

PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM QUIZIZZ TERHADAP PARTISIPASI KELAS DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT

Annisa Rahmawati Dewi¹, N. Lalah Alawiyah², Raswan³

Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

[1rannisa983@gmail.com](mailto:rannisa983@gmail.com), [2lalah@uinjkt.ac.id](mailto:lalah@uinjkt.ac.id), [3raswan@uinjkt.ac.id](mailto:raswan@uinjkt.ac.id)

Abstract: This study aims to reveal the impact of the Quizizz platform on enhancing classroom participation in Mufradat learning. The focus of this research is on the issue of low student participation in Mufradat learning at MI Al-Mursyidiyah Pamulang, which is often perceived as boring and uninteresting. This study employs a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. Data were collected through observation, documentation and classroom participation questionnaires. The research subjects consisted of 32 students from class six B of MI Al-Mursyidiyah. Data analysis was conducted using the "t-test" formula to evaluate the effect of the Quizizz platform on improving classroom participation in Mufradat learning. The t-test results showed a t_h value of 18.797 with a degree of freedom (df) of 31, while the t_t values were 2.0395 at a 5% significance level and 2.744 at a 1% significance level. These results indicate that t_t is greater than t_t at 5% and 1% significance levels, with a P-value < 0.001. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, meaning that the use of the Quizizz platform has a significant impact on improving classroom participation in Mufradat learning.

Keywords: Quizizz. Classroom Participation, Mufradat Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh platform Quizizz terhadap peningkatan partisipasi kelas dalam proses pembelajaran *Mufradat*. Fokus penelitian ini adalah pada permasalahan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran *Mufradat* di MI Al Mursyidiyah Pamulang yang sering dianggap membosankan dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen berbasis pre-eksperimen desain *one group pretest-posttest*. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi dan angket partisipasi kelas. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas enam B MI Al- Mursyidiyah yang berjumlah 32 siswa. Teknik analisis data menggunakan rumus “Ujit” guna menilai pengaruh penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan partisipasi kelas terhadap pembelajaran *Mufradat*. Hasil Uji t menunjukkan nilai t_h sebesar 18.797 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 31, sedangkan nilai t_t adalah 2.0395 pada tingkat signifikansi 5% dan 2.744 pada tingkat signifikansi 1%, ini menunjukkan bahwa $t_h > t_t$ pada tingkat signifikansi 5% dan 1%. Dengan nilai signifikansi $p < 0.001$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan platform Quizizz berdampak signifikan terhadap peningkatan partisipasi kelas dalam pembelajaran *Mufradat*.

Kata kunci: Quizizz, Partisipasi Kelas, Pembelajaran *Mufradat*.

PENDAHULUAN

Kosakata atau bisa disebut dengan *mufradat* dalam bahasa Arab merupakan elemen penting dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing. Dalam pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata menjadi kunci untuk memahami bahasa secara lebih mendalam dan efektif [Nur Fitri dan Siti Uriana Rahmawati 2017, 142]. Kosakata adalah kumpulan kata yang terdiri dari dua huruf atau lebih dan mengandung makna, baik berupa kata kerja, kata benda, maupun huruf [Syadi Mujali Isa Sukari 2016, 2]. Menurut Nasser Abdul Ghali dan Abdul Hamid Abdullah, "kosakata, bentuk tunggalnya adalah *mufradah*, merujuk pada kata atau istilah yang terdiri dari dua huruf atau lebih dan mengandung makna, baik berupa kata kerja, kata benda, maupun partikel [Nasir Abdul Gholi dan Abdul Hamid Abdullah 1991, 78]. Kosakata merupakan kemampuan bahasa pendukung yang harus dikuasai oleh pembelajar, selain empat keterampilan bahasa lainnya, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [Nisaul Barakah 2018, 43].

Kosakata merupakan dasar dalam mempelajari bahasa apapun di dunia, baik itu bahasa ibu maupun bahasa asing lainnya. Tanpa kosakata, pembelajar bahasa tidak akan dapat menguasai keterampilan bahasa lainnya dan menerapkannya dengan benar. [Asem Shehadeh Ali dan Maher Aldkheil Alsaedi 2014, 2]. Keterampilan seseorang dalam berbahasa akan meningkat seiring dengan bertambahnya kosakata yang dikuasainya. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata menjadi dasar dalam pengajaran bahasa kedua dan merupakan salah satu syarat agar pembelajar dapat memahami bahasa tersebut [Saifudin 2019, 310]. Tolok ukur keberhasilan dalam pembelajaran kosakata adalah kemampuan siswa untuk menguasai semua aspek tersebut, ditambah dengan kemampuan lain yang tidak kalah pentingnya, yaitu kemampuan menggunakan kata yang tepat dalam konteks yang tepat [Imam matin, Annisa Hanin Larenzi, & Syamsul Arifin 2022, 144].

