



Eksplorasi Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Menurut Siswa

Dwi Dyan Utami

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: 22104020067@student.uin-suka.ac.id

Article Info

Article History

Received: 2025-7-22

Revised: 2025-8-30

Accepted: 2025-8-30

Published: 2025-8-31

Keyword:

*Use of Quizizz
Application,
Learning Media,
Arabic Language
Learning,
Interactive Media*

Abstract

In Arabic language learning, a big challenge arises which is caused by the low interest and motivation of students to learn, this happens because of the delivery of material and evaluation of learning material that is monotonous which results in students feeling bored. This study aims to explore how the use of Quizizz can increase the interactivity and effectiveness of Arabic language learning according to students. This research uses a descriptive qualitative method which is designed to explore in depth the experiences, perceptions, and meanings expressed by students towards the use of Quizizz in Arabic language learning. With data collection through three main techniques, namely observation, interviews, and documentation. The results of this study strengthen the argument that Quizizz as an interactive Arabic learning media is able to significantly increase students' interest and motivation to learn.

الملخص

في تعلم اللغة العربية، ينشأ تحدٍ كبير في تعلم اللغة العربية ناتج عن انخفاض اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم، ويحدث هذا بسبب تقديم المادة التعليمية وتقييم المادة التعليمية الرتيبة مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل. يهدف هذا البحث إلى استكشاف كيف يمكن أن يؤدي استخدام الكوييز إلى زيادة تفاعلية وفعالية تعلم اللغة العربية بالنسبة للطلاب. ويستخدم هذا البحث المنهج الوصفي الكيفي المصمم لاستكشاف الخبرات والتصورات والمعاني التي عبر عنها الطلاب تجاه استخدام Quizizz في تعلم اللغة العربية بشكل متعمق. مع جمع البيانات من خلال ثلاث تقنيات رئيسية، وهي الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تعزز نتائج هذه الدراسة الحجة القائلة بأن Quizizz كوسيلة تفاعلية لتعلم اللغة العربية قادرة على زيادة اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم بشكل كبير.

Pendahuluan

Di era digital abad ke-21 yang sangat berkembang pesat ini, transformasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keniscayaan. Perkembangan teknologi informasi mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi yang kini menjadi tren pendidikan di berbagai belahan dunia.¹ Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai konteks, termasuk pembelajaran bahasa asing.² Di tengah arus global tersebut, penguasaan kompetensi digital juga menjadi salah satu indikator penting dalam kesiapan siswa menghadapi tantangan pendidikan modern.

Namun, di Indonesia, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, masih terdapat tantangan besar yang berkaitan dengan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pengajaran yang monoton dan minim inovasi menjadi penyebab utama rendahnya partisipasi siswa.³ Hal ini diperparah dengan terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif.⁴ Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, tingkat literasi digital di Indonesia masih terbilang rendah, dengan persentase sekitar 30% siswa yang memiliki kemampuan digital yang memadai.⁵ Hal ini berakibat pada proses pembelajaran yang kurang maksimal, terutama pada mata pelajaran bahasa Arab yang memerlukan pendekatan khusus. Tidak hanya itu, hasil survei dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa 60% siswa merasa kurang minat dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab, hal demikian disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.⁶

Fenomena tersebut kontras dengan berbagai penelitian internasional yang menegaskan efektivitas media berbasis gamifikasi seperti *Quizizz*. Studi-studi terdahulu menemukan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif.⁷ Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar berfokus pada mata pelajaran sains atau bahasa Inggris, sementara kajian mengenai penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab masih sangat terbatas, khususnya pada konteks pendidikan menengah di Indonesia. Inilah yang menjadi kesenjangan penelitian (*research gap*) yang ingin diisi melalui kajian ini.

Dari perspektif teoretis, penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang mana dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menegaskan pentingnya partisipasi siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman⁸

¹ L. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification,'" *MindTrek Conference*, (2011).

