



## **Pengaruh Gamifikasi terhadap Kinerja Akademik Mahasiswa Bahasa Arab: Studi Survei Kuantitatif di Perguruan Tinggi**

**Melisa Rezi<sup>1</sup>, Lusiana Rahmadani Putri<sup>2\*</sup>, Adam Mudinillah<sup>3</sup>, Hafifa Zulan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Tanah Datar

\*Penulis korespondensi, Surel: [lusianarahmadani443@gmail.com](mailto:lusianarahmadani443@gmail.com)

### **Abstract**

Advances in technology and education have led to the use of gamification as an innovative method to improve students' academic performance. However, the impact of gamification on academic performance still requires further research. This study aims to investigate the effect of gamification implementation on students' academic performance in the context of higher education. The research method used was a quantitative survey study, where data was obtained through distributing questionnaires to university students who have experienced the use of gamification in learning. The collected data were statistically analyzed to identify the relationship between the use of gamification and academic performance. The results show that the use of gamification in learning has a significant positive influence on students' academic performance. Factors such as engagement, motivation, and interaction between students emerged as the main contributors in improving academic performance through gamification. This study concludes that gamification can be an effective tool in improving students' academic performance in higher education. The implication of these findings is that gamification can be enhanced in academic settings to improve educational outcomes and student motivation.

**Keywords:** academic, gamification, higher education

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi dan pendidikan telah memunculkan penggunaan gamifikasi sebagai metode inovatif untuk meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Meskipun demikian, dampak gamifikasi terhadap kinerja akademik masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penerapan gamifikasi terhadap kinerja akademik mahasiswa dalam konteks perguruan tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi survei kuantitatif, di mana data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa perguruan tinggi yang telah mengalami penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan gamifikasi dan kinerja akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kinerja akademik mahasiswa. Faktor-faktor seperti keterlibatan, motivasi, dan interaksi antar mahasiswa muncul sebagai kontributor utama dalam meningkatkan kinerja akademik melalui gamifikasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa di perguruan tinggi. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa gamifikasi dapat ditingkatkan dalam lingkungan akademik untuk meningkatkan hasil pendidikan dan motivasi mahasiswa.

**Kata kunci:** akademik, gamifikasi, perguruan tinggi

## 1. Pendahuluan

Abad ke 20 yang dikenal dengan landasan utama diberbagai aspek kehidupan yang disebut dengan abad pengetahuan (Zainuddin et al., 2020). Ilmu merupakan suatu pengetahuan yang membantu manusia untuk mencapai tujuan hidupnya (Sailer & Homner, 2020). Peradaban manusia sangat bergantung pada ilmu pengetahuan dan teknologi, karena kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi bisa memenuhi kebutuhan manusia lebih cepat dan mudah. Abad ilmu pengetahuan sangat besar pengaruhnya terhadap dunia Pendidikan (Xi & Hamari, 2019). Salah satu ilmu pengetahuan yang berkembang pesat adalah Bahasa arab, Bahasa arab merupakan sarana untuk memahami islam. Ilmu teknologi merupakan suatu ilmu yang mempelajari keterampilan dalam menciptakan alat guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia. Pada zaman sekarang ini, teknologi sudah berkembang dengan pesat, para tenaga pendidik harus menggunakan kesempatan ini untuk menggunakan Bahasa arab sebagai media pembelajaran dengan sebaik-baiknya (Kalogiannakis et al., 2021). Oleh karena itu, gunakan kesempatan ini untuk meningkatkan kinerja akademik mahasiswa.

Penggunaan ilmu teknologi pada masa sekarang dapat memberikan banyak dampak positif bagi peserta didik. Khususnya untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dari berbagai belahan dunia. Teknologi sangat bermanfaat untuk sarana meningkatkan produktifitas sebuah pekerjaan, sarana berkomunikasi serta dapat memberi kemudahan lainnya (Aparicio et al., 2019). Teknologi berperan sebagai jalan terbentuknya hubungan kolaboratif serta membangun suatu makna yang lebih mudah dipahami (Warmelink et al., 2020). Pendidikan yaitu usaha yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana untuk membantu peserta didik dalam proses belajar Bahasa arab dengan suasana yang kondusif untuk meningkatkan kinerja akademik (Putz et al., 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan pada masa sekarang ini telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia (Tondello et al., 2019). Fungsi pendidikan yaitu untuk membangun dan mengembangkan minat dan bakat peserta didik untuk kepentingan pribadi maupun kepentingan umum serta untuk membekali dan mempersiapkan manusia yang lebih baik dalam menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran yang dibutuhkan untuk menambah pengalaman dan pemahaman Bahasa arab yang dipelajari serta suatu benda yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi serta menerima informasi (Hursen & Bas, 2019). Peran penting penggunaan Bahasa arab dalam media pembelajaran adalah salah satu sarana dalam memahami agama islam (Seland et al., 2020), karena Bahasa arab adalah Bahasa islam. Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membangkitkan semangat belajar, mengulang apa saja yang telah dipelajari, serta menjadikan seseorang yang tidak gagap teknologi (Mulcahy et al., 2020). Manfaat dari media pembelajaran untuk guru merupakan sebuah pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

