

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Kemampuan Mufradat Siswa Kelas XI di MA Muhammadiyah Kota Bima

Alamsyah¹, Muslimin², Nurdiniawati³, Agus Salam⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Bima

alanyusro@gmail.com¹, musliminm679@gmail.com², dininurdiniawati@gmail.com³
agussalam0808@gmail.com⁴

ABSTRACT

Vocabulary mastery is an important aspect of Arabic language learning because it serves as the foundation for students to understand and use the language effectively. However, in practice many students still experience difficulties in mastering vocabulary due to the lack of engaging and interactive learning media. This study aims to improve students' vocabulary mastery through the use of Quizizz-based learning media. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 12 students of class XI at MA Muhammadiyah Kota Bima. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative analysis by calculating the average score and the percentage of students' learning mastery. The results show that the use of Quizizz learning media can improve students' vocabulary mastery. The students' average score increased from 67 in the pre-cycle to 75.17 in cycle I and 80.67 in cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 16.7% in the pre-cycle to 50% in cycle I and 83.33% in cycle II. Therefore, Quizizz-based learning media proved to be effective in improving students' Arabic vocabulary mastery.

Keywords : Quizizz, learning media, vocabulary, Arabic learning.

ABSTRAK

Penguasaan mufradat merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar bagi siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa tersebut. Namun pada kenyataannya, kemampuan mufradat siswa masih tergolong rendah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mufradat siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa kelas XI MA Muhammadiyah Kota Bima. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan kemampuan mufradat siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 67 pada pra siklus menjadi 75,17 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 80,67 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 16,7% pada pra siklus menjadi 50% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci : Quizizz, media pembelajaran, mufradat, pembelajaran bahasa Arab.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pendidikan Islam. Bahasa Arab tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai bahasa utama dalam memahami sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan hadis. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan di madrasah.

Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat beberapa unsur penting yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah penguasaan mufradat atau kosakata. Mufradat merupakan unsur dasar dalam pembelajaran bahasa karena kosakata menjadi landasan utama dalam memahami keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab (Tarigan, 2015). Hal ini sejalan dengan pendapat Alqahtani (2015) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran bahasa karena sangat berperan dalam proses komunikasi dan pemahaman bahasa.

Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai mufradat bahasa Arab. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Proses pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2017). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Arsyad, 2017). Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga memberikan peluang dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Zainuddin et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau gamification juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru

membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital seperti smartphone maupun komputer. Melalui Quizizz, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik karena dilengkapi dengan berbagai fitur seperti skor, peringkat, serta tampilan visual yang menarik.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih efektif (Purba, 2020; Hidayat & Prasetyo, 2020).

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Rahman & Angraeni, 2020). Hasil kajian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa (Setiawan & Widodo, 2022; Ismail & Alawiyah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MA Muhammadiyah Kota Bima, diketahui bahwa kemampuan mufradat siswa kelas XI masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa kelas XI di MA Muhammadiyah Kota Bima.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mufradat siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan (Arikunto, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan di MA Muhammadiyah Kota Bima. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 12 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan materi mufradat yang akan diajarkan, serta menyiapkan media pembelajaran berbasis Quizizz yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan

pembelajaran mufradat menggunakan media Quizizz. Dalam kegiatan ini siswa mengikuti kuis interaktif yang telah disiapkan oleh peneliti melalui aplikasi Quizizz. Proses pembelajaran dilakukan secara interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa serta melihat bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran mufradat.

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan mufradat siswa setelah penerapan media pembelajaran Quizizz. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran serta data pendukung lainnya.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus untuk mengetahui tingkat kemampuan mufradat siswa. Selain itu, analisis juga dilakukan untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai KKM yang telah ditentukan.

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan demikian, dapat diketahui perkembangan kemampuan mufradat siswa setelah diterapkan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan mufradat siswa kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar siswa, serta peningkatan hasil belajar pada setiap siklus penelitian. Perhitungan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

1. Menghitung nilai rata-rata (Mean)

Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai Rata-Rata

$\sum X$ = Jumlah Seluruh Nilai Siswa

N = Jumlah Siswa

2. Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan

F = Jumlah Siswa Yang Tuntas

N = Jumlah Seluruh

3. Siswa Menghitung Persentase Peningkatan

Untuk mengetahui peningkatan dari pretest ke posttest digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mufradat siswa kelas XI MA Muhammadiyah Kota Bima melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut: (1) Menyiapkan silabus pembelajaran Bahasa Arab (2) Menentukan materi pembelajaran yaitu mufradat tentang anggota tubuh (أعضاء الجسم) sesuai dengan silabus dan kurikulum yang berlaku di sekolah dengan menggunakan buku Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kelas XI Kementerian Agama Republik Indonesia Tahun 2020.(3) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz serta menyiapkan soal tes untuk mengukur kemampuan mufradat siswa.(4) Mempersiapkan media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.(5) Menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar observasi aktivitas mengajar guru, soal tes kemampuan mufradat siswa, serta lembar angket respon siswa terhadap penggunaan media Quizizz.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dalam kegiatan ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran, sedangkan guru mata pelajaran bertindak sebagai observer. (1) kegiatan awal (a) Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pembelajaran dan mengajak siswa berdoa bersama. (b) Guru mengkondisikan kelas serta melakukan absensi siswa. (c) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran. (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan materi mufradat tentang anggota

tubuh (الْجِسْمِ أَعْضَاءً). (2) kegiatan inti (a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi mufradat tentang anggota tubuh yang telah dipelajari. (b) Guru memberikan penguatan terhadap mufradat yang telah dipelajari. (c) Guru memberikan tindak lanjut berupa latihan tambahan kepada siswa. (d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti dibantu oleh seorang observer untuk mengamati jalannya proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain: (a) Mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (b) Mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media Quizizz. (c) Mengumpulkan data melalui lembar observasi yang telah disiapkan. (d) Mendokumentasikan kegiatan pembelajaran berupa foto atau dokumen lainnya. (e) Mengumpulkan data hasil tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan mufradat siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus selesai. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah sebagai berikut: (a) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. (b) Menganalisis hasil observasi dan hasil tes siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. (c) Mengidentifikasi kekurangan atau kendala yang terjadi selama proses pembelajaran. (d) Menyusun rencana perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai peningkatan kemampuan mufradat siswa pada setiap siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes yang diperoleh siswa pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pra siklus

Table 1. Nilai kemampuan mufradat siswa pada siklus I

| No | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|----|--------------------|-------|--------------|
| 1 | Afdal Julkarnain | 60 | Tidak Tuntas |
| 2 | Anas | 65 | Tidak Tuntas |
| 3 | Atunnisa | 70 | Tidak Tuntas |
| 4 | Erlan Auliya | 55 | Tidak Tuntas |
| 5 | Laily | 68 | Tidak Tuntas |
| 6 | Nafira | 72 | Tidak Tuntas |
| 7 | Nuratul Auli | 71 | Tidak Tuntas |
| 8 | Rafah | 66 | Tidak Tuntas |
| 9 | Sri Rahayu | 58 | Tidak Tuntas |
| 10 | Sulfani Firjiniati | 62 | Tidak Tuntas |

| | | | |
|----|-------------|----|--------|
| 11 | Tiar Samssi | 77 | Tuntas |
| 12 | Zulaili | 80 | Tuntas |

Keterangan:

Tuntas = ≥ 75

Tidak Tuntas = < 75

Hasil tes kemampuan mufradat siswa pra siklus

Jumlah nilai seluruh siswa = 804

Jumlah siswa = 12

1) Rata-rata nilai:

$$\text{Rumus : } \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{804}{12} = 67$$

Jadi nilai rata-rata adalah 67.

2) Persentase ketuntasan:

Jumlah siswa yang tuntas : 2 siswa

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Rumus : } P = \frac{2}{12} \times 100\% = \frac{200}{12} = 16,7\%$$

Jadi persentase nilai ketuntasan belajar pra siklus adalah 16,7%

Siklus I

Table 2. Nilai kemampuan mufradat siswa pada siklus I

| No | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|----|--------------------|-------|--------------|
| 1 | Afdal Julkarnain | 70 | Tidak Tuntas |
| 2 | Anas | 72 | Tidak Tuntas |
| 3 | Atunnisa | 75 | Tuntas |
| 4 | Erlan Auliya | 68 | Tidak Tuntas |
| 5 | Laily | 74 | Tidak Tuntas |
| 6 | Nafira | 78 | Tuntas |
| 7 | Nuratul Auli | 80 | Tuntas |
| 8 | Raf'ah | 73 | Tidak Tuntas |
| 9 | Sri Rahayu | 69 | Tidak Tuntas |
| 10 | Sulfani Firjiniati | 76 | Tuntas |
| 11 | Tiar Samssi | 82 | Tuntas |
| 12 | Zulaili | 85 | Tuntas |

Keterangan:

Tuntas = ≥ 75

Tidak Tuntas = < 75

Hasil tes kemampuan mufradat siswa siklus I

Jumlah nilai seluruh siswa = 902

Jumlah siswa = 12

1) Rata-rata nilai:

$$\text{Rumus : } \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{902}{12} = 75,17$$

Jadi nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 75,17.

2) Persentase ketuntasan:

Jumlah siswa yang tuntas : 6 siswa

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Rumus : } P = \frac{6}{12} \times 100\% = \frac{600}{12} = 50\%$$

Jadi persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 50%.

Siklus II

Table 3. Nilai kemampuan mufradat siswa pada siklus

| No | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|----|--------------------|-------|--------------|
| 1 | Afdal Julkarnain | 80 | Tuntas |
| 2 | Anas | 85 | Tuntas |
| 3 | Atunnisa | 78 | Tuntas |
| 4 | Erlan Auliya | 82 | Tuntas |
| 5 | Laily | 75 | Tuntas |
| 6 | Nafira | 88 | Tuntas |
| 7 | Nuratul Auli | 70 | Tidak Tuntas |
| 8 | Raf'ah | 90 | Tuntas |
| 9 | Sri Rahayu | 77 | Tuntas |
| 10 | Sulfani Firjiniati | 84 | Tuntas |
| 11 | Tiar Samssi | 73 | Tidak Tuntas |
| 12 | Zulaili | 86 | Tuntas |

Keterangan:

Tuntas = ≥ 75

Tidak Tuntas = < 75

Hasil tes kemampuan mufradat siswa siklus II

Jumlah nilai seluruh siswa = 968

Jumlah siswa = 12

1) Rata-rata nilai:

$$\text{Rumus : } \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{968}{12} = 80,67$$

Jadi nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 80,67.

2) Persentase ketuntasan:

Jumlah siswa yang tuntas : 10 siswa

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Rumus : } P = \frac{10}{12} \times 100\% = \frac{1000}{12} = 83,33\%$$

Jadi persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II adalah 83,33%.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada Siklus I, diperoleh jumlah nilai seluruh siswa sebesar 902 dengan jumlah siswa 12 orang, sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 75,17. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mufradat siswa mulai mengalami peningkatan, namun hasil yang diperoleh masih perlu ditingkatkan melalui perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada Siklus II, berdasarkan hasil tes yang diperoleh, jumlah nilai seluruh siswa meningkat menjadi 968 dengan jumlah siswa 12 orang, sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 80,67. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan mufradat siswa dibandingkan dengan Siklus I. Berdasarkan hasil tes kemampuan mufradat siswa, terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra siklus, jumlah nilai seluruh siswa adalah 804 dengan rata-rata kelas 67. Dari 12 siswa, hanya 2 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sehingga persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 16,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan mufradat siswa masih tergolong rendah.

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi Quizizz pada Siklus I, jumlah nilai siswa meningkat menjadi 902 dengan rata-rata kelas 75,17. Pada tahap ini terdapat 6 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 50%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, hasil tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada Siklus II, hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan dengan jumlah nilai seluruh siswa mencapai 968 dan rata-rata kelas 80,67. Dari 12 siswa, terdapat 10 siswa yang mencapai nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,33%. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa.

Tabel 4. Nilai Rata-rata dan persentase ketuntasan Kemampuan Mufradat Siswa

| Tahap | Nilai rata-rata | Persentase ketuntasan |
|------------|-----------------|-----------------------|
| Pra siklus | 67 | 16,7% |
| Siklus I | 75,17 | 50% |
| Siklus II | 80,67 | 83,33% |

(Sumber: Data Penelitian, 2026)

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mufradat siswa pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 67 dengan persentase ketuntasan belajar 16,7%, di mana hanya 2 dari 12 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mufradat siswa masih tergolong rendah. Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz pada Siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,17 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%, yaitu 6 dari 12 siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan mufradat siswa, meskipun hasil yang diperoleh masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 80,67 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,33%, di mana 10 dari 12 siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan mufradat siswa secara signifikan.

Analisis peningkatan hasil belajar

Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pada setiap siklus.

Persentase peningkatan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, peningkatan nilai rata-rata dari pra siklus ke siklus I adalah:

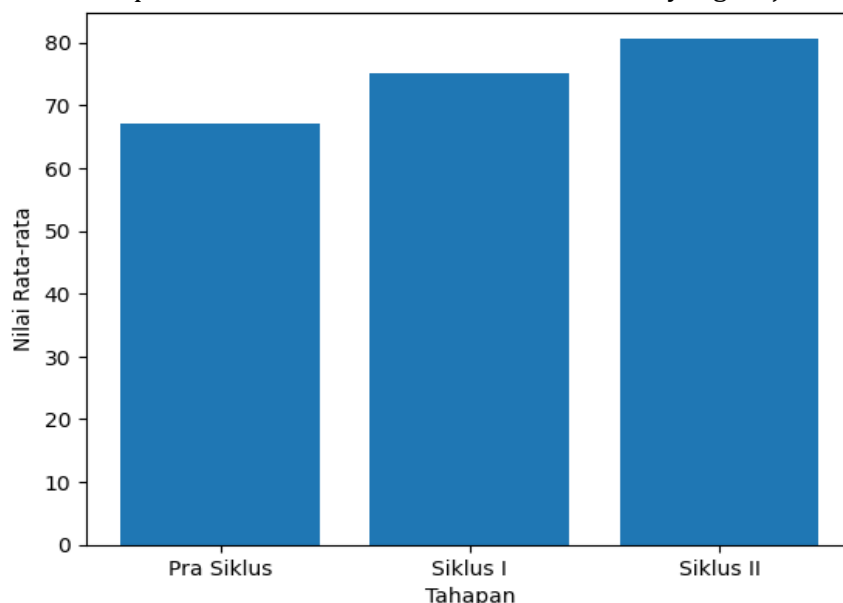
$$P = \frac{75,17 - 67}{67} \times 100\% = 12,19\%$$

Sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah:

$$P = \frac{80,67 - 75,17}{75,17} \times 100\% = 7,31\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mufradat siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkan media pembelajaran berbasis Quizizz. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media Quizizz pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, menurut Daryanto (2016), penggunaan media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar dapat membantu memperjelas penyampaian pesan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2015) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, karena media mampu menumbuhkan minat belajar siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Kemampuan Mufradat Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mufradat siswa pada setiap siklus pembelajaran. Nilai rata-rata kemampuan mufradat siswa pada siklus I yaitu 75,17 dan nilai rata-rata kemampuan mufradat siswa pada siklus II yaitu 80,67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan mufradat siswa kelas XI MA Muhammadiyah Kota Bima. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes kemampuan mufradat siswa pada setiap siklus penelitian.

Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kemampuan mufradat siswa sebesar 67 dengan persentase ketuntasan belajar 16,7%. Setelah diterapkan media pembelajaran Quizizz pada Siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,17 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata siswa kembali meningkat menjadi 80,67 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,33%.

Selain itu, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,19% dari pra siklus ke siklus I dan 7,31% dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz mampu meningkatkan kemampuan mufradat siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian, media pembelajaran Quizizz dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how it is taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21–34.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hidayat, N., & Prasetyo, Z. (2020). The use of Quizizz in improving students' vocabulary mastery. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(6), 1024–1030.
- Ismail, I., & Alawiyah, T. (2021). The effectiveness of Quizizz as an interactive learning media in Arabic learning. *Arabiyat: Journal of Arabic Education*, 8(2), 210–221.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of Quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1), 012048.
- Rahman, A., & Angraeni, C. W. (2020). Empowering learners with Quizizz in improving vocabulary mastery. *International Journal of Language Education*, 4(2), 215–224.
- Setiawan, A., & Widodo, H. (2022). The use of Quizizz in language learning: A systematic review. *Journal of Language and Education*, 8(1), 45–56.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 1–20.