Kosakata berperan penting dalam pembelajaran bahasa sehingga pembelajaran bahasa harus dimulai dengan pengenalan dan pembelajaran kosakata [Isop Syafei dan Mefta Rahmat Fauzi 2023, 172]. Kosakata dianggap sebagai salah satu materi pembelajaran yang paling penting dalam pengajaran bahasa Arab. Perlu dicatat bahwa pembelajaran kosakata adalah syarat utama dalam mempelajari bahasa kedua sebagaimana yang ditekankan oleh para ahli bahasa kedua [Nyak Mustakim dan Fadlina 2021, 32-33].

Meskipun kosakata telah diakui sebagai elemen kunci dalam pembelajaran bahasa, penelitian tentang cara efektif mengajarkan kosakata dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, khususnya di sekolah, masih kurang dieksplorasi. Hal ini terlihat pula di MI Al-Mursyidiyah Pamulang, dimana pembelajaran *mufradat* menghadapi berbagai kendala. Metode pengajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, sehingga siswa cenderung sulit untuk memahami dan mengaplikasikan *mufradat* dalam konteks sehari-hari dan pembelajaran menjadi kurang menarik serta membosankan. Kesempatan untuk berlatih dan menggunakan kosakata secara aktif juga kurang, yang berdampak pada rendahnya penguasaan siswa terhadap *mufradat*. Selain itu, siswa sering kali merasa kurang percaya diri untuk menggunakan *mufradat* yang telah dipelajari dalam percakapan, baik karena kurangnya dukungan lingkungan belajar yang interaktif maupun ketakutan terhadap kesalahan dan umpan balik negatif.

Berbagai pendekatan inovatif dan inklusif yang mengintegrasikan pembelajaran *mufradat* dengan aktivitas yang mendorong partisipasi siswa, meningkatkan keberanian berbicara, dan relevan dengan konteks pembelajaran di MI Al-Mursyidiyah Pamulang belum banyak diterapkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menawarkan solusi pembelajaran kosakata yang lebih interaktif, mendukung partisipasi siswa, dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran

bahasa Arab secara keseluruhan. Partisipasi aktif siswa sangat penting dalam kesuksesan pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman materi, membangun kepercayaan diri dan mengasah keterampilan komunikasi serta berpikir kritis [Fatimah Abdullah irsyidat 2022, 209]. Oleh karena itu, pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan, khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Dalam hal ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era saat ini menjadi tantangan dan juga solusi yang menarik, tingkat penggunaan ponsel di kalangan siswa saat ini juga sangat tinggi. Ponsel yang dimiliki oleh siswa rata-rata memiliki fitur canggih, ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menciptakan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kosakata yaitu Quizizz. Quizizz adalah aplikasi permainan edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan yang menawarkan potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa [Anggia dan Musfiroh 2014, 124]. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Quizizz adalah sebuah program pendidikan berbasis permainan yang mengalihkan aktivitas interaktif ke dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa [Rizal Wahid Permana Putra 2023, 24]. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat mengerjakan latihan di dalam kelas melalui perangkat elektronik mereka. Quizizz memiliki fitur seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling berkompetisi dan memotivasi mereka untuk belajar [John Pahamzah dkk 2023, 28].

Meskipun penggunaan Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran secara umum, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rizki Febrian Pramudita terkait penggunaan program Quizizz untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa di dalam kelas memberikan bukti awal yang positif mengenai pembelajaran menjadi lebih menarik [Rizki Febrian Pramudita 2023, 16-17], Namun, penelitian serupa yang fokus pada pembelajaran kosakata menggunakan program Quizizz masih terbatas, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk mengeksplorasi penerapan Quizizz secara khusus dalam pembelajaran *mufradat*. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mengisi kekosongan tersebut dan mengidentifikasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan partisipasi kelas terhadap pembelajaran *mufradat*. Dengan memanfaatkan fitur interaktif dalam Quizizz, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran *mufradat*, meningkatkan motivasi, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest. Penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengamati pengaruh perlakuan tertentu, mencari hubungan sebab akibat antara variabel independen dengan variabel dependen dimana variabel independen dikendalikan untuk mengetahui pengaruh yang dihasilkan terhadap variabel dependen [Sugiyono 2021, 112]. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada siswa kelas VI B MI Al Mursyidiyah pamulang yang berjumlah 23 siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran kosakata menggunakan program Quizizz, termasuk kesesuaian rencana pembelajaran dan partisipasi siswa di kelas [Husnul Khotimah dan Nandang Hidayat 2023, 58]. Kuesioner adalah metode untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan tertulis untuk mendapatkan

