

**Efektivitas Media *Wayground* (Quizizz) terhadap Penguasaan Kosakata
Bahasa Arab Berbasis Pertanyaan LOTS dan HOTS****The Effectiveness of *Wayground* (Quizizz) as a Learning Medium for Arabic
Vocabulary Acquisition Based on LOTS and HOTS Questions****Azkiyatul Munawaroh*, Syarifuddin Syarifuddin, Mochamad Hasyim**

Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

*Corresponding E-mail: munawarohazkiyatul@gmail.comDOI: <https://doi.org/10.51214/jicalls.v4i1.2028>**Abstract**

This study examined the effectiveness of *Wayground* (Quizizz) as a learning medium for improving students' Arabic vocabulary acquisition by assessing their thinking levels based on Lower-Order Thinking Skills (LOTS) and Higher-Order Thinking Skills (HOTS). The study used a quantitative approach with an experimental design and a one-group pretest–posttest design. The participants consisted of 30 seventh-grade students at MTs Ma'arif Sukorejo, Pasuruan. Data were collected through observation, tests (pretest and posttest), and documentation. The data were analyzed in several stages, beginning with prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using a paired-samples t-test. The findings showed that using *Wayground* (Quizizz) significantly improved students' Arabic vocabulary acquisition. This effectiveness was indicated by the higher mean posttest score compared with the pretest score and was supported by the hypothesis test, which yielded a significance value of $p < 0.05$. In addition to improving learning outcomes, *Wayground* (Quizizz) substantially enhanced students' motivation, active engagement, and critical thinking skills through the integration of LOTS- and HOTS-based questions. Therefore, *Wayground* (Quizizz) was recommended as a relevant and applicable interactive learning medium for Arabic language instruction.

Keywords: Arabic Vocabulary; Higher-Order Thinking Skills; Learning Media; Lower-Order Thinking Skills; *Wayground* (Quizizz).

Abstrak

Penelitian ini dirancang untuk menguji efektivitas media *Wayground* (Quizizz) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, dengan meninjau tingkat berpikir peserta didik berdasarkan kategori Lower Order Thinking Skills (LOTS) dan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen dengan desain one-group pretest–posttest. Subjek dalam penelitian ini mencakup 30 siswa kelas VII MTs Ma'arif Sukorejo Pasuruan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi, tes (pretest dan posttest), serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan. Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media *Wayground* (Quizizz) secara signifikan efektif dalam mengoptimalkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Efektivitas tersebut dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan dengan pretest, yang diperkuat oleh hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, pemanfaatan media *Wayground* (Quizizz) secara substansial mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif siswa, serta keterampilan berpikir kritis melalui integrasi soal berbasis LOTS dan

HOTS. Oleh karena itu, media Wayground sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran interaktif yang relevan dan aplikatif dalam pengajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: *Higher-Order Thinking Skills*; Kosakata Bahasa Arab; *Lower-Order Thinking Skills*; Media Pembelajaran; Wayground (Quizizz).

PENDAHULUAN

Pembelajaran dinilai sebagai proses interaksi edukatif secara komprehensif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk memfasilitasi transformasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.¹ Dalam dinamika pembelajaran, pendidik tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang mampu mengondisikan lingkungan belajar secara aktif, kreatif, inovatif, dan komunikatif. Efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran ini sangat ditentukan oleh ketepatan artikulasi metode, strategi, serta pemanfaatan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik.²

Bahasa pada hakikatnya merupakan instrumen komunikasi esensial yang memfasilitasi manusia dalam mengekspresikan gagasan, gagasan kognitif, afeksi, serta pertukaran informasi antarindividu.³ Sebagai salah satu bahasa internasional, bahasa Arab memegang peranan yang sangat strategis dan fundamental dalam lanskap pendidikan Islam, khususnya sebagai pintu gerbang utama dalam mengakses dan mengkaji literatur-literatur keislaman secara komprehensif.⁴ Bahasa Arab tidak hanya dipelajari sebagai bahasa komunikasi, di samping itu, kedudukannya sebagai bahasa sumber Al-Qur'an, hadis, dan kajian keislaman klasik menempatkan pembelajaran bahasa Arab pada posisi yang sangat vital, khususnya dalam mensinergikan potensi intelektual dan spiritual peserta didik di lembaga pendidikan berbasis Islam.⁵

Sebagai salah satu mata pelajaran inti di lingkungan madrasah, pembelajaran bahasa Arab difokuskan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa (*al-maharat al-lugawiyah*) secara komprehensif, yang mencakup keahlian menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*).⁶ Secara konseptual, struktur pengajaran bahasa Arab berpusat pada empat kemahiran linguistik utama, yakni *maharah al-istima'* (menyimak), *maharah al-kalam* (berbicara), *maharah al-qira'ah* (membaca), dan *maharah al-kitabah* (menulis) sebagai satu kesatuan kompetensi yang utuh. Keempat keterampilan

¹ Utama Keberhasilm Pembelajaran and Khairun Nisa, "NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial" 13, no. 1 (2026): 432–441.

² Iain Padangsidimpuan, "Belajar Dan Pembelajaran" Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang 03, no. 2 (2017): 333–352.

³ Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia" 1, no. 2 (2022): 1–10.

⁴ Azizah Sabrina Gajah, Umairah Muthia Inayah, and Nadya Dwi Haryuni, "Peranan Bahasa Arab Dalam Pengembangan Studi Islam" 1, no. 2 (2023).

⁵ Allam Tri Mufadhol and Neni Nuraeni, "Pentingnya Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Pemahaman Islam Yang Mendalam : Analisis Tentang Metode Pembelajaran Dan Penerapannya" 3 (2025).

⁶ Suharia Sarif, Sastra Arab, and Pendahuluan, "A Jamiy," 06, no. 1 (2017): 72–93.

tersebut saling berkaitan dan membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.⁷

Kosakata (*mufrodāt*) merupakan perbendaharaan kata yang dikuasai oleh individu dalam suatu bahasa, yang berfungsi sebagai fondasi dasar dalam merealisasikan berbagai bentuk interaksi dan aktivitas komunikasi.⁸ Penguasaan *mufrodāt* memegang peranan krusial dalam struktur pembelajaran bahasa Arab karena menjadi basis utama dalam mengonstruksi makna, menyusun struktur kalimat, dan memfasilitasi kelancaran komunikasi linguistik, serta mengembangkan keterampilan berbahasa. Luasnya perbendaharaan kosakata (*mufrodāt*) yang dikuasai siswa berbanding lurus dengan kemudahan mereka dalam merekonstruksi makna teks, memahami wacana lisan, serta mengaitkan materi pembelajaran bahasa Arab secara komprehensif.⁹

Kosakata atau mufradat merupakan unsur dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Mufradat tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan kata yang harus dihafal, tetapi juga sebagai alat untuk memahami makna dan membangun keterampilan berbahasa.¹⁰ Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufradat tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal arti kata, tetapi juga kemampuan menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat, percakapan, maupun situasi kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penguasaan kosakata perlu dilatih secara berkelanjutan melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif.¹¹

Karakteristik bahasa Arab yang memiliki sistem morfologi dan derivasi kata yang kompleks menyebabkan peserta didik memerlukan strategi khusus dalam mempelajari kosakata.¹² Kompleksitas bahasa Arab terlihat dari sifat derivatifnya, di mana satu akar kata mampu melahirkan berbagai struktur leksikal yang menuntut pemahaman pola (*wazan*) secara komprehensif oleh peserta didik yang menghasilkan berbagai bentuk dan makna yang berbeda. Maka dari itu, penguasaan kosakata tidak cukup hanya dengan menghafal arti kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam berbagai konteks kalimat.¹³

Selain itu, mufradat dalam bahasa Arab dapat dibedakan menjadi kosakata reseptif dan kosakata produktif. Kosakata reseptif adalah kosakata yang dapat dipahami ketika mendengar atau membaca, sedangkan kosakata produktif adalah kosakata yang mampu

⁷ Jurnal Pengabdian Masyarakat, "Jurnal Pengabdian Masyarakat" 3, no. 2 (2025): 140–148.

⁸ Rambu Aulia et al., "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodāt" 1, no. 2 (2021): 39–48.

⁹ Available Online et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab" Thityn Ayu Nengrum,¹ Muh. Arif² 1. 9, no. 1 (2020): 1–15.

¹⁰ Pembelajaran Unsur-unsur Bahasa, Arab Mufradat, and Madrasah Ibtidaiyah Mi, "Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab" 15, no. 1 (2023): 58–73.

¹¹ Abdullah Syihabuddin et al., "Pengaruh Penguasaan Mufrodāt Terhadap Kemampuan Membaca Kitab Kuning Santri Di Pondok Pesantren An-Nidhom Penting Dalam Tradisi Pendidikan Di Indonesia , Dan Salah Satu Yang Menjadi Aspek Penting Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma ' Had Al - Birr Unismuh Makassar ".2 (2024).

¹² Nur Ilmi, Hijratul Jihad, and Fathul Maujud, "Pendekatan Sistem Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Analisis Konseptual Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Sebagai Bahasa Asing A Systems Approach To Arabic Language Learning : Conceptual Analysis And Its Implications For The Development Of Teaching Materials As A Foreign" 14, no. 01 (2026).

¹³ D I Sma and Hasyim Asy'ari, "Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Bahasa Arab Kelas X" (2024).

digunakan peserta didik dalam berbicara maupun menulis. Pembelajaran yang efektif perlu mengembangkan kedua jenis kosakata tersebut secara seimbang¹⁴.

Penguasaan kosakata (*mufrodat*) didefinisikan sebagai kapasitas kognitif peserta didik yang mencakup tingkatan mengenali, memahami makna, meretensi dalam ingatan, hingga mengaktualisasikan unit kata secara presisi sesuai dengan konteks situasionalnya. Penguasaan *mufrodat* memuat cakupan yang lebih luas daripada sekadar kemampuan meretensi makna leksikal. Keterampilan ini menuntut kompetensi fungsional peserta didik dalam mengintegrasikan kata ke dalam konstruksi sintaksis, dialog interaktif, serta konteks kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penguasaan kosakata perlu dilatih secara berkelanjutan melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif.¹⁵

Penguasaan kosakata yang baik tidak hanya ditentukan oleh banyaknya kata yang berhasil dihafal peserta didik, tetapi juga oleh kemampuan mereka menggunakan kosakata tersebut dalam berbagai konteks komunikasi.¹⁶ Peserta didik yang memiliki perbendaharaan kosakata yang luas cenderung lebih mudah memahami teks bacaan, menyusun kalimat, maupun mengungkapkan gagasan dalam bahasa Arab.¹⁷ Sebaliknya, keterbatasan kosakata akan menghambat perkembangan seluruh keterampilan berbahasa karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna maupun menggunakan kata secara tepat. Oleh sebab itu, pembelajaran kosakata perlu dirancang melalui aktivitas yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga proses pemerolehan bahasa berlangsung secara optimal.¹⁸

Meskipun penguasaan *mufrodat* bersifat fundamental, fenomena di lapangan memperlihatkan rendahnya daya serap kosakata peserta didik akibat pola pembelajaran yang monoton dan minim media interaktif. Ketergantungan pada strategi hafalan pasif tidak hanya membentuk persepsi bahwa bahasa Arab sulit dipelajari, melainkan juga menekan tingkat motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.¹⁹

Dalam implementasinya, pembelajaran kosakata bahasa Arab masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar peserta didik menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit karena memiliki sistem morfologi, perubahan bentuk kata, dan struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan peserta didik kehilangan motivasi belajar apabila proses pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah dan hafalan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang

¹⁴ D I Sma and Hasyim Asy'ari, "Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Bahasa Arab Kelas X" (2024).

¹⁵ Alit Magdalenna Aisyaroh, Sofwan Adiputra, and M Badrun, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 5, no. 3 (2026): 1272–1287.

¹⁶ "Peningkatan Penguasaan Kosakata Arab Dan Kemampuan Bahasa Komunikatif Melalui Metode" 10 (2025).

¹⁷ Anisah Isnaini, Keterampilan Berbicara, and Pelajar Bahasa Arab, "Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula" 03, no. 02 (2022): 232–240.

¹⁸ Jurnal Teknologi et al., "Analisis Tantangan Guru Dalam Menghadapi Ketidapahaman Siswa Terhadap Kosakata Baru Di Buku Pelajaran Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)" 03, no. 02 (2025): 473–479.

¹⁹ Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota" 14, no. 2 (2017).

mampu mengurangi tingkat kesulitan tersebut melalui media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.²⁰

Pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Penguasaan kosakata (mufradat) menjadi salah satu dasar penting dalam menunjang keempat keterampilan tersebut karena membantu peserta didik memahami makna, menyusun kalimat, dan menggunakan bahasa Arab dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, penguasaan mufradat tidak cukup hanya melalui hafalan, tetapi juga perlu dilatih melalui aktivitas yang memungkinkan peserta didik memahami dan menggunakan kosakata secara tepat.²¹

Namun, pembelajaran kosakata bahasa Arab masih menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik akibat pembelajaran yang monoton dan dominan menggunakan metode hafalan. Kondisi tersebut dapat membuat peserta didik menganggap bahasa Arab sulit dipelajari, terutama karena karakteristik morfologi dan perubahan bentuk kata yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.²²

Gamifikasi merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas pendidikan. Penerapan unsur permainan seperti skor, tantangan, penghargaan, level, serta papan peringkat mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena mereka terdorong untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.²³ Dalam pembelajaran bahasa Arab, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk memperkuat penguasaan kosakata serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.²⁴

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab melampaui peran konvensional penyampaian materi, yaitu dengan menjadi sarana strategis pendorong motivasi belajar. Pemanfaatan media berbasis permainan (*gamified learning*), video interaktif, dan asesmen digital terbukti meningkatkan akses pemahaman peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, teknologi

²⁰ Latifatul Hasanah and Ainur Rofiq Sofa, "Penerapan Morfologi Bahasa Arab Dalam Bahasa Indonesia : Studi Kasus Di MI Nidhamiyah Ketompen Pajajaran" 2 (2025).

²¹ Nurul Huda Asysyaamil, "Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Ma ' Had Aly Mohammad Natsir Kampus 2 Banjarsari Surakarta" 7, no. 1 (2025): 1–21.

²² Anis Muslimatul Falah, "Implementasi Pembelajaran Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas 4 Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Adzkia 4," no. 7200042 (2024).

²³ Abdul Bashith, "Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam" 6 (2025): 119–133.

²⁴ M Baihaqi, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z : Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah" 10, no. 2 (2025): 171–186.

memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efektif.²⁵

Era digital dan perkembangan TIK mendorong urgensi modernisasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Pendidik dituntut merelevansikan praktik pengajarannya melalui pemanfaatan media digital yang inovatif guna memastikan proses pembelajaran berlangsung secara presisi, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik²⁶. Selain itu, integrasi pendekatan gamifikasi mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Fitur peringkat, skor, dan umpan balik instan membuat siswa lebih termotivasi untuk memperbaiki hasil belajarnya. Dalam perspektif teori motivasi, pengalaman belajar yang menyenangkan meningkatkan keterlibatan siswa sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.²⁷

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti secara signifikan mampu mengeskalisasi motivasi belajar, mengoptimalkan partisipasi aktif siswa, serta mengonstruksi iklim pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan kondusif.²⁸ Secara konseptual, media pembelajaran mencakup seluruh instrumen atau perantara yang memfasilitasi transmisi informasi edukatif, guna mengaitkan perhatian, memotivasi respons emosional, serta mengarahkan pemikiran siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.²⁹

Media pembelajaran memegang peranan pivotal dalam memfasilitasi akumulasi dan simplifikasi materi oleh pendidik, sekaligus mengakselerasi retensi serta pemahaman kognitif peserta didik. Pemilihan dan artikulasi media yang tepat secara signifikan mampu mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan instruksional.³⁰ Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang saat ini adalah *Wayground (Quizizz)*. *Wayground* merupakan pengembangan dari platform *Quizizz* yang menyediakan fitur pembelajaran interaktif berbasis permainan atau game-based learning. Platform ini memungkinkan guru membuat soal, kuis, dan evaluasi pembelajaran dengan tampilan menarik, disertai skor, peringkat, dan animasi yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar.³¹

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wayground (Quizizz)*, yaitu platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang menyediakan fitur kuis, skor, peringkat, dan

²⁵ Lulu Jola Uktolseja et al., "Implementasi CALL Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Telling the Time Di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong" 3, no. 4 (2025): 870–876.

²⁶ Resdilla Pratiwi, Niki Habadi, and Risma Harahap, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning" 1, no. 7 (2024): 592–596.

²⁷ Pemanfaatan Gamification Quizizz et al., "TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam" 11, no. 02 (2023): 114–133.

²⁸ Akhmad Dalil Rohman and Tri Noor Khaliza, "Inovasi Pembelajaran Abad Ke-21 Melalui Media Baamboozle : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaboratif Pada Peserta Didik Sekolah Dasar" 1, no. 2 (2025): 98–106.

²⁹ Ali Hasmy, "Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran" "pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Siswa Tingkat Dasar"6, no. 3 (2025): 119–135.

³⁰ Fitri Ramadhani, St Khuznul Khotimah, and Rachmat Alim Taqwa, "The Implementation of LOTS and HOTS and Their Implications for the Learning Process in Elementary Schools" 1 (2025): 24–30.

³¹ Riza Umami and M Rusdi, "Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) Pada Peserta Didik" 7, no. 1 (2021): 57–68.

umpan balik secara langsung. Penggunaan media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.³² Selain itu, integrasi pertanyaan *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* memungkinkan pembelajaran kosakata tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengingat dan memahami, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menganalisis dan menerapkan kosakata dalam berbagai konteks.³³

Penerapan soal berbasis *LOTS* dan *HOTS* dalam pembelajaran bahasa Arab sangat penting untuk membantu peserta didik tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga mampu memahami penggunaan kosakata tersebut dalam berbagai konteks. Melalui soal *HOTS*, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menganalisis penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

Wayground sebagai pengembangan dari platform *Quizizz* menghadirkan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. Platform ini memungkinkan guru menyusun materi, latihan, maupun evaluasi secara lebih kreatif melalui berbagai tipe soal yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain menyediakan umpan balik secara langsung, *Wayground* juga mampu merekam hasil belajar peserta didik secara otomatis sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Kemudahan tersebut menjadikan *Wayground* sebagai salah satu media digital yang potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama pada materi penguasaan kosakata yang membutuhkan latihan secara berulang dan berkesinambungan.³⁵

Penggunaan media *Wayground (Quizizz)* yang dipadukan dengan pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, efektif, dan inovatif. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berpikir kritis secara bersamaan.³⁶

Pemanfaatan media *Wayground (Quizizz)* dalam pembelajaran bahasa Arab juga memberikan ruang bagi terbentuknya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui aktivitas kuis interaktif, siswa terdorong untuk aktif mengidentifikasi konsep, menghubungkan kosakata dengan konteks, dan mengevaluasi jawabannya sendiri. Proses ini membantu memperkuat retensi memori jangka panjang sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan kosakata bahasa Arab.³⁷

³² Abdu Alghoffar Bayhaqi, Saefullah Azhari, and Nurul Istiqomah, "The Effectiveness of Quizizz-Based Gamification in Improving Students' Arabic Learning Outcomes Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Arab Siswa" 16, no. 2 (2025): 187–204.

³³ Aisyah Fitri et al., "Analisis Distribusi Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dan Lower Order Thinking Skills (LOTS) Dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia" 3, no. 1 (2024).

³⁴ Jurnal Pendidikan et al., "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam Membentuk Pembelajar Yang Kompeten" 5, no. 1 (2024): 60–78.

³⁵ "Analisis Peningkatan Literasi Digital Biologi Melalui Penerapan Platform Wayground" 11, no. 04 (2025): 58–69.

³⁶ Ainul Uyun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As' Adiyah Sengkang" (2025).

³⁷ Asep Sunarko et al., "Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ai Melalui Platform Quizizz" 5, no. 2 (2025): 1334–1344.

