



Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id Bahasa Arab Siswa

Mariati¹, Nurul Zuhriyah², Sri Wahyuningsih³

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

E-mail: mariatiabdulrajak@gmail.com, zuhriyahnurul@gmail.com, clie.wahyu1@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-04 Keywords: <i>Learning;</i> <i>Qowa'id;</i> <i>Arabic Language;</i> <i>Quizizz.</i>	This study aims to improve students' mastery of Qowa'id (Arabic grammar) through the use of the Quizizz application as an interactive learning medium. The method used is Classroom Action Research (CAR) based on the Hopkins model, implemented in two cycles. The subjects of this study were 30 students of class XI IPA-7 at MAN 2 Kota Bima. The instruments used in this research included observation, tests, and documentation. The data analysis results showed a significant increase in students' average scores from 71.33 in the first cycle to 83.33 in the second cycle. The percentage of learning improvement reached 16.82%, while the learning mastery improved from 43.33% to 86.67%. These findings indicate that the use of the Quizizz application creates a more engaging, interactive, and effective learning environment for improving students' understanding of Qowa'id, particularly in the topic of dhomir munfashil (detached pronouns) and dhomir muttashil (attached pronouns). Therefore, Quizizz is recommended as an alternative modern learning medium to enhance the quality of Arabic language instruction, especially in Islamic educational institutions.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-04 Kata kunci: <i>Pembelajaran;</i> <i>Qowaid;</i> <i>Bahasa Arab;</i> <i>Quizizz.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan Qowa'id (tata bahasa) bahasa Arab siswa melalui penerapan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Hopkins yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas XI IPA-7 MAN 2 Kota Bima. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 71,33 di siklus I menjadi 83,33 di siklus II. Persentase peningkatan hasil belajar mencapai 16,82%, dan ketuntasan belajar meningkat dari 43,33% menjadi 86,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Qowa'id, khususnya pada pokok bahasan dhomir munfashil dan muttashil. Oleh karena itu, Quizizz direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di lingkungan madrasah.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa tertua di dunia yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik dari segi agama, pendidikan, budaya, hingga komunikasi internasional. Azhar Arsyad menyatakan bahwa bahasa Arab adalah bahasa resmi di lebih dari 20 negara, dan digunakan secara luas oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Bahasa Arab menjadi sangat signifikan bagi umat Islam karena merupakan bahasa kitab suci Al-Qur'an dan berbagai sumber ajaran Islam lainnya. Sehingga, bahasa Arab tidak hanya dipelajari oleh masyarakat Arab, tetapi juga oleh jutaan Muslim di seluruh dunia.

Dari sisi jumlah penutur, bahasa Arab digunakan oleh lebih dari 400 juta orang di dunia. Bahkan sejak tahun 1973, Majelis Umum

Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan bahasa Arab sebagai salah satu dari enam bahasa resmi dalam berbagai forum internasional. Sebagai bentuk pengakuan terhadap pentingnya bahasa ini, setiap tanggal 18 Desember diperingati sebagai Hari Bahasa Arab Sedunia. Momentum ini menjadi pengingat betapa besar peran bahasa Arab dalam kehidupan global, terutama dalam ranah agama, sosial, dan budaya.

Berdasarkan pentingnya peran bahasa Arab, maka pembelajaran bahasa Arab adalah salah satu hal yang sangat urgen untuk dipelajari dan dikuasai oleh berbagai pihak, terutama di dunia pendidikan. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan ilmu Qowa'id bahasa Arab, yakni Nahwu dan Shorof. Nahwu berfungsi untuk memahami susunan kalimat dan kedudukan kata dalam

kalimat serta mengetahui perubahan akhir kata sesuai i'rab-nya. Sedangkan Shorof membahas struktur internal kata dan pola perubahan bentuk kata untuk menyampaikan makna yang berbeda.

Urgensi pembelajaran bahasa Arab dan penguasaan ilmu Nahwu-Shorof ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa"

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi adalah rendahnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab, terutama dalam memahami materi Nahwu dan Shorof yang dianggap sulit dan membosankan. Minimnya inovasi dalam penggunaan media dan metode pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar.

Namun, Seiring dengan perkembangan zaman, Konsep e-learning hadir sebagai solusi dalam dunia pendidikan, menawarkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan adaptabilitas yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Barbara dan Rita menegaskan bahwa teknologi pembelajaran melibatkan teori dan praktik dalam perancangan, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses serta sumber pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan efisien. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, integrasi teknologi bukan hanya dianggap sebagai inovasi, tetapi juga sebagai kebutuhan untuk memperluas cakupan dan meningkatkan efektivitas pendidikan.

Salah satu aplikasi edukasi berbasis teknologi yang kini banyak digunakan adalah Quizizz. Quizizz adalah platform kuis online berbasis game yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti pilihan jawaban ganda, penambahan gambar sebagai latar belakang pertanyaan, serta pengaturan soal sesuai kebutuhan guru. Keunggulan tampilan dan kemudahan penggunaan menjadikan Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Selain fitur kuis, Quizizz juga memiliki fitur lesson yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara interaktif dan visual. Fitur lesson memungkinkan guru untuk menyajikan penjelasan konsep-konsep Qowa'id bahasa Arab, seperti Dhamir Munfashil (kata ganti terpisah) dan Dhamir Muttashil (kata ganti bersambung), dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Melalui lesson, guru dapat memberikan contoh kalimat yang dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi yang memudahkan siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan menarik. Dengan fitur ini, siswa dapat belajar secara lebih aktif tanpa merasa tertekan dengan konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak.

Aplikasi Quizizz juga memberikan umpan balik langsung (real-time feedback), yang memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka secara langsung dan memperbaikinya dengan cepat. Hal ini sangat penting dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman kontekstual dan perhatian terhadap detail seperti Dhamir Munfashil dan Dhamir Muttashil. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran bahasa asing, yaitu mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Selain itu, fitur quiz pada Quizizz berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa setelah mereka mempelajari materi, memberikan evaluasi yang otomatis dan cepat, serta memungkinkan guru untuk menganalisis area mana yang perlu diperbaiki untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Sehingga, berdasarkan uraian diatas, Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sangat mendukung revolusi pendidikan 4.0 karena mampu mengukur sejauhmana partisipasi siswa dalam proses belajar, serta memberikan penilaian yang cepat dan akurat. Quizizz juga menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, terutama dalam pembelajaran yang sering dianggap sulit seperti Qowa'id bahasa Arab.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di MAN 2 Kota Bima, diketahui bahwa dalam proses Pembelajaran Qowa'id bahasa Arab, guru masih banyak menggunakan metode tradisional. Hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada pembahasan Nahwu dan Shorof terkait dhamir munfashil dan muttashil. Siswa menganggap bahwa pembelajaran bahasa Arab itu sulit dan

membosankan, sehingga mereka kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Ketika diberikan tugas, banyak siswa yang cenderung menyalin jawaban dari teman mereka. Kondisi ini membuat guru kesulitan dalam mengukur sejauh mana pemahaman masing-masing siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, jumlah siswa yang cukup banyak juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam memantau dan mengevaluasi pemahaman siswa secara menyeluruh. Saat ditanya, sebagian besar siswa mengaku bahwa mereka kesulitan memahami bahasa Arab karena dianggap rumit dan sulit dikuasai.

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Hopkins, yang merupakan penelitian tindakan yang dapat dilaksanakan lebih dari tiga siklus atau lebih. Setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan. Menurut Hopkins, PTK dimulai dengan tahap perencanaan tindakan (Planning), diikuti dengan pelaksanaan tindakan (Action), serta pengamatan dan evaluasi terhadap proses dan hasil tindakan (Observation and Evaluation).

Sementara itu, prosedur dalam PTK terdiri dari empat komponen utama, yaitu perencanaan (Planning), pelaksanaan (Acting), pengamatan (Observing), dan refleksi (Reflecting). Siklus ini dilakukan berulang untuk mencapai perbaikan atau peningkatan yang diinginkan, sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

tindakan kelas (PTK) dijelaskan sebagai berikut:

a) Perencanaan (*Planning*).

Pada tahap perencanaan, guru menyusun rincian mengenai hal-hal yang akan dilakukan, alasan pelaksanaannya, waktu, tempat, pelaksana, serta metode yang akan digunakan. Guru juga menentukan fokus masalah atau peristiwa yang akan ditangani dan mempersiapkan instrumen observasi untuk mencatat fakta-fakta selama proses berlangsung. Pemilihan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa juga merupakan bagian penting dalam perencanaan, agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan dengan efektif, realistis, dan terstruktur.

b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*).

