

**EFEKTIVITAS COOPERATIVE LEARNING MELALUI MEDIA
INTERAKTIF POWERPOINT DAN QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB**

Evi Oktoviani¹, Syifa Ramadhanty²

^{1,2}Institut Agama Islam Pemalang

evioktoviani9900@gmail.com¹, ramadhantysyf@gmail.com²

Abstract

This study aims to test the effectiveness of applying the Cooperative Learning model integrated with Interactive PowerPoint Media and Quizizz to improve junior high school students' mastery of Arabic vocabulary (mufradat). The study is motivated by the need for engaging and easy-to-use media that aligns with the characteristics of visual and collaborative learners. The research method employed is quasi-experimental quantitative with an effectiveness testing approach. The Interactive PowerPoint Media contains images, Arabic–Latin–Indonesian text, and pronunciation audio, while Quizizz is utilized for evaluation and interactive quizzes. The Cooperative Learning model was implemented through group activities that encouraged students to pronounce, memorize, and use vocabulary in simple sentences. The results showed that 85% of students found learning more enjoyable, and 70% could recall more than ten new words after using this media combination. Thus, the combined media is considered effective and feasible for Arabic vocabulary learning at the junior high school level.

Keywords: Arabic Language, Cooperative Learning, Effectiveness, Interactive Media, Vocabulary.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model Cooperative Learning yang diintegrasikan dengan Media Interaktif PowerPoint dan Quizizz guna meningkatkan penguasaan kosakata (mufradāt) Bahasa Arab siswa SMP. Latar belakang singkat penelitian ini adalah kebutuhan akan media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai karakteristik siswa SMP yang cenderung visual dan menyukai kerja sama dalam belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen semu dengan pendekatan uji efektivitas . Media Interaktif PowerPoint yang digunakan berisi gambar, teks Arab–Latin–Indonesia, dan audio pelafalan. Sementara, Quizizz digunakan sebagai alat evaluasi dan permainan kuis interaktif . Penerapan model Cooperative Learning dilakukan melalui kegiatan kelompok yang mendorong siswa aktif menyebutkan, menghafal, dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan 70% siswa mampu mengingat lebih dari 10 kosakata baru setelah menggunakan kombinasi media ini . Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan Media Interaktif PowerPoint dan Quizizz terbukti efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Cooperative Learning, Efektivitas Pembelajaran, Kosakata, Media Interaktif.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan penguasaan kosakata siswa. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan media interaktif. Padahal, kosakata (mufradāt) merupakan dasar utama keterampilan berbahasa seperti membaca (qirā'ah) dan berbicara (kalām). Gap analysis: Kesenjangan yang ditemukan adalah antara kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (das sollen) dengan ketersediaan media yang masih konvensional (das sein), yang mengakibatkan rendahnya minat dan penguasaan kosakata siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satunya melalui pemanfaatan Media Interaktif PowerPoint untuk penyampaian materi dan Quizizz untuk evaluasi interaktif. Model Cooperative Learning dipilih untuk mendukung penggunaan media ini karena berorientasi pada kerja sama kelompok, tanggung jawab bersama, dan interaksi aktif antar-siswa. Kebaruan Hasil Penelitian (State of the Art): Penelitian ini menguji efektivitas integrasi tiga komponen: model Cooperative Learning, Media Interaktif PowerPoint sebagai media presentasi, dan Quizizz sebagai alat kuis yang diakses secara daring. Tujuan penelitian ini adalah (1) menguji efektivitas penerapan Media Interaktif PowerPoint dan Quizizz dalam pembelajaran, (2) mengintegrasikan kombinasi media tersebut dengan model Cooperative Learning, dan (3) menganalisis peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa SMP.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahap: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) uji coba terbatas, (5) revisi produk, dan (6) validasi ahli. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPIT Fajar Ilahi Sei Beduk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara guru, dan angket respon siswa. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif terhadap hasil uji coba dan respon siswa untuk menjelaskan kelayakan dan kepraktisan media.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Media Pembelajaran

