

# Inovasi Pembelajaran : Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Tulangan

Oleh:

Islakhul Amal

Najih Anwar

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2024

# Pendahuluan

- Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru. Baik interaksi antara guru dan siswa dapat terjadi di luar ruangan maupun daring. Berbagai macam media pembelajaran dapat membantu interaksi. Jika siswa tidak memiliki sumber informasi yang memadai, mereka mungkin tidak dapat mencapai tujuan belajar mereka. Oleh karena itu, perlu menggunakan strategi selama proses belajar, dan salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
- Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Media sendiri merupakan bagian penting dari pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Diantara sekian banyak media yang apat digunakan dalam pembelajaran langsung ataupun tidak langsung Salah satunya adalah kuis interaktif.
- Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam melaksanakan kuis interaktif dalam pembelajaran sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran adalah aplikasi Classpoint.
- Sebagian peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang berlangsung monoton dan membosankan bagi mereka.
- Untuk itu, percobaan menggunakan kuis interaktif dengan aplikasi Classpoint selama pembelajaran diharapkan mampu untuk memberikan respon positif pada pembelajaran kosakata bahasa Arab. Tidak hanya itu, penggunaan kuis interaktif pada penelitian ini diharapkan juga mampu untuk membuat para peserta didik termotivasi dan menyukai pembelajaran bahasa Arab.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana respon yang diberikan oleh para siswa terhadap penggunaan media Kuis Interaktif pada pembelajaran Kosakata Bahasa Arab yang diterapkan terhadap mereka?

# Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian yang memaparkan datanya dalam bentuk angka yang kemudian dijelaskan menggunakan deskripsi.

# Hasil

Dari hasil perhitungan yang didapatkan dapat diambil kesimpulan bahwa respon yang didapatkan oleh para siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai presentase yang menunjukkan di angka 90,6%, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan kuis interaktif pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab menjadi lebih seru dan mendapatkan respon yang baik dari para siswa. Sebagian besar siswa merasa lebih dimudahkan dengan gaya belajar menggunakan kuis interaktif dalam menguasai, memahami kosakata Bahasa Arab dan lebih menyukai belajar Bahasa Arab.

# Pembahasan

Dengan respon positif yang didapatnya respon positif dari para siswa pada penelitian ini memungkinkan bagi para pengajar untuk menggunakan kuis interaktif ini dalam pembelajaran. Para peneliti lain juga dapat ikut mengembangkan penelitian mengenai kuis interaktif ini yang nantinya tentu akan mendapatkan perkembangan perkembangan lain yang bisa membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

# Kesimpulan

- Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada aplikasi ClassPoint mendapatkan respon yang positif dari para siswa kelas X-3 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Respon positif yang diberikan oleh para siswa setelah melaksanakan penelitian dapat peluang untuk kuis interaktif pada aplikasi Classpoint bisa digunakan dengan baik dalam pembelajaran dan membuka peluang untuk diteliti lebih jauh lagi mengenai kebermanfaatannya dalam pembelajaran.. Dengan adanya cara untuk menguasai kosakata Bahasa Arab menggunakan Kuis Interaktif pada aplikasi ClassPoint akan perlahan menimbulkan kesan yang menyenangkan dalam belajar Bahasa Arab yang selama ini masih seringkali dikesampingkan oleh para siswa.

# Referensi

- Adib, F., & Fauji, I. (2024). Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Pemahaman Mufradāt Di Sd Muhammadiyah 1 Sedati. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.3003>
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>
- Ahmad, M., Setyawan, C. E., & Situbondo, U. I. (2022). *Tathwiiru Wasqailu Al-i'laam At-ta'liimiyyah Al-arobiyyah Allatij Binidhomi Andruwidi Bilmadrasah Al-islammiyyah Al-hukummiyyah Al-ula Yugyakarta*. 5, 136–154.
- Asakir, I., & Mahmudah, F. (2022). Kreativitas dan Inisiatif Guru dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Online. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1541>
- Azhari, A., Adhimah, O. K., & Huda, S. (n.d.). Penerapan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. 1(1), 444–454.
- Hidayah, N., Rusandi, H., & Nurlaeli, H. (n.d.). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah.
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8, 1044–1052. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36681>
- Jeklin, A. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–23.
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95.
- Maulana, H. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi Untuk Memotivasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 1-10. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.255>
- Musfiah, H. M. (2012). Panduan Lengkap Metode Penelitian Pendidikan. Penerbit: Jakarta: PT