informasi atau data dari responden [Syahrudin dan Salim 2012, 135]. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala Likert 5 poin yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan quizizz untuk mengukur persepsi dan partisipasi siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skala Penelitian

No	Tingkat Persetujuan	Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju	STS
2	Tidak Setuju	TS
3	Netral	N
4	Setuju	S
5	Sangat Setuju	SS

Sumber: Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati (2017)

Kategori nilai rata-rata sesuai ideal standar evaluasi:

Tabel 2. Kategori Nilai Rata-rata Siswa

No	Kategori Nilai	Keterangan
1	100 – 80	Sangat Baik
2	84 – 70	Baik
3	69 – 55	Cukup
4	54 – 40	Kurang
5	39 - 0	Gagal

Sumber: Novrika Rusyiana dan Rofiq Irmawan (2015)

Data yang diperoleh kemudian diproses secara sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan SPSS versi 27. Uji normalitas (Shapiro-Wilk) digunakan untuk memeriksa distribusi data [Julius H. Lolombulan 2017, 122], uji homogenitas (Levene's Test) untuk memeriksa keseragaman varians [Siti Mariana dan Enny Zubaidah 2015, 170], dan uji paired sample t-test untuk menguji perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan [Izat Abdul Hamid Muhammad Hasan 2011, 309]. Hasil uji statistik menetapkan bahwa data dianggap normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan dianggap homogen jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa program Quizizz berpengaruh terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran mufradat pada hipotesis alternatif (H_a), sedangkan hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah pembelajaran *mufradat* menggunakan Quizizz:

Pembukaan:

1. Guru menyapa siswa saat masuk ke kelas.
2. Guru menanyakan kabar siswa.
3. Guru memulai pelajaran dengan membaca basmalah dan doa bersama.
4. Guru memeriksa kehadiran siswa.
5. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi sebelumnya untuk membantu siswa mengingatnya dan menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari.

6. Guru memastikan kesiapan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memeriksa fokus dan perhatian mereka.
7. Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai dan kegiatan yang akan dilakukan.

Aktivitas Utama:

1. Guru menanyakan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi "Saya Cinta Bahasa Arab".
2. Guru menyajikan materi pelajaran yang telah disiapkan pada platform Quizizz dengan tampilan yang menarik menggunakan proyektor dan laptop.
3. Guru meminta siswa untuk melihat gambar yang ada di depan mereka dan menebaknya untuk memicu rasa ingin tahu mereka tentang *mufradat* yang akan mereka pelajari.
4. Guru meminta siswa untuk mendengarkan *mufradat* yang diucapkan terlebih dahulu kemudian mengulanginya bersama.
5. Guru dan siswa membaca bersama arti *mufradat* yang ditampilkan.
6. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan *mufradat* bersama menggunakan lagu yang ada pada platform Quizizz.
7. Guru bertanya arti *mufradat* yang telah dipelajari dan diucapkan bersama, dengan menunjuk satu per satu.
8. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan serangkaian latihan yang berkaitan dengan *mufradat* yang baru saja mereka pelajari. Tujuan dari aktivitas ini adalah mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal.
9. Setelah selesai mengerjakan latihan, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas, memberikan mereka kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan dalam bahasa Arab.
10. Guru melakukan evaluasi menggunakan platform Quizizz yang akan dikerjakan oleh siswa.

Penutupan:

1. Guru merefleksikan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru memberikan penilaian kepada siswa yang berpartisipasi dengan baik dalam aktivitas pembelajaran.
3. Guru memberikan tugas untuk mengukur sejauh mana kompetensi dasar telah tercapai.
4. Guru menjelaskan secara singkat materi/aktivitas pembelajaran yang akan datang.
5. Guru mengakhiri pelajaran dengan ucapan hamdalah, berdoa dan salam.

Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan dalam 5 pertemuan, sebagai berikut:

Pertemuan Pertama: Pada pertemuan pertama, dilakukan survei awal dan observasi di sekolah untuk menilai partisipasi siswa dalam pembelajaran *mufradat*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai tingkat partisipasi, pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Melalui observasi, diperoleh data tentang interaksi siswa di kelas, termasuk cara mereka menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menggunakan *mufradat* baru dalam percakapan sehari-hari. Data ini akan digunakan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi setelah

menerapkan metode pembelajaran baru, yang memungkinkan penilaian efektivitasnya dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa.

Pertemuan Kedua: Pada pertemuan kedua, pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan *mufradat* baru menggunakan platform Quizizz dengan topik "Saya Cinta Bahasa Arab." Siswa dikenalkan dengan kosakata melalui penjelasan interaktif yang mencakup gambar dan contoh kalimat untuk memperkuat pemahaman. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan *mufradat* yang telah dipelajari. Kegiatan ini mendorong kolaborasi dan diskusi antar anggota kelompok. Di akhir pertemuan, dilakukan uji pemahaman melalui Quizizz, yang mencakup pertanyaan interaktif pilihan ganda dan lainnya yang mengharuskan menulis kalimat dengan *mufradat* baru.

Pertemuan Ketiga: Pada pertemuan ketiga, pembelajaran dilanjutkan dengan *mufradat* baru yang masih terkait dengan topik "Saya Cinta Bahasa Arab," namun dengan variasi yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman siswa. Seperti pada pertemuan sebelumnya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Quizizz, diikuti dengan kegiatan kelompok yang menguji penerapan *mufradat* dalam konteks yang berbeda. Siswa diberi tugas seperti menulis cerita pendek atau membuat percakapan interaktif, yang menguatkan kemampuan mereka untuk menerapkan *mufradat* yang dipelajari secara praktik. Pertemuan ini ditutup dengan tes menggunakan Quizizz untuk menilai pemahaman siswa terhadap *mufradat* dan kemampuan mereka untuk menggunakannya dalam berbagai konteks.

Pertemuan Keempat: Pada pertemuan keempat, mempelajari *mufradat* baru dengan topik "Saya Cinta Kegiatan," langkah-langkah pembelajaran tetap mengikuti pola yang sama seperti pertemuan sebelumnya. Proses pembelajaran dimulai dengan menggunakan program Quizizz sebagai alat utama, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan *mufradat* baru. Setelah menggunakan Quizizz, pembelajaran dilanjutkan dengan tugas kelompok yang bertujuan untuk mendorong diskusi dan kolaborasi antar siswa. Di akhir sesi, pemahaman siswa diukur melalui tes yang juga dilakukan menggunakan Quizizz untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Pertemuan Kelima: Pada pertemuan terakhir, dilakukan survei dan observasi akhir setelah pembelajaran *mufradat* menggunakan Quizizz untuk menilai partisipasi kelas. Survei ini dirancang untuk mengukur perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran *mufradat* dan sejauh mana mereka merasa lebih terlibat setelah menggunakan alat pembelajaran baru. Observasi akhir memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan materi ajar di lingkungan kelas. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap siswa dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran, di mana banyak dari mereka menunjukkan lebih banyak semangat dan interaksi positif dengan *mufradat* baru. Penggunaan program Quizizz tidak hanya berkontribusi pada peningkatan interaksi siswa tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Melalui evaluasi akhir ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan alat pembelajaran inovatif dapat memberikan dampak positif yang besar terhadap pengalaman belajar.

HASIL OBSERVASI

Hasil Observasi Awal

Pada tahap awal observasi, dilakukan pembelajaran *mufradat* di kelas 6B sebelum menggunakan program Quizizz. Pembelajaran dilakukan dengan metode tradisional, di mana guru menyampaikan materi dengan gaya ceramah. Para siswa mengikuti pelajaran dengan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting dari papan tulis. Ketika tiba pada bagian latihan soal, siswa diminta menjawab pertanyaan secara individu di buku tulis mereka.

Selama proses pembelajaran ini, diketahui bahwa suasana kelas yang relatif pasif. Dari sekitar 30 siswa yang hadir, hanya 4 hingga 5 siswa yang aktif berpartisipasi menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa yang aktif biasanya adalah mereka yang sudah terbiasa terlibat dalam setiap aktivitas kelas. Sebaliknya, sebagian besar siswa lainnya terlihat menunggu giliran tanpa inisiatif untuk berbicara atau mengajukan pertanyaan. Ketika guru melemparkan pertanyaan ke kelas, beberapa siswa tampak bingung atau ragu untuk mengangkat tangan, sementara yang lain memilih diam.

Selama sesi ini, juga diketahui beberapa siswa tampak kurang fokus. Ada siswa yang terlihat asyik memainkan buku mereka, beberapa berbicara pelan dengan teman sebangkunya, dan beberapa lainnya terlihat menguap atau memandang ke luar jendela. Interaksi antara siswa dan guru sangat minim, dan para siswa tampak mengikuti proses pembelajaran lebih karena kewajiban daripada karena motivasi. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran *mufradat* dengan metode tradisional.

Hasil Observasi Akhir

Pada tahap akhir, diketahui adanya perubahan yang terjadi ketika guru mulai menggunakan program Quizizz dalam pembelajaran *mufradat*. Perubahan di dalam kelas terlihat sangat signifikan. Dalam sesi pembelajaran ini, guru mengintegrasikan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif, di mana siswa diminta menjawab soal-soal *mufradat* dalam bentuk kuis online yang dapat diakses melalui perangkat masing-masing.

Sebelum sesi dimulai, guru memberikan instruksi singkat tentang cara mengakses kuis melalui perangkat siswa. Ketika Quizizz diperkenalkan untuk pertama kalinya, diketahui adanya peningkatan antusiasme siswa secara signifikan. Banyak siswa menunjukkan ketertarikan langsung saat melihat kuis yang ditampilkan di layar proyektor, dengan desain grafis yang lebih interaktif dan menyerupai permainan. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung tenang berubah menjadi lebih hidup. Siswa-siswa yang sebelumnya pasif kini tampak lebih aktif dan bersemangat. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya jarang berbicara atau berpartisipasi dalam diskusi kelas kini ikut berpartisipasi sepenuhnya dalam menjawab soal-soal kuis yang diberikan.

Selama sesi kuis Quizizz, siswa terlihat saling berlomba menjawab soal dengan cepat dan tepat, karena program ini memberikan poin berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban. Dalam observasi ini juga diketahui bahwa siswa tidak hanya berkompetisi secara individu, tetapi juga berdiskusi dalam kelompok atau dengan teman sebaya untuk memecahkan soal yang dianggap sulit. Diskusi ini berlangsung secara spontan, dan interaksi positif di antara siswa terlihat saat mereka saling membantu memahami arti *mufradat* yang dipelajari.

Suasana pembelajaran setelah penggunaan Quizizz menjadi jauh lebih interaktif. Banyak siswa yang tertawa, berbicara dan saling memberikan dukungan selama sesi berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Analisis Perbandingan Observasi Sebelum dan Sesudah

Berdasarkan hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan platform Quizizz, ditemukan perbedaan yang signifikan dalam hal partisipasi siswa. Sebelum menggunakan Quizizz, partisipasi siswa cenderung rendah, dengan hanya sedikit siswa yang aktif. Interaksi antara siswa dan guru juga minim, serta suasana kelas cenderung lebih pasif.

Namun, setelah menggunakan Quizizz, partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, dan terjadi peningkatan interaksi antara siswa dan guru. Quizizz yang memiliki fitur yang interaktif dan berbasis kompetisi, berhasil menarik perhatian siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran *mufradat*.

Observasi ini juga didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar kosakata melalui program ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan program Quizizz memiliki dampak positif terhadap partisipasi siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran *mufradat* di kelas 6B MI Al-Mursyidiyyah Pamulang.