Tahap pelaksanaan adalah tahap di mana rencana yang telah disusun diterapkan dalam bentuk kegiatan tindakan di kelas. Guru berperan sesuai dengan model yang telah dirancang dan melaksanakan kegiatan dengan menggunakan perangkat layanan yang telah dipersiapkan. Pelaksanaan harus mengikuti rancangan yang telah ditetapkan dan dilakukan sesuai dengan siklus model tindakan yang digunakan. Pelaksanaan harus mengikuti rancangan yang telah ditetapkan dan dilaksanakan sesuai dengan siklus model tindakan yang diterapkan. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Sebisanya mungkin, proses pembelajaran harus dilaksanakan secara teratur sesuai dengan perencanaan, sehingga hasilnya dapat dievaluasi dengan jelas.

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan ke dalam kelas sesuai dengan perencanaan.:

1) Kegiatan Pendahuluan

Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini meliputi:

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
- Guru mengabsen siswa dan memastikan kesiapan belajar.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu memahami konsep Qowa'id bahasa Arab bahasa Arab yang akan dipelajari, yaitu tentang dhomir munfashil dan muttashil.
- Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan menggunakan fitur lesson dalam aplikasi quizizz Quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi interaktif.

2) Kegiatan Inti

Beberapa langkah yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan inti meliputi:

- Guru membagikan kode permainan (game code) atau tautan (link) Quizizz kepada siswa
- Siswa mengakses Quizizz melalui perangkat masing-masing dan bergabung dalam Quizizz.
- Guru menekan tombol "Mulai" (Start Game) untuk memulai

pembelajaran dan kuis dalam fitur lesson

- (d) Guru memberikan contoh kalimat dalam bahasa Arab yang menggunakan konsep dhomir munfashil dan muttashil yang akan dipelajari sebagai teks awal untuk menguji Tingkat pemahaman siswa.
- (e) Siswa diminta untuk mengidentifikasi dan menganalisis struktur tata bahasa dalam contoh yang diberikan.
- (f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.
- (g) Guru menjelaskan materi Qowa'id bahasa Arab pada slide materi tentang Dhomir munfashil dan muttashil.
- (h) Siswa mengerjakan soal evaluasi setelah materi secara mandiri dalam waktu yang ditentukan.
- (i) Guru memantau progres siswa secara real-time melalui tampilan di Quizizz.
- (j) Refleksi guru (berisi kesimpulan penutup pembelajaran) dan refleksi untuk siswa (berisi pertanyaan terbuka terkait materi pembelajaran).
- (k) Setelah semua siswa selesai, Quizizz akan secara otomatis menampilkan hasil dan skor siswa.

3) Kegiatan Penutup

Guru membagikan hasil pembelajaran siswa dan mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

c) Observasi (Observe)

Pada tahap pengamatan, pengamat mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru. Pengamat secara simultan memantau jalannya tindakan di kelas untuk mengevaluasi perubahan perilaku siswa yang dipengaruhi oleh layanan yang diberikan. Instrumen pengumpulan data, seperti lembar observasi, digunakan untuk mencatat sejauh mana keberhasilan siswa selama kegiatan berlangsung.

Observasi dilakukan untuk menilai apakah kegiatan berjalan sesuai dengan rencana yang telah disiapkan. Pengamat dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti: apakah kegiatan dapat mengatasi masalah yang ada; apakah ada

penyimpangan dari rencana yang telah dibuat; apakah hasil yang diharapkan tercapai; apakah metode yang digunakan sesuai dengan kondisi kelas; apakah kemampuan peserta didik mengalami peningkatan; dan sebagainya. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan memberikan lembar observasi atau menggunakan metode lain yang sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan.

d) Refleksi (*Reflecting*).

Tahap refleksi adalah tahap evaluasi secara keseluruhan, di mana yang perlu dievaluasi adalah kegiatan yang telah dilaksanakan serta hasil atau dampak yang tercapai dari kegiatan tersebut. Hasil evaluasi ini akan menunjukkan apakah ada perubahan yang signifikan dalam peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan refleksi ini, perbaikan tindakan dalam bentuk perencanaan ulang (*re-planning*) dapat dilakukan. Refleksi menjadi dasar untuk perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu di MAN 2 Kota Bima, yang beralamat di Jl. Monginsidi, Melayu, Kec. Asakota, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan memberikan Instrumen soal dalam bentuk Siklus I dan Siklus II berbasis kuis interaktif dalam fitur lesson pada aplikasi Quizizz kepada peserta didik, yang nantinya akan dilihat sejauh mana perkembangan siswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz itu sendiri. Pada penelitian ini Proses siklus 1 dan siklus II akan dilaksanakan pada bulan April-Mei tahun 2024. Selama proses ini guru mengajar dan memberikan evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Tahap siklus I dan Siklus II terdiri dari empat komponen yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

3. Sasaran penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi Subjek Penelitian adalah siswa kelas XI IPA-7 di MAN 2 Kota Bima, yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Penguasaan Qowa'id bahasa Arab siswa di MAN 2 Kota Bima.

4. Cara Pengamatan (monitoring)

Cara pengamatan atau monitoring adalah suatu proses untuk mengiden-tifikasi, mencatat, mengumpulkan, meng-analisis, dan menyampaikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam manajemen proyek. pengamatan dalam PTK bertujuan untuk meng-umpulkan informasi terkait perubahan dalam proses pembelajaran atau perilaku siswa, yang nantinya digunakan untuk evaluasi dan perbaikan dalam siklus berikutnya.

5. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data dari responden. Setiap jenis penelitian memiliki teknik pengumpulan data yang berbeda-beda, disesuaikan dengan tujuan dan pendekatan yang digunakan. Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data seringkali mengutamakan penggunaan angka-angka atau statistik yang dapat diukur secara numerik. Hal ini memungkinkan data yang diperoleh dapat dianalisis secara objektif dan menghasilkan temuan yang bersifat umum dan dapat digeneralisasikan.

Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a) Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik atau cara mengum-pulkan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik ini dilakukan untuk mengamati perilaku dan aktivitas partisipan di lokasi penelitian. Dalam pengamatan tersebut, peneliti mencatat hal-hal yang diamati secara langsung, yang dapat dilakukan baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Peneliti bisa terlibat secara langsung, baik sebagai peserta maupun sebagai pengamat murni.

Kesimpulannya, observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan Penguasaan Qowa'id bahasa Arab bahasa Arab siswa di MA Negeri 2 Kota Bima

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengum-pulan data dengan mencari bukti yang akurat sesuai dengan fokus masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi dapat berupa dokumen kebijakan, biografi, buku harian, surat

kabar, majalah, atau makalah. Selain itu, dokumentasi juga dapat mencakup rekaman, gambar, foto, dan lukisan. Metode ini digunakan oleh penulis sebagai cara untuk memperoleh data terkait nilai hasil tes dari Siklus I dan Siklus II yang diperoleh masing-masing peserta didik.

Kesimpulannya, dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data tertulis berupa rekap nilai siswa pada Siklus I dan Siklus II. Tujuannya adalah untuk memperoleh data terkait penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan Penguasaan Qowa'id bahasa Arab bahasa Arab siswa di MA Negeri 2 Kota Bima.

c) Tes (soal)

Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh data dari hasil pengetahuan atau keterampilan individu. sebagai pengukur, didalamnya terdapat pertanyaan dan pernyataan, berupa tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden (siswa). Berdasarkan fungsinya sebagai pengukur, tes dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1) Tes awal (pretest). Tes ini digunakan sebelum diterapkan pembelajaran dengan Quizizz dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait Qowa'id bahasa Arab bahasa Arab (dhomir munfashil dan Muttashil). Materi tes harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2) Tes akhir (posttest). Tes ini digunakan pada akhir atau setelah perlakuan diberikan (pembelajaran dengan quizizz), dengan tujuan untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari. materi tes berkaitan dengan materi yang di ajarkan sebelumnya. Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur peningkatan pemaha-man siswa sebelum menggunakan aplikasi quizizz dan setelah menggu-nakan aplikasi quizizz selama siklus I dan II atau seterusnya, selama proses pembelajaran.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang terstruktur untuk menjelaskan, menginter-pretasikan, dan mengolah data guna menarik kesimpulan yang signifikan. Manfaat dari analisis data ini mencakup peningkatan

pemahaman, identifikasi pola dan tren, pengambilan keputusan yang lebih baik, evaluasi kinerja, serta pengembangan strategi.

Dalam penelitian ini, analisis data akan dilakukan secara deskriptif menggunakan tiga rumus utama dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model David Hopkins. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Qowa'id bahasa Arab.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah:

a) Menghitung nilai rata-rata siswa

Untuk mengetahui perkembangan nilai siswa dalam setiap siklus, digunakan rumus:

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

$\bar{X}$: Rata-rata nilai siswa

$\sum X$: Total jumlah nilai siswa

N : Total jumlah siswa

Nilai rata-rata akan dihitung untuk pretest (sebelum tindakan) dan posttest (setelah tindakan pada setiap siklus) guna melihat perkembangan pemahaman siswa terhadap materi Qowa'id bahasa Arab.

b) Menghitung Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest, digunakan rumus:

$$P = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{pre}} \times 100\%$$

P : Presentasi peningkatan hasil belajar

X_{pre} : Rata-rata nilai pretest (sebelum tindakan)

X_{post} : Rata-rata nilai posttest (setelah tindakan)

Perhitungan ini akan dilakukan pada setiap siklus, sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Qowa'id bahasa Arab.

c) Menghitung ketuntasan belajar siswa

Untuk mengetahui berapa persen siswa yang telah mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal), digunakan rumus:

$$T = \frac{S}{N} \times 100\%$$

T : Presentasi ketuntasan belajar

S : Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM atau lebih

N : Total jumlah siswa

Data ini akan digunakan untuk menentukan efektivitas pembelajaran berbasis Quizizz, dengan melihat jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM setelah setiap siklus tindakan.

Hasil analisis data akan digunakan untuk melihat penggunaan Quizizz untuk meningkatkan penguasaan Qowa'id bahasa Arab siswa di MAN 2 Kota Bima. Data yang diperoleh dari pretest, posttest, dan ketuntasan belajar akan menjadi dasar dalam refleksi setiap siklus untuk menentukan perbaikan dalam pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 1. hasil analisis data deskriptif

Komponen Analisis	Hasil
N	30
Rata-rata siklus I	71,33
Rata-rata siklus II	83,33
Peningkatan Rata-rata Nilai	12,00 poin
Persentase Peningkatan Hasil Belajar	16,82%
Persentase Ketuntasan siklus I (KKM $\geq$ 75)	43,33% (13 dari 30 siswa)
Persentase Ketuntasan siklus II (KKM $\geq$ 75)	86,67% (26 dari 30 siswa)
Peningkatan Ketuntasan Belajar	43,33%

Berdasarkan table 1. Hasil analisis deskriptif terhadap 30 peserta didik menunjukkan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 71,33 pada siklus I menjadi 83,33 pada siklus II. Artinya terdapat kenaikan sebesar 12 poin, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berdampak positif dalam membantu siswa memahami materi qowa'id.
2. Persentase peningkatan hasil belajar mencapai 16,82%, yang tergolong signifikan untuk pembelajaran dalam satu siklus tindakan. Hal ini menandakan bahwa strategi pembelajaran berbasis kuis interaktif memicu peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Arab.

3. Dari sisi ketuntasan belajar, terjadi peningkatan dari 43,33% menjadi 86,67%. Artinya, sebelum penggunaan Quizizz hanya 13 dari 30 siswa yang mencapai KKM, sedangkan setelah tindakan jumlahnya meningkat menjadi 26 siswa. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan Quizizz berhasil membantu siswa melampaui batas minimal kompetensi.
4. Peningkatan ketuntasan sebesar 43,33% memperkuat bahwa intervensi yang dilakukan sangat efektif dan layak direkomendasikan untuk digunakan pada pembelajaran selanjutnya, terutama dalam topik-topik tata bahasa Arab yang sering dianggap sulit oleh siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang disajikan pada Tabel 1.1, diketahui bahwa implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan Qowa'id Bahasa Arab siswa kelas XI IPA-7 MAN 2 Kota Bima. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada aspek kognitif siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata, persentase peningkatan hasil belajar, serta ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Pertama, dari aspek rata-rata nilai, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 71,33 pada siklus I menjadi 83,33 pada siklus II. Peningkatan sebesar 12 poin ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz sangat membantu dalam mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa. Quizizz, yang berbasis pada elemen gamifikasi seperti kuis real-time, peringkat, dan umpan balik langsung, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif memahami materi.

Kedua, berdasarkan persentase peningkatan hasil belajar, diperoleh angka sebesar 16,82%, yang mencerminkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks peningkatan akademik. Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kenaikan lebih dari 10% dalam satu siklus sudah tergolong signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan strategi pembelajaran dari metode konvensional ke metode berbasis teknologi digital dapat memberikan hasil nyata dalam waktu relatif singkat.

Pembelajaran berbasis Quizizz tidak hanya menyederhanakan proses evaluasi, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan berlatih di luar jam pelajaran formal.