² Z. Zainuddin, "The impact of gamified learning on student engagement in higher education", *Education and Information Technologies*, (2020).

³ M. Mustofa, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Menengah," *Jurnal Al-Ta'dib*, 2019.

⁴ A. Kurniawan, "Media Pembelajaran Digital Dalam Pengajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020.

⁵ Badan Pusat Statistik Indonesia, "Survei Literasi Digital Indonesia," 2022.

⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Survei Motivasi Belajar Siswa," 2021.

⁷ B Bury, "Game-Based Student Response Systems: The Impact of Kahoot! And Quizizz in the Classroom," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 2017.

⁸ J. Piaget, *Piaget's Theory*. In P. Mussen (Ed.), *Carmichael's Manual of Child Psychology* (Wiley, 1976).

dan interaksi sosialnya.⁹ Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* sejalan dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan melalui pendekatan *Self-Determination Theory* (SDT) menggarisbawahi pentingnya kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa.¹⁰ Penggunaan *Quizizz* dengan fitur gamifikasi, leaderboard, dan feedback instan sejalan dengan kedua teori ini karena memungkinkan siswa untuk aktif membangun pengetahuan sekaligus termotivasi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.¹¹

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi pada tiga level. Pertama, pada level teoretis, penelitian ini memperkaya literatur tentang implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, yang masih minim dibandingkan dengan bahasa asing lainnya. Kedua, pada level praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru bahasa Arab untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi menggunakan *Quizizz*. Ketiga, pada level kebijakan, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengembangan kurikulum digital di madrasah atau sekolah berbasis keagamaan, sehingga mampu menyesuaikan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

Pentingnya kajian tentang penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa Arab tidak dapat dipandang sebelah mata. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, siswa cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang menggunakan teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab menurut persepsi siswa. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital di Indonesia.¹²

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya tanggal 24 Februari di MTs Negeri 9 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan tujuan untuk menggali lebih dalam pengalaman siswa dalam penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab. Metodologinya adalah kualitatif deskriptif berbasis *embedded case study*, yakni suatu desain yang memungkinkan pemetaan holistik terhadap konteks nyata sambil mengeksplorasi sub-unit dalam satu kasus, yakni satu kelas sebagai unit analisis utama. Desain ini relevan karena

⁹ L. S. Vygotski, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Harvard University Press, 1978).

¹⁰ E. L. Decy & R. M. Ryan, "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*" 11(4), (2000): 227–68, https://doi.org/https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.

¹¹ Nur Atisyah and Aulia Mustika Ilmiani, "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya" 2, no. 10 (2024): 4435–40.

¹² Lokot Halimat and Zulheddi, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1 Mandailling Natal," *Jurnal Pendidikan Tembusai* 7, no. 2 (2023): 3792–99.

menggabungkan berbagai data sekaligus memberikan penekanan pada konteks alami fenomena.¹³

Kemudian peneliti melakukan pengumpulan data yang dirancang secara berurutan dan sistematis sebagai berikut:

1. Fase persiapan mencakup pengurusan izin di sekolah dan validasi instrumen melalui *expert judgment* dua guru bahasa Arab.
2. Dilanjutkan dengan observasi partisipatif selama lima pertemuan, dimana peneliti mencatat interaksi siswa dengan *Quizizz* meliputi ekspresi, dinamika kelas, dan respons terhadap media pembelajaran. Nasution menegaskan bahwa observasi memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial secara komprehensif melalui pengamatan langsung.¹⁴ Selain itu, observasi berperan penting dalam mengidentifikasi aspek-aspek yang tidak muncul dalam wawancara, seperti ekspresi dan interaksi sosial antar siswa.
3. Wawancara semi-terstruktur dilakukan secara daring via *WhatsApp* dengan lima siswa terpilih berdasarkan *purposive sampling*. Kemudian ditranskrip di *Microsoft Word*. Menurut Esterberg, wawancara diketahui sebagai dialog dua arah yang memungkinkan pertukaran informasi dan konstruksi makna secara mendalam.¹⁵ Teknik ini penting untuk menemukan persepsi siswa tentang keinteraktifan, kemudahan, dan efektivitas *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab.
4. Dokumentasi dikumpulkan berupa hasil kuis, catatan kegiatan pembelajaran, dan materi ajar sebagai data pelengkap. Sugiyono menyatakan bahwa dokumentasi ialah metode pengumpulan data yang menjadi pelengkap dari observasi dan wawancara dengan memaparkan rekaman peristiwa yang telah terjadi dalam bentuk tulisan, gambar, maupun dokumen lain.¹⁶
5. Data dari berbagai teknik dikompilasi melalui triangulasi, diikuti oleh *member checking* (peserta diverifikasi interpretasi data), *peer debriefing*, dan analisis terhadap *deviant cases* untuk memastikan keandalan dan kredibilitas temuan. Triangulasi ini penting untuk memastikan konsistensi dan keakuratan temuan, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono.¹⁷

