



Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Afiyatul Maulidiyah¹, M. Baihaqi², Hisbullah Huda³, Nur Sjamsuarini Pudji Astutik⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

⁴MTsN 4 Sidoarjo, Indonesia

E-mail: afiyatulmaulidiyah29@gmail.com, baihaqi@uinsa.ac.id, hisbullahhuda@uinsa.ac.id,
nurpudjiastutik10@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-18 Keywords: <i>Gamification; Zep Quiz; Vocabulary; Arabic Language; Innovative Learning.</i>	This study aims to examine the effectiveness of gamification through the Zep Quiz platform in improving Arabic vocabulary mastery among Grade VIII-B students at MTsN 4 Sidoarjo. The method employed was a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest involving 30 students. The instrument consisted of a 25-item vocabulary test that had been validated for content and construct validity, demonstrating high internal consistency (Cronbach's $\alpha = 0.86$). Data were analyzed using a paired-sample <i>t</i> test and Cohen's <i>d</i> effect size. The results revealed an increase in mean scores from 74.73 to 89.67; $t(29) = 6.26$, $p < .001$; with a mean difference of 14.94 and Cohen's $d = 1.14$ (large effect). Furthermore, the reduction in standard deviation from 13.33 to 10.93 indicates a more equitable distribution of learning outcomes. It can therefore be concluded that Zep Quiz is effective in enhancing Arabic vocabulary mastery while simultaneously fostering motivation and promoting equity in student achievement. Further studies are recommended to involve larger and more diverse samples, extend the intervention duration, and compare Zep Quiz with other gamification platforms.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-18 Kata kunci: <i>Gamifikasi; Zep Quiz; Kosakata; Bahasa Arab; Pembelajaran Inovatif.</i>	Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas gamifikasi melalui platform Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo. Metode yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest pada 30 siswa. Instrumen berupa tes kosakata 25 butir yang telah diuji validitas isi, konstruk, dan reliabilitas (Cronbach's $\alpha = 0,86$). Analisis data menggunakan uji <i>t</i> berpasangan dan ukuran efek Cohen's <i>d</i> . Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 74,73 menjadi 89,67; $t(29) = 6,26$, $p < .001$; dengan mean difference = 14,94 dan Cohen's $d = 1,14$ (efek besar). Selain itu, penurunan standar deviasi dari 13,33 menjadi 10,93 menunjukkan adanya pemerataan hasil belajar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz efektif meningkatkan kosakata Bahasa Arab sekaligus mendukung motivasi dan pemerataan capaian siswa. Penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel lebih besar, durasi lebih panjang, serta perbandingan dengan platform gamifikasi lain.

I. PENDAHULUAN

Kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab, karena menjadi dasar bagi penguasaan empat keterampilan utama berbahasa: *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*. (Aziza & Muliansyah, 2020) Peserta didik dengan penguasaan kosakata yang luas cenderung lebih mudah memahami teks, mengekspresikan ide, serta membangun komunikasi yang efektif dalam berbagai konteks. Sebaliknya, keterbatasan kosakata sering kali menjadi hambatan utama dalam memahami materi ajar maupun dalam praktik komunikasi sehari-hari. (Ramadani & Baroroh, 2020) Oleh karena itu, kosakata kerap dijadikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran bahasa di madrasah. Dalam konteks abad ke-21,

pentingnya kosakata semakin menonjol karena peserta didik dituntut memiliki kompetensi komunikasi lintas budaya melalui penguasaan bahasa asing, termasuk bahasa Arab. (Dr. Asem Shehadeh Ali et al., 2024) Dengan demikian, peningkatan penguasaan kosakata bukan hanya kebutuhan akademis, tetapi juga bagian dari keterampilan hidup di era global.

