

Pengaruh Media Quizalize terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Oleh:

Divine Julia Ardhani

Khizanatul Hikmah

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oktober, 2025



Pendahuluan

Latar Belakang:

- Pembelajaran Bahasa Arab perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman melalui media digital interaktif agar lebih menarik dan memotivasi siswa.
- Motivasi belajar penting karena menjadi dorongan utama siswa untuk semangat mengikuti pelajaran, apalagi Bahasa Arab sering dianggap sulit dan membosankan.
- Quizalize sebagai platform kuis berbasis game membuat suasana belajar lebih atraktif dan kompetitif, membantu siswa lebih aktif, tertarik, dan semangat belajar.
- Penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo masih terbatas, guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah dan kontekstual.
- Kurangnya variasi metode dan minimnya pemanfaatan teknologi membuat pembelajaran terasa monoton dan membosankan bagi siswa, padahal sekolah telah memiliki fasilitas seperti smartboard. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme dan motivasi belajar siswa.
- Penelitian sebelumnya menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis kuis digital seperti Wordwall dan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizalize dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosakata, keterampilan menyimak, serta partisipasi siswa.
- Belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Rumusan Masalah:

Apakah penggunaan media Quizalize berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo?

Tujuan Penelitian:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Metode

Metode penelitian:

- Pendekatan: Kuantitatif.
- Metode: Kuasi eksperimen (One Group Pretest-Posttest Design).
- Populasi: Siswa kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo (35 siswa).
- Instrumen: Angket motivasi belajar (20 item, skala Likert 1–5).
- Pengumpulan Data: Pretest → pembelajaran dengan Quizalize → Posttest.
- Analisis Data: Statistik deskriptif & uji Paired Sample t-Test (menggunakan SPSS 27).
- Hipotesis:
 - H_1 : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar.
 - H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan.

Hasil

1. Deskripsi Data

- Data diperoleh dari angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Quizalize.
- Rata-rata pretest: 70,19 (SD = 9,44); posttest: 81,34 (SD = 8,76).
- Terjadi peningkatan 11,16 poin, menunjukkan peningkatan motivasi belajar.
- Sebaran data lebih merata setelah perlakuan, menandakan motivasi siswa lebih konsisten pada tingkat tinggi.

2. Hasil Uji Paired Sample t-Test

- Korelasi pretest–posttest: 0,935; Sig. = 0,000 ($<0,05$) → hubungan kuat dan signifikan.
- t hitung = -18,884; $df = 31$; Sig. (2-tailed) = 0,000.
- Karena Sig. $< 0,05$, maka H_1 diterima → terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan Quizalize.

Pembahasan

- Quizalize meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran interaktif dan kompetitif.
- Aspek motivasi yang meningkat: minat, perhatian, ketekunan, kebutuhan untuk berhasil, dan kepuasan (Sardiman, 2018).
- Hasil sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media digital interaktif seperti Quizalize mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa.
- Quizalize berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Arab, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi.

Temuan Penting Penelitian

- **Terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan** setelah penggunaan media *Quizalize*.
- Rata-rata skor **pretest** = 70,19 meningkat menjadi **posttest** = 81,34.
- Selisih rata-rata sebesar **11,16 poin** menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang nyata.
- **Hasil uji Paired Sample t-Test** menunjukkan nilai **Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$)**.
→ Artinya terdapat **perbedaan signifikan** antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
- **Korelasi pretest dan posttest sebesar 0,935**, menunjukkan hubungan yang **sangat kuat** antara kedua pengukuran motivasi belajar.
- **Media Quizalize terbukti efektif** dalam:
 - Meningkatkan **minat dan perhatian siswa** melalui tampilan interaktif dan unsur permainan.
 - Menumbuhkan **semangat berkompetisi sehat** lewat sistem skor dan peringkat.
 - Meningkatkan **kepuasan belajar siswa** karena ada umpan balik langsung dan penghargaan skor.
- **Hasil mendukung teori motivasi belajar (Sardiman, 2018)** bahwa motivasi tumbuh karena minat, perhatian, kebutuhan berprestasi, ketekunan, dan kepuasan belajar.
- **Quizalize menjadi alternatif media pembelajaran efektif** dibanding metode ceramah tradisional karena membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- Memberikan kontribusi pada pengembangan teori motivasi belajar dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game interaktif* seperti Quizalize dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.
- Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh media digital interaktif terhadap aspek afektif pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Guru: Sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa.
- Bagi Siswa: Membantu meningkatkan minat, perhatian, dan semangat belajar melalui kegiatan kuis yang menyenangkan dan kompetitif.
- Bagi Sekolah: Menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital, terutama pada mata pelajaran Bahasa Arab.
- Bagi Peneliti Lain: Dapat dijadikan acuan dan perbandingan dalam penelitian lanjutan mengenai penggunaan media digital interaktif pada bidang studi lain.

Referensi

- [1] L. D. Sanga and Y. Wangdra, "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa," Sep. 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/8067/3386>
- [2] J. Sari Nasution, "HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VIII SMPIT FAJAR ILAHI BATAM," *Jurnal AS-SAID*, vol. 2022, no. 1.
- [3] U. Hasanah, S. Masitoh, Z. K. Dealova, M. Yunus, G. R. Frimananda, and Prihantini, "FAKTOR PENUNJANG KEBERHASILAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 8 No. 1, 2025, [Online]. Available: <file:///Users/air/Downloads/151.+FAKTOR+PENUNJANG+KEBERHASILAN+DALAM+PROSES+PEMBELAJARAN+SISWA+SEKOLAH+DASAR.pdf>
- [4] H. Cikka and M. Iksan Kahar, "STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI DAN MINAT BELAJAR TERHADAP KEBERHASILAN PESERTA DIDIK DALAM MENGHADAPI PEMBELAJARAN TATAP MUKA DI MASA PANDEMI COVID 19," *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 9–18, 2021, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/483327019.pdf>
- [5] D. Saputra and M. Fidri, "PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK PENGUASAAN KOSA KATA," *Jurnal AS-SAID*, vol. 2022, no. 1.
- [6] S. Nadhifa, A. Norratimah, and H. Saputra, "Istikhdam wasilat 'Wordwall' litaqyiim ta'lim allughah alarabiyyah lilssaff alssabi' bimidrasat Nakhdad Wathan alddiniyyah alislamiyyah almutawassitah alislamiyyah fi Tababan," 2024.
- [7] M. Soleh and T. Al Anshori, "Tathwir wasaith taalim allughah al arabiyyah ala asas Google Sites litahsin taallum al mufradat litullab al saff al sadis bi madrasah al ibtidaaiyyah al islamiyyah Shadhili," 2024.
- [8] A. Juneva, J. Keguruan, J. Keguruan, D. Dawa, and M. Keguruan, "PERAN INOVASI TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, vol. 3, no. 4, pp. 117–123, 2025.
- [9] A. N. Hakim and L. Yulia, "Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, vol. 3, no. 1, 2024, [Online]. Available: <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- [10] M. Hermawati and A. Kurnia Solihin, "PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA," *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*.
- [11] S. A. Febrianti and F. Fahyuni, "The Effectiveness of Wordwall Educational Game Media on the Learning Outcomes of Class X Students in Imla' Subjects [Efektivitas Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Dalam Mata Pelajaran Imla'].",
- [12] M. Arabic, A. N. Azkiyya, M. Zaenuri, and S. Islam, "Faaliyat Istikhdam Lughbat MiSK Arabic fi Taziz Istijab al Mufradat al Lughawiyah lada at Tullab fi al Madrasah al Mutawassitah al Islamiyah," *Journal of Arabic Education*, vol. 05, p. 1, 2025, doi: 10.55352/pba.v5i1.1611.

Referensi

- [13] S. H. Makatita and Azwan, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Mia Di SMA Negeri 2 Namlea," 2021.
- [14] N. Z. Elvira and H. Nirwana, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Jurnal Literasi Pendidikan*, vol. 1, no. 2, 2022, doi: 10.56480/eductum.v1i2.767.
- [15] Herwati *et al.*, *Motivasi Dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- [16] H. Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- [17] U. A. S. Marpaung, I. S. Nasution, and M. A. T. S. Saragih, "Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama," *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, vol. Volume 8, Nomor 3, 2025.
- [18] Syahwinskyah, I. Fitriati, Ahyar, A. R. Hakim, and A. Prayudi, "PENGEMBANGAN E-EVALUASI QUIZALIZE BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, vol. Vol. 6 No.1, 2025.
- [19] M. Rachmawati, A. K. Fahmi, and A. Sirait, "Reviewing Listening Arabic Skill using the Quizalize Application," *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, vol. 6, no. 1, May 2023, doi: 10.22219/jiz.v6i1.25261.
- [20] D. A. Fauzi, "Penggunaan media quizalize untuk meningkatkan kemampuan mufrodad siswa: Studi quasi eksperimen pada siswa kelas XI di MAN 2 Kota Bandung," Thesis (Sarjana), UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, 2023.
- [21] J. Abdussamad *et al.*, "BUKU REFERENSI METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN MIXED METHODE."
- [22] M. Bahak Udin By Arifin and Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. UMSIDA Press, 2021.
- [23] M. Iqbal, S. Amuntai, H. Sungai Utara, and K. Selatan, "EFEKTIVITAS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTs NIPI RAKHA AMUNTAL."
- [24] A. Fariha, A. Solihah, D. M. Miftah Nur, and U. Sunan Kudus, "Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," vol. 02, no. 03, 2025.
- [25] M. A. Nisa and R. Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, vol. 7, no. 1, p. 140, Aug. 2022, doi: 10.29210/022035jpgi0005.