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam lembaga pendidikan Islam, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosakata (mufradat) menjadi dasar utama bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.³⁸ Penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan siswa memahami struktur bahasa serta isi materi pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh. Namun pada kenyataannya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.³⁹

Perkembangan teknologi pendidikan pada era digital mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah *Wayground (Quizizz)*.⁴⁰ *Wayground* merupakan pengembangan platform *Quizizz* yang menyediakan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dengan tampilan menarik dan interaktif. Penggunaan media digital interaktif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.⁴¹

Menurut penelitian sebelumnya penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam menjawab soal yang diberikan. Selain itu, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa asing.⁴² Penerapan soal berbasis *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran bahasa Arab modern. Soal *LOTS* membantu peserta didik membangun fondasi pengetahuan melalui kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep dasar.⁴³ Setelah kemampuan tersebut terbentuk, peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan soal *HOTS* yang menuntut kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi terhadap berbagai permasalahan kebahasaan. Kombinasi kedua jenis pertanyaan tersebut diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.⁴⁴

³⁸ Iain Sultan and Amai Gorontalo, "Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Kartu Mufradat Pada Siswa Kelas V MIS Al Huda Kota Gorontalo" 4, no. 1 (2025): 43–54.

³⁹ Nissa Zahra et al., "Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Menghafal Mufradat Bahasa Arab Siswa MAN Pematang Siantar" 4, no. 2 (2024): 131–140.

⁴⁰ Martinus Seriandika Saputra and Cahyo Hasanudin, "Desain Dan Persepsi Guru Pada Media Quizizz Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia," no. November 2025 (n.d.): 1053–1071.

⁴¹ Prodi Pendidikan, Bahasa Mandarin, and Universitas Negeri Surabaya, "Pengaruh Penggunaan Media Wayground Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 11 TKI SMK Semen Gresik" (n.d.).

⁴² Peningkatan Keterlibatan and Siswa Sekolah, "Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)" "Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz Terhadap" (2025).

⁴³ isma Risqi Hanifah, Dinda Hafna Sari, And Uyuni Aryaningtyas, "Signifikansi Soal Lots (Lower Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran Awal Sebagai Fondasi Matematika : Kajian Literatur" (n.d.): 53–66.

⁴⁴ Shadiqul Wahdi et al., "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Kurikulum Merdeka" 3, no. 2 (2025): 137–152.

Dalam pembelajaran abad ke-21, siswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, penerapan soal berbasis *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* sangat penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan *LOTS* menekankan kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan, sedangkan pertanyaan *HOTS* melatih kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta⁴⁵.

Pengintegrasian pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* dalam media *Wayground* diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa.⁴⁶ Temuan penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bahwa guru perlu merancang soal *LOTS* dan *HOTS* secara seimbang. Soal *LOTS* berfungsi memperkuat penguasaan konsep dasar, sedangkan soal *HOTS* mendorong siswa menganalisis penggunaan kosakata dalam berbagai situasi. Kombinasi keduanya memungkinkan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman dan penerapan.⁴⁷

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁸ Berdasarkan berbagai uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media *Wayground* yang dipadukan dengan pertanyaan berbasis *LOTS* dan *HOTS* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek penguasaan kosakata. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas *Wayground* terhadap penguasaan mufradat berbasis *LOTS* dan *HOTS* pada jenjang Madrasah Tsanawiyah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pemanfaatan media *Wayground* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.⁴⁹

Kemudian ada yang menyatakan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab⁵⁰. Kemudian peneliti lain menjelaskan bahwa penggunaan soal berbasis *HOTS* dalam media digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa⁵¹.

⁴⁵ Marthen Mau, "Integrasi Keterampilan Berpikir Tingkat Rendah (LOTS) Dan Tinggi (HOTS) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," no.4 November (2025).

⁴⁶ Wahdi et al., "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Kurikulum Merdeka."

⁴⁷ Fitri et al., "Analisis Distribusi Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dan Lower Order Thinking Skills (LOTS) Dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia."

⁴⁸ Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya" 8 (2020): 261–272.

⁴⁹ Wahdi et al., "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Kurikulum Merdeka."

⁵⁰ mia Maryam Sarah, Nenden Munawaroh, And Asep Tutun Usman, "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut)," *Jurnal Wahana Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 129.

⁵¹ Luh Sri, Diana Wati, and I Wayan Widiana, "Media Pembelajaran Literasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik" 4, no. 4 (2024): 563–571.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas *Wayground (Quizizz)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab dengan mengintegrasikan pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* pada jenjang Madrasah Tsanawiyah masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media *Wayground (Quizizz)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab berbasis pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* pada siswa kelas VII MTs Ma'arif Sukorejo Pasuruan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa skor hasil pengukuran penguasaan kosakata bahasa Arab yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang diperoleh secara terukur dan objektif.⁵² Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, karena penelitian ini memberikan perlakuan tertentu kepada peserta didik untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata setelah penggunaan media *Wayground (Quizizz)*.⁵³ Secara operasional, penelitian dilakukan dengan mengukur kemampuan awal siswa melalui *pretest*, memberikan perlakuan berupa pembelajaran kosakata menggunakan *Wayground* dengan pertanyaan *LOTS* dan *HOTS*, kemudian memberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah perlakuan.⁵⁴

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol dengan memberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.⁵⁵ Secara operasional, siswa kelas VII MTs Ma'arif Sukorejo Pasuruan diberikan *pretest* untuk memperoleh data kemampuan awal penguasaan kosakata. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Wayground (Quizizz)* yang berisi pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* sesuai materi kosakata yang telah ditentukan. Setelah seluruh perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Hasil kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penggunaan media *Wayground*.

⁵² Al-muchtari Cimande et al., "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Teknik Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Ilmu Bahasa Arab Terlahir Dan Al- Mempelajari Bahasa Arab Beda Halnya Dengan Belajar Bahasa Ibu Yang Beberapa Keterampilan Yaitu (Listening Proses Sebaran Bahasa Arab Di Berbagai Negara Perkembangan Agama Dan Ajaran Islam" (2021).

⁵³ Baihaqi, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z : Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah."

⁵⁴ Pendidikan, Mandarin, and Surabaya, "Pengaruh Penggunaan Media Wayground Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 11 TKI SMK Semen Gresik."

⁵⁵ Menggunakan Quasi-experiment One-group Pretest-posttest, "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint" 20, no. 1 (2019): 71–80.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.⁵⁶ Instrumen tes disusun berdasarkan indikator penguasaan mufradat dan materi yang diajarkan, kemudian dikembangkan menjadi butir pertanyaan yang mencakup kemampuan *LOTS* dan *HOTS*. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas, sehingga butir soal yang digunakan memiliki tingkat ketepatan dan konsistensi yang memadai.⁵⁷ Secara operasional, instrumen diberikan kepada siswa dalam bentuk *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran hasil *pretest* dan *posttest*, meliputi nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.⁵⁸ Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai salah satu prasyarat analisis parametrik.⁵⁹ Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.⁶⁰ Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga penggunaan media *Wayground (Quizizz)* dinyatakan memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Keterkaitan dengan temuan penelitian terdahulu digunakan sebagai dasar dalam menyusun prosedur penelitian serta sebagai kerangka pembandingan untuk menafsirkan hasil. Sarah, Munawaroh, dan Usman (2023) mengkaji inovasi media pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas XI MAN 1 Garut. Kajian tersebut relevan karena sama-sama menempatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa Arab, meskipun konteks jenjang dan fokus pengukurannya berbeda dari penelitian ini.

Baihaqi (2025) membahas gamifikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah, sehingga memberikan landasan kontekstual mengenai penerapan unsur permainan pada pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan *Wayground* untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMK Semen Gresik menjadi pembandingan dalam penggunaan platform yang sama untuk

⁵⁶ Kosakata Bahasa, Arab Siswa, and Kelas X Man, "Efektivitas Penerapan Metode Drill And Practice Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal" 04 (2024): 51–73.

⁵⁷ Analisis Soal et al., "Analisis Soal Tes Pilihan Ganda Level Hots Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Mts Politani Maccirinnae Tikke Kec. Tikke Raya Kab. Pasangkayu Skripsi" (2024).

⁵⁸ andi Ferawati Jafar And Group Pre, "Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil The Implementation Of The Conventional Learning Method To" 3, No. 2 (2021): 190–199.

⁵⁹ U J I Homogenitas And D A N Uji, "Pengujian Persyaratan Analisis" 7, no. 1 (2020): 50–62.

⁶⁰ Yuli Wahyuliani, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung" 3 (2016): 22–36.

pembelajaran kosakata bahasa asing, tetapi tidak secara langsung menjelaskan hasil pembelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut mendukung relevansi pemilihan media dan konteks pembelajaran, namun tidak dapat dianggap sebagai bukti langsung efektivitas *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab berbasis *LOTS* dan *HOTS* pada siswa kelas VII MTs Ma'arif Sukorejo Pasuruan. Perbedaan subjek, materi, desain, dan indikator pengukuran perlu diperhatikan saat membandingkan temuan. Atas dasar itu, penelitian ini mengukur perubahan skor *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok siswa, kemudian menafsirkan hasilnya dengan mempertimbangkan persamaan dan perbedaan konteks penelitian terdahulu.

PEMBAHASAN

Efektivitas Media *Wayground* (Quizizz) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Hasil penelitian diperoleh dari pengukuran penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Ma'arif Sukorejo Pasuruan sebelum dan sesudah penerapan media *Wayground* (Quizizz) berbasis pertanyaan *LOTS* dan *HOTS*. Penelitian melibatkan 30 siswa dengan pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah pembelajaran menggunakan media *Wayground*. Rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 64,00, sedangkan rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 84,00, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 20,00 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian penguasaan kosakata setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan media *Wayground*.

Untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji *paired sample t-test* terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan nilai selisih rata-rata sebesar -12,00, standar deviasi 10,29, dan nilai *t* sebesar -6,386 dengan derajat kebebasan (*df*) 29 serta nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Wayground* (Quizizz), penguasaan kosakata bahasa Arab siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Peningkatan rata-rata penguasaan kosakata dari 64,00 menjadi 84,00 menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* (Quizizz) memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran mufradat. Perubahan sebesar 20 poin menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut, siswa mampu memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan kondisi awal. Temuan ini tidak hanya menunjukkan adanya perubahan secara deskriptif, tetapi juga diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, peningkatan yang terjadi memiliki perbedaan yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, *Wayground* dapat dipandang sebagai media yang efektif untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam konteks penelitian ini. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai

media gamifikasi dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi, kepuasan, *self-efficacy*, dan performa belajar siswa.⁶¹

Secara pedagogis, peningkatan tersebut dapat dipahami dari karakteristik *Wayground* yang menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur permainan. Dalam pembelajaran konvensional, latihan kosakata sering kali berpusat pada mengingat arti kata dan mengerjakan soal secara individual, sehingga aktivitas belajar dapat terasa monoton. Sebaliknya, penggunaan media gamifikasi menghadirkan unsur skor, tantangan, umpan balik, dan kompetisi yang membuat siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih antusias saat mengerjakan soal karena hasil jawaban dan skor dapat diketahui secara langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam *gamified formative assessment* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja pembelajar bahasa. Dengan demikian, peningkatan skor dalam penelitian ini dapat dipahami bukan semata-mata karena penggunaan teknologi, melainkan karena media tersebut menciptakan lingkungan belajar yang memberikan stimulus, umpan balik, dan tantangan bagi siswa.⁶²

Efektivitas *Wayground* dalam penelitian ini juga berkaitan dengan karakteristik pembelajaran kosakata yang memerlukan pengulangan dan penguatan. Kosakata yang baru dipelajari akan lebih mudah dikuasai apabila siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali, mengingat, memahami, dan menggunakan kata tersebut secara berulang melalui aktivitas yang bermakna.⁶³ *Wayground* memungkinkan latihan diberikan secara bertahap melalui berbagai bentuk pertanyaan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga langsung merespons stimulus yang diberikan. Hal tersebut dapat membantu memperkuat proses pengingatan dan pemahaman kosakata. Penelitian mengenai penggunaan gamifikasi *Quizizz* juga menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar karena siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.⁶⁴

Hal penting lainnya dalam penelitian ini adalah pengintegrasian pertanyaan *LOTS* dan *HOTS*. Peningkatan penguasaan kosakata tidak hanya diarahkan pada kemampuan mengingat arti kata, tetapi juga pada kemampuan memahami dan menggunakan kosakata dalam konteks tertentu.⁶⁵ Pada tahap *LOTS*, siswa memperoleh dasar melalui aktivitas mengingat dan memahami kosakata. Setelah dasar tersebut terbentuk, pertanyaan *HOTS* memberikan

⁶¹ Titi Safitri Maharani et al., "Penerimaan Platform Quizizz Dalam Pembelajaran Informatika : Integrasi Technology Acceptance Model (Tam) Dan Intrinsic Motivation Inventory (Imi) Pada Smpn 3 Susukan Banjarnegara" 3, No. 2 (2026): 62–73.

⁶² Shofwan Sholahudin, "Pengaruh Gamifikasi Asesmen Formatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing" 11, no. 2 (2026): 1711–1719.

⁶³ Pendidikan, Mandarin, and Surabaya, "Pengaruh Penggunaan Media Wayground Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 11 TKI SMK Semen Gresik."

⁶⁴ M Ichwan Al Hafidz, Annisa Larasati, and Muhammad Rikzam Kamal, "Nusantara Educational Review Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan" 3, no. 2 (2025): 110–118.