Secara Bahasa, arab adalah tanah tandus atau gurun sahara, sedangkan secara istilah alat komunikasi yang digunakan manusia untuk saling berhubungan atau berinteraksi (Georgiou et al., 2019). Penggunaan Bahasa arab sangat penting bagi umat islam, karena Bahasa arab adalah sarana untuk memahami agama islam. Menjaga Bahasa arab sama saja dengan menjaga islam sedangkan meninggalkan Bahasa arab sama saja dengan meninggalkan islam (Rodrigues et al., 2019). Belajar bahasa arab berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dalam belajar (Sailer & Homner, 2020), dengan adanya pembelajaran

Bahasa arab membuat mahasiswa menjadi fokus belajar (Coman et al., 2020). Bahasa arab sangat penting dipelajari karena Bahasa arab adalah kunci untuk memiliki ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan didunia (Flavián et al., 2019). Pembelajaran dengan aplikasi quizizz ini memiliki manfaat yang sangat penting sehingga patut dimanfaatkan dan dipertimbangkan untuk mengukur sejauh mana kinerja akademik mahasiswa Bahasa arab terhadap pengaruh gamifikasi pada saat sekarang ini.

Gamifikasi merupakan sebuah usaha strategis untuk meningkatkan system, aktivitas, layanan serta organisasi dengan cara membuat pengalaman yang didapatkan saat memainkan permainan yang memotivasi mahasiswa. Gamifikasi juga disebut dengan sebuah pendekatan yang mengaplikasikan elemen permainan atau game dalam konteks bukan game. Penggunaan gamifikasi dapat juga berbentuk aplikasi quizizz, untuk membantu proses belajar mengajar dan dapat memberikan kesempatan untuk berkreasi dengan memanfaatkan teknologi modern pada saat sekarang ini (Poor et al., 2019). Gamifikasi quizizz bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game quizizz untuk keefektifan belajar mahasiswa Bahasa arab diperguruan tinggi serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa setelah aplikasi quizizz dikembangkan diperguruan tinggi (Koivisto & Malik, 2021). Manfaat dari penggunaan aplikasi quizizz adalah dapat menumbuhkan semangat mahasiswa (Pascoe et al., 2020). Salah satu penelitian menyatakan bahwa pengaruh gamifikasi terhadap penggunaan quizizz sangat valid dalam pembelajaran bahasa arab diperguruan tinggi karena dapat memudahkan mahasiswa dalam mencapai proses pembelajaran Bahasa arab. Dalam penggunaan quizizz, seharusnya mahasiswa menjawab setiap pertanyaan dengan jujur dan baik.

Pengaruh utama gamifikasi terhadap quizizz adalah untuk meningkatkan motivasi penggunaan quizizz. Gamifikasi quizizz memanfaatkan sebuah unsur permainan yang mampu membuat pengguna menjadi lebih bersemangat untuk selalu berpartisipasi. selain itu penggunaan gamifikasi juga menciptakan permainan yang sehat diantara penggunaanya (Fontana, 2020). Pembelajaran pada aplikasi quizizz sangat diperlukan untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa arab. Tujuan penggunaan aplikasi quizizz adalah memudahkan tenaga pendidik dalam menguji mahasiswa.

Pembelajaran pada aplikasi quizizz sangat perlu dilakukan, untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa arab. Memberikan data yang dipercaya, meningkatkan semangat belajar mahasiswa adalah peran penting dalam pembelajaran bahasa arab (Waheed et al., 2020). Ciri-ciri dari media pembelajaran adalah materi disajikan secara jelas, tujuan pembelajaran jelas, alurnya jelas serta tidak bertele-tele (Wei & Chou, 2020). Tujuan penggunaan aplikasi quizizz adalah memudahkan tenaga pendidik dalam menguji mahasiswa. Tenaga pendidik hanya perlu mengirimkan quizizz ke handphone mahasiswa (Navaratnam et al., 2019). Pada era saat ini, mahasiswa lebih banyak memanfaatkan internet, maka dari itu penggunaan aplikasi quizizz sangat diperlukan pada masa sekarang ini (Sanguesa et al., 2021). Dengan adanya aplikasi quiz dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Cao et al., 2019). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa terhadap pengaruh gamifikasi untuk meningkatkan kinerja akademik mahasiswa Bahasa arab.

Menurut Robinson et al., (2019) Menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul "Evaluasi pembelajaran bahasa arab berbasis quizizz e-learning" bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi quizizz. Menurut Albadi

