

The Effect of Quizalize Media on Arabic Language Learning Motivation of Grade XI Students at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

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

Divine Julia Ardhani¹⁾, Khizanatul Hikmah ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: khizanatul.hikmah@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to analyze the effect of using Quizalize on the Arabic learning motivation of 11th grade student at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. The background of this study is based on the low motivation of students in Arabic learning, which is still dominated by lecture methods, even though the school has adequate technological facilities. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a One group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 32 students in class XI-4. The instrument used was a learning motivation questionnaire with 20 statements based on five indicators, namely interest, attention, need for success, perseverance, and satisfaction. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics using the Paired Sample t-Test. The results showed that the average score of student learning motivation increased from 70.19 on the pretest to 81.34 on the posttest. The t-test results showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between before and after the use of Quizalize media. Thus, it can be concluded that Quizalize media has a positive and significant effect on increasing students' motivation to learn Arabic. This media is suitable as an alternative interactive learning tool to create a more enjoyable and motivating learning atmosphere.

Keywords – Quizalize, learning motivation, Arabic, interactive learning media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab yang masih didominasi metode ceramah, padahal sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XI-4. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dengan 20 butir pernyataan berdasarkan lima indikator, yaitu minat, perhatian, kebutuhan untuk berhasil, ketekunan, dan kepuasan. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 70,19 pada pretest menjadi 81,34 pada posttest. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Quizalize. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizalize berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa. Media ini layak dijadikan alternatif pembelajaran interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi.

Kata Kunci - Quizalize, motivasi belajar, Bahasa Arab, media pembelajaran interaktif

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting sebagai salah satu faktor utama dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia [2]. Melalui pendidikan, manusia berupaya mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, memperbaiki perilaku ke arah yang lebih baik, serta membentuk individu menjadi sumber daya manusia yang kompeten dan terampil di bidangnya [3]. Dalam konteks pembelajaran, keberhasilan proses pendidikan sangat ditentukan oleh sejumlah faktor, terutama motivasi, strategi, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar peserta didik [4] [5] [6]. Salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran saat ini adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan dapat memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran perlu terus diperbarui agar selaras dengan perkembangan zaman, khususnya dalam pengajaran Bahasa Arab [7]. Salah satu aspek penting dalam pembaruan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran, mengingat pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Arab [8]. Media yang tepat dapat membantu siswa lebih memahami materi serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan

mengalami transformasi signifikan [9]. Teknologi digital telah membawa perubahan dalam cara guru mengajar dan siswa belajar [10]. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital interaktif [11]. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital atau situs web, siswa terdorong untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, materi yang disajikan secara menarik juga membantu siswa mendapatkan wawasan yang lebih luas. Pemanfaatan teknologi ini juga mendukung guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta memperoleh manfaat positif dari kemajuan teknologi di era digital [12]. Penggunaan media yang tepat dan menarik sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar. Salah satu pendekatan yang efektif adalah gamifikasi, yang kini populer dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab [13]. Media pembelajaran bukan hanya berperan sebagai alat bantu guru, tetapi juga menjadi sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dan menarik akan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah dorongan yang membuat peserta didik terdorong untuk melakukan aktivitas belajar [14]. Motivasi belajar sendiri adalah komponen dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh semangat dan kesadaran [15]. Selain itu, motivasi merupakan sebuah kondisi psikologis dalam diri seseorang sehingga terdorong untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan ataupun diinginkan [16]. Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, hal tersebut mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik [17]. Motivasi menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Arab karena dianggap sulit dan membosankan. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan supaya siswa semakin termotivasi dalam belajar.

Salah satu sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah platform Quizalize, yaitu sebuah platform kuis interaktif berbasis digital yang memudahkan guru menyajikan materi secara lebih atraktif, kompetitif, dan menyenangkan. Quizalize memberikan pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*), memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung, serta menyediakan grafik pencapaian dan skor. Quizalize mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Ragam bentuk soal yang tersedia, mulai dari pilihan ganda, mencocokkan, isian singkat, hingga berbasis permainan, membuat pembelajaran lebih bervariasi. Tampilan yang menarik juga mampu memikat perhatian peserta didik serta memberikan pengalaman kuis yang seru dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan Quizalize dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar. Fitur permainan seperti poin, level, dan tantangan membuat mereka terdorong untuk belajar dan bersaing secara positif [18] [19].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, diketahui bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran Bahasa Arab masih belum dimanfaatkan secara optimal. Dalam pembelajaran, guru lebih sering mengandalkan metode ceramah, yang berfokus pada penyampaian materi secara verbal dan bersifat satu arah. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan lebih banyak mengandalkan pendekatan kontekstual, yakni menjelaskan kaidah-kaidah Bahasa Arab melalui kisah-kisah atau contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun pendekatan ini bersifat aplikatif, namun kurangnya variasi metode dan minimnya pemanfaatan teknologi membuat proses belajar terasa monoton bagi sebagian siswa. Hal ini sangat disayangkan, mengingat SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo telah memiliki fasilitas yang memadai, salah satunya adalah smartboard yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis media interaktif. Namun, potensi tersebut belum dimaksimalkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya antusiasme dan motivasi belajar siswa, yang tercemin dari minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo sebagai lokasi penelitian didasari oleh tersedianya fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi yang memadai, serta adanya kebutuhan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Arab di sekolah tersebut.

Miatin Rachmawati, Ari Khairurrijal Fahmi, dan Alfred Sirait dalam penelitiannya yang berjudul “*Reviewing Listening Arabic Skill using the Quizalize Application*” menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji pemanfaatan Quizalize sebagai media evaluasi keterampilan menyimak Bahasa Arab. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quizalize membantu siswa lebih teliti dalam menjawab soal, meningkatkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sebanyak 72,1% responden merasa senang menggunakan

Quizalize, meskipun sebagian mengalami kendala seperti kebutuhan kuota internet (20,4%) dan keterbatasan kosakata (7,5%) [20].

Sementara itu, Zikri Ahmad Fauzi dalam skripsinya berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Quizalize terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI di MAN 2 Bandung*” melakukan penelitian kuasi eksperimen untuk mengukur efektivitas Quizalize. Hasilnya menunjukkan bahwa sebelum menggunakan Quizalize, rata-rata nilai kosakata siswa hanya sebesar 47, sedangkan setelah menggunakan Quizalize meningkat menjadi 79,4. Peningkatan ini tercatat melalui nilai N-Gain sebesar 79,5872 atau 79,5% pada kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 28,3163 atau sekitar 28,3% [21].

Berdasarkan telaah terhadap dua penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa keduanya sama-sama membuktikan bahwa Quizalize efektif membantu pembelajaran Bahasa Arab, baik dalam aspek keterampilan menyimak maupun penguasaan kosakata. Namun, keduanya belum secara khusus meneliti bagaimana pengaruh Quizalize terhadap **motivasi belajar siswa**. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada fokus yang menitikberatkan pada analisis pengaruh penggunaan media Quizalize dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI melalui pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Design penelitian ini belum pernah diterapkan secara khusus pada variable motivasi belajar, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di jenjang SMA.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh Media Quizalize terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peran media Quizalize dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital interaktif serta membantu guru dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni pendekatan ilmiah yang memanfaatkan data numerik untuk mengukur serta menganalisis fenomena yang menjadi objek penelitian [22]. Metode yang digunakan adalah metode **kuasi eksperimen** (*quasi-experimental research*). Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-4 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 32 siswa. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, yaitu data berupa angka yang dapat dianalisis secara statistik [23] [24]. Data diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar Bahasa Arab oleh siswa, yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Angket disusun berdasarkan lima indikator motivasi belajar, yaitu minat, perhatian, kebutuhan untuk berhasil, ketekunan, dan kepuasan. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pemberian angket pretest untuk mengukur motivasi awal siswa, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Quizalize, dan pemberian angket posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi hasil pretest dan posttest. Sementara itu, statistik inferensial menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk menguji perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan bantuan program SPSS versi 27. Jika diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizalize memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI-4 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Berikut adalah rancangan penelitian ini.

Tabel 1. Rancangan Pretest-Posttest

	Pretest	Perlakuan	Posttest
XI-4 (32 siswa)	O ₁ (Angket motivasi)	X (Pembelajaran dengan media Quizalize)	O ₂ (Angket motivasi)

Keterangan:

O₁ : Observasi atau pengukuran awal sebelum perlakuan

O₂ : Observasi atau pengukuran sesudah perlakuan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, berikut hipotesis yang diajukan:

- **H₁ (Hipotesis alternatif):** Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI-4 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.
- **H₀ (Hipotesis nol):** Tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI-4 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Data penelitian diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar Bahasa Arab yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) penggunaan media Quizalize. Angket terdiri 20 butir pernyataan dengan skala Likert 1-5. Berikut ringkasan statistic deskriptif hasil pretest dan posttest.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Pre-test	Post-test
N (Jumlah Siswa)	32	32
Skor Minimum	51	61
Skor Maksimum	87	95
Rata-rata (Mean)	70,19	81,34
Standar deviasi	9,44	8,76

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa skor pretest motivasi belajar siswa berkisar antara 51 sampai dengan 87, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 70,19 dan standar deviasi 9,44. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, motivasi Bahasa Arab siswa berada pada kategori sedang. Sebaran data yang ditunjukkan melalui standar deviasi 9,44 juga mengindikasikan adanya perbedaan tingkat motivasi antar siswa, di mana Sebagian siswa memiliki motivasi yang cukup tinggi sementara sebagian lainnya relative rendah.

Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media Quizalize, hasil posttest memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Nilai terendah meningkat menjadi 61 dan nilai tertinggi meningkat menjadi 95, dengan rata-rata 81,34. Rata-rata tersebut lebih tinggi dibandingkan hasil pretest, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Standar deviasi posttest sebesar 8,76 juga menandakan bahwa sebaran data lebih rendah dibandingkan pretest. Artinya, motivasi belajar siswa setelah perlakuan cenderung lebih seragam pada tingkat yang lebih tinggi.

Peningkatan rata-rata skor motivasi belajar ini dapat diartikan bahwa penggunaan media Quizalize mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam teori motivasi belajar yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, perhatian, dan rasa puas siswa dalam belajar. Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

2. Analisis Paired Sample t Test

Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Quizalize, dilakukan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan program SPSS versi 27. Hasil uji ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	70,19	32	9,44	1,67
Posttest	81,34	32	8,76	1,55

Tabel 4. Paired Samples Correlations

	N	Correlations	Sig.
Pretest & Posttest	32	0,935	0,000

Tabel 5. Paired Samples Test

	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest –	-11,16	3,34	0,59	-12,36 – -9,95	18,884	31	0,000
Posttest							

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata skor motivasi belajar siswa pada pretest adalah 70,19 dengan standar deviasi 9,44, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 81,34 dengan standar deviasi 8,76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar setelah perlakuan menggunakan media Quizalize.

Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang sangat kuat antara skor pretest dan posttest, yaitu sebesar 0,935 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara kedua pengukuran tersebut.

Selanjutnya, Tabel 5 memperlihatkan bahwa nilai t hitung = -18,884 dengan derajat kebebasan (df) = 31 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media Quizalize berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

B. Pembahasan

Hasil uji statistik inferensial dengan Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest motivasi belajar siswa. Rata-rata skor pretest sebesar 70,19 meningkat menjadi 81,34 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 11,16. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) mengindikasikan bahwa penggunaan media Quizalize berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Peningkatan motivasi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2018), bahwa motivasi belajar dapat tumbuh apabila siswa memiliki minat, perhatian, kebutuhan untuk berhasil, ketekunan, dan kepuasan dalam belajar. Melalui media Quizalize, kelima aspek motivasi tersebut dapat terfasilitasi. Pertama, minat

siswa meningkat karena Quizalize menghadirkan unsur permainan (game-based learning) yang menyenangkan. Kedua, perhatian siswa lebih terfokus pada pembelajaran karena sistem interaktif dan visual yang menarik. Ketiga, kebutuhan untuk berhasil terwujud melalui fitur skor dan peringkat yang mendorong semangat berkompetisi sehat antar siswa. Keempat, ketekunan terlihat dari kesungguhan siswa dalam menyelesaikan soal hingga akhir meskipun terdapat tantangan. Kelima, kepuasan siswa meningkat ketika mereka berhasil memperoleh skor tinggi atau penghargaan dalam aplikasi, sehingga menimbulkan rasa bangga dan dorongan untuk terus belajar.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak monoton [24]. Demikian pula, penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan game edukatif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memunculkan rasa senang dalam belajar [25]. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizalize efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, hasil ini juga mengindikasikan bahwa media Quizalize dapat menjadi alternatif solusi terhadap metode pembelajaran tradisional yang masih didominasi ceramah. Melalui pendekatan interaktif, siswa tidak lagi hanya berperan sebagai pendengar pasif, melainkan turut aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar aktif yang menegaskan bahwa keterlibatan langsung siswa akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizalize berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat tidak hanya dari kenaikan skor rata-rata posttest, tetapi juga dari terciptanya pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, serta menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif layak digunakan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di sekolah menengah.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media Quizalize terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, dapat disimpulkan bahwa media Quizalize memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, di mana rata-rata nilai siswa meningkat setelah diberi perlakuan dengan media Quizalize. Temuan ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif, serta menumbuhkan semangat siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Dengan demikian, Quizalize dapat dijadikan sebagai alternatif media yang efektif bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Simpulan dinyatakan sebagai paragraf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti; kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga selama proses penelitian dan penulisan; kepada seluruh dosen Fakultas Agama Islam yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan; kepada Kepala Sekolah, guru, serta siswa kelas XI-4 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang telah berkenan menjadi bagian dari penelitian ini; serta kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Penulis menyadari bahwa tanpa doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, penyusunan tugas akhir ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan tersebut mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu Wa Ta’ala.

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, "PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK PENGUSAAN KOSA KATA," *Jurnal AS-SAID*, vol. 2022, no. 1.
- [6] S. Nadhifa, A. Norratimah, and H. Saputra, "Istikhdam wasilat 'Wordwall' litaqiyim ta'liim allughah alarabiyyah lilssaff alssabi' bimidrasat Nakhdat 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 SAATINI," *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.
- [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," *JIIP (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 GAMIFICATION 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 mufrodat 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 AMUNTAI.”
- [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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.