⁶⁵ Sri Andra R Sunani et al., "Pengaruh Higher Order Thinking Skills (Hots) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Usia 5-6 Tahu Pendidikan Paling Awal Di Mulai Dari Pendidikan Anak Usia Dini Yang Mana PAUD Bisa Membantu Anak Untuk Mempersiapkan Dirinya Dalam Memasuki Pendidikan Sekolah Dasar." 05, no. 1 (2025): 59–73.

kesempatan kepada siswa untuk menganalisis penggunaan kosakata, menghubungkan kata dengan konteks, serta menentukan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia.⁶⁶ Dengan demikian, *LOTS* dan *HOTS* memiliki fungsi yang saling melengkapi. *LOTS* membangun fondasi penguasaan kosakata, sedangkan *HOTS* mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan tersebut secara lebih mendalam.⁶⁷

Temuan tersebut relevan dengan penelitian yang menemukan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi persoalan ketika aktivitas belajar didominasi oleh kemampuan berpikir tingkat rendah dan kurang memberikan ruang bagi aktivitas analitis, evaluatif, dan kreatif.⁶⁸ Pengembangan pembelajaran berbasis *HOTS* dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan aktivitas yang mendorong analisis, evaluasi, dan produksi bahasa.⁶⁹ Hasil penelitian Masrifah, Ahsanuddin, dan Ainin (2025) juga memperlihatkan bahwa penggunaan latihan berbasis *HOTS* dalam pembelajaran bahasa Arab menghasilkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan latihan konvensional, dengan perbedaan yang signifikan dan *effect size* yang kuat. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan pertanyaan *HOTS* dapat menjadi bagian penting dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang tidak berhenti pada hafalan.

Jika dikaitkan dengan hasil penelitian, kombinasi *Wayground* dengan *LOTS* dan *HOTS* memberikan dua fungsi sekaligus. *Wayground* berfungsi sebagai media yang meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, sedangkan *LOTS* dan *HOTS* berfungsi sebagai struktur kognitif dalam pemberian latihan.⁷⁰ Keduanya saling melengkapi: unsur gamifikasi membuat siswa lebih terdorong untuk mengikuti aktivitas, sementara variasi tingkat kognitif membuat siswa tidak hanya mengejar skor tetapi juga memproses informasi kosakata secara bertahap. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi juga menunjukkan antusiasme dan keaktifan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan media digital tidak seharusnya dipahami hanya sebagai pengganti media konvensional, melainkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran.⁷¹ Penelitian Hernanz et al. (2024) menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi serta kinerja peserta didik. Sementara itu, penelitian Zhang dan Crawford (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi

⁶⁶ suci Ramadhanti Febriani, "Analisis Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar : Hots , Mots , Lots ?," no. 20 (2020): 432–444.

⁶⁷ Ramadhani, Khotimah, and Taqwa, "The Implementation of LOTS and HOTS and Their Implications for the Learning Process in Elementary Schools."

⁶⁸ Yusuf Ridho, "E-ISSN : 2797-1910 Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Modul Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS)" 6, no. 2 (2025): 186–199.

⁶⁹ Achmad Fanani and Dian Kusmaharti, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Di Sekolah Dasar Kelas V" 1 (n.d.): 1–11.

⁷⁰ Muhammad Iqbal Fahrizal and Yulina Ismiyanti, "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Paper Mode Wayground Terhadap HOTS Siswa Kelas V SD" 6, no. 1 (2026): 77–88.

⁷¹ Anisyah Yuniarti et al., "Media Konvensional Dan Media Digital" 4 (2023): 84–95.

dalam asesmen bahasa dapat mendukung motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, keberhasilan *Wayground* dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan kesesuaian antara karakteristik media, materi mufradat, dan bentuk pertanyaan yang diberikan kepada siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan mufradat tidak hanya berkaitan dengan keberadaan media *Wayground*, tetapi juga dengan bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dan dirancang dengan pertanyaan *LOTS* dan *HOTS*. Nilai rata-rata yang meningkat dari 64,00 menjadi 84,00 serta hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 memberikan bukti empiris bahwa terdapat perubahan yang signifikan setelah perlakuan. Temuan ini sekaligus memperkuat penelitian sebelumnya mengenai manfaat gamifikasi dalam pembelajaran serta penelitian mengenai penerapan *HOTS* dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, *Wayground (Quizizz)* berbasis *LOTS* dan *HOTS* dapat menjadi alternatif media yang relevan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah.

Tabel 1. Uji Normalitas

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00
	Positive Ranks	25 ^b	13,00	325,00
	Ties	5 ^c		
	Total	30		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Wayground (Quizizz)*. Berdasarkan data uji, diperoleh nilai *Positive Ranks* sebanyak 25 siswa, yang berarti terdapat 25 peserta didik yang mengalami peningkatan nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest*. Sementara itu, *Negative Ranks* bernilai 0, yang menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai setelah perlakuan diberikan.

Selain itu, terdapat 5 siswa dalam kategori *Ties*, yang berarti nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh tetap atau tidak berubah. Dengan jumlah total responden sebanyak 30 siswa, hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *Wayground (Quizizz)*.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,159	1	58	0,692
	Based on Median	0,113	1	58	0,738

Based on Median and with adjusted df	0,113	1	57,511	0,738
Based on trimmed mean	0,150	1	58	0,700

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki *varians* yang sama atau homogen. Pengujian menggunakan uji *Levene* dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,692. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,692 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian bersifat homogen. Dengan demikian, *varians* data antara kelompok penelitian dinyatakan sama dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik selanjutnya.

Selain itu, berdasarkan median diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,738 dan berdasarkan *trimmed mean* sebesar 0,700. Seluruh nilai signifikansi tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga memperkuat kesimpulan bahwa data penelitian memiliki *varians* yang homogen.

Tabel 3. Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE-TEST - POST-TEST	-12.00000	10.29228	1.87910	-15.84320	-8.15680	-6.386	29	0.000

Uji t berpasangan dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* pada responden penelitian. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata selisih skor (*pre-test* – *post-test*) sebesar -12,00 dengan standar *deviasi* 10,29 dan standar error 1,88. Nilai selisih yang negatif menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan skor *pre-test* sebesar 12 poin.

Hasil uji statistik menunjukkan nilai $t(29) = -6,386$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Selain itu, interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berada pada rentang -15,84 hingga -8,16, yang tidak melintasi nilai nol. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan yang ditemukan bersifat signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan

demikian, perlakuan/intervensi yang diberikan terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil yang diukur dalam penelitian ini. Secara komprehensif, temuan empiris ini mengonfirmasi bahwa pengintegrasian media *Wayground (Quizizz)* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap penguasaan *mufrodat* bahasa Arab peserta didik. Kesimpulan tersebut didukung oleh pola distribusi data yang menunjukkan peningkatan skor *posttest* secara dominan dan konsisten dibandingkan dengan skor *pretest* di hampir seluruh subjek penelitian.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Wayground* juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dalam menjawab soal karena adanya unsur permainan, skor, dan peringkat yang ditampilkan secara langsung. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional. Penerapan soal berbasis *LOTS* dan *HOTS* di *Wayground* membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap. Pada tahap *LOTS*, siswa dilatih untuk mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab. Sedangkan pada tahap *HOTS*, siswa mulai menganalisis penggunaan kosakata dalam kalimat serta menyelesaikan soal berbasis pemecahan masalah.

