

Pengelolaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Bahasa Arab Profesi di UIN Raden Intan Lampung

Erni Zuliana

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

 ernizuliana@radenintan.ac.id*

Abstract**Article History****Received**

September 17, 2024

Revised

December 20, 2024

Accepted

December 31, 2024

The fundamental problem underlying this research is the low learning outcomes of students in the Arabic for Professional Purposes course. The purpose of this research is to identify improvements in students' learning outcomes. Based on pre-action data findings, it was observed that students' learning outcomes were low, which was caused by a lack of variation in the use of learning media. This study proposes utilizing interactive learning media supported by the Quizizz application. The method used is classroom action research (PTK) based on the Stephen Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: (a) plan, (b) action, (c) observation, and (d) reflection. The results of this study show an improvement in students' learning outcomes, with the first cycle achieving 51.43% and the second cycle increasing to 88.57%.

Keywords: Instructional Media, Quizizz Application, Arabic Learning

PENDAHULUAN

Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Pendidik harus memiliki kualifikasi minimal dan sertifikasi sesuai dengan jenjang kewenangan mengajar, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Guru dan dosen sebagai

pendidik profesional berarti memiliki kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk mampu mendidik secara profesional.¹

Mengacu pada Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 hendaknya memiliki empat kompetensi, yaitu pedagogik, kepribadian, sosial, profesional. Kompetensi pedagogik merupakan kecakapan guru dalam menguasai seperangkat kompetensi pembelajaran mulai dari materi, strategi mengajar, kemampuan menggunakan media, serta menguasai teknik-teknik pembelajaran. Kompetensi ini juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam memahami peserta didik, merancang dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, dan mengembangkan potensi peserta didik.² Kemudian kompetensi kepribadian adalah kepribadian seorang guru yang menjunjung tinggi norma dan kode etik yang berlaku, sehingga menjadi sosok yang layak menjadi panutan serta mencerminkan karakter dan kepribadian guru yang positif dan dapat menjadi teladan bagi peserta didik.³ Selanjutnya kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan peserta didik, sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua/wali murid, dan masyarakat sekitar. Sedangkan mencakup penguasaan guru terhadap materi pembelajaran secara luas dan mendalam, serta kemampuan untuk mengembangkan keprofesionalannya secara berkelanjutan.⁴

Selain empat kompetensi di atas, guru juga perlu menguasai kompetensi-kompetensi yang diperlukan sebagai pendidik, seperti: (a) mengenal peserta didik secara mendalam, (b) menguasai bidang studi, (c) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, (d) meningkatkan profesionalitas secara

¹ Miftahur Rohman, "Problematisasi Guru Dan Dosen Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 1 (2016): 49-71, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.616>.

² Ratnawati Susanto, Yuli Azmi Rozali, and Noni Agustina, "Pedagogic Competence Development Model: Pedagogic Knowledge and Reflective Ability," in *International Conference on Progressive Education (ICOPE 2019)* (Atlantis Press, 2020), 19-23.

³ Hafsa M Nur and Nurul Fatimah, "Paradigma Kompetensi Guru," *Jurnal PGSD Uniga* 1, no. 1 (2022): 12-16, <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i1.1561>.

⁴ Hanifuddin Jamin, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 2018, 19-36.

berkelanjutan, dan (e) meningkatkan profesionalitas pelaksanaan tugas sebagai pendidik (kepribadian, pembelajaran, dan komunikasi).⁵ Guru sebagai pendidik profesional di idealkan mampu menjadi agen pembelajaran yang edukatif, yaitu dapat menjadi fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa, dan inspirator pembelajaran.⁶