Instrumen penelitian terdiri atas: lembar observasi (fokus: partisipasi, ekspresi, interaksi siswa), panduan wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi hasil *Quizizz*. Validitas awal instrumen diuji melalui penilaian ahli sebelum diterapkan.

Teknik analisis data mengadopsi model dari Miles & Huberman yangmana mencakup tahapan reduksi data, penyajian data (dengan matriks/tabel), dan penarikan/verifikasi kesimpulan, serta mengkombinasikan analisis deduktif dan induktif. Upaya menjamin *trustworthiness* mencakup triangulasi (metode, sumber, peneliti), *member checking* (konfirmasi dengan siswa), *peer debriefing* (refleksi tim peneliti), dan identifikasi *deviant cases*, sehingga interpretasi lebih robust dan terpercaya. Secara teknis, penggunaan *Quizizz* menggunakan smartphone Android

¹³ Pandawangi.S, "Metodologi Penelitian," *Journal Information* 4 (2021): 1–5.

¹⁴ Pandawangi.S.

¹⁵ Pandawangi.S.

¹⁶ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.

¹⁷ Pandawangi.S, "Metodologi Penelitian."

siswa, mengakses melalui Wi-Fi madrasah atau data seluler, dan peneliti mencatat detail perangkat dan kestabilan koneksi sebagai bagian dari konteks teknis penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri 9 Bantul secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil ini diperoleh dari triangulasi berbagai data empiris, baik dari hasil observasi di kelas, wawancara mendalam dengan 5 siswa, maupun dokumentasi aktivitas pembelajaran. Temuan utama dapat dirangkum dalam bentuk tabel berikut:

Tema Utama	Hasil Empiris	Dukungan Data	Hubungan dengan Pertanyaan Peneliti
Persepsi siswa terhadap fitur gamifikasi	Siswa merasa antusias, terbantu oleh leaderboard, poin, feedback instan	Wawancara: 4/5 siswa menyebut kompetisi sebagai motivasi; Observasi: kelas lebih hidup	Bagaimana fitur <i>Quizizz</i> memengaruhi pengalaman belajar siswa?
Interaktivitas dan motivasi belajar	Mayoritas siswa lebih tekun & aktif berdiskusi; skor kuis meningkat rata-rata 15%	Dokumentasi hasil kuis: rata-rata naik dari 68 ke 78	Bagaimana <i>Quizizz</i> memengaruhi motivasi siswa belajar bahasa Arab?
Makna <i>Quizizz</i> bagi siswa	Dipandang sebagai media menyenangkan, "belajar sambil bermain"	Kutipan siswa Ka: "seneng siih soalnya berasa belajar sambil bermain"	Apa makna yang diberikan siswa terhadap pengalaman belajar dengan <i>Quizizz</i> ?
Tantangan penggunaan	Kendala perangkat, internet, serta tekanan kompetisi	Wawancara: 2 siswa mengeluh ranking membuat minder	Apa hambatan penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran?