Hasil evaluasi internal di MTsN 4 Sidoarjo pada tahun 2024 menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas VIII-B masih tergolong rendah. Kondisi ini menegaskan bahwa masalah kosakata bukan sekadar fenomena lokal, melainkan juga dialami pembelajar bahasa Arab di berbagai negara. (Almelhes, 2024) Rendahnya capaian tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode

pembelajaran yang masih konvensional, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Ghofur dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media gamifikasi, seperti Kahoot! dan Wordwall, mampu meningkatkan motivasi sekaligus memperbaiki capaian kosakata siswa. Fakta ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menjawab kebutuhan generasi digital. Tanpa adanya inovasi, peserta didik akan terus mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi dipahami sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks non-game, termasuk pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta capaian siswa. (Farahani et al., 2024) Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa efektif untuk memperkuat daya ingat, mendorong partisipasi, serta menumbuhkan minat belajar siswa. (Ishaq et al., 2021) Salah satu platform gamifikasi yang potensial adalah Zep Quiz, yang dilengkapi dengan fitur papan skor, sistem poin, dan batas waktu, sehingga dapat menghadirkan suasana belajar kompetitif sekaligus menyenangkan. (Al-khresheh, 2025) Keunggulan fitur tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga memacu motivasi ekstrinsik siswa dalam pembelajaran. Namun, kajian empiris mengenai efektivitas penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas, terutama pada jenjang madrasah tsanawiyah.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, studi ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas gamifikasi berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Zep Quiz di tingkat madrasah tsanawiyah, yang hingga kini masih jarang diteliti. Hal ini penting karena fase remaja merupakan masa kritis dalam pengembangan kosakata, sehingga mereka membutuhkan pendekatan belajar yang menyenangkan sekaligus relevan dengan dunia digital yang dihadapi. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggabungkan perspektif konstruktivistik dan behavioristik dalam konteks digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat

menjadi rujukan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai karakter generasi abad ke-21. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Zep Quiz sebagai media inovatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di madrasah tsanawiyah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan terhadap penguasaan kosakata siswa dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok yang sama. (Ary et al., 2018) Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025, yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesiapan siswa mengikuti perlakuan serta kebutuhan penguatan kosakata yang terlihat dari hasil evaluasi awal. Kelas ini dianggap representatif karena memiliki kemampuan kosakata yang bervariasi, sehingga memungkinkan pengamatan peningkatan belajar yang lebih jelas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penerapan gamifikasi melalui Zep Quiz, sedangkan variabel dependennya adalah penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Dengan desain dan subjek seperti ini, penelitian dapat menilai secara akurat dampak intervensi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian berupa tes penguasaan kosakata Bahasa Arab sebanyak 25 butir soal, terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Tes ini digunakan dalam dua tahap, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dan posttest untuk menilai capaian setelah perlakuan. Validitas isi (*content validity*) diperoleh melalui konsultasi dua pakar pembelajaran bahasa Arab dan evaluasi pendidikan, yang menyatakan bahwa seluruh butir soal telah mewakili indikator kompetensi dasar. Validitas konstruk (*construct validity*) diuji melalui analisis korelasi butir (*item-total correlation*), dengan hasil nilai korelasi tiap butir berkisar antara 0,45 hingga 0,82 dan signifikan pada $\alpha = 0,05$, sehingga seluruh butir dapat dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha dan diperoleh nilai 0,86, menunjukkan konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan. (Taber, 2018)

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Zep Quiz, koordinasi dengan pihak sekolah, uji coba instrumen, dan penyusunan materi kosakata. Tahap kedua adalah pelaksanaan, dimulai dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian intervensi pembelajaran kosakata menggunakan Zep Quiz selama empat pertemuan (masing-masing 1×45 menit), di mana guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Selama intervensi, siswa dilibatkan secara aktif melalui kuis interaktif yang memacu motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka. Setelah semua sesi pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui capaian akhir penguasaan kosakata. Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data hasil tes untuk menguji hipotesis penelitian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif meliputi rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Uji normalitas data dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. (Ghasemi & Zahediasl, 2012) Uji hipotesis dilakukan menggunakan *paired-sample t-test* untuk menguji perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Jika data tidak normal, alternatif non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test digunakan. Selain itu, *effect size* dihitung menggunakan Cohen's *d* untuk menilai kekuatan pengaruh perlakuan secara praktis. (Cohen, 2013) Hasil uji statistik dan *effect size* memberikan bukti empiris yang jelas terkait peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah intervensi.