Di era digital 5.0, pendidik dituntut untuk selalu berinovasi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Saat ini, salah satu media yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan membuat suasana belajar lebih interaktif adalah penggunaan aplikasi pembelajaran yang muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi.⁷ Pemanfaatan media pembelajaran merupakan solusi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Terutama dalam pembelajaran bahasa Arab bagi mahasiswa lulusan sekolah umum yang tidak memiliki basic kebahasaan. Hal ini juga berimplikasi pada hasil belajar mahasiswa, sehingga prestasi belajar cenderung rendah dan tidak menunjukkan peningkatan. Bahasa Arab merupakan salah satu mata kuliah yang membutuhkan keterampilan dosen dalam mengelolah kelas. Terutama, keterampilan dosen dalam memanfaatkan media yang bisa menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan sehingga menarik minat dan memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun kelompok.⁸

Mata kuliah bahasa Arab profesi pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung merupakan jenis mata kuliah wajib yang harus

⁵ Meicky Shoreamanis Panggabean Karel Karsten Himawan, "The Development of Indonesian Teacher Competence Questionnaire," *Journal of Educational, Health and Community Psychology* 5, no. 2 (2016): 1–15, <https://doi.org/10.12928/jehcp.v5i2.5134>.

⁶ Miftahur Rohman, "Tinjauan Filosofis Guru Pendidikan Agama Islam Humanis-Multikulturalis," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2018): 151–74, <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.151-174>.

⁷ Wakib Kurniawan et al., "Analisis Kompetensi Guru Pendidikan Islam Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka Menuju Local Genius 6.0 Ideas Internet Of Things (IoT)," *An-Nawa: Jurnal Studi Islam* 6, no. 1 (2024): 103–18, <https://doi.org/10.37758/annawa.v6i1.964>.

⁸ Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 67.

diikuti oleh mahasiswa. Materi yang dibahas adalah terkait dengan materi bahasa Arab, namun diarahkan pada materi kejurusan, yaitu terkait dengan subtema yang membahas tentang ilmu manajemen pendidikan Islam. Hal ini diharapkan mahasiswa mampu memahami bahasa Arab sesuai dengan bidang mereka dan sesuai keprofesian mereka.

Pada praktik pembelajaran bahasa Arab profesi di Prodi MPI UIN Raden Intan Lampung banyak dari mahasiswa yang masih merasa kesulitan dalam memahami bahasa Arab yang disebabkan latar belakang pendidikan sebelumnya berasal dari sekolah umum sehingga memang mayoritas mahasiswa tidak memiliki *basic* kebahasaan khususnya bahasa Arab. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan inovasi pada pembelajaran agar mahasiswa mampu memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh dosen dan menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga harapannya hasil belajar mahasiswa dapat meningkat dan mahasiswa dapat memahami bahasa arab khususnya pada mata kuliah bahasa arab profesi. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa.

Salah satu tawaran peneliti yaitu mencoba memanfaatkan *Learning Management System (LMS)* berbasis aplikasi *Quizizz*. Media *Quizizz* sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran yang memungkinkan terciptanya ruang kelas secara virtual. *Quizizz* adalah media digital berupa *game* latihan soal maupun presentasi interaktif yang menunjang proses pembelajaran baik secara online maupun offline. Aplikasi ini tidak berbayar selain itu aplikasi ini juga mudah diunduh pada *smartphone* sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengakses dengan begitu maka proses pembelajaran berjalan secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Pada kajian sebelumnya terdapat penelitian terdahulu yang mengaji tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti penelitian Sarah dkk.,⁹ penelitian Sadiyah,¹⁰ penelitian Zulpina¹¹, penelitian Atisyah & Ilmiani¹², dan penelitian Hilmi Baso.¹³ Namun demikian, penelitian sejenis diperlukan dengan objek penelitian yang berbeda. Dengan harapan, perbedaan lokus serta objek penelitian ini dapat melengkapi penelitian-penelitian yang sudah ada serta menjadi rujukan bagi desain pembelajaran bahasa Arab, baik untuk siswa di madrasah atau untuk mahasiswa di perguruan tinggi.