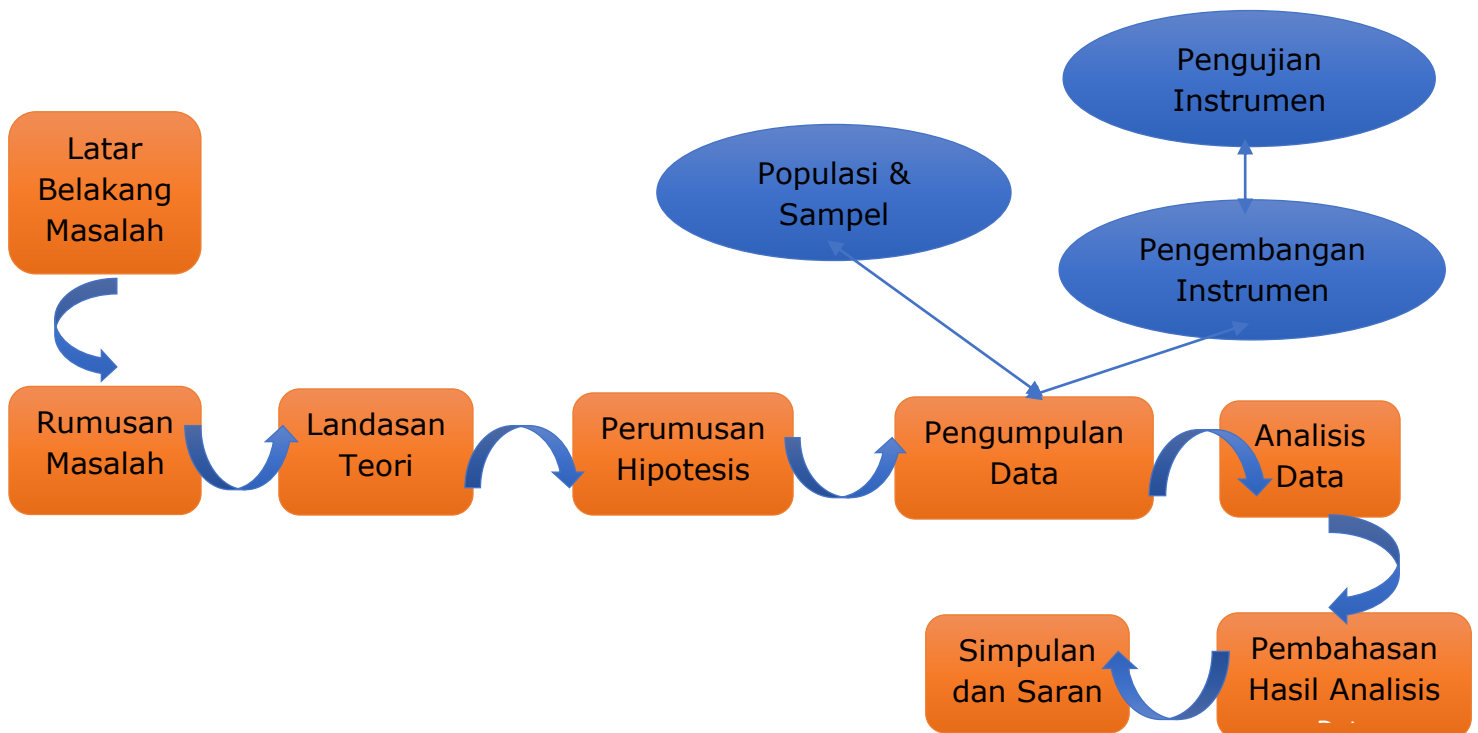
et al., (2019) menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid” bahwa aplikasi ini memiliki manfaat untuk meningkatkan penguasaan dan motivasi mahasiswa dalam belajar bahasa arab menggunakan aplikasi quiz di masa pandemic (Wang et al., 2020). Sedangkan menurut Comstock et al., (2020) menyatakan penelitiannya yang berjudul “Analisis media pembelajaran berbasis internet dalam pembelajaran akuntansi” bahwa aplikasi ini digunakan untuk mengetahui apa saja manfaat dari aplikasi quiz dalam pembelajaran akuntansi (Korat et al., 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah perbedaan pada bagian aplikasi yang manual sedangkan penggunaan aplikasi quizizz ini merujuk pada teknologi modern (Lüdeke-Freund et al., 2019). Penelitian terdahulu masih menggunakan kertas untuk menguji mahasiswa sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi quizizz yang modern.

Penelitian ini berupaya untuk meneliti kembali pengaruh gamifikasi terhadap kinerja akademik mahasiswa Bahasa arab dengan menggunakan aplikasi quizizz tenaga pendidik dapat lebih mudah untuk menguji pembelajaran bahasa arab kepada mahasiswa. Pemanfaatan penggunaan quizizz memiliki banyak manfaat yang berarti sehingga patut dipertimbangkan untuk dimanfaatkan tenaga pendidik sebagai media pembelajaran bahasa arab. Tujuan aplikasi quizizz adalah untuk memudahkan mahasiswa memahami pembelajaran dan memudahkan tenaga pendidik untuk menguji mahasiswa dan memudahkan tenaga pendidik menguji kejujuran mahasiswa dalam mengerjakan ujian. Berdasarkan penjelasan diatas, perlu adanya tindakan mengatasi permasalahan dalam media pembelajaran, maka dari itu peneliti mengembangkan pengaruh gamifikasi terhadap quizizz untuk membantu meningkatkan kinerja akademik mahasiswa bahasa arab.

## 2. Metode

Metode penelitian kuantitatif merupakan bagian dari studi sistematis terhadap suatu fenomena dengan cara mengumpulkan data dan kemudian menghitung atau mengukurnya dengan menggunakan teknik statistik matematis dan komputasi (Xi & Hamari, 2020). Desain penelitian kuantitatif adalah deskriptif, kausal komparatif, komparatif, eksperimen, survei dan inferensial (Bai et al., 2020). Prosedur dari penelitian kuantitatif adalah merumuskan masalah, studi Pustaka, pengajuan hipotesis, menentukan metode, Menyusun instrument penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data dan kesimpulan (Högberg et al., 2019). Subjek dari penelitian kuantitatif adalah penelitian ini digunakan untuk menjawab penelitian yang akan diteliti dengan banyaknya jumlah anggota populasi.

