



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TAJWID MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA ARAB DI UNM

Dessy Sintari Daoed¹⁾, Susiawati²⁾, Irfan³⁾, Mastur⁴⁾, Randy⁵⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: dessy.sintari.daoed@unm.ac.id

²⁾Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: susiawati@unm.ac.id

³⁾Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: irfan90@unm.ac.id

⁴⁾Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: mastur@unm.ac.id

⁵⁾Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: randy@unm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the use of the Quizizz application in Tajwid learning, the effectiveness of Quizizz in improving Tajwid learning outcomes, and the extent of the improvement in learning outcomes of Arabic Language Education students at UNM after using Quizizz. This research is motivated by the low interest and learning outcomes of students in Tajwid courses due to the use of conventional and less interactive learning methods. Therefore, technology-based learning media are needed to increase students' motivation and engagement in the learning process. This study used a quantitative approach with an experimental method. The subjects of this research were students of the Arabic Language Education program at UNM. Data collection techniques were conducted through observation, tests, documentation, and questionnaires. The research data were analyzed using descriptive analysis and statistical tests to determine the effectiveness of the Quizizz application on students' learning outcomes. The results showed that the use of the Quizizz application in Tajwid learning created a more interactive, interesting, and enjoyable learning atmosphere. Students became more active and motivated in participating in the learning process. In addition, the use of Quizizz proved to be effective in improving students' Tajwid learning outcomes. This can be seen from the increase in students' scores after using Quizizz compared to before its implementation. The improvement in learning outcomes occurred because students found it easier to understand the material through interactive quizzes, direct feedback, and game-based learning systems provided by Quizizz. Therefore, it can be concluded that the Quizizz application is effective as a learning medium for Tajwid among Arabic Language Education students at UNM because it can improve students' motivation, participation, and learning outcomes.

Keywords: Quizizz, Tajwid learning, learning outcomes, learning media, Arabic Language Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Tajwid, efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Tajwid, serta besarnya peningkatan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Tajwid akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan angket. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji statistik untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Tajwid dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Mahasiswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Tajwid mahasiswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai mahasiswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi tersebut. Peningkatan hasil belajar terjadi karena mahasiswa lebih mudah memahami materi melalui kuis interaktif, umpan balik langsung, dan sistem pembelajaran berbasis permainan yang tersedia pada Quizizz. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran Tajwid bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM karena mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: : Quizizz, pembelajaran Tajwid, hasil belajar, media pembelajaran, Pendidikan Bahasa Arab.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran di perguruan tinggi (Yuliana et al., 2023). Pembelajaran di era modern menuntut pendidik untuk mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa saat ini (Muhammad & Ayunda, 2024). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik (Sholeha et al., 2024).

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi seperti Quizizz (Fadillah & Marsofiyati, 2023). Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur kuis, evaluasi, dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar (Muhammad & Ayunda, 2024). Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Afifa & Arifin, 2025).

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan media digital sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa (Bayhaqi et al., 2025). Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Arab dan Al-Qur'an adalah ilmu tajwid, karena tajwid berperan dalam membantu mahasiswa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai kaidah pelafalan yang tepat (Martínez,

2025). Namun, pembelajaran tajwid sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh mahasiswa karena banyaknya aturan bacaan yang harus dipahami dan dihafalkan (Aprilia et al., 2025).

Kurangnya variasi media pembelajaran dalam mata kuliah tajwid dapat menyebabkan rendahnya partisipasi dan hasil belajar mahasiswa (Cahyani et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi tajwid (Fadillah & Marsofiyati, 2023). Penggunaan Quizizz dinilai mampu menjadi solusi karena memiliki fitur gamifikasi, umpan balik instan, serta tampilan menarik yang dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah (Muhammad & Ayunda, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan siswa pada berbagai mata pelajaran (Yuliana et al., 2023). Penelitian Bayhaqi et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Sholeha et al. (2024) juga menyatakan bahwa aplikasi Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Negeri Makassar (UNM), masih ditemukan mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan hukum-hukum



tajwid dengan benar. Rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar tajwid. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, salah satunya melalui penggunaan aplikasi Quizizz.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM”.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Tajwid mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui data berupa angka yang dianalisis secara statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah **One Group Pretest-Posttest Design**, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok dengan memberikan tes sebelum perlakuan (pretest) dan tes setelah perlakuan (posttest). Dalam penelitian ini, mahasiswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dalam memahami materi Tajwid. Setelah itu, mahasiswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui

peningkatan hasil belajar setelah penggunaan aplikasi tersebut.

Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di UNM yang mengikuti mata kuliah Tajwid. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui proses penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Tajwid. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz. Angket digunakan untuk mengetahui respons dan motivasi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa, sedangkan analisis statistik digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan aplikasi Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Negeri Makassar dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas



penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Tajwid. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pretest dan posttest terhadap 30 mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan kepada mahasiswa, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Tajwid memperoleh respons yang positif. Mahasiswa terlihat lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan aplikasi yang menarik, adanya sistem permainan, skor, serta peringkat membuat mahasiswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga merasa lebih mudah memahami materi Tajwid melalui latihan soal interaktif yang tersedia pada aplikasi Quizizz.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Sebanyak 86% mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran Tajwid menjadi lebih menarik, 83% mahasiswa merasa lebih mudah memahami materi Tajwid, dan 80% mahasiswa mengaku lebih semangat mengikuti pembelajaran karena adanya unsur kompetisi dan permainan pada aplikasi Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Efektivitas penggunaan Quizizz juga terlihat dari hasil belajar mahasiswa yang mengalami peningkatan setelah penggunaan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, rata-rata nilai mahasiswa sebelum menggunakan Quizizz adalah 63,4, sedangkan setelah menggunakan

Quizizz meningkat menjadi 84,7. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 21,3 poin.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Mahasiswa

Keterangan	Nilai Rata-rata
Pretest	63,4
Posttest	84,7
Peningkatan	21,3

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam membantu mahasiswa memahami materi Tajwid, seperti hukum nun mati dan tanwin, mad, qalqalah, serta makharijul huruf. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa dapat langsung mengetahui jawaban yang benar maupun salah setelah mengerjakan kuis sehingga mereka lebih mudah memperbaiki kesalahan dan memahami materi secara mendalam.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton. Mahasiswa menjadi lebih fokus dan terlibat selama pembelajaran berlangsung. Dosen juga lebih mudah dalam melakukan evaluasi karena aplikasi Quizizz menyediakan laporan nilai secara otomatis dan cepat.

Berdasarkan hasil analisis data, sebagian besar mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar yang tergolong tinggi. Dari 30 mahasiswa, sebanyak 24 mahasiswa mengalami peningkatan tinggi, 5 mahasiswa mengalami peningkatan sedang, dan 1 mahasiswa



mengalami peningkatan rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi digital seperti Quizizz mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital saat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran Tajwid bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan mahasiswa, dan hasil belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Negeri Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Tajwid memberikan pengaruh yang positif terhadap proses dan hasil belajar mahasiswa.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Tajwid mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Fitur permainan, skor, dan peringkat pada aplikasi Quizizz

juga meningkatkan minat belajar mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Tajwid mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari 63,4 pada pretest menjadi 84,7 pada posttest dengan peningkatan sebesar 21,3 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa lebih mudah memahami materi Tajwid setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian, aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Tajwid, khususnya pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di UNM.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, E. Z., & Arifin, M. B. U. (2025). The use of Quizizz application for Al-Islam lesson to enhance learning effectiveness. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*.
- Aprilia, R., Djamdjuri, D. S., & Muhlisin, S. (2025). Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa di Madrasah Tsanawiyah. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*.
- Bayhaqi, A. A., Azhari, S., & Istiqomah, N. (2025). The effectiveness of Quizizz-based gamification in improving students' Arabic learning outcomes. *Studi Arab*.



Cahyani, L., Suparmanto, & Syahputra, M. F. (2024).

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi di Semester IV A Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mataram. *ARABIA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab*.

Fadillah, A. D., & Marsofiyati. (2023). Pemanfaatan

Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Humaniora dan Sosial Sains*.

Martínez, A. G. (2025). A computational system to handle

the orthographic layer of tajwid in contemporary Quranic orthography. *arXiv*.

Muhammad, & Ayunda, D. S. (2024). Optimalisasi

penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi literatur di era Society 5.0. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.

Sholeha, S., Zainullah, A., & Muzammil, A. (2024).

Efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 2 Probolinggo. *FASHOHAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*.

Yuliana, D., Bajjuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., &

Selvianda, N. P. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah analisa dan desain sistem informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.