ANALISIS DATA KUESIONER

Hasil Kuesioner Awal

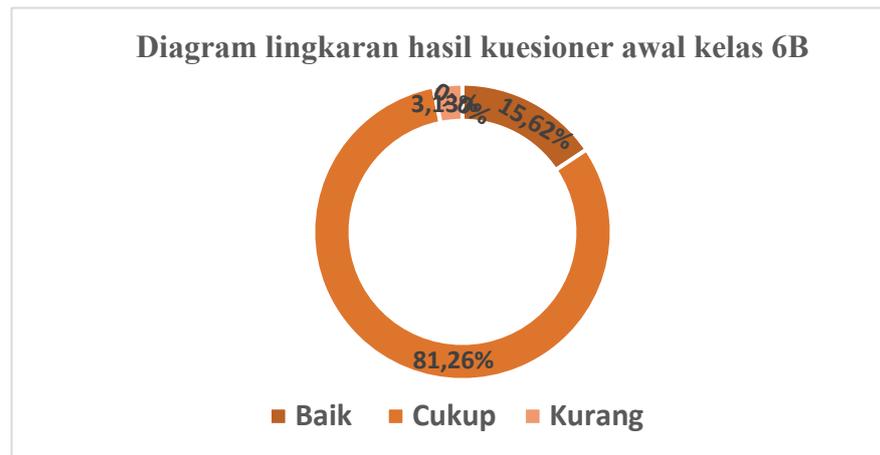
Hasil angket awal siswa kelas 6B di sekolah ini menunjukkan variasi yang signifikan. Hasil tertinggi yang diperoleh siswa dalam angket ini adalah 75, sedangkan hasil terendah adalah 46, yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dilakukan intervensi pembelajaran atau penggunaan media baru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan data, rata-rata nilai angket awal dapat diketahui yaitu sebesar 63,47, hasil ini menjadi dasar penting untuk dibandingkan dengan hasil angket akhir guna menentukan sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan metode pembelajaran baru.

Tabel 3. Hasil Angket Awal Siswa Kelas 6B

No	Kategori Nilai	Keterangan	Siswa	Presentase
1	100 – 85	Sangat Baik	0	0%
2	84 – 70	Baik	5	15,63%
3	69 – 55	Cukup	26	81,25%
4	54 – 40	Kurang	1	3,13%
5	39 – 0	Gagal	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Excel (2024)

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket awal menunjukkan tingkat partisipasi siswa kelas VI B. Sebanyak lima siswa memperoleh penilaian baik (15,63%), sementara 26 siswa berada pada kategori cukup (81,25%), dan satu siswa berada pada kategori kurang (3,13%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tingkat partisipasi cukup. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan partisipasi kelas agar menjadi lebih aktif dan efektif dalam kegiatan pembelajaran yang akan datang. Lebih jelasnya digambarkan pada diagram lingkaran berikut:



Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa di kelas masih relatif rendah dalam berbagai aspek. Sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka sering kali kurang fokus dalam mengikuti penjelasan guru di kelas. Rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa, banyak dari mereka merasa ragu atau takut untuk berbicara di depan kelas, baik dalam bentuk menjawab pertanyaan guru maupun menjelaskan pemahaman mereka terhadap materi. Banyak siswa masih merasa tidak siap atau kurang percaya diri untuk berbicara tanpa dorongan dari guru.

Hasil Kuesioner Akhir

Hasil angket pasca pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan nilai siswa kelas VI B dibanding dengan nilai angket awal. Nilai tertinggi siswa yaitu 98, sementara nilai terendah yaitu 78, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan metode pembelajaran baru. Rata-rata nilai angket pasca pembelajaran adalah 87,13%, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kinerja dibandingkan dengan angket sebelum pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Angket Akhir Siswa Kelas 6B

No	Kategori Nilai	Keterangan	Siswa	Presentase
1	100 – 85	Sangat Baik	19	59,38%
2	84 – 70	Baik	13	40,63%
3	69 – 55	Cukup	0	0%
4	54 – 40	Kurang	0	0%
5	39 – 0	Gagal	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Melalui Excel (2024)

Hasil diatas merupakan indikator positif mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan, dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruhnya terhadap partisipasi siswa. Pada angket pasca pembelajaran sebanyak 19 siswa (59,38%) mendapatkan nilai sangat baik, sementara 13 siswa (40,63%) mendapat nilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki partisipasi yang sangat tinggi. Data ini juga menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang menunjukkan partisipasi rendah, yang bisa menjadi indikator keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran *mufradat*.



Berdasarkan persentase di atas, terdapat peningkatan dalam partisipasi kelas. Peningkatan ini mencerminkan dampak positif penggunaan program Quizizz dalam pembelajaran *mufradat*, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam berbagai aspek aktivitas pembelajaran.

Salah satu peningkatan yang paling menonjol dalam partisipasi kelas yaitu siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Platform Quizizz berhasil meningkatkan konsentrasi siswa dan kesadaran mereka akan pentingnya materi yang diajarkan, sehingga mereka lebih serius dalam mendengarkan pelajaran dan memahaminya.

Selain itu, terdapat peningkatan keberanian dan inisiatif siswa untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa suasana kompetitif yang diciptakan oleh Quizizz yang interaktif dan menyenangkan, berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Siswa merasa lebih termotivasi untuk memberikan jawaban dan mengajukan pertanyaan ketika menghadapi kesulitan, sesuatu yang sebelumnya jarang terjadi. Program Quizizz memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih, sehingga rasa takut dan malu mereka berkurang.

Dalam aspek diskusi kelompok, hasil pasca-kuesioner juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa terlihat lebih aktif berkontribusi selama diskusi, baik dalam menyampaikan pendapat mereka maupun memberikan kesempatan kepada teman-teman mereka. Gamifikasi yang diterapkan melalui Program Quizizz berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam kerja kelompok di kelas, mendorong mereka untuk menjadi lebih terbuka dan kolaboratif. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam tahap pra-kuesioner kini menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mendiskusikan materi bersama teman-teman mereka.

Motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas juga meningkat. Dalam tahap pra-kuesioner, beberapa siswa terlihat kurang antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Namun, setelah menggunakan Quizizz, siswa menjadi lebih disiplin dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas. Mereka lebih antusias karena dorongan dari sistem Quizizz yang memungkinkan mereka untuk melihat hasil dan peringkat mereka secara langsung. Perasaan pencapaian ini mendorong siswa untuk terus berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan.

Secara keseluruhan, presentasi ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan platform Quizizz efektif dalam meningkatkan partisipasi kelas. Program ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keberanian, motivasi dan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran *mufradat*.

Ujian Normalitas Data (Normality)

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas ini akan menentukan pendekatan statistik yang digunakan. Jika data terbukti terdistribusi secara normal, kemudian data dianalisis menggunakan metode statistik parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi secara normal, data dianalisis dengan metode statistik non-parametrik. Dalam hal ini, keputusan didasarkan pada hasil uji **Shapiro-Wilk**, yang menggunakan nilai probabilitas (p-value) sebagai acuan. Dengan ketentuan:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, data penelitian berdistribusi secara normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05, data penelitian tidak berdistribusi secara normal.

Pengujian Normalitas Data Tabel 6.

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Pre & Post		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media	Pre Kuisisioner	.083	32	.200*	.968	32	.456
Quizizz	Post Kuisisioner	.181	32	.009	.936	32	.058

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26 (2024)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diamati bahwa nilai signifikansi (Sig) adalah 0,456 dan 0,058. Untuk mendapatkan data yang berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) harus lebih besar dari 0,05. Data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 artinya data berdistribusi secara normal, sehingga analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik (*Parametric Statistic*).

Uji Homogenitas Data (Homogeneity)

Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah varians data bersifat homogen atau tidak. Untuk mengevaluasi apakah data homogen atau tidak, terdapat beberapa kriteria uji yang harus dipenuhi. Dalam penelitian ini, menggunakan uji Levene yang dirancang untuk menguji kesamaan varians antarkelompok, terutama ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Berikut kriteria homogenitas data:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka **H₀ diterima**, yang berarti data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).
2. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05, maka **H₀ ditolak**, yang berarti data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen).

Tabel 7. Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variance

				Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Platform Quizizz	based on	Mean		.054	1	62	.817
	based on	Median		.073	1	62	.789
	based on	Median and with adjusted df		.073	1	52.362	.789
	based on	trimmed mean		.059	1	62	.809

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26 (2024)

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi (Sig) berdasarkan rata-rata adalah 0,817 dan 0,789, data tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data dianggap homogen.

Uji T (Paired Sample T-Test)

Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan antara nilai kuesioner sebelum dan sesudah pembelajaran *mufradat* menggunakan program Quizizz. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan kriteria berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka tidak ada interaksi atau peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran *mufradat* menggunakan program Quizizz.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05, maka terdapat interaksi dan peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran *mufradat* menggunakan program Quizizz.

Hasil uji statistik menunjukkan data sebagai berikut:

Tabel 8. Uji T (Paired Sample T-Test)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1					Lower	Upper			
Pre_Kuesioner - Post_Kuesioner		-23.65625	7.11930	1.25853	-26.22303	-21.08947	-18.797	31	<.001

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 26 (2024)

Berdasarkan hasil uji T pada tabel diatas, dapat diamati bahwa rata-rata perbedaan antara kuesioner sebelum dan sesudah adalah -26,34, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05).

Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penggunaan program Quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi kelas dalam pembelajaran *mufradat* di sekolah ini. Penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran *mufradat*. Elemen kompetitif dan interaktif dalam aplikasi ini memberikan motivasi tambahan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memperkaya literatur tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya dalam pengajaran bahasa Arab.

