



Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa di Madrasah Tsanawiyah

Rizka Aprilia*, Dewi Suriyani Djamdjuri, Sofian Muhlisin

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*rizkaapriliao409@gmail.com

Abstract

This study attempts to examine the extent to which the Quizizz platform can arouse students' interest in learning Arabic at MTs Al Masykur. The low interest of students in learning Arabic is the main background of this study. Using a pre-experimental approach and a one-group pretest-posttest design, this study involved 22 ninth-grade students. The instrument used was a learning interest questionnaire whose validity and reliability were tested. Data were analyzed using normality tests and paired sample t-tests with the help of SPSS version 23. The results showed a significant increase in learning interest after using Quizizz. Therefore, Quizizz can be used as an alternative effective and interactive learning media in teaching Arabic in madrasah environments.

Keywords: Arabic; digital media; learning interest; Quizizz

Abstrak

Studi ini mencoba menelaah sejauh mana platform Quizizz dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Masykur. Rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab menjadi latar belakang utama studi ini. Dengan menggunakan pendekatan pre-eksperimental dan desain *one-group pretest-posttest*, studi ini melibatkan 22 siswa kelas IX. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *t* (*paired sample t-test*) dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar setelah penggunaan Quizizz. Oleh karena itu, Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan interaktif dalam pengajaran Bahasa Arab di lingkungan madrasah.

Kata kunci: bahasa Arab; media digital; minat belajar; Quizizz

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dari pengaruhnya terhadap sektor pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Para pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran atau perantara dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut, pendidik dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa tetap tertarik

dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar (Salsabila & Agustian, 2021).

Pendidikan di era Revolusi Industri saat ini memerlukan alat pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses tetapi juga berkualitas tinggi. Sebelum revolusi industri, alat pembelajaran utama terbatas pada benda fisik seperti buku teks, modul, dan lembar kerja. Proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa pada masa itu sangat terhambat oleh biaya yang tinggi, waktