menggunakan SPSS versi 22, aturan pengambilan keputusan adalah jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dari perhitungan pada Tabel 4 terlihat nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer efektif untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Lamongan.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Quizwhizzer dalam proses pembelajaran adalah efektif terhadap kemampuan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa.

Seseorang yang memiliki kosa kata Arab yang mencukupi dapat menulis dan berkomunikasi dengan baik dalam bahasa tersebut. Menulis dan berbicara adalah kemampuan. berkomunikasi dengan penguasaan kosa kata yang luas dan produktif serta elemen pendukung utama pengalaman.(Imron & Fajriyah, 2021)

Quizwhizzer adalah platform web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan, terutama untuk tujuan pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru dan pengguna lain untuk menciptakan kuis yang menarik dan menantang, yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.(Wafara, 2023)

Selain itu, penggunaan media pembelajaran memiliki efek yang signifikan pada pembelajar. Ini memungkinkan pembelajar untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memperoleh pengetahuan yang lebih nyata, serta membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.(Moto, 2019)

Quizwhizzer memiliki keunggulan dalam memberikan umpan balik secara langsung serta menyajikan laporan perkembangan belajar siswa, yang dapat mendorong semangat belajar mereka. Umpan balik ini sangat bermanfaat karena membantu siswa mengenali kesalahan mereka dan segera memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, fitur laporan kemajuan memungkinkan guru untuk memantau perkembangan tiap peserta didik, sehingga bisa memebantu memberikan dukungan yang lebih cocock dan sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik. Tingkat interaktivitas yang ditawarkan oleh Quizwhizzer juga berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses kegiatan belajar berlangsung. Melalui pembelajaran yang interaktif, peserta didik cenderung lebih mudah mengerti dan mengingat materi. Dengan penggunaan yang efektif, Quizwhizzer bisa di manfaatkan oleh guru untuk mewujudkan kondisi belajar yang lebih menarik perhatian dan memotivasi.(Hermawan & Suharto, 2025)

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan media quizwhizzer efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab siswa man 1 lamongan kabupaten Lamongan . Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis penelitian dengan menggunakan bantuan spss versi 22 dapat disimpulkan dari uji paired sample t- test nilai sig(2-tailed ) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga H<sub>1</sub> yang berbunyi media quizwhizzer efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab siswa man 1 lamongan dinyatakan diterima dan H<sub>0</sub> yang berbunyi media Quizwhizzer tidak efektif dalam penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab siswa kelas X MAN 1 Lamongan dinyatakan ditolak. Ini mengimplikasikan bahwa quizwhizzer efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab siswa. Selain menambah pemahaman kosakata, media ini juga membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini tentu menjadi peluang bagi guru untuk memanfaatkan media ini sebagai sarana belajar yang efektif.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan University of Malaya atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

## Pernyataan Kontribusi Penulis

Alfiatun Muniroh bertanggung jawab atas perumusan ide, pelaksanaan penelitian, serta penulisan naskah. Muhammad Afifudin Dimyathi berperan dalam supervisi dan revisi akademik. Muhammad Anwar berkontribusi dalam analisis data dan penyempurnaan naskah. Seluruh penulis telah menyetujui versi akhir naskah.

## References

- Anshar. (n.d.). Korelasi penguasaan mufrodat bahasa arab dengan keterampilan berpidato bahasa arab. *Al- Maraji'*, 67–81.
- Aprizal, A. P. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 181–191.
- Banarsari, A., Rizki Nurfadilah, D., & Zainul Akmal, A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *SHEs: Conference Series*, 6(1), 459–464. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Damanik, R. (2019). Hubungan Kompetensi Guru Dengan Kinerja Guru. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.170>
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Eky Achmad Basim, Taqiyah, S. Z., & Syafi'i. (2022). Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 78–93. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6149>
- Elsa Novarensa Lutfiani, Supandi, E. S. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK PADA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2020), 265–271.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mugarsari. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i2.2511>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Fahrurrozi, S. (2020). PERKEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI INDONESIA PERKEMBANGAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI INDONESIA. *Ihya Al-Arabiyah*, 62–72.
- Fajri Arif Wibawa, M. P. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*, 2(3), 96–101.
- Hasnidar. (2021). Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTsN Palopo. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(3), 197–206. <https://doi.org/10.58230/27454312.105>
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN. 5(2). <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>
- Ilhami, R., Dimyathi, M. A., & Surabaya, S. A. (2024). Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN Sidoarjo UIN Sunan Ampel Surabaya , Indonesia aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh canggihnya teknologi termasuk politik , berbasis ICT ( *Information and Commun.* 07, 128–143.
- Imron, A., & Fajriyah, D. F. (2021). Penggunaan Metode Bernyanyi dalam Menghafal Mufrodad (Kosakata) Bahasa Arab di MI. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 41–56. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.255>
- Izzanti, D. A., Nasution, M. R., Wasik, H. A., Juanda, M. I., & Nasution, S. (2025). Hakikat Bahasa dalam Objek Kajian Linguistik Universitas Islam Negeri Sumatera Utara , Indonesia pustaka atau kajian literatur . *Kajian Pustaka merupakan daftar referensi dari semua jenis.*
- Luhur Wicaksono. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran Luhur Wicaksono. *J P P Journal of Prospective Learning*, 1(2), 9–19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>

- Minsih, A. G. D. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), 20–27.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.  
<https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratama, D. A. N., Wahyu Lestari, & Darwin Djeni. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Wordwall dan Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 49–59.  
<https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i1.7633>
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21.  
<https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- Rina Devianty. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226–245.
- Risanjani, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Matematika Kinsley Berbantuan Media QuizWhizzer Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *DEWANTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–7.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. 3, 123–133.
- Septiani Selly Susanti. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *STAI Darussalam Lampung*, 3–5.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna->

Shobrina Zulfatunnisa, L. M. (2022). Pentingnya Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(2), 199–213.  
<http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.  
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243–252.