Temuan ini terkonfirmasi sejalan dengan berbagai literatur terdahulu yang membuktikan efektivitas platform *Quizizz* dalam meningkatkan capaian hasil belajar serta motivasi intrinsik peserta didik. Konsistensi hasil ini memperkuat tesis bahwa pengintegrasian media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki performa yang adaptif dan aplikatif untuk diterapkan di berbagai disiplin ilmu, termasuk dalam domain pembelajaran bahasa Arab (*mufrodat*). Dengan demikian, media *Wayground (Quizizz)* dapat menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui pertanyaan *LOTS* dan *HOTS*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Wayground (Quizizz)* berbasis pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Ma'arif Sukorejo Pasuruan. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor dari 64,00 pada *pretest* menjadi 84,00 pada *posttest* serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Wayground*, sehingga tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab berbasis pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* dapat dinyatakan tercapai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, kelompok kontrol, jenjang pendidikan yang berbeda, serta waktu perlakuan yang lebih panjang agar efektivitas *Wayground* dapat diketahui secara lebih komprehensif. Peneliti berikutnya juga dapat mengembangkan variasi bentuk pertanyaan *LOTS* dan *HOTS* serta mengkaji pengaruh *Wayground* terhadap aspek kemampuan bahasa Arab lainnya, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, penggunaan *Wayground* tidak hanya dikaji dari

peningkatan hasil tes, tetapi juga dari perkembangan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan berpikir peserta didik selama pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Aisyaroh, Alit Magdalenna, Sofwan Adiputra, and M Badrun. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 5, no. 3 (2026): 1272–1287.
- Asysyaamil, Nurul Huda. "Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Ma ' Had Aly Mohammad Natsir Kampus 2 Banjarsari Surakarta" 7, no. 1 (2025): 1–21.
- Aulia, Rambu, M Thaib Rizki, Iain Syaikh, Abdurrahman Siddik, and Bangka Belitung. "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodlat" 1, no. 2 (2021): 39–48.
- Bahasa, Kosakata, Arab Siswa, and Kelas X Man. "Efektivitas Penerapan Metode Drill And Practice Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal" 04 (2024): 51–73.
- Bahasa, Pembelajaran Unsur-unsur, Arab Mufradat, and Madrasah Ibtidaiyah Mi. "Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab" 15, no. 1 (2023): 58–73.
- Baihaqi, M. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z : Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah" 10, no. 2 (2025): 171–186.
- Bashith, Abdul. "Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam" 6 (2025): 119–133.
- Bayhaqi, Abdu Alghoffar, Saefullah Azhari, and Nurul Istiqomah. "The Effectiveness of Quizizz-Based Gamification in Improving Students ' Arabic Learning Outcomes Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Arab Siswa" 16, no. 2 (2025): 187–204.
- Cimande, Al-muchtari, Silma Anjani, Radif Khotami Rusli, Tb Bay, and Amri Hakim. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Teknik Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Ilmu Bahasa Arab Terlahir Dan Al- Mempelajari Bahasa Arab Beda Halnya Dengan Belajar Bahasa Ibu Yang Beberapa Keterampilan Yaitu (Listening Proses Sebaran Bahasa Arab Di Berbagai Negara Perkembangan Agama Dan Ajaran Islam" (2021).
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya" 8 (2020): 261–272.
- Fahrizal, Muhammad Iqbal, and Yulina Ismiyanti. "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Paper Mode Wayground Terhadap HOTS Siswa Kelas V SD" 6, no. 1 (2026): 77–88.
- Falah, Anis Muslimatul. "Implementasi Pembelajaran Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas 4 Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Adzkia 4," no. 7200042 (2024).
- Fanani, Achmad, and Dian Kusmaharti. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Di Sekolah Dasar Kelas V" 1 (n.d.): 1–11.
- Febriani, Suci Ramadhanti. "Analisis Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar : Hots , Mots , Lots ?," no. 20 (2020): 432–444.
- Fitri, Aisyah, Nur Pangestuti, Shofi Ana, Ellen Fahira, As Syahra, and Serli Novita Sari. "Analisis Distribusi Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dan Lower Order Thinking Skills (LOTS) Dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia" 3, no. 1 (2024).
- Gajah, Azizah Sabrina, Umairah Muthia Inayah, and Nadya Dwi Haryuni. "Peranan Bahasa Arab Dalam Pengembangan Studi Islam" 1, no. 2 (2023).
- Hafidz, M Ichwan Al, Annisa Larasati, and Muhammad Rikzam Kamal. "Nusantara Educational

- Review Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan” 3, no. 2 (2025): 110–118.
- Hanifah, Isma Risqi, Dinda Hafna Sari, and Uyuni Aryaningtyas. “Signifikansi Soal Lots (Lower Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran Awal Sebagai Fondasi Matematika : Kajian Literatur” (n.d.): 53–66.
- Hariato, Febri. “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota” 14, no. 2 (2017).
- Hasanah, Latifatul, and Ainur Rofiq Sofa. “Penerapan Morfologi Bahasa Arab Dalam Bahasa Indonesia : Studi Kasus Di MI Nidhamiyah Ketompen Pajajaran” 2 (2025).
- Hasmy, Ali. “Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Siswa Tingkat Dasar Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran” 6, no. 3 (2025): 119–135.
- Homogenitas, U J I, and D A N Uji. “Pengujian Persyaratan Analisis” 7, no. 1 (2020): 50–62.
- Ilmi, Nur, Hijratul Jihad, and Fathul Maujud. “Pendekatan Sistem Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Analisis Konseptual Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Sebagai Bahasa Asing A Systems Approach To Arabic Language Learning : Conceptual Analysis And Its Implications For The Development Of Teaching Materials As A Foreign” 14, no. 01 (2026).
- Isnaini, Anisah, Keterampilan Berbicara, and Pelajar Bahasa Arab. “Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula” 03, no. 02 (2022): 232–240.
- Jafar, Andi Ferawati, and Group Pre. “Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil The Implementation Of The Conventional Learning Method To” 3, no. 2 (2021): 190–199.
- Keterlibatan, Peningkatan, and Siswa Sekolah. “Arus Jurnal Pendidikan (AJUP) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz Terhadap” (2025).
- Maharani, Titi Safitri, Rujianto Eko Saputro, Universitas Perwira Purbalingga, Jawa Tengah, Universitas Amikom Purwokerto, and Kabupaten Banyumas. “Penerimaan Platform Quizizz Dalam Pembelajaran Informatika : Integrasi Technology Acceptance Model (Tam) Dan Intrinsic Motivation Inventory (Imi) Pada Smpn 3 Susukan Banjarnegara” 3, no. 2 (2026): 62–73.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia” 1, no. 2 (2022): 1–10.
- Masyarakat, Jurnal Pengabdian. “Jurnal Pengabdian Masyarakat” 3, no. 2 (2025): 140–148.
- Mau, Marthen. “Integrasi Keterampilan Berpikir Tingkat Rendah (LOTS) Dan Tinggi (HOTS) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen,” no. November (2025).
- Mufadhol, Allam Tri, and Neni Nuraeni. “Pentingnya Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Pemahaman Islam Yang Mendalam : Analisis Tentang Metode Pembelajaran Dan Penerapannya” 3 (2025).
- Online, Available, Jurnal Bahasa, Sastra Arab, Iain Sultan, Amai Gorontalo, Pascasarjana Iain, and Sultan Amai. “Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Thityn Ayu Nengrum,¹ Muh. Arif² 1.” 9, no. 1 (2020): 1–15.
- Padangsidimpunan, Iain. “Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang” 03, no. 2 (2017): 333–352.
- Pembelajaran, Utama Keberhasilam, and Khairun Nisa. “Nusantara : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial” 13, no. 1 (2026): 432–441.