Selanjutnya, urgensi penelitian yang mengambil lokus di Prodi MPI UIN Raden Intan Lampung ini adalah penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam belajar, yakni menggunakan media aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dirancang dengan berbagai fitur yang difungsikan untuk pembelajaran. Aplikasi Quizizz mampu menciptakan ruang pembelajaran secara maya, sehingga bisa diakses oleh mahasiswa, begitu juga dosen mampu menyajikan materi pembelajaran dengan menarik tanpa terbatas oleh ruang dan waktu karena pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Hal ini akan memberikan pengalaman yang luar biasa bagi mahasiswa khususnya pada mata kuliah Bahasa Arab Profesi. Aplikasi Quizizz didukung dengan berbagai fitur

⁹ Mia Maryam Sarah, Nenden Munawaroh, and Asep Tutun Usman, "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut)," *Jurnal Wahana Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 117–36, <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>.

¹⁰ Halimatus Sadiyah, "Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Arab Pada Pembelajaran Maharah Al-Qiroah Melalui Media Quizizz," *Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 91–99, <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.1320>.

¹¹ Zulpina Zulpina, "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 775–87, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>.

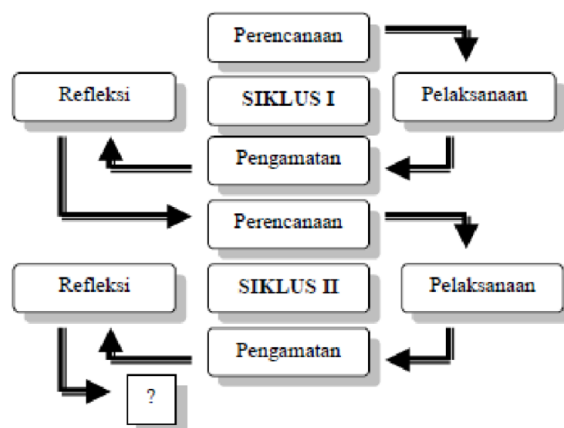
¹² Nur Atisyah and Aulia Mustika Ilmiani, "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 10 (2024): 4435–40, <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1697>.

¹³ Baso Hilmy, "PENGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PENERAPAN KOSAKATA BAHASA ARAB," *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 1–12, <https://doi.org/10.47945/transformasi.v7i2.1494>.

canggih yang membuat proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan terorganisir.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang bersifat reflektif. Penelitian tindakan merupakan penelitian terapan yang fokus pada tindakan tertentu. Penelitian tindakan seperti pada penelitian kombinasi, yaitu menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif, kualitatif atau kombinasi keduanya. Jadi penelitian tindakan merupakan prosedur yang sistematis yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang tindakan dan akibat tindakan tersebut dalam rangka untuk memperbaiki kinerja organisasi.¹⁴ PTK dilakukan melalui serangkaian tindakan tertentu dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara professional.¹⁵ Adapun pada penelitian ini yaitu menggunakan model PTK Stephen Kemmis dan Mc. Taggart memiliki empat tahapan yaitu; (a) plan (perencanaan), (b) action (tindakan), (c) observation (pengamatan), dan (d) reflection (refleksi). Adapun konsep model ini dapat dilihat pada di gambar bawah ini.



Gambar 1.
Siklus PTK Model PTK Stephen Kemmis dan Mc. Taggart

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*, Cetakan Ke-3, (Bandung: Alfabeta, 2014).

¹⁵ Muhammad Pahleviannur Rizal et al, *Penelitian Tindakan Kelas* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022).h. 2.

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Kedosenan UIN Raden Intan Lampung, pada mata mata kuliah bahasa Arab profesi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh hasil nilai belajar siswa pada setiap siklus. Sedangkan, teknik Analisis data dalam penelitian ini yaitu; (a) Reduksi Data, (b) Penyajian Data, (c) Penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar.¹⁶ NEA (*National Education Association*) memberikan definisi bahwa media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.¹⁷ Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dengan fungsi memperjelas makna materi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.¹⁸ Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.¹⁹ Sehingga dari sini dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat ataupun perantara yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus mampu memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran sehingga proses transfer ilmu mampu diserap dengan baik oleh peserta didik.