**PROSES PENELITIAN DENGAN METODE KUANTITATIF**



(Ouariachi et al., 2020). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif adalah angket, observasi, dan wawancara (Swacha, 2021). Langkah-langkah pengolahan data penelitian kuantitatif adalah editing, coding, tabulasi data, analisis data, interpretasi data, generalisasi, dan penarikan kesimpulan. Metode analisis data dalam penelitian kuantitatif dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap penipuan, seleksi, prosedur, dan kelengkapan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

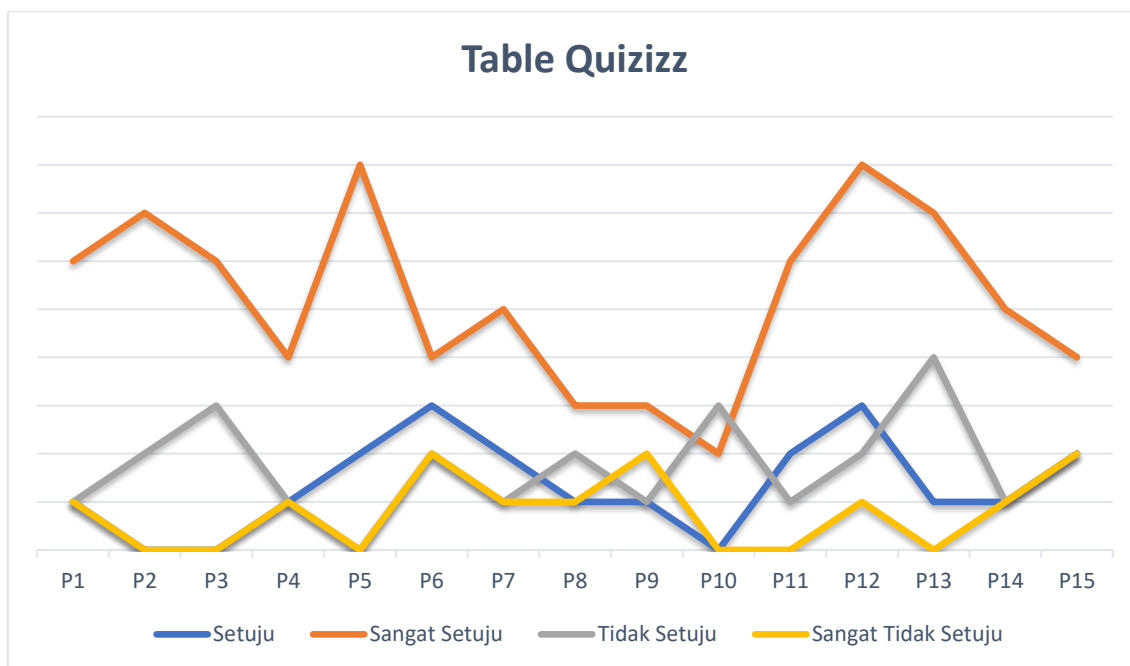
Gamifikasi merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks Pendidikan yang telah menjadi sorotan dalam peningkatan kinerja akademik mahasiswa, termasuk dalam studi bahasa Arab. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mereka. Dengan hadirnya elemen-elemen seperti tantangan, poin, dan hadiah, mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Arab mereka. Dengan demikian, gamifikasi dapat membantu meningkatkan kinerja akademik mahasiswa dalam memahami dan menguasai bahasa Arab dengan lebih efektif. Pengaruh gamifikasi terhadap kinerja akademik mahasiswa Bahasa arab diteliti dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Salah satu contoh penelitian kuantitatif adalah pengaruh penggunaan quizizz pada pembelajaran bahasa arab terhadap pengaruh gamifikasi diperguruan tinggi.

No	Pernyataan	Kevalidan data
1	Pengaruh gamifikasi quizizz pada pembelajaran bahasa arab dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	0 - 50
2	Aplikasi quizizz adalah aplikasi online yang praktis	0 - 42
3	Materi didalam quizizz sangat menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik	0 - 50
4	Pemanfaatan quizizz dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa Bahasa arab	0 - 45
5	Materi yang terdapat dalam aplikasi quizizz ini sangat cocok untuk semua gaya belajar mahasiswa Bahasa arab	0 - 40
6	Pemanfaatan penggunaan quizizz online membuat mahasiswa lebih kreatif dan inovatif	0 - 45
7	Quizizz adalah pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa Bahasa arab	0 - 60
8	Penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan menghargai pendapat orang lain	0 - 65
9	Penggunaan aplikasi quizizz dapat melatih peserta didik berpikir kritis serta bisa menjelaskan jawaban	0 - 50
10	Contoh penelitian pada media pembelajaran aplikasi quizizz sangat jelas	0 - 45
11	Pertanyaan yang diuji diquizizz sangat akurat dan terpercaya	0 - 50
12	Materi dalam penggunaan quizizz sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan	0 - 65
13	Aplikasi quizizz adalah sarana untuk mempermudah pembelajaran Bahasa arab sebagai sarana meningkatkan kinerja akademik mahasiswa	0 - 45
14	Aplikasi quizizz sangat praktis sehingga menjadi alat teknologi yang digemari mahasiswa Bahasa arab	0 - 50