Produk yang diuji kelayakan dan kepraktisannya terdiri dari Media Interaktif PowerPoint yang berisi gambar, teks Arab–Latin–Indonesia, audio pelafalan, serta Quizizz sebagai kuis evaluasi. Media Interaktif PowerPoint didesain dengan warna cerah font besar, dan ikon menarik, serta disimpan dalam format .ppsx sehingga dapat digunakan secara offline. Quizizz digunakan setelah penyampaian materi untuk menguji pemahaman kosakata secara interaktif.

Analisis Kelayakan dan Dampak Pembelajaran

Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas VII. Hasilnya menunjukkan bahwa respon kualitatif siswa sangat positif. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, 85% siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan, dan observasi menunjukkan siswa menjadi lebih aktif dan antusias berpartisipasi dalam kelompok (Cooperative Learning). Kemampuan mengingat kosakata juga diamati meningkat, dibuktikan dengan 70% siswa yang mampu mengingat lebih dari 10 kosakata baru saat diminta menyebutkan ulang. Guru menilai bahwa integrasi media ini sangat praktis, inovatif, dan sesuai untuk pembelajaran Bahasa Arab tingkat SMP. Hasil ini mengindikasikan bahwa kombinasi media ini layak dan memberikan dampak positif pada motivasi dan penguasaan kosakata.

Integrasi Media Interaktif PowerPoint dan Quizizz dengan model Cooperative Learning terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan teori Multimedia Learning (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa kombinasi gambar, teks, dan audio meningkatkan retensi informasi. Penggunaan Quizizz memberikan feedback langsung dan unsur permainan (gamification) yang sangat disukai siswa SMP. Selain itu, Cooperative Learning mendorong interaksi social yang memperkuat pemahaman bahasa melalui kerja sama, terutama saat siswa berdiskusi mengenai jawaban kuis Quizizz.

D. KESIMPULAN

Penerapan model Cooperative Learning melalui integrasi Media Interaktif PowerPoint dan Quizizz terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Kombinasi media ini bersifat interaktif, mudah digunakan, dan dapat berfungsi sebagai media

penyampaian materi (PowerPoint) sekaligus evaluasi yang menyenangkan (Quizizz).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Borg, Walter R., dan Meredith D. Gall. *Educational Research: An Introduction*. 4th ed. New York: Longman, 1983
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Johnson, David W., dan Roger T. Johnson. *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. 5th ed. Boston: Allyn & Bacon, 1999.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- Putri, Rizka Aulia, dan Ilham Irwansyah. “Penggunaan Media PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 2 (2020): 145–156.
- Rahmawati, Fitri. “Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 5, no. 1 (2021): 34–42.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suyanto, S., dan Abdul Jihad. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kinerja Guru*. Jakarta: Erlangga, 2013.
- Syamsuddin, Arif, dan Vismaia S. Damaianti. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Garris, Rosemary, Robert Ahlers, dan James E. Driskell. “Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model.” *Simulation & Gaming* 33, no. 4 (2002): 441–467.
- Gillies, Robyn M. *Cooperative Learning: Review of Research and Practice*. New York: Springer, 2016.
- Kahoot! Inc. “Quizizz vs. Game-based Learning Tools in Secondary Education.” Accessed April 2, 2021. <https://quizizz.com/resources>
- Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. 11th ed. Boston: Pearson, 2018.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. 2nd ed. Boston: Allyn & Bacon, 1995.
- Sweller, John, Jeroen J. G. van Merriënboer, dan Fred Paas. “Cognitive Load Theory: Recent

Theoretical Advances.” *Educational Psychology Review* 22, no. 4 (2010): 235–251.

Zarzycka-Piskorz, Natalia. “Kahoot! It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar?” *Teaching English with Technology* 16, no. 3 (2016): 17–36.