
Peningkatan penguasaan mufradat bahasa arab melalui penggunaan quiz game model cerdas cermat

Muhamad Nazil Furqon

STAI. Dr. KH. EZ. MUTTAQIEN, Indonesia

Dede Rizal Munir

STAI. Dr. KH. EZ. MUTTAQIEN, Indonesia

Korespondensi penulis: muhamadnazilfurqon1311@email.com, derizalmunir@gmail.com

Abstract. *This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving students' mastery of Arabic vocabulary (mufradāt) through the implementation of a quiz game in the form of a "quiz bowl" (cerdas cermat) for tenth-grade students of class X at MA MAI Purwakarta. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 16 students with a Minimum Mastery Criterion (KKM) of 70. The results showed an improvement in students' vocabulary mastery. In cycle I, the average score was 70.63 with a classical mastery of 75%. In cycle II, the average increased to 80.94 with a classical mastery of 100%. Therefore, it can be concluded that the use of the quiz game cerdas cermat is effective in improving the Arabic vocabulary mastery of students in class X MA MAI Purwakarta.*

Keywords: *Arabic learning, vocabulary, quiz game, quiz bowl, classroom action research.*

Abstrak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan mufradāt bahasa Arab melalui penerapan quiz game cerdas cermat pada siswa kelas X MA MAI Purwakarta. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan mufradāt siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 70,63 dengan ketuntasan klasikal 75%. Pada siklus II, rata-rata meningkat menjadi 80,94 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan quiz game cerdas cermat efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradāt bahasa Arab siswa kelas X MA MAI Purwakarta.

Kata kunci: pembelajaran bahasa Arab, mufradāt, quiz game, cerdas cermat, PTK.

LATAR BELAKANG

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peranan penting, baik dalam bidang agama, pendidikan, maupun ilmu pengetahuan. Selain itu, bahasa Arab juga mampu memenuhi kebutuhan para pengguna dan menyerap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang, serta digunakan dalam berbagai penerapan bahasa Arab dalam kurikulum pendidikan (Julianti et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran bahasa Arab di sekolah tidak hanya bertujuan agar siswa mampu membaca dan memahami teks berbahasa Arab, tetapi juga agar mereka memiliki keterampilan berbahasa yang mencakup mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, khususnya di lembaga pendidikan Islam.

Namun demikian, minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab sering kali rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti anggapan bahwa bahasa Arab sulit

dipahami, metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran bahasa Arab di sekolah perlu dilakukan dengan cara yang efektif dan sesuai dengan minat siswa terhadap metode atau media yang digunakan oleh guru (Fajar & Kurniawati, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media berbasis permainan (*game*) yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Metode dan model pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru bisa memakai berbagai jenis media dalam proses belajar, mulai dari menggunakan media yang ada di sekitar hingga media teknologi yang lebih canggih (Luthfi et al., 2024). Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran berbasis game, seperti quiz game dengan format cerdas cermat, merupakan salah satu alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terlatih dalam berpikir cepat, bekerja sama, dan bersaing secara sehat.

Penguasaan kosakata (*mufradāt*) merupakan aspek yang sangat mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Seperti yang dikatakan Vallet, kemampuan untuk menguasai keempat kemahiran berbahasa tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosakata seseorang (Aini & Wijaya, 2018). Siswa tidak akan mampu memahami teks maupun menyusun kalimat tanpa penguasaan kosakata yang memadai. Oleh karena itu, penguasaan mufradāt harus mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran, karena hal ini menjadi pintu utama untuk menguasai keterampilan bahasa Arab lainnya.

Di MA MAI Purwakarta, kenyataannya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab masih rendah. Banyak siswa yang merasa kesulitan menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab, sehingga berdampak pada keterampilan mereka dalam menyusun kalimat maupun memahami teks bacaan. Penambahan kosakata dianggap penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, termasuk bahasa Arab. Karena itu, dibutuhkan metode yang mampu membangkitkan minat dan semangat para santriwan-santriwati dalam menghafal Mufradat bahasa Arab (Faridah & Fajar, 2022). Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, serta pembelajaran yang lebih sering berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan quiz game model cerdas cermat dalam pembelajaran bahasa Arab dipandang penting untuk diterapkan. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui nuansa kompetisi yang sehat, tetapi juga membantu mereka menguasai kosakata dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan penguasaan mufradāt siswa.

KAJIAN TEORITIS

1. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah menengah merupakan bagian penting dalam pembentukan kemampuan berbahasa siswa, baik keterampilan reseptif (mendengar dan membaca) maupun keterampilan produktif (berbicara dan menulis). Menurut

- Mahmud (2019), bahasa Arab diajarkan tidak hanya untuk menguasai aspek linguistik, tetapi juga sebagai sarana memahami sumber-sumber ajaran Islam. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab harus dirancang dengan strategi yang bervariasi agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.
2. Penguasaan Mufradāt
Mufradāt (kosakata) merupakan komponen dasar dalam penguasaan bahasa. Tarigan (2011) menjelaskan bahwa tanpa kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami teks maupun menyampaikan gagasan. Penguasaan mufradāt mencakup kemampuan mengenal, mengingat, memahami makna, dan menggunakan kosakata dalam konteks komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah, mufradāt menjadi fondasi sebelum siswa mempelajari keterampilan berbahasa yang lebih kompleks.
 3. Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Quiz Game)
Model pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Huda (2017), permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat. Salah satu bentuk permainan yang efektif adalah quiz game atau cerdas cermat, yang menuntut siswa untuk cepat mengingat dan memahami materi. Dengan demikian, quiz game dapat dijadikan sebagai media untuk memperkuat penguasaan mufradāt melalui aktivitas menghafal, menerjemahkan, dan menjawab soal secara kompetitif.
 4. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menyelesaikan masalah yang muncul di kelas. Dalam konteks penelitian ini, PTK digunakan untuk meningkatkan penguasaan mufradāt bahasa Arab siswa melalui penerapan quiz game cerdas cermat secara berulang dalam dua siklus.

METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MA MAI Purwakarta tahun ajaran 2025–2026 yang berjumlah 16 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada permasalahan rendahnya minat dan penguasaan kosakata (*mufradāt*) bahasa Arab pada materi *al-Usrah wa al-Bayt* yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

2. Rencana Tindakan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, di mana setiap siklus diarahkan untuk

menyelesaikan masalah yang ditemukan di lapangan dengan fokus pada perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

3. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Tes tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi *al-Usrah wa al-Bayt* setelah diterapkannya pembelajaran dengan media *quiz game* model cerdas cermat.

Selain itu, data juga diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini difokuskan pada aspek-aspek pemahaman siswa, keterlibatan dalam kegiatan, serta respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran bahasa Arab di kelas X MA MAI Purwakarta masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi *mufradāt* secara ceramah dan meminta siswa menghafalkan kosakata yang ada di Lembar Kerja Siswa (LKS). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlihat dari rendahnya partisipasi, minimnya interaksi, serta masih adanya siswa yang pasif ketika diminta mengulang atau menerjemahkan kosakata.

Berdasarkan hasil tes awal, penguasaan *mufradāt* siswa juga masih rendah. Dari 16 siswa, hanya 5 siswa (31,25%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, sedangkan 11 siswa (68,75%) masih berada di bawah standar. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat sekaligus kemampuan siswa dalam menguasai *mufradāt*.

Deskripsi Siklus I

Kegiatan penelitian tindakan kelas pada siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyusun Modul Ajar Dalam rangka implementasi tindakan perbaikan pada siklus 1, Penguasaan mufradat dengan Quiz Game dalam satu siklus dirancang dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x40 menit. Perancangan Modul Ajar mencakup penentuan: kompetensi inti, materi pokok, indikator, kegiatan pembelajaran, media/sumber belajar, dan sistem penilaian.

Langkah-langkah atau skenario pembelajaran pada siklus I mencakup kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Tahap Pendahuluan: 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, serta memeriksa kehadiran, kerapian, posisi duduk, dan kebersihan kelas. 2) guru memberikan motivasi berupa pertanyaan pemantik terkait materi yang akan diajarkan, 3) menekankan pentingnya belajar bahasa Arab untuk membentuk kompetensi dan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila dan

Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin. Sedangkan waktu yang dialokasikan untuk tahap pendahuluan adalah 15 menit.

- 2) Tahap Inti : 1) Siswa diminta menyiapkan smartphone dan mengisi angket di Google Form tentang kesiapan mereka mengikuti pembelajaran. 2) Guru membacakan mufradāt. Siswa mencermati kosakata tersebut, menirukan bacaan dengan bimbingan guru, serta menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Tujuannya adalah memperkuat pemahaman sebelum permainan dimulai. 3) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, Siswa diberi waktu untuk menghafalkan mufradāt. 4) Guru memandu jalannya quiz game, Setelah seluruh sesi selesai, guru mengumumkan kelompok pemenang dan memberikan penguatan terhadap kosakata yang muncul. 5) Guru memandu refleksi bersama siswa, menanyakan pengalaman belajar dengan metode permainan ini. Setelah refleksi, siswa mengerjakan tes individu untuk mengukur penguasaan mereka terhadap mufradāt.
- 3) Tahap Penutup: 1) Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran, mengadakan refleksi singkat serta sesi tanya jawab untuk mengevaluasi pemahaman mereka. 2) Guru menutup kegiatan dengan memberikan motivasi agar siswa terus bersemangat mempelajari bahasa Arab, lalu mengakhiri dengan doa bersama.

b. Mempersiapkan sarana dan prasarana

Sarana yang perlu dipersiapkan adalah angket, laptop, tombol jawab, soal mufradat, lembar jawab.

c. Menyiapkan lembar observasi.