Pada tabel diatas terdapat pernyataan dari beberapa pertanyaan tentang pengaruh gamifikasi terhadap kinerja akademik didalam quizizz yang diteliti oleh peneliti diperguruan tinggi. Pernyataan yang dihasilkan dari beberapa pertanyaan yang ada didalam quizizz sangat membantu peneliti dalam meneliti pengaruh gamifikasi terhadap penggunaan quizizz pada mahasiswa diperguruan tinggi. Pertanyaan yang diujikan pada penelitian ini sebanyak 15 pertanyaan yang berisi tentang pernyataan quizizz tentang pengaruh gamifikasi terhadap penggunaan quizizz, manfaat, tujuan dan fungsi dari penggunaan quizizz bagi mahasiswa Bahasa arab untuk meningkatkan kinerja akademik. Peryataan yang berisi pengaruh gamifikasi quizizz ini memperoleh presentase sebesar 50% dengan kategori sangat setuju. Pernyataan yang berisi bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa dengan perolehan presentase sebesar 45% dengan kategori setuju. Penelitian ini juga meneliti tentang Aplikasi quizizz sangat praktis sehingga menjadi alat teknologi yang digemari mahasiswa Bahasa arab dengan memperoleh kategori sangat setuju, memperoleh presentase sebesar 45%.

Pernyataan pada aplikasi quizizz ini yang menyatakan bahwa Penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan menghargai pendapat orang lain dengan presentase sebesar 65% dan memperoleh kategori sangat setuju. Pernyataan yang terdapat pada penelitian ini Materi yang terdapat dalam aplikasi quizizz ini sangat cocok untuk semua gaya belajar mahasiswa Bahasa arab dengan memperoleh kategori sangat setuju sehingga didapatkan perolehan presentase sebesar 40%. Pertanyaan yang menyatakan pernyataan bahwa Quizizz adalah pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa Bahasa arab yang memperoleh hasil presentase sebesar 60% dengan kategori sangat setuju. Begitupun dengan

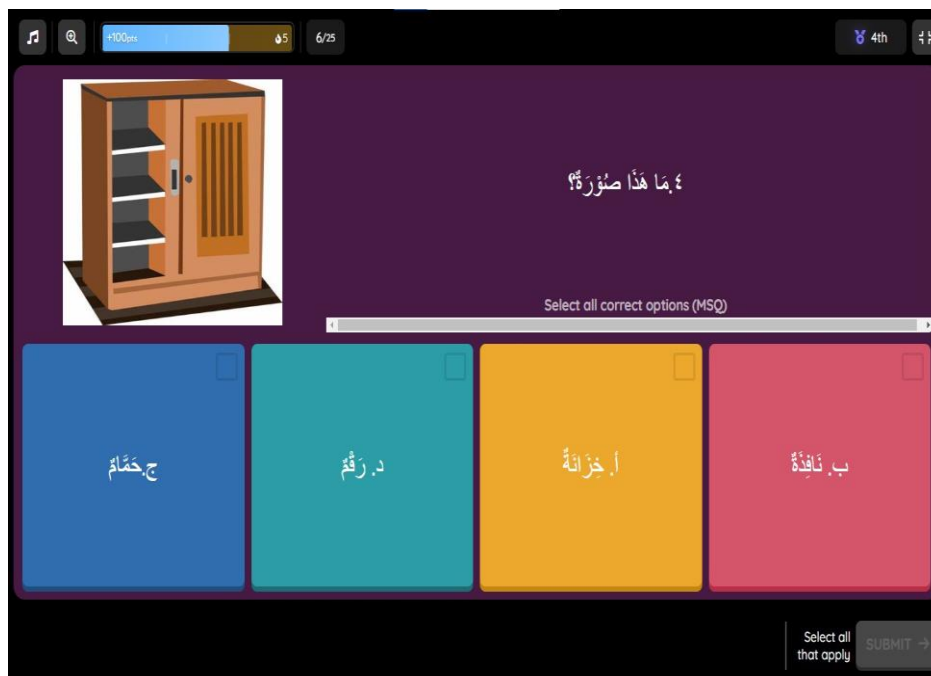
pernyataan-pernyataan lain yang juga memperoleh kategori sangat setuju. Tabel diatas menunjukkan bahwa pengaruh gamifikasi quizizz online sangat digemari oleh mahasiswa Bahasa arab sehingga memperoleh kategori tertinggi sangat setuju dengan presentase sebesar 65% dan memperoleh kategori setuju dengan presentase terendah sebesar 40%. Penelitian dengan menggunakan media quizizz bisa memudahkan mahasiswa belajar dirumah atau diperguruan tinggi.