Pendidik harus menyadari terkait apa saja yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar sehingga dapat mengantarkan siswa ketujuan. Di sini tentu saja tugas pendidik berusaha menciptakan suasana yang menggugah dan menggalakan bagi semua siswa, suasana yang tidak

¹⁶ Fika Hidayatul Munawaroh et al., "*Model Dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*," ed. Lita Ariyanti, (Surabaya: Scopindo, 2021), h. 22.

¹⁷ Desain Pembelajaran Inovatif, Ali Mudlofir Dan Evi Fatimatur Rusydiyah (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 5.

¹⁸ Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), h. 1

¹⁹ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), h. 134.

menggugah dan menggairahkan bagi siswa biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Siswa akan gelisah duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi terciptanya tujuan pengajaran.²⁰

Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seperti dalam pembuatan kuis, tes, serta permainan edukasi yang interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Aplikasi ini dirancang untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih interaktif. *Quizizz* terdapat beragam fitur sehingga kuis dapat dikemas dengan menarik, seperti gambar, video, dan umpan balik instan. Berikut merupakan pengelolaan pembelajaran Bahasa Arab profesi;

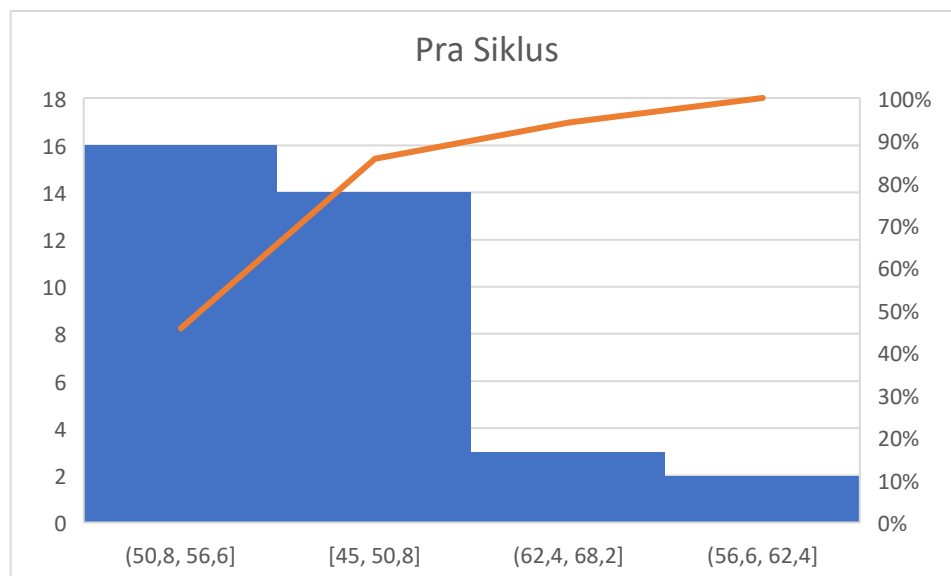
Proses pengelolaan pembelajaran bahasa Arab profesi yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdiri dari tiga tahapan seperti yang dicetuskan oleh George R. Terry yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan serangkaian pembelajaran baik penyiapan materi pembelajaran, pembuatan RPS (Rencana Pembelajaran Semester), dan menyiapkan media pembelajaran yang akan dimanfaatkan untuk pembelajaran berupa aplikasi *quizizz*. Pada tahap pelaksanaan peneliti mencoba menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang sudah dirancang dengan mengadopsi teori Model PTK Stephen Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahapan diantaranya adalah; (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Berikut merupakan proses pelaksanaan tindakan yang diawali dari; (a) Pra Siklus, (b) Siklus I, dan (c) Siklus II;

Pra Siklus Penelitian

Pada tahap awal sebelum melaksanakan tindakan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Quizizz* pada mata

²⁰ Bahri Djamarah Syaiful and Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 37.

Mata kuliah Bahasa Arab pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Prodi Manajemen Pendidikan Islam, peneliti mencoba mengamati terkait proses pembelajaran banyak dari mahasiswa yang memiliki latar belakang Pendidikan umum sehingga mereka merasa sulit ketika mempelajari materi bahasa Arab. Langkah awal dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pra-siklus, yang bertujuan untuk memahami kondisi mahasiswa sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan pra-siklus ini, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap mata kuliah Bahasa Arab sulit karena mayoritas memiliki latar belakang pendidikan umum. Hal ini menyebabkan banyak mahasiswa merasa bosan dan takut dalam mempelajari bahasa Arab.



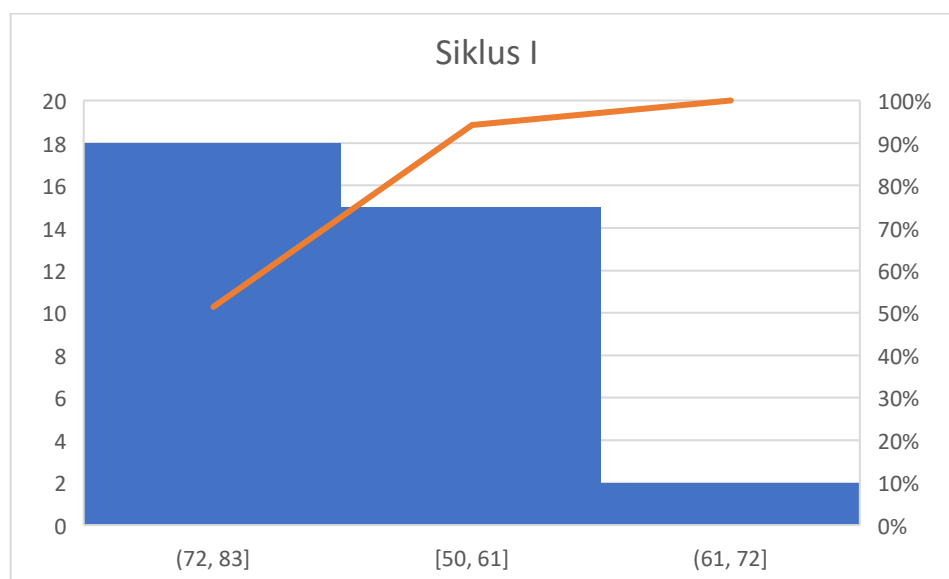
Gambar 2
Grafik Hasil Belajar Mahasiswa Pra Siklus

Pada grafik di atas dapat diketahui kondisi sebelum dilaksanakan tindakan, melalui grafik ini pula tergambar terkait kegiatan pembelajaran bahasa arab yang mayoritas dari mahasiswa mendapatkan nilai rendah, hal ini juga dapat diketahui kondisi mahasiswa banyak yang kurang memahami materi. Materi bahasa Arab dianggap sulit serta membosankan sehingga hasil nilai mereka rendah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perlu adanya

langkah-langkah perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan aplikasi *Quizizz*.

Proses Tindakan Pada Siklus I

Tahapan pertama pada penelitian ini yaitu perencanaan, pada tahap perencanaan mencakup terkait dengan persiapan materi pembelajaran bahasa Arab profesi dilanjut dengan proses pengembangan RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan pembelajaran bahasa arab profesi dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase aktivitas belajar mahasiswa menggunakan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Quizizz* pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut:



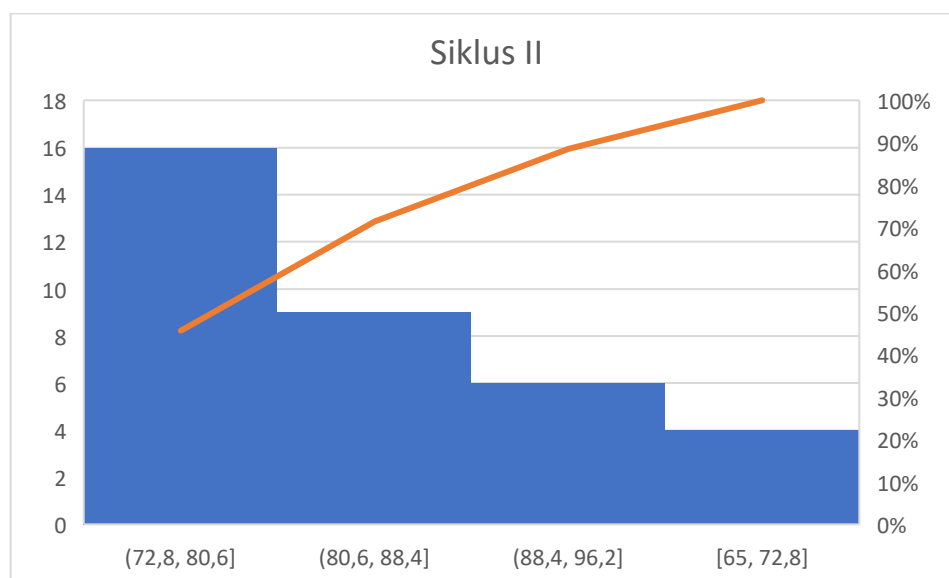
Gambar 3
Grafik Hasil Belajar Peserta Mahasiswa Siklus I

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui hasil nilai rata-rata mahasiswa adalah sebesar 65,4 data ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa masih rendah. Pada tahap selanjutnya yaitu observasi, pada tahap ini diketahui bahwa masih banyak dari mahasiswa yang masih belum memahami dengan baik materi bahasa arab profesi dan Sebagian mahasiswa masih banyak yang merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Pada tahap selanjutnya yaitu

refleksi, pada tahap ini dapat diketahui terkait dengan beberapa kekurangan pada tindakan pertama maka perlu adanya perbaikan pada siklus I dengan mengacu pada beberapa catatan perbaikan yaitu perlu menyiapkan tutorial pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk lebih memudahkan pemahaman mahasiswa. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum berhasil dan perlu dilakukan tahapan berikutnya yaitu pelaksanaan siklus II.

Proses Tindakan Pada Siklus II

Proses pembelajaran bahasa arab profesi pada siklus II ini mengacu pada hasil refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I meliputi tindakan perbaikan dengan menyiapkan tutorial pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk memudahkan pemahaman mahasiswa dalam mengoprasikan aplikasi ini pada pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi mata kuliah bahasa arab profesi pada siklus II ini dapat diketahui melalui grafik berikut;



Gambar 4
Grafik Hasil Belajar Peserta Mahasiswa Siklus II

Pada grafik diatas dapat diambil benang merah bahwa proses pembelajaran bahasa arab profesi dapat berjalan secara optimal terbukti dengan presentase keberhasilan nilai mahasiswa mengalami peningkatan sebesar 80,74. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini proses pembelajaran berjalan

dengan baik, tertib dan berjalan dengan efektif. Mayoritas dari mahasiswa sudah terbiasa dengan menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa sebelum penerapan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* hasil belajar mahasiswa masih sangat rendah. Kemudian setelah diterapkan tindakan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siklus I diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang tuntas sebesar 51.43% dan yang tidak tuntas 48.57%, terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I tapi belum mencapai target keberhasilan maka dari itu dibutuhkan siklus selanjutnya karena pada siklus I ini masih di bawah target keberhasilan. Berdasarkan evaluasi siklus I, sejumlah perbaikan diterapkan pada pembelajaran. Hasilnya, pada siklus II, persentase peserta didik yang tuntas meningkat drastis menjadi 88,57%. Data ini membuktikan bahwa perbaikan yang dilakukan telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari berbagai strategi pembelajaran yang diperbaiki pada siklus II diantaranya yaitu;

- a) Menyiapkan tutorial penggunaan aplikasi *Quizizz*
- b) Memberikan penjelasan materi yang lebih gamblang,
- c) Menegur peserta didik yang kurang fokus,
- d) Memotivasi peserta didik untuk terus belajar, serta
- e) Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan,

Pembelajaran Bahasa Arab profesi dengan mengacu beberapa perbaikan di atas terbukti mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pemberian umpan balik dan dukungan untuk bertanya juga berhasil meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sehingga hasil pembelajaran meningkat secara drastis.