Lembar observasi yang digunakan untuk merekam setiap aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran berupa blangko pengamatan yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dan juga kegiatan guru. Lembar pengamatan untuk memantau kegiatan siswa dititik beratkan pada aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai rencana, dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pemeriksaan kehadiran, serta pemberian motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti, guru meminta siswa mengisi angket awal melalui Google Form, kemudian mengenalkan mufradāt. Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain quiz game model cerdas cermat, lalu permainan dimulai dengan sistem kompetisi antarkelompok. Setelah permainan selesai, guru memberikan penguatan, refleksi bersama, dan diakhiri dengan pemberian latihan soal sebagai evaluasi.

3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Fokus pengamatan meliputi keaktifan siswa dalam mengisi angket, partisipasi dalam menghafal dan menerjemahkan mufradāt, antusiasme saat bermain quiz game, serta pemahaman

siswa terhadap kosakata yang dipelajari. Selain itu, hasil tes juga digunakan sebagai data kuantitatif untuk melihat tingkat penguasaan mufradāt setelah pembelajaran siklus I.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran menggunakan quiz game. Keaktifan siswa meningkat dibandingkan pada pra-siklus, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Dari refleksi ini disimpulkan bahwa penggunaan quiz game cukup efektif, namun masih diperlukan perbaikan dalam strategi pengelolaan waktu dan motivasi agar seluruh siswa dapat berpartisipasi lebih optimal pada siklus berikutnya.

Hasil Tes Penguasaan Mufradat Pada Siklus I

No	Uraian Pencapaian Hasil	Hasil
1	Jumlah siswa	16
2	Jumlah siswa mendapatkan nilai <70	12
3	Jumlah siswa mendapatkan nilai >70	4
4	Rata-rata kemampuan penguasaan kosakata	70,63
5	Ketentuan klasikal	75%

Hasil tes siklus I menunjukkan peningkatan. Rata-rata nilai kelas mencapai 70,63, dengan 75% siswa mencapai KKM (70). Dari 16 siswa, 12 siswa memperoleh nilai di atas 70, dan 4 siswa memperoleh kurang dari 70, sehingga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan quiz game model cerdas cermat sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradāt bahasa Arab siswa kelas X MA MAI Purwakarta.

**Tabel I. Nilai penguasaan mufradat pada siklus 1 kelas X MA MAI
Purwakarta**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	Aam Nurhasanah	P	80
2	Asti Sugiharti	P	60
3	Delice Assyifa Shalsabila	P	72
4	Denaya Cahya Fadillah	P	80
5	Ilham Kusuma Diantoro	L	75
6	Lulu Lutfia Salsabila	P	60
7	Muhammad Salman	L	72
8	Nadya Efrily Chantiqa	P	72
9	Nayla Khoirunnisaa	P	60
10	Rani Puspita Sari	P	75
11	Rizky Suwarno	L	80
12	Sabila Sakina	P	80
13	Siti Nur Asifa	P	75

14	Vevi Alfiani Salamah	P	60
15	Windi Aulia	P	72
16	Ziana Sri Nuraini	P	80
	Jumlah siswa		16
	Rata-rata nilai		70,63
	Nilai > 70		12
	Nilai < 70		4
	Ketentuan klasikal		75%

Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran yang dilengkapi scenario tindakan. Skenario tindakan ini berisi langkah-langkah yang harus ditempuh guru dan peserta didik.

2. Pelaksanaan

Implementasi tindakan dilaksanakan sesuai dengan persiapan-persiapan yang telah dilakukan sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari proses kegiatan belajar mengajar, evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada akhir siklus. Pada siklus 1 peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran mufradat dengan menggunakan metode tebak kata.

3. Observasi

Observasi pada siklus II dilakukan sama seperti pada siklus I. Hasil dari pengamatan observer didiskusikan sebagai bahan pertimbangan bagi perencanaan pada siklus selanjutnya. Evaluasi pada siklus II dilakukan dengan cara memberikan tes soal kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.

Evaluasi dilaksanakan di akhir pertemuan pada setiap tindakan.

4. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilaksanakan segera setelah tahap implementasi tindakan dan observasi selesai. Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil yang telah dilaksanakan dalam tindakan pada siklus II. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk perbaikan pada siklus (tindakan) selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes siklus II, jika hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran mufradat bahasa arab dengan metode tebak kata maka penelitian tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil Tes Penguasaan Mufradat Pada Siklus II

No	Uraian Pencapaian Hasil	Hasil
1	Jumlah siswa	16
2	Jumlah siswa mendapatkan nilai <70	16
3	Jumlah siswa mendapatkan nilai >70	-
4	Rata-rata kemampuan penguasaan kosakata	80,94
5	Ketentuan klasikal	100%

Hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai kelas mencapai 80,94, dengan 100% siswa mencapai KKM (70). Dari 16 siswa, 15 siswa memperoleh nilai di atas 70 dan 1 siswa memperoleh nilai tepat 70, sehingga seluruh siswa dinyatakan tuntas. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan quiz game model cerdas cermat sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradāt bahasa Arab siswa kelas X MA MAI Purwakarta.