Ketiga, peningkatan yang paling mencolok terlihat pada aspek ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I, hanya 43,33% siswa (13 dari 30 orang) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun setelah tindakan dilakukan, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 86,67% (26 dari 30 siswa). Ini berarti terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 43,33%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil memperbaiki performa belajarnya setelah mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz. Hal ini juga menandakan bahwa media ini tidak hanya efektif bagi siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa dengan kemampuan sedang atau rendah untuk memahami materi secara lebih mudah.

Keempat, peningkatan ketuntasan yang signifikan tersebut menjadi bukti empiris bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran sangat layak untuk dipertahankan bahkan direkomendasikan untuk diadopsi secara lebih luas. Dalam konteks pembelajaran tata bahasa Arab (Qowa'id) yang umumnya dianggap sulit, media digital interaktif seperti Quizizz membantu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan pemahaman konkret siswa. Quizizz menyajikan soal-soal dengan variasi pilihan dan waktu terbatas, sehingga melatih kemampuan berpikir cepat, mengingat konsep, dan menerapkan aturan bahasa Arab secara tepat.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan iklim belajar yang lebih positif, menyenangkan, dan kompetitif. Strategi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran serta mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, hasil ini mendukung temuan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan teknologi digital yang dirancang secara menarik mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan Qowa'id Bahasa Arab siswa kelas XI IPA-7 di MAN 2 Kota Bima. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 71,33 pada siklus I menjadi 83,33 pada siklus II, dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 16,82%. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dari 43,33% menjadi 86,67%, yang berarti lebih dari dua pertiga siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah dilakukan tindakan pembelajaran berbasis Quizizz.

Pembelajaran dengan memanfaatkan fitur kuis dan lesson pada aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi Qowa'id. Quizizz juga memungkinkan guru melakukan evaluasi secara real-time dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi tata bahasa Arab. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Quizizz juga mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak yang terkait dengan proses pembelajaran, khususnya dalam konteks peningkatan penguasaan Qowa'id Bahasa Arab melalui media digital:

Pertama, bagi guru, disarankan agar penggunaan aplikasi Quizizz dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif yang diterapkan secara berkelanjutan di kelas. Penggunaan fitur-fitur interaktif dalam aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa, mempercepat pencapaian kompetensi dasar, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta kompetitif. Guru juga dapat memanfaatkan Quizizz

sebagai sarana evaluasi formatif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

Kedua, bagi siswa, disarankan agar mereka memanfaatkan aplikasi Quizizz tidak hanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas, tetapi juga sebagai alat bantu belajar mandiri di luar jam pelajaran.

Ketiga, bagi pihak sekolah dan lembaga pendidikan, perlu adanya dukungan dan fasilitasi terhadap penggunaan teknologi pembelajaran digital. Hal ini dapat dilakukan melalui penyediaan jaringan internet yang memadai, perangkat teknologi yang mendukung, serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan aplikasi seperti Quizizz. Integrasi media digital ke dalam pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi jumlah subjek maupun variasi materi pembelajaran. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap aspek lain dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, atau keterampilan berbahasa yang bersifat produktif seperti berbicara dan menulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar, A. (2011). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azoulay, A. (2025, February 3). *Message from the Director-General*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/article/message-director-general>
- Rosyidi, A. W. (2011). *Bahasa Arab dan Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Al-Marooof, R. S., & Al-Emran, M. (2018). Students' Acceptance of Google Classroom: An Exploratory Study Using PLS-SEM Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(6), 112–123.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington D.C.: AECT.
- Suhartatik, S., & Thony, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

- Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 89.
- Hermawan, B. (2011). *Language Learning Strategies: Enhancing Students' Language Proficiency*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan* (Cet. 1). [Tempat terbit tidak disebutkan].
- Hopkins, D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Mudjahidin, M., & Putra, N. P. (2010). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Proyek Berbasis Web Studi Kasus di Dinas Bina Marga dan Pemantusan. *Jurnal Teknik Industri*, 11(1), 45.
- Waruwu, M., dkk. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 2896–2910.
- BAB III. (2012). Metode Penelitian: Jenis Penelitian, Objek Penelitian, Data, Sumber Data, dan Teknik Pengumpulan Data, 22.
- Mustafa, M., Sa'diyah, S. S. (Ed.). (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Mojokerto: Insight Mediatama.
- Universitas Medan Area. (2023, September 20). Mengetahui Pengertian dari Analisis Data. https://uma.ac.id/berita/mengetahui-pengertian-dari-analisis-data?utm_source=