KESIMPULAN

Penggunaan program Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi kelas. Data yang diperoleh dari hasil pra-penelitian dan pasca-penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi kelas setelah penggunaan program tersebut, dimana rata-rata skor partisipasi kelas meningkat dari 63,45 ke 87,16. Program Quizizz tidak hanya meningkatkan partisipasi kelas, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tes interaktif dan elemen game yang terdapat dalam platform Quizizz memberikan motivasi tambahan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan menyelesaikan tugas. Selain itu, unsur kompetitif dalam platform ini, membuat siswa lebih bersemangat untuk mencapai hasil yang baik. Dengan demikian, program Quizizz menunjukkan efektivitasnya terhadap peningkatan partisipasi kelas dalam pembelajaran *mufradat*.

DAFTAR PUSTAKA

- Nur Fitri dan Siti Uriana Rahmawati, 2021. أثر استخدام مربع الكلمات في تعليم المفردات. (Jurnal Arabiyat: Vol. 1, No. 4.) وتعلمها
- عيس سكر، شادي مجلي، 2016. تنمية المفردات في المناهج التعليمية اللغة العربية لغير الناطقين بها. (المكتبة الشاملة الذاهبية).
- عبد الغالي، ناصر، وعبد حميد عبدالله، 1991. أساس إعداد الكتب التعليمية الغير الناطقين بالعربية. (دار الغالي: الرياض).
- البركة، التّساء، 2018. تعليم المفردات العربية لأطفال بالطريقة الأغنية في روضة الأطفال "الأسوة" ديلنجو كالتين، التريب. (مجلة تعليم اللغة العربية واللغة العربية).
- Ali Asem Shehadeh dan Maher Aldkheil Alsaedi, 2017. اكتساب المفردات العربية لدى الطلبة. (جامعة الإسلامية العالمية بماليزيا: قسم اللغة العربية وآدابها). دراسة تحليلية
- سيف الدين، 2019. طرق في تعليم المفردات اللغة العربية (Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 7, No. 2.).
- Imam Matin, Annisa Hanin Larenzi dan Syamsul Arifin, 2022. الأغنية والصور لتعليم المفردات في المدرسة الابتدائية (Kalimatuna: Journal of Arabic Research, Vol. 1, No. 1.).

- Isop Syafei dan Mefta Rahmat Fauzi, 2023. *استخدام وسيلة بطاقة تصنيف الكلمات لترقية ميول التلاميذ في تعليم المفردات*. (Jurnal Kalamuna; Vol. 4, No. 2).
- Nyak Mustakim dan Fadlina, 2021. *استخدام NumberedHeadTogether في التعليم المفردات*. (Jurnal Ihda: Vol. 9, No. 2).
- ارشيدات، فاطمة عبدالله، 2022. *أثر التعلم عن بعد في المشاركة الصفية لدى طلبة الصفين السابع والتاسع*. (المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية).
- Anggia S. P. dan Musfiroh, T, 2014. **Pengembangan Media Game Digital Edukatif**. (Jurnal LingTera; Vol. 1, NO. 2).
- Putra,Rizal Wahid Permana, 2023. **Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz Setting: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting**. (Englie: English Learning Innovation, 2023, Vol 4, No 1).
- John Pahamzah dkk, 2023. *Quizizz as A Students' Reading Compherension Learning Media: A Case Study at The Eleventh Grade of Dwi Putra Bangsa Vocational School in Cimanggu*. (International Journal of English Language and Linguistics Research: Vol. 8, No. 5).
- Rizki Febrian Pramudita, 2023. *Quizizz as Technology to Enhance EFL Student' Active Participation in the Classroom*. (Journal of English in Academic and Professional Communication; Vol. 9, No. 1).
- Sugiyono, 2021. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. (Bandung: Alfabeta).
- Husnul Khotimah dan Nandang Hidayat, 2023. **Evaluasi Pembelajaran**. (Malang: Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup).
- Syahrum dan Salim, 2012. **Metode Penelitian Kuantitatif**. (Bandung: Citapustaka Media).
- Lolombulan, Julius H, 2017. **Statistika bagi Peneliti Pendidikan**. (Yogyakarta: Penerbit ANDI)
- Siti Mariana dan Enny Zubaidah, 2015. **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-gugus 4 Kecamatan Bantul**. (Jurnal Prima Edukasi Vol. 3, no. 2).