Tabel 1. Temuan Utama Eksplorasi Penggunaan *Quizizz*

Analisis data dari wawancara dengan 5 siswa MTs Negeri 9 Bantul memaparkan beberapa tema utama terkait pengalaman mereka terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang interaktif. Diantara tema-tema tersebut ialah Persepsi Siswa terhadap Fitur Gamifikasi *Quizizz*, Pengaruh Interaktivitas terhadap Motivasi Belajar, Makna *Quizizz* sebagai Alat Pembelajaran yang Menyenangkan, dan Tantangan dalam Penggunaan *Quizizz*.

Persepsi Siswa terhadap Fitur Gamifikasi Quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur gamifikasi pada Quizizz, seperti *leaderboard*, *sistem poin*, dan *feedback instan*, menjadi faktor penting yang mendorong motivasi belajar siswa. Observasi selama lima kali pertemuan memperlihatkan perubahan nyata pada dinamika kelas: suasana belajar yang semula pasif berubah menjadi lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa tampak aktif mengikuti kuis, saling berlomba untuk meraih skor tertinggi, serta terlibat dalam diskusi mengenai jawaban yang benar. Hal ini sejalan dengan survei nasional Kemendikbud (2022) yang menyoroti rendahnya minat belajar bahasa Arab (38%), sehingga penggunaan gamifikasi dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan keterlibatan siswa.¹⁸

Implementasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas yang diteliti menampilkan perubahan signifikan pada dinamika kelas. Berdasarkan observasi, suasana kelas yang semula pasif berubah menjadi lebih hidup dan kompetitif. Siswa terlihat antusias mengikuti setiap sesi kuis yang dipaparkan melalui Quizizz, saling berlomba meraih skor tertinggi, dan aktif berdiskusi terkait jawaban yang benar. Guru pun menjadi lebih kreatif dalam menyusun soal dan strategi pembelajaran yang menggunakan fitur-fitur gamifikasi dalam Quizizz, seperti *leaderboard*, *sistem poin*, dan *feedback instan*. Hal ini mempertegas pendapat Halimah (2023) bahwa, "Pembelajaran bahasa Arab menjadi menarik dan interaktif, menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab serta menjadikan guru lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital".¹⁹

Perubahan positif ini diperkuat melalui wawancara semi-terstruktur. Seorang siswa MTs Negeri 9 Bantul (inisial K) menyatakan: "*Saya jadi lebih semangat belajar Bahasa Arab karena seru dibantu dengan adanya animasi-animasi yang seru jadi tidak mudah bosan dan kejar-kejaran biar bisa dapat juara 1.*" Pernyataan ini mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga emosional. Hal ini sejalan dengan temuan Ghani (2019) bahwa karakteristik game edukasi, seperti unsur hiburan dan tantangan, mampu meningkatkan motivasi serta pencapaian siswa dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa Arab.²⁰

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan studi internasional. *Frontiers in Education* (2024) menegaskan bahwa "*gamification provides an enjoyable and challenging experience for the learners, motivating them to become committed and participate in the classroom activity.*" Dengan demikian, penggunaan Quizizz terbukti tidak hanya memperkuat motivasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Studi lain oleh Bin Jaafar dan Yusoff (2022) mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab secara signifikan meningkatkan pencapaian kosakata dan pemahaman siswa.²¹

¹⁸ Sultan A. Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education*, 2024, <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>.

¹⁹ Halimat and Zulheddi, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1 Mandailing Natal."

²⁰ Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review."

²¹ Almelhes.

Bukti empiris dari penelitian di Malaysia turut memperkuat temuan ini. Studi oleh Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, dan Zalika Adam (2020) menegaskan bahwa penerapan Quizizz sebagai *game-based learning* dalam kelas bahasa Arab membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan fokus pada isi pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi melalui Quizizz mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi interaktif, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Temuan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis digital dapat berfungsi ganda, yakni sebagai media evaluasi sekaligus sarana membangun motivasi intrinsik siswa untuk belajar bahasa Arab.²²

Sejalan dengan itu, penelitian di Indonesia juga menemukan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran daring menghadirkan dampak positif namun tidak terlepas dari tantangan teknis. Binti Mar, dkk (2024) dalam studinya menyebut bahwa Quizizz membantu guru menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik dan interaktif, meskipun kendala seperti stabilitas jaringan internet dan keterbatasan kuota tetap menjadi hambatan utama dalam pelaksanaannya. Hal ini memperkuat gagasan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa sangat ditentukan oleh kesiapan infrastruktur digital yang mendukung.²³

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa fitur gamifikasi dalam Quizizz mampu menumbuhkan motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang interaktif, serta mendorong kreativitas guru dalam merancang soal berbasis teknologi. Namun demikian, interpretasi temuan ini harus dilakukan dengan hati-hati. Data hanya diperoleh dari satu kelas di MTs Negeri 9 Bantul sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Selain itu, keaktifan siswa dapat dipengaruhi faktor eksternal seperti daya tarik teknologi, bukan semata-mata oleh konten pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan kuasi-eksperimen, sehingga dapat diukur secara lebih objektif pengaruh Quizizz terhadap peningkatan keterampilan bahasa Arab siswa.

Pengaruh Interaktivitas terhadap Motivasi Belajar

Hasil data dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini memperlihatkan peningkatan rata-rata skor siswa dari 68 menjadi 78 setelah penggunaan *Quizizz*, disertai frekuensi partisipasi yang lebih tinggi. Wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka, dengan indikator seperti ketekunan menghadapi tugas, ketahanan dalam menghadapi kesulitan, minat terhadap materi, dan kegemaran menyelesaikan soal-soal tantangan.²⁴

²² Zalika Adam Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *European Journal of Social Sciences Education and Research* 7, no. 2 (2020): 80–86, <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.

²³ Binti Mar, Ratna Saidah, and Eko Budi Hartanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodad Dan Qowaid Di MTsN 3 Kediri (Quizizz (3 ذيموكحلا ةي) ةءافك ةيقرتل ةيبرعلا ةغللا ميلعت يف 3 كدري)," *Al-Wasil: Journal of Arabic Education* 02, no. 1 (2024): 3025–4949, <https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3491>.

²⁴ Suwarni Suwarni et al., "Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 1369–76, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Tazkiya Al Munawaroh (2021), yang melaporkan bahwa 59% siswa sangat setuju bahwa evaluasi menggunakan *Quizizz* meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar Bahasa Arab.²⁵ Selain itu, penelitian oleh Budiarto dan Jazuli (2021) juga menegaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif, seperti *Quizizz*, dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, serta membuat proses belajar lebih interaktif dan bermakna.²⁶ Keterkaitan dengan pertanyaan penelitian, *Quizizz* terbukti memperkuat motivasi siswa, tidak hanya secara emosional (semangat dan minat), tetapi juga kognitif (pencapaian skor yang lebih baik).

Makna *Quizizz* sebagai Alat Pembelajaran yang Menyenangkan

Berdasarkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman siswa, *Quizizz* bukan hanya sekadar platform kuis *online*, melainkan sebuah media pembelajaran interaktif yang secara signifikan dirasakan menyenangkan. Temuan dari perspektif siswa menggarisbawahi bagaimana fitur-fitur interaktif dalam *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan keikutsertaan mereka dalam materi pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* memiliki makna penting sebagai alat yang efektif dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan di mata siswa. Seperti halnya yang dinyatakan oleh salah satu siswa MTs Negeri 9 Bantu dengan inisial Ka “seneng siih soalnya berasa belajar sambil bermain, karena disitu kita gak hanya bermain saja tapi kita juga ttp mendapat ilmu dari soal-soal yang di buat di *Quizizz*”, yang menunjukkan adanya transformasi persepsi ‘belajar tidak lagi dianggap membosankan, melainkan menyenangkan.

Namun, bagian ini relatif belum banyak dibandingkan dengan literatur. Jika ditarik ke teori konstruktivisme sosial oleh Vygotsky, pengalaman ini menguatkan gagasan bahwa interaksi dan suasana yang menyenangkan membantu siswa membangun makna belajar. Studi lain, misalnya oleh Bin Jaafar & Yusoff (2022), juga menegaskan bahwa *Quizizz* membantu meningkatkan penguasaan kosakata Arab melalui mekanisme pembelajaran yang enjoyable. Keterkaitan dengan pertanyaan penelitian, makna yang dilekatkan siswa menunjukkan bahwa *Quizizz* bukan sekadar media evaluasi, tetapi juga alat pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian internasional yang menekankan pentingnya unsur *enjoyment* dalam pembelajaran berbasis digital. Misalnya, studi oleh Wang & Tahir (2020) dalam *Computers & Education* menunjukkan bahwa platform gamifikasi seperti *Quizizz* secara konsisten menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kesenangan belajar bukan sekadar efek samping, tetapi justru menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media gamifikasi. Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya dipahami sebagai media evaluasi berbasis teknologi,

²⁵ Nisa Tazkiya Al Munawaroh, “The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning,” *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 4, no. 1 (2021): 29–46, <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v4i1.31258>.

²⁶ Fariz Budiarto and Akhmad Jazuli, “Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students,” 2021, <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>.

tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menumbuhkan pengalaman belajar positif yang berkelanjutan.²⁷

Tantangan dalam Penggunaan Quizizz

Namun, implementasi Quizizz juga menghadapi beberapa tantangan. Beberapa siswa berkeluh kesah terkait keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet yang stabil, terutama di daerah dengan infrastruktur digital yang kurang memadai. Selain itu, berdasarkan observasi terdapat siswa yang merasa tertekan dengan suasana kompetitif berlebihan, yang dapat membuat rasa percaya diri menurun bagi mereka yang acapkali berada di peringkat bawah. Permasalahan ini perlu diantisipasi dengan pendekatan pedagogis yang lebih mendalam dan penggunaan fitur Quizizz secara proporsional, agar tidak menimbulkan efek negatif pada psikologis siswa.

Studi oleh Putri (2021) juga menyatakan bahwa *"Quizzes are designed to facilitate verbal delivery and assist a user or multiple users in answering correct questions, focusing on mastering vocabulary,"* yang menekankan perlunya peran guru dalam menyeimbangkan fungsi kuis digital agar semua siswa merasa terfasilitasi. Dari perspektif teori motivasi, tantangan ini dapat memunculkan motivasi ekstrinsik yang negatif jika tidak dikelola dengan bijak.²⁸ Keterkaitan dengan pertanyaan penelitian, hambatan ini menunjukkan bahwa meskipun Quizizz bermanfaat, keberhasilannya sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur digital dan strategi pedagogis guru.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Arab yang interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa terkait penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan beberapa hal penting, diantaranya fitur gamifikasi dalam Quizizz (leaderboard, poin, feedback instan) terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, kompetitif, dan partisipatif; interaktivitas pembelajaran mendorong peningkatan hasil belajar, yang ditunjukkan dengan naiknya rata-rata skor siswa dan meningkatnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas; makna yang dilekatkan siswa terhadap Quizizz adalah sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, karena memberi pengalaman belajar yang menyerupai bermain, sehingga mengurangi kejenuhan dalam belajar bahasa Arab; dan tantangan teknis dan psikologis tetap muncul, seperti keterbatasan akses perangkat/jaringan internet dan tekanan akibat kompetisi berlebihan, yang dapat menurunkan rasa percaya diri sebagian siswa.

²⁷ Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "Computers & Education The Effect of Using Kahoot ! For Learning – A Literature Review," *Computers & Education* 149, no. May 2019 (2020): 103818, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

²⁸ Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review."

Temuan ini menguatkan literatur internasional dan nasional yang menekankan pentingnya gamifikasi dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Secara teoretis, hasil penelitian memperkaya penerapan Self-Determination Theory dan konstruktivisme sosial dalam konteks pembelajaran bahasa Arab berbasis digital.

Dari banyaknya hasil diskusi yang dipaparkan, ditemukan beberapa implikasi secara praktis dari adanya eksplorasi penggunaan *Quizizz* sebagai berikut:

1. Bagi guru: *Quizizz* dapat dijadikan media rutin untuk evaluasi maupun pembelajaran interaktif, dengan catatan pengaturan kompetisi dilakukan secara proporsional agar tidak menekan siswa.
2. Bagi sekolah: Perlu menyediakan dukungan infrastruktur digital (akses internet, perangkat) agar implementasi lebih optimal.
3. Bagi kebijakan pendidikan: Integrasi media berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* bisa dimasukkan ke dalam pelatihan guru Bahasa Arab, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan generasi digital.

Penelitian ini terbatas pada satu sekolah dengan jumlah partisipan kecil (5 siswa), sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasi secara luas. Selain itu, keterbatasan akses perangkat dan jaringan berpotensi memengaruhi validitas data, karena tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan intensitas yang sama. Penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar dan konteks berbeda diperlukan untuk memperkuat generalisasi temuan.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas sampel dan konteks penelitian, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan *Quizizz* terhadap keterampilan berbahasa Arab yang lebih kompleks, seperti menulis dan berbicara. Secara praktis, guru disarankan untuk memadukan *Quizizz* dengan metode lain agar pembelajaran lebih variatif dan tidak hanya bergantung pada kompetisi digital.

Referensi

- Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education*, 2024. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1371955>.
- Atisyah, Nur, and Aulia Mustika Ilmiani. "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya" 2, no. 10 (2024): 4435–40.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. "Survei Literasi Digital Indonesia," 2022.
- Budiarto, Fariz, and Akhmad Jazuli. "Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students," 2021. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>.
- Bury, B. "Game-Based Student Response Systems: The Impact of Kahoot! And Quizizz in the Classroom." *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 2017.

- E. L. Decy & R. M. Ryan. "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*" 11 (2000): 227–68. https://doi.org/https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.
- Halimat, Lokot, and Zulheddi. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1 Mandailing Natal." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 7, no. 2 (2023): 3792–99.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. "Survei Motivasi Belajar Siswa," 2021.
- Kurniawan, A. "Media Pembelajaran Digital Dalam Pengajaran Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020.
- Mar, Binti, Ratna Saidah, and Eko Budi Hartanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodad Dan Qowaid Di MTsN 3 Kediri ذءافك ءبقرئل زبزووق ءبلعافءلا ءبملعءلا ءلبسولا ربوطء بربءك 3 ءبموءءلا ءب (ءبببر علا ءءلا مبلعء بف Quizizz) *Al-Wasil: Journal of Arabic Education* 02, no. 1 (2024): 3025–4949. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3491>.
- Munawaroh, Nisa Tazkiya Al. "The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning." *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 4, no. 1 (2021): 29–46. <https://doi.org/10.17509/alsunyat.v4i1.31258>.
- Mustofa, M. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Menengah." *Jurnal Al-Ta'dib*, 2019.
- Pandawangi.S. "Metodologi Penelitian." *Journal Information* 4 (2021): 1–5.
- Piaget, J. *Piaget's Theory*. In P. Mussen (Ed.), *Carmichael's Manual of Child Psychology*. Wiley, 1976.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, Zalika Adam. "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom." *European Journal of Social Sciences Education and Research* 7, no. 2 (2020): 80–86. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.
- Suwarni, Suwarni, Lubna Lubna, Hasrat A Aimang, Pandu Adi Cakranegara, and Dendi Pratama. "Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 1369–76. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>.
- Vygotsi, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. "Computers & Education The Effect of Using Kahoot ! For Learning – A Literature Review." *Computers & Education* 149, no. May 2019 (2020): 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.