

ملخص

رسالة الماجستير تحت العنوان "فعالية استخدام وسيلة Quizizz في استيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الفلاح بنديل جاتي كولون سمبرغومفول تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٠م". كتبها إيلي نور حنيفة ، رقم دفتر القيدة : ١٢٥٠٤١٩٤٠٠٨ ، قسم التعليم اللغة العربية، الدراسات العليا ، جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، المشرفين: أ.د. الحاج عبّاد بدرالزمان الماجستير و الدكتور الحاجة عنين نور حياتي، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسائل ، تعلم الافتراضي، Quizizz، المفردات.

الدافع وراء هذا البحث هو وجود حالة تعلم مثل العصر الحالي ، وهي التعلم تعلم الافتراضي. التعليم الذي غالبا ما يستخدم الهاتف كأداة لتقديم المواد. لذلك ، فإن استخدام التكنولوجيا كوسيلة تعليمية ممتعة ومناسبة للطلاب يمكن أن يسهل على المعلمين تقديم الموضوع. إحداهما هو الوسيلة Quizizz، وهو تطبيق تعليمي قائم على الألعاب ، والذي يوفر أنشطة متعددة الألعاب ويجعل التمارين التفاعلية ممتعة. يتمتع التعليم القائم على الألعاب بإمكانية جيدة لاستخدامه كوسيلة تعليمية فعالة لأنه يمكن أن يحفز المكونات البصرية واللفظية. مع وسائل الإعلام يمكن أن توفر الدافع للطلاب في التعلم حتى يتمكن الطلاب من استيعاب الكثير من المفردات ، وخاصة في تعلم اللغة العربية.

أغراض هذا البحث هي : (١) لمعرفة إستخدام وسيلة Quizizz في استيعاب المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الفلاح (٢) لمعرفة إلي أي مدى فعالية وسيلة Quizizz في استيعاب المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الفلاح.

استخدامات الباحثة كمي ، بنوع البحث هو تجريبي حقيقي (*Post Test Only Design*) *Group*). إستخدام جمع البيانات هي الاختبارات والاستبيانات. إستخدام تحليل البيانات هي تحليل البيانات الإحصائية ، أي اختبار t للعينة المستقلة وتستخدم صيغة حجم تأثير *Cohen's Effect Size* لقياس مدى فعالية هذه الوسائل.

نتائج البحث في هذه الرسالة ، يُظهر ما يلي: (١) استخدام وسيلة Quizizz له فعالية استيعاب المفردات. يتضح من قيمة سيحج. $0,001 < 0,05$ و $t_{count} > t_{table}$ أو $3,499 < 2,000$ ، مع هذا يمكن استنتاج أن H_0 مرفوض ويتم قبول H_a . (٢) قيمة فعالية استخدام وسيلة Quizizz في استيعاب المفردات ، والتي تساوي ٨٢ ٪ ، كما يتضح من نتائج اختبار *Cohen's* ، والتي هي ٠,٩ ، بما في ذلك معايير النسبة المثوية العليا.

ABSTRAK

Tesis dengan judul, “Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* terhadap Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2020/2021” ditulis oleh Ely Nur Khanifah, NIM : 12504194008, Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, IAIN Tulungagung, dengan pembimbing Prof. Dr. H. Abad Badruzzaman, L.c, M.Ag dan Dr. Hj. Anin Nurhayati, M.Pd.I

Kata Kunci : *Media, Pembelajaran Virtual, Quizizz, Kosakata*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya situasi belajar seperti era sekarang yaitu pembelajaran daring. Pembelajaran yang sering memanfaatkan *smartphone* sebagai alat untuk menyampaikan materi. Oleh karena itu, memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan tepat untuk siswa agar dapat memudahkan para pengajar menyampaikan materi pelajaran. Salah satunya adalah Media *Quizizz*, aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Dengan adanya media tersebut dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menampung banyak kosakata terkhusus pada pembelajaran Bahasa Arab.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penggunaan media *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Darul Falah (2) Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata untuk kelas VII di MTs Darul Falah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Eksperimen murni (Post Test Only Design Group Group with non equivalent control group design)*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik yaitu Independent Sampel T-Test dan menggunakan rumus *Cohen's Effect Size* untuk mengukur seberapa besar efektivitas media ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media *Quizizz* berpengaruh terhadap efektivitas penguasaan kosakata. Terbukti dengan nilai sig.(2-tailed) $0,001 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,499 > 2,000$ dengan ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Nilai Efektivitas penggunaan media *Quizizz* terhadap penguasaan kosakata yaitu sebesar 82% dibuktikan dengan hasil uji *cohen's* yaitu 0,9 termasuk kategori tinggi. Dan adapun nilai rata-rata soal tes kelompok eksperimen adalah 79,25 dan kelompok control adalah 70,80. Sedangkan nilai rata-rata angket kelompok eksperimen adalah 39,77 dan kelompok kontrol adalah 31,12.

ABSTRACT

The thesis entitled, "**The Effectiveness of Using Quizizz Media on Vocabulary Mastery in Arabic Learning at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Academic Year 2020/2021**" was written by Ely Nur Khanifah, Registered Number: 12504194008, Arabic Education Departement, Postgraduate, IAIN Tulungagung, and advisor by Prof. Dr. H. Abad Badruzzaman, L.c, M.Ag dan Dr. Hj. Anin Nurhayati, M.Pd.I

Keywords : *Media, Virtual Learning, Quizizz, Vocabulary*

This research is motivated by the existence of a learning situation like the current era, namely online learning. Learning that often uses smartphones as a tool to deliver material. Therefore, utilizing technology as an interesting and appropriate learning medium for students can make it easier for teachers to deliver subject matter. One of them is Media Quizizz, a game-based educational application, which brings multi-game activities and makes interactive exercises fun. Game-based learning has good potential to be used as an effective learning medium because it can stimulate visual and verbal components. With the media can provide motivation to students in learning so that students can accommodate a lot of vocabulary, especially in learning Arabic.

The objectives of this research are (1) to find out the use of the *Quizizz* media on vocabulary in learning Arabic at MTs Darul Falah (2) To find out how much the *Quizizz* media is effective against vocabulary mastery for class VII at MTs Darul Falah.

This approach in this research is quantitative, with a type of quasi experimental research (*Post Test Only Design Group with non equivalent control group design*). Data collection method used are tests and questionnaires as supporting data. While the data analysis technique used is the analysis of statistical data, namely the Independent Sample T-Test and using the Cohen 's Effect Size formula to measure the effectiveness of this media.

The results of this research indicate that: (1) The use of the *Quizizz* media influences the effectiveness of vocabulary mastery. Evidenced by the value of sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ and $t_{count} > t_{table}$ or $3,499 > 2,000$, with this it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) The value of the effectiveness of using the *Quizizz* media on vocabulary mastery is equal to 82% as evidenced by the cohen's test results which are 0.9 including the high category. And as for the average score of the test questions in the experimental group was 79.25 and the control group was 70.80. While the average score of the experimental group questionnaire was 39.77 and the control group was 31.12