- Pendidikan, Jurnal, Bahasa Arab, Arif Malik Aziz, Firdaus Atmajaya, Arizal Winanda Yusuf, Acep Hermawan, U I N Sunan, and Gunung Djati. "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam Membentuk" 5, no. 1 (2024): 60–78.
- Pendidikan, Prodi, Bahasa Mandarin, and Universitas Negeri Surabaya. "Pengaruh Penggunaan Media Wayground Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 11 TKI SMK Semen Gresik" (n.d.).
- Pratiwi, Resdilla, Niki Habadi, and Risma Harahap. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning" 1, no. 7 (2024): 592–596.
- Pretest-posttest, Menggunakan Quasi-experiment One-group. "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint" 20, no. 1 (2019): 71–80.
- Quizizz, Pemanfaatan Gamification, Terhadap Motivasi, Belajar Siswa, Mata Pelajaran, and Pendidikan Agama. "TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam" 11, no. 02 (2023): 114–133.
- Ramadhani, Fitri, St Khuznul Khotimah, and Rachmat Alim Taqwa. "The Implementation of LOTS and HOTS and Their Implications for the Learning Process in Elementary Schools" 1 (2025): 24–30.
- Ridho, Yusuf. "E-ISSN : 2797-1910 Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Modul Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS)" 6, no. 2 (2025): 186–199.
- Rohman, Akhmad Dalil, and Tri Noor Khaliza. "Inovasi Pembelajaran Abad Ke-21 Melalui Media Baamboozle : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaboratif Pada Peserta Didik Sekolah Dasar" 1, no. 2 (2025): 98–106.
- Saputra, Martinus Seriandika, and Cahyo Hasanudin. "Desain Dan Persepsi Guru Pada Media Quizizz Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia," no. November 2025 (n.d.): 1053–1071.
- Sarah, Mia Maryam, Nenden Munawaroh, and Asep Tutun Usman. "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas Xi Man 1 Garut)." Jurnal Wahana Pendidikan 10, no. 1 (2023): 129.
- Sarif, Suharia, Sastra Arab, and A Pendahuluan. "A Jamiy," 06, no. 1 (2017): 72–93.
- Sholahudin, Shofwan. "Pengaruh Gamifikasi Asesmen Formatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing" 11, no. 2 (2026): 1711–1719.
- Sma, D I, and Hasyim Asy. "Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Bahasa Arab Kelas X" (2024).
- Soal, Analisis, T E S Pilihan, Ganda Level, Hots Mata, Pelajaran Bahasa, Arab Di, M T S Politani, Jurusan Pendidikan, and Bahasa Arab. "Analisis Soal Tes Pilihan Ganda Level Hots Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Mts Politani Maccirinnae Tikke Kec. Tikke Raya Kab. Pasangkayu Skripsi" (2024).
- Sri, Luh, Diana Wati, and I Wayan Widiana. "Media Pembelajaran Literasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik" 4, no. 4 (2024): 563–571.
- Sultan, Iain, and Amai Gorontalo. "Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Kartu Mufradat Pada Siswa Kelas V MIS Al Huda Kota Gorontalo" 4, no. 1 (2025): 43–54.
- Sunani, Sri Andra R, Setiyo Utoyo, Nunung Suryana Jamin, Jurusan Pendidikan, Guru Pendidikan, Anak Usia, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Gorontalo. "Pengaruh Higher Order Thinking Skills (Hots) Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Anak Usia 5-6 Tahu Pendidikan Paling Awal Di Mulai Dari Pendidikan Anak Usia Dini Yang Mana PAUD Bisa Membantu Anak Untuk Mempersiapkan Dirinya Dalam Memasuki

- Pendidikan Sekolah Dasar” 05, no. 1 (2025): 59–73.
- Sunarko, Asep, Ikhfanul Chakiki, Luthfiyatuz Zuhriyah, Universitas Sains, and Al- Qur. “Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ai Melalui Platform Quizizz” 5, no. 2 (2025): 1334–1344.
- Syihabuddin, Abdullah, Septi Gumiandari, Iain Syekh, Nurjati Cirebon, Alamat Jl Perjuangan, Kec Kesambi, Kota Cirebon, and Jawa Barat. “Pengaruh Penguasaan Mufrodad Terhadap Kemampuan Membaca Kitab Kuning Santri Di Pondok Pesantren An-Nidhom Penting Dalam Tradisi Pendidikan Di Indonesia , Dan Salah Satu Yang Menjadi Aspek Penting Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma ’ Had Al - Birr Unismuh Makassar ”. Mufradat Mahasiswa Ma ’ Had Al -Birr Unismuh Makassar Melalui Kegiatan Pengajian Kitab .” 2 (2024).
- Teknologi, Jurnal, Pendidikan Dan, Pembelajaran Jtpp, Siti Fatimah, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya, and Budi Harsono. “Analisis Tantangan Guru Dalam Menghadapi Ketidakpahaman Siswa Terhadap Kosakata Baru Di Buku Pelajaran Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)” 03, no. 02 (2025): 473–479.
- Uktolseja, Lulu Jola, Claudia D Boekorsyom, Melda Agnes Manuhutu, Tagor Manurung, Selviana Maer, Vira S Salay, and F Magdalena. “Implementasi CALL Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Telling the Time Di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong” 3, no. 4 (2025): 870–876.
- Umami, Riza, and M Rusdi. “Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) Pada Peserta Didik” 7, no. 1 (2021): 57–68.
- Uyun, Ainul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As ’ Adiyah Sengkang” (2025).
- Wahdi, Shadiqul, Mohammad Rizqi, Alif Syuhada, and Ubaid Ridlo. “Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Kurikulum Merdeka” 3, no. 2 (2025): 137–152.
- Wahyuliani, Yuli. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung” 3 (2016): 22–36.
- Yuniarti, Anisyah, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, Sinta Putri, Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, and Informasi Artikel. “Media Konvensional Dan Media Digital.” 4 (2023): 84–95.
- Zahra, Nissa, Silmy Damanik, Sahkholid Nasution, Universitas Islam, and Negeri Sumatra. “Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Menghafal Mufrodad Bahasa Arab Siswa MAN Pematang Siantar” 4, no. 2 (2024): 131–140.
- “Analisis Peningkatan Literasi Digital Biologi Melalui Penerapan Platform Wayground” 11, no. 04 (2025): 58–69.
- “Peningkatan Penguasaan Kosakata Arab Dan Kemampuan Bahasa Komunikatif Melalui Metode” 10 (2025).