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika. Izin resmi diperoleh dari pihak madrasah, dan siswa dijelaskan bahwa partisipasi bersifat sukarela tanpa konsekuensi negatif. Kerahasiaan data dijaga dengan tidak mencantumkan identitas pribadi dalam laporan penelitian. Seluruh prosedur dilakukan sesuai prinsip etika penelitian pendidikan, termasuk memastikan perlakuan sesuai kurikulum, tidak merugikan siswa, dan mendukung proses pembelajaran. Dengan pengaturan ini, penelitian dijalankan secara ilmiah, valid, dan bertanggung jawab.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada penguasaan kosakata siswa setelah penerapan

gamifikasi berbasis Zep Quiz. Rata-rata skor pretest siswa adalah 74,73 (SD = 13,33), sedangkan skor posttest meningkat menjadi 89,67 (SD = 10,93). Uji *t* berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan, $t(29) = 6,26$, $p < .001$, dengan mean difference = 14,94. Ukuran efek Cohen's *d* = 1,14 (efek besar). Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata adalah [10,06, 19,82]. Penurunan standar deviasi dari 13,33 menjadi 10,93 mengindikasikan adanya pemerataan capaian belajar antar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa intervensi pembelajaran tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga mempersempit kesenjangan kemampuan antar siswa. Sebagaimana ringkasan data deskriptif dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pre-test dan Post-test

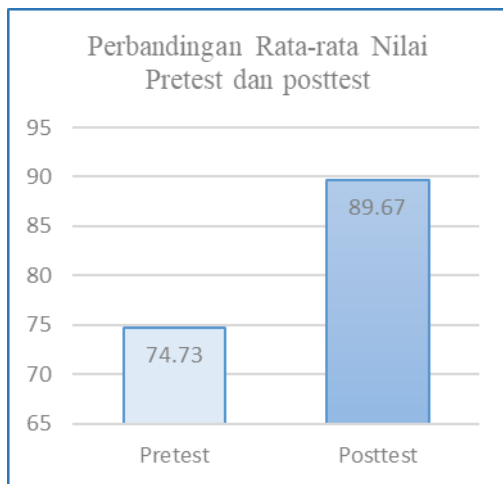
Statistik	Pretest	Posttest
Mean	74,73	89,67
Median	76,00	92,00
Standar Deviasi	13,33	10,93
Minimum	48,00	60,00
Maksimum	92,00	100,00

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p = 0,687$ untuk pretest; $p = 0,913$ untuk posttest). Selanjutnya, hasil *paired-sample t-test* memperoleh nilai $t = 6,256$ dengan $p < 0,001$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Analisis *effect size* (Cohen's *d* = 1,142) juga menunjukkan kategori efek besar. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz terbukti efektif tidak hanya secara statistik tetapi juga secara praktis dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Ringkasan hasil uji *t* dan *effect size* ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *t* dan Effect Size

Uji	Nilai Statistik	Sig. (p-value)	Keterangan
Paired t-test	6,256	0,001	Signifikan ($p < 0,05$)
Cohen's d	1,142	-	Efek besar

Untuk memperjelas temuan, perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest divisualisasikan pada Gambar 1. Grafik batang memperlihatkan peningkatan capaian yang jelas dan konsisten.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gamifikasi melalui Zep Quiz terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 74,73 pada pretest menjadi 89,67 pada posttest, dengan kenaikan sekitar 15 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis gamifikasi mampu mempercepat akuisisi kosakata lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, standar deviasi turun dari 13,33 menjadi 10,93, yang berarti variasi hasil belajar siswa semakin menyempit. Artinya, Zep Quiz tidak hanya berkontribusi pada peningkatan capaian belajar individu, tetapi juga membantu mengurangi kesenjangan antar siswa dalam kelas.

Analisis statistik memperkuat kesimpulan tersebut. Uji t berpasangan menghasilkan nilai $p < 0,001$, yang menunjukkan perbedaan antara pretest dan posttest sangat signifikan dan kecil kemungkinan terjadi karena faktor kebetulan. Besaran efek yang dihitung dengan Cohen's d mencapai 1,142, tergolong kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh Zep Quiz tidak hanya relevan secara statistik, akan tetapi mengandung makna pendidikan yang nyata juga. Efek sebesar ini memperlihatkan adanya perubahan substantif dalam kompetensi kosakata siswa dan menjadi indikator kuat bahwa gamifikasi digital layak dijadikan strategi utama dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Dari perspektif pendidikan, temuan ini memiliki makna ganda. Peningkatan nilai rata-

rata mencerminkan bahwa sebagian besar siswa berhasil menguasai kosakata yang diajarkan. Sementara itu, turunnya standar deviasi membuktikan bahwa strategi ini efektif menjangkau siswa dengan kemampuan beragam. Implikasi praktisnya, guru tidak hanya mendapatkan kelas dengan capaian akademik lebih tinggi, tetapi juga kelas yang lebih merata dari sisi kualitas hasil belajar. Pemerataan ini penting karena menjadi tolok ukur keberhasilan pendidikan yang inklusif. (Batu & Hashim, 2022)

Efektivitas Zep Quiz dapat dipahami melalui kombinasi aspek motivasi, *spaced retrieval*, dan kompetisi sehat. Dari sisi motivasi, fitur skor, poin, dan leaderboard terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Peningkatan capaian dari kondisi awal ke hasil akhir menunjukkan bahwa siswa, termasuk yang berada pada kategori rendah, tetap terdorong untuk memperbaiki prestasinya. Hal ini memperlihatkan bahwa motivasi yang dibangun oleh mekanisme permainan berdampak pada semua level kemampuan. Jika dikaitkan dengan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), Zep Quiz mampu menarik perhatian siswa dengan elemen permainan, menjaga relevansi dengan materi kosakata, menumbuhkan kepercayaan diri melalui capaian skor, dan memberikan kepuasan lewat pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain itu, efektivitas Zep Quiz juga dapat dijelaskan melalui penerapan prinsip *spaced retrieval*. Pengulangan soal dengan jarak tertentu di dalam platform membantu memperkuat daya ingat siswa sehingga kosakata tidak hanya tersimpan sementara, tetapi juga bertahan dalam memori jangka panjang. Indikasi ini tercermin dari semakin seragamnya hasil belajar siswa, yang mengisyaratkan bahwa pengulangan terstruktur berkontribusi pada pemerataan capaian. Dengan demikian, Zep Quiz tidak hanya meningkatkan skor rata-rata, tetapi juga mendukung retensi kosakata dalam jangka panjang. (Rababah et al., 2025)

Faktor lain yang turut menentukan adalah adanya kompetisi sehat. Sistem peringkat memberi tantangan bagi siswa dengan capaian tinggi untuk mempertahankan posisinya, sekaligus memotivasi siswa dengan capaian rendah untuk memperbaiki hasilnya. Kompetisi ini tidak bersifat menekan karena

setiap siswa tetap memperoleh skor dan umpan balik positif, sehingga suasana belajar tetap kondusif. Situasi ini memperlihatkan bahwa kompetisi yang diciptakan Zep Quiz bersifat inklusif: semua siswa terlibat aktif, rasa percaya diri meningkat, dan semangat belajar terjaga.(Almelhes, 2024; Batu & Hashim, 2022)

Kondisi tersebut selaras dengan kerangka teori behavioristik dan konstruktivistik. Dari sisi behavioristik, reinforcement berupa skor dan reward menstimulasi perilaku belajar berulang, sedangkan dari sudut konstruktivistik, interaksi siswa dengan soal dan umpan balik instan memungkinkan terbentuknya pemahaman baru melalui pengalaman langsung. Proses ini mendorong siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui refleksi aktif.(Morales et al., 2024)

Konsistensi hasil ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Peningkatan rata-rata nilai dengan efek besar mendukung temuan Ishaq dkk (2021) yang menegaskan bahwa gamifikasi berbasis perangkat digital memperkuat retensi kosakata melalui pengulangan terstruktur.(Ishaq et al., 2021) Hal yang sama juga ditegaskan oleh Panmei dan Waluyo (2023), bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran kosakata.(Panmei & Waluyo, 2023). Morales dkk (2024) melalui tinjauan sistematis menambahkan bahwa digital game-based learning berdampak positif pada akuisisi kosakata di berbagai jenjang pendidikan.(Morales et al., 2024) Selanjutnya, Ghofur dkk (2023) dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab juga menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.(Ghofur et al., 2023) Temuan ini diperkuat oleh Almelhes (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi menciptakan kompetisi sehat sekaligus inklusif, serta Al-Sofi (2024) yang menunjukkan bahwa permainan digital mampu meningkatkan pencapaian kosakata bahasa asing.(Al-Sofi, 2024) Dukungan lebih lanjut datang dari Ab. Rahim et al. (2024) yang menegaskan pentingnya aplikasi digital berbasis gamifikasi dalam menyesuaikan berbagai gaya belajar.(Ab.Rahim et al., 2024) serta Prastiwi & Lestari (2025) yang menyebutkan relevansinya dengan karakter generasi digital.(Prastiwi & Lestari, 2025) Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak berdiri

sendiri, melainkan selaras dengan tren global pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan: (1) hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah sampel terbatas, (2) durasi intervensi singkat (empat pertemuan), dan (3) desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga faktor luar tidak sepenuhnya dieliminasi. Untuk itu, penelitian lanjutan dapat memperbesar sampel, memperpanjang durasi, menambahkan kelompok kontrol, serta membandingkan Zep Quiz dengan platform gamifikasi lain seperti Kahoot! atau Quizizz. Perluasan penelitian ke keterampilan bahasa Arab lain seperti *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah* juga penting untuk mendapatkan gambaran lebih komprehensif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada beberapa hal. Pertama, melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi kelas agar generalisasi hasil lebih kuat. Kedua, memperpanjang durasi intervensi untuk melihat keberlanjutan dampak Zep Quiz pada retensi kosakata jangka panjang. Ketiga, melakukan perbandingan dengan platform gamifikasi lain seperti Kahoot! atau Quizizz untuk mengetahui perbedaan efektivitas. Keempat, memperluas kajian pada keterampilan bahasa Arab lainnya seperti *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah* sehingga pemetaan kontribusi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa Zep Quiz merupakan strategi gamifikasi yang efektif, menyenangkan, serta bersifat inklusif dalam mendukung peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Kenaikan nilai rata-rata, penurunan standar deviasi, signifikansi uji t, serta efek besar yang terukur menjadi bukti empiris bahwa gamifikasi layak diintegrasikan dalam pembelajaran inti. Konsistensi temuan ini dengan penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa gamifikasi tidak hanya relevan dalam konteks tertentu, melainkan dapat diterapkan luas pada pembelajaran bahasa di berbagai jenjang. Lebih dari itu, penelitian ini memberikan kontribusi orisinal dengan menghadirkan bukti empiris pada tingkat madrasah tsanawiyah, jenjang pendidikan yang masih jarang dieksplorasi dalam konteks gamifikasi, sehingga memperluas cakupan literatur global. Oleh karena itu, Zep Quiz dapat direkomendasikan sebagai

salah satu strategi utama dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab, baik untuk meningkatkan kompetensi akademik maupun membangun motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi melalui platform Zep Quiz efektif secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo. Skor rata-rata meningkat dari 74,73 pada pre-test menjadi 89,67 pada post-test, dengan effect size besar (Cohen's $d = 1,142$), sehingga dampaknya tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis. Selain itu, Zep Quiz terbukti mendukung pemerataan hasil belajar melalui penurunan standar deviasi dan mampu menumbuhkan motivasi, keterlibatan aktif, serta retensi kosakata siswa melalui elemen permainan seperti skor, leaderboard, dan tantangan berbatas waktu. Dengan demikian, Zep Quiz dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakter generasi digital dan mendukung transformasi pembelajaran Bahasa Arab di madrasah.

B. Saran

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya melibatkan satu kelas dengan durasi intervensi singkat dan tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, memperpanjang durasi intervensi guna mengamati retensi jangka panjang, serta melakukan perbandingan dengan platform gamifikasi lain seperti Kahoot! atau Quizizz. Selain itu, perluasan kajian pada keterampilan bahasa Arab lainnya (istimā', kalām, qirā'ah, dan kitābah) akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR RUJUKAN

- Ab.Rahim, R., Ismail, T., Abu Bakar, R., & Mustafa, W. A. (2024). a Smartphone Application for Learning Arabic Vocabulary: a Comprehensive Systematic Review. *International Journal of Modern Education*, 6(20), 593–615. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.620043>
- Al-khresheh, M. H. (2025). *The Cognitive and Motivational Benefits of Gamification in English Language Learning : A Abstract* : 1–19. <https://doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>
- Al-Sofi, B. B. M. A. (2024). The efficacy of game-based learning activities in enhancing L2 vocabulary acquisition among Saudi non-English majoring students. *Stellenbosch Papers in Linguistics Plus*, 68, 87–116. <https://doi.org/10.5842/68-1-992>
- Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: a systematic literature review. *Frontiers in Education*, 9(March), 1–11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>
- Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K. S., & Walker, D. (2018). *Introduction to Research in Education*. Cengage Learning.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>
- Batu, D. K. A., & Hashim, H. (2022). A Systematic Review on the Use of Gamification in Enhancing Vocabulary Mastery. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(11), 1961 – 1977. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i11/15689>
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. routledge.
- Dr. Asem Shehadeh Ali, Dr. Mohammad Ali Mousa Ibnian, & Nur Sakinah Binti Zulkifli. (2024). Teaching Arabic Vocabulary Through Dialogue and Its Procedures for Learners of Arabic as a Foreign Language. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8, 1451–1459. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1624>
- Farahani, N., Lazim, M., Ali, A., Lazim, M., & Incorporating, S. S. (2024). *Incorporating Gamification in Second Language Learning :*

*A Bibliometric Analysis To cite this article :
Incorporating Gamification in Second
Language Learning : A Bibliometric Analysis.*
<https://doi.org/10.46328/ijte.980>

- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: a guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Ghofur, A., Kholis, M. N., Sodik, A. J., & Shiddiq, J. (2023). Students' Perceptions And Motivation towards Teaching Arabic Vocabulary Through Gamification. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 6(3), 682–694. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.18642>
- Ishaq, K., Mat Zin, N. A., Rosdi, F., Jehanghir, M., Ishaq, S., & Abid, A. (2021). Mobile-assisted and gamification-based language learning: a systematic literature review. *PeerJ Computer Science*, 7, e496. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.496>
- Morales, L. M., Castillo, J. R., & Cuarte, R. (2024). A Systematic Review on the Effectiveness of Digital Game-Based Learning in the Development of Vocabulary Skills. *International Journal of Multidisciplinary Studies in Higher Education*, 1(1 SE-Articles), 58–66. <https://doi.org/10.70847/586368>
- Panmei, B., & Waluyo, B. (2023). The Pedagogical Use of Gamification in English Vocabulary Training and Learning in Higher Education. In *Education Sciences* (Vol. 13, Nomor 1). <https://doi.org/10.3390/educsci13010024>
- Prastiwi, F. D., & Lestari, T. D. (2025). Digital Game-Based Learning in Enhancing English Vocabulary: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2 SE-Articles), 349–358. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.382>
- Rababah, L., Huwari, I., Alqaryouti, M., Al-Khasawneh, F., & Alruzzi, K. (2025). The Impact of Gamification on Motivating Middle-Aged EFL Students and Enhancing Vocabulary Acquisition in Jordan. *Forum for Linguistic Studies*, 7, 684–696. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i1.7538>
- Ramadani, F., & Baroroh, R. U. (2020). Strategies And Methods Of Learning Arabic Vocabulary/ Strategi Dan Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 3(2), 291–312. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v3i2.10062>
- Taber, K. S. (2018). The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>