Berdasarkan analisis belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* pada mata kuliah bahasa arab profesi hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar mahasiswa dari tiap siklusnya. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan

berbantuan aplikasi *Quizizz* pada mata kuliah bahasa arab profesi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa; Pengelolaan pembelajaran interaktif dengan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah bahasa arab profesi dilaksanakan dengan tiga tahapan seperti yang dicetuskan oleh George R. Terry yaitu : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) evaluasi. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran interaktif dengan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah bahasa arab profesi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa hal ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada siklus I yaitu 51.43% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88.57%.

DAFTAR PUSTAKA

- Atisyah, Nur, and Aulia Mustika Ilmiani. "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 10 (2024): 4435-40. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1697>.
- Desain Pembelajaran Inovatif. Ali Mudlofir Dan Evi Fatimatur Rusydiyah. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Fika Hidayatul Munawaroh et al. "Model Dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD," 22. Surabaya: Scopindo, 2021.
- Hilmy, Baso. "PENGUNAAN MEDIA QUIZZ DALLAM PENERAPAN KOSAKATA BAHASA ARAB." *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 1-12. <https://doi.org/10.47945/transformasi.v7i2.1494>.
- Himawan, Meicky Shoreamanis Panggabean Karel Karsten. "The Development of Indonesian Teacher Competence Questionnaire." *Journal of Educational, Health and Community Psychology* 5, no. 2 (2016): 1-15. <https://doi.org/10.12928/jehcp.v5i2.5134>.
- Jamin, Hanifuddin. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru." *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 2018, 19-36.
- Kurniawan, Wakib, Miftahur Rohman, Wahyu Sudrajat, Hawwin Huda Yana, Muhammad Latif Nawawi, and Safiratul Najah. "Analisis Kompetensi Guru Pendidikan Islam Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka Menuju Local Genius 6.0 Ideas Internet Of Things (IoT)." *An-Nawa: Jurnal Studi Islam* 6, no. 1 (2024): 103-18. <https://doi.org/10.37758/annawa.v6i1.964>.
- Muhammad Pahleviannur Rizal et al. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Nur, Hafsah M, and Nurul Fatonah. "Paradigma Kompetensi Guru." *Jurnal PGSD Uniga* 1, no. 1 (2022): 12-16. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i1.1561>.
- Rohman, Miftahur. "Problematika Guru Dan Dosen Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 1 (2016): 49-71. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.616>.
- — —. "Tinjauan Filosofis Guru Pendidikan Agama Islam Humanis-Multikulturalis." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2018): 151-74. <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.151-174>.
- Sadiyah, Halimatus. "Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Arab Pada

- Pembelajaran Maharah Al-Qiroah Melalui Media Quizizz." *Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2023): 91-99. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.1320>.
- Sarah, Mia Maryam, Nenden Munawaroh, and Asep Tutun Usman. "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut)." *Jurnal Wahana Pendidikan* 10, no. 1 (2023): 117-36. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>.
- Sri Yunita. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. (Malang: Ahlimedia Press, 2020).
- Sugiono. *Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Susanto, Ratnawati, Yuli Azmi Rozali, and Noni Agustina. "Pedagogic Competence Development Model: Pedagogic Knowledge and Reflective Ability." In *International Conference on Progressive Education (ICOPE 2019)*, 19-23. Atlantis Press, 2020.
- Syaiful, Bahri Djamarah, and Zain Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Wandah Wibawanto. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Zulpina, Zulpina. "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 775-87. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>.