Pada gambar diatas terdapat grafik dari pengaruh gamifikasi pada quizizz online. Hasil data pengujian pertanyaan pada quizizz online ini sebagai berikut: terdapat 30 mahasiswa Bahasa arab yang menjadi objek dari penelitian. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan 15 pertanyaan untuk menguji kemampuan mahasiswa Bahasa arab dalam menjawab pertanyaan dari pengaruh gamifikasi quizizz. hasil penelitian tertinggi peserta didik memperoleh presentase sebesar 65%, berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kategori sangat setuju. Hasil presentase penelitian tertinggi kedua diperoleh presentase sebesar 60%, dengan kategori sangat setuju. Pada hasil penelitian tertinggi ketiga, diperoleh presentase sebesar 50%, dengan kategori sangat setuju. Hasil penelitian quizizz terendah diperoleh oleh kategori sangat tidak setuju dengan presentase sebesar 0%. Hasil penelitian aplikasi quizizz terendah kedua diperoleh oleh kategori sangat tidak setuju dengan presentase sebesar 5%. Ini menunjukkan kategori sangat setuju sebagai kategori tertinggi.

Hasil data uji penelitian pengaruh gamifikasi quizizz pada mahasiswa Bahasa arab dapat dijelaskan sebagai berikut: pada ketegori sangat setuju terdapat perolehan presentase tertinggi sebesar 65%, kategori sangat setuju ini adalah perolehan presentse tertinggi dari beberapa kategori yang ada. Sedangkan perolehan presentase terendah pada kategori sangat setuju memperoleh presentase sebesar 43%. Perolehan presentase yang kedua yaitu dengan kategori setuju dengan perolehan presentase tertinggi sebesar 45%, sedangkan perolehan terendah pada kategori setuju ini memperoleh presentase sebesar 20%. Pada kategori tidak setuju terdapat perolehan presentase tertinggi sebesar 15%, sedangkan pada tingkat terendah memperoleh presentase sebesar 5%. Perolehan kategori selanjutnya yaitu kategori sangat

tidak setuju yang memperoleh presentase tertinggi sebesar 5%, sedangkan presentase terendah yaitu sebesar 0%. Berdasarkan hasil keseluruhan dari penelitian tersebut, mahasiswa yang sangat setuju dengan pertanyaan yang terdapat diquizizz memperoleh presentase tertinggi sebesar 65%. Sedangkan mahasiswa yang tidak menyukai pertanyaan diquizizz memperoleh presentase sebesar 5%.



Pada gambar diatas terdapat aplikasi quizizz. Bentuk dari aplikasi quizizz ini berupa pertanyaan yang berhubungan dengan pengaruh gamifikasi quizizz terhadap kinerja akademik mahasiswa Bahasa arab. Tujuan dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran Bahasa arab. Penggunaan aplikasi quizizz ini sangat berpengaruh pada mahasiswa, terutama mahasiswa pendidikan bahasa arab. Karena dengan adanya aplikasi quizizz online bisa memudahkan mahasiswa mengakses beberapa pertanyaan dari pelajaran yang sudah dipelajari diperguruan tinggi. Dosen juga ikut terbantu dengan adanya aplikasi quizizz ini, karena dosen tidak perlu membuat pertanyaan yang akan diujikan di kertas secara manual, tapi dosen bisa mengetik apa saja pertanyaan yang akan diuji kepada mahasiswa di aplikasi quizizz online yang berhubungan dengan pengaruh gamifikasi. Sehingga bisa memudahkan mengakses pembelajaran.

Pada zaman sekarang penggunaan aplikasi quizizz sangat diperlukan, karena mahasiswa sekarang lebih condong ke internet daripada menjawab pertanyaan di kertas manual, dengan menggunakan android mahasiswa menjadi lebih terbantu, apalagi dosen sangat terbantu dengan adanya aplikasi quizizz online. Karakteristik media pembelajaran ini adalah materi pada pengaruh gamifikasi quizizz disajikan dengan jelas, tidak bertele-tele, tujuan dari pembelajaran quizizz jelas, petunjuk penggunaan alatnya jelas serta alur pembelajarannya jelas. Penggunaan aplikasi quizizz memiliki daya tarik tersendiri bagi mahasiswa Bahasa arab. Dampak positif adanya aplikasi quizizz adalah lebih memudahkan

mahasiswa untuk mengakses pembelajaran dan bisa mengikuti perkembangan zaman di era modern saat ini. Maka dari itu, mahasiswa harus bisa menggunakan quizizz online dengan baik dan benar. Agar mahasiswa Bahasa arab bisa membanggakan bangsa dan Negara kita.

Hasil dari penelitian ini adalah pengaruh gamifikasi penggunaan quizizz terhadap kinerja akademik mahasiswa pada pembelajaran bahasa arab. Kinerja akademik merupakan hasil dari penelitian evaluasi yang digunakan untuk mengetahui pengumuman mahasiswa atas apa saja yang telah diajarkan kepada mahasiswa dalam bentuk skala penilaian yang disebut dengan indeks prestasi akademik (IPK). Penggunaan aplikasi quizizz digunakan untuk memudahkan mahasiswa Bahasa arab menguji pembelajaran yang sudah dipelajari. Penggunaan aplikasi quizizz ini juga dapat memudahkan dosen dalam menguji sampai mana kemampuan mahasiswa Bahasa arab dalam memahami suatu pembelajaran yang telah dipelajari. Penggunaan media quizizz ini sangat cocok digunakan oleh mahasiswa terutama dalam pembelajaran pengaruh gamifikasi bahasa arab terhadap kinerja akademik mahasiswa. Quizizz memiliki kelebihan yaitu mudah dibawa kemana-mana dan yang lebih penting aplikasi ini sangat praktis. Penggunaan quizizz online sangat berpengaruh pada mahasiswa Bahasa arab, Karena yang awalnya mahasiswa tidak semangat mengerjakan ujian dengan adanya aplikasi quizizz dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan mata pelajaran di perguruan tinggi. Media pembelajaran ini sangat menarik dan praktis untuk mahasiswa Bahasa arab.

Penelitian yang diteliti pada pengaruh gamifikasi quizizz terhadap kinerja akademik mahasiswa ini adalah banyaknya mahasiswa yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang menggunakan angka didalam sebuah penelitian tersebut. Metode penelitian kuantitatif ini diperoleh dengan mengumpulkan banyaknya data yang diperoleh oleh peneliti dengan mendatangi langsung tempat penelitian tersebut yang bertujuan untuk mencari data penelitian yang berasal dari sumbernya dan valid kebenarannya. Dengan menggunakan metode kuantitatif, peneliti bisa menjelaskan secara detail berapa orang atau berapa jumlah data yang sudah diteliti kelapangan. Metode ini juga memudahkan peneliti dalam membuat karya ilmiah dengan menggunakan tabel, diagram batang, diagram lingkaran, diagram garis atau grafik dalam karya ilmiah dengan menggunakan data yang jelas sumber dan ketentuannya berdasarkan apa yang ada ditempat penelitian tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran Bahasa arab. Sebagian besar perguruan tinggi sudah ada yang menggunakan aplikasi quizizz ini, tapi sebagian kecil perguruan tinggi ada juga yang menggunakan cara manual dalam menguji kemampuan mahasiswa. Maka diharapkan kepada pemerintah agar bisa memberikan fasilitas modern untuk perguruan tinggi yang belum menerapkan aplikasi quizizz ini. Jadi peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk bisa membantu perguruan tinggi yang belum bisa menggunakan media quizizz agar bisa menggunakan media ini dengan mudah sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan diatas diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh gamifikasi pada pembelajaran quizizz terhadap kinerja akademik mahasiswa dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk memudahkan dosen dan mahasiswa dalam menguji pembelajaran yang telah dilakukan melalui pengujian yang terdapat didalam quizizz ini. Hasil dari penelitian yang

meneliti mahasiswa Bahasa arab sebanyak 30 orang adalah terdapat grafik yang menjelaskan berapa persen mahasiswa yang setuju, sangat setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap media pembelajaran quizizz online dan terdapat tabel yang berisi pernyataan tentang pertanyaan yang telah diujikan oleh penelitian kepada peserta didik. Maka berdasarkan hasil penelitian, pencapaian pengaruh gamifikasi quizizz terhadap kinerja akademik mahasiswa termasuk kedalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami suatu pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Bahasa arab.

### Daftar Rujukan

- Albadi, N., Kurdi, M., & Mishra, S. (2019). Investigating the effect of combining GRU neural networks with handcrafted features for religious hatred detection on Arabic Twitter space. *Social Network Analysis and Mining*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.1007/s13278-019-0587-5>
- Aparicio, M., Oliveira, T., Bacao, F., & Painho, M. (2019). Gamification: A key determinant of massive open online course (MOOC) success. *Information & Management*, 56(1), 39–54. <https://doi.org/10.1016/j.im.2018.06.003>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Cao, Y., Li, M., Lu, J., Liu, J., & Amine, K. (2019). Bridging the academic and industrial metrics for next-generation practical batteries. *Nature Nanotechnology*, 14(3), 200–207. <https://doi.org/10.1038/s41565-019-0371-8>
- Coman, C., Țîru, L. G., Meseşan-Schmitz, L., Stanciu, C., & Bularca, M. C. (2020). Online Teaching and Learning in Higher Education during the Coronavirus Pandemic: Students' Perspective. *Sustainability*, 12(24), 10367. <https://doi.org/10.3390/su122410367>
- Comstock, C. E., Gatsonis, C., Newstead, G. M., Snyder, B. S., Gareen, I. F., Bergin, J. T., Rahbar, H., Sung, J. S., Jacobs, C., Harvey, J. A., Nicholson, M. H., Ward, R. C., Holt, J., Prather, A., Miller, K. D., Schnall, M. D., & Kuhl, C. K. (2020). Comparison of Abbreviated Breast MRI vs Digital Breast Tomosynthesis for Breast Cancer Detection Among Women With Dense Breasts Undergoing Screening. *JAMA*, 323(8), 746. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.0572>
- Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S., & Orús, C. (2019). The impact of virtual, augmented and mixed reality technologies on the customer experience. *Journal of Business Research*, 100, 547–560. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.050>
- Fontana, M. T. (2020). Gamification of ChemDraw during the COVID-19 Pandemic: Investigating How a Serious, Educational-Game Tournament (Molecule Madness) Impacts Student Wellness and Organic Chemistry Skills while Distance Learning. *Journal of Chemical Education*, 97(9), 3358–3368. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00722>
- Georgiou, K., Gouras, A., & Nikolaou, I. (2019). Gamification in employee selection: The development of a gamified assessment. *International Journal of Selection and Assessment*, 27(2), 91–103. <https://doi.org/10.1111/ijsa.12240>
- Högberg, J., Shams, P., & Wästlund, E. (2019). Gamified in-store mobile marketing: The mixed effect of gamified point-of-purchase advertising. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 50, 298–304. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2018.07.004>
- Hursen, C., & Bas, C. (2019). Use of Gamification Applications in Science Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(01), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A.-I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Koivisto, J., & Malik, A. (2021). Gamification for Older Adults: A Systematic Literature Review. *The Gerontologist*, 61(7), e360–e372. <https://doi.org/10.1093/geront/gnaa047>
- Korat, O., Graister, T., & Altman, C. (2019). Contribution of reading an e-book with a dictionary to word learning: Comparison between kindergarteners with and without SLI. *Journal of Communication Disorders*, 79, 90–102. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2019.03.004>

- Lüdeke-Freund, F., Gold, S., & Bocken, N. M. P. (2019). A Review and Typology of Circular Economy Business Model Patterns. *Journal of Industrial Ecology*, 23(1), 36–61. <https://doi.org/10.1111/jiec.12763>
- Mulcahy, R., Russell-Bennett, R., & Iacobucci, D. (2020). Designing gamified apps for sustainable consumption: A field study. *Journal of Business Research*, 106, 377–387. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.10.026>
- Navaratnam, S., Ngo, T., Gunawardena, T., & Henderson, D. (2019). Performance Review of Prefabricated Building Systems and Future Research in Australia. *Buildings*, 9(2), 38. <https://doi.org/10.3390/buildings9020038>
- Ouariachi, T., Li, C.-Y., & Elving, W. J. L. (2020). Gamification Approaches for Education and Engagement on Pro-Environmental Behaviors: Searching for Best Practices. *Sustainability*, 12(11), 4565. <https://doi.org/10.3390/su12114565>
- Pascoe, M. C., Hetrick, S. E., & Parker, A. G. (2020). The impact of stress on students in secondary school and higher education. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 104–112. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1596823>
- Poor, E. E., Frimpong, E., Imron, M. A., & Kelly, M. J. (2019). Protected area effectiveness in a sea of palm oil: A Sumatran case study. *Biological Conservation*, 234, 123–130. <https://doi.org/10.1016/j.biocon.2019.03.018>
- Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Robinson, R. N. S., Martins, A., Solnet, D., & Baum, T. (2019). Sustaining precarity: Critically examining tourism and employment. *Journal of Sustainable Tourism*, 27(7), 1008–1025. <https://doi.org/10.1080/09669582.2018.1538230>
- Rodrigues, L. F., Oliveira, A., & Rodrigues, H. (2019). Main gamification concepts: A systematic mapping study. *Heliyon*, 5(7), e01993. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01993>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sanguesa, J. A., Torres-Sanz, V., Garrido, P., Martinez, F. J., & Marquez-Barja, J. M. (2021). A Review on Electric Vehicles: Technologies and Challenges. *Smart Cities*, 4(1), 372–404. <https://doi.org/10.3390/smartcities4010022>
- Seland, Ø., Bentsen, M., Oliví, D., Toniazzo, T., Gjermundsen, A., Graff, L. S., Debernard, J. B., Gupta, A. K., He, Y.-C., Kirkevåg, A., Schwinger, J., Tjiputra, J., Aas, K. S., Bethke, I., Fan, Y., Griesfeller, J., Grini, A., Guo, C., Ilicak, M., ... Schulz, M. (2020). Overview of the Norwegian Earth System Model (NorESM2) and key climate response of CMIP6 DECK, historical, and scenario simulations. *Geoscientific Model Development*, 13(12), 6165–6200. <https://doi.org/10.5194/gmd-13-6165-2020>
- Swacha, J. (2021). State of Research on Gamification in Education: A Bibliometric Survey. *Education Sciences*, 11(2), 69. <https://doi.org/10.3390/educsci11020069>
- Tondello, G. F., Mora, A., Marczewski, A., & Nacke, L. E. (2019). Empirical validation of the Gamification User Types Hexad scale in English and Spanish. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 95–111. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.10.002>
- Waheed, H., Hassan, S.-U., Aljohani, N. R., Hardman, J., Alelyani, S., & Nawaz, R. (2020). Predicting academic performance of students from VLE big data using deep learning models. *Computers in Human Behavior*, 104, 106189. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106189>
- Wang, X., Hegde, S., Son, C., Keller, B., Smith, A., & Sasangohar, F. (2020). Investigating Mental Health of US College Students During the COVID-19 Pandemic: Cross-Sectional Survey Study. *Journal of Medical Internet Research*, 22(9), e22817. <https://doi.org/10.2196/22817>
- Warmelink, H., Koivisto, J., Mayer, I., Vesa, M., & Hamari, J. (2020). Gamification of production and logistics operations: Status quo and future directions. *Journal of Business Research*, 106, 331–340. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.09.011>
- Wei, H.-C., & Chou, C. (2020). Online learning performance and satisfaction: Do perceptions and readiness matter? *Distance Education*, 41(1), 48–69. <https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1724768>

- Xi, N., & Hamari, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, 210–221. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.12.002>
- Xi, N., & Hamari, J. (2020). Does gamification affect brand engagement and equity? A study in online brand communities. *Journal of Business Research*, 109, 449–460. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.11.058>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>