Tabel II. Nilai penguasaan mufradat pada siklus 1 kelas X MA MAI Purwakarta

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	Aam Nurhasanah	P	80
2	Asti Sugiharti	P	75
3	Delice Assyifa Shalsabila	P	80
4	Denaya Cahya Fadillah	P	77
5	Ilham Kusuma Diantoro	L	88
6	Lulu Lutfia Salsabila	P	70
7	Muhammad Salman	L	84
8	Nadya Efrily Chantiqa	P	77
9	Nayla Khoirunnisaa	P	75
10	Rani Puspita Sari	P	92
11	Rizky Suwarno	L	85
12	Sabila Sakina	P	75
13	Siti Nur Asifa	P	90
14	Vevi Alfiani Salamah	P	79
15	Windi Aulia	P	90
16	Ziana Sri Nuraini	P	78
	Rata-rata nilai		80,94
	Nilai > 70		16
	Nilai < 80		-
	Ketentuan klasikal		100%

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil tes pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Tes diberikan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan mufradāt bahasa Arab siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan quiz game model cerdas cermat.

- Pra-siklus: Dari 16 siswa, hanya 5 siswa (31,25%) yang tuntas mencapai KKM, sedangkan 11 siswa (68,75%) belum tuntas.
- Siklus I: Dari 16 siswa, 12 siswa (75%) tuntas, sedangkan 4 siswa (25%) belum tuntas.
- Siklus II: Dari 16 siswa, seluruhnya (100%) berhasil mencapai KKM.

Data ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari pra-siklus hingga siklus II.

2. Ketentuan Klasikal

Persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$kk = \frac{JST}{JS} \times 100\%$$

Keterangan: kk = persentase ketuntasan klasikal

JST = Jumlah siswa yang tuntas

JS = Jumlah siswa

Pada siklus I, persentase ketuntasan mencapai 75%, sehingga sudah memenuhi syarat minimal ketuntasan klasikal meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas. Pada siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

3. Analisis Rata-rata Hasil Belajar

Rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus.

- Pra-siklus: 65,00
- Siklus I: 70,63
- Siklus II: 80,94

Peningkatan rata-rata nilai ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan quiz game cerdas cermat mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian tindakan kelas, yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Analisis Rata-rata Siswa

Secara individual, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan nilai dari pra-siklus ke siklus I, kemudian dari siklus I ke siklus II. Tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai, meskipun terdapat beberapa siswa yang pada siklus I masih berada di bawah KKM. Namun, pada siklus II seluruh siswa mampu mencapai ketuntasan, baik dengan nilai tepat pada KKM maupun dengan nilai yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa quiz game cerdas cermat efektif dalam memotivasi siswa belajar sekaligus membantu mereka menguasai mufradāt dengan lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan melalui dua siklus mengenai efektivitas penggunaan quiz game cerdas cermat dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X MA MAI Purwakarta, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan penguasaan mufradāt siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, yaitu dari 31,25% pada pra-siklus, menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Selain itu, rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan, dari 65,00 pada pra-siklus menjadi 70,63 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80,94 pada siklus II. Dengan

demikian, pembelajaran bahasa Arab melalui quiz game cerdas cermat dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan mufradāt.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, S., & Wijaya, M. (2018). Metode Mimicry-Memorization (Mim-Mem Method) Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Di Madrasah. *Palapa*, 6(1), 90–110.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, A., & Kurniawati, D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Flashcard Pada Materi An-Nazah Di DTA Manaarul Huda Kelas IV. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 24–36.
- Faridah, S. N., & Fajar, A. (2022). Peningkatan hafalan mufradat bahasa Arab dengan metode bernyanyi pada santri di Pondok Pesantren Fajrul Islam Karang Hegar Subang. *Satwika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 29–40.
- Huda, M. (2017). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julianti, J., Susilawati, S., & Munir, D. R. (2022). Penggunaan Metode Dialog (Muhawaroh) dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VII di MTs Daarul Ma'arif Purwakarta. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(2), 197–212.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planner. Victoria: Deakin University Press.
- Kunandar. (2011). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Luthfi, T., Somalia, L., & Randi, H. (2024). Penerapan Media Permainan “Snakes Ladders” Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Kuttub Darussunnah Purwakarta. *Al-Fakkaar*, 5(1), 45–59.
- Mahmud. (2019). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H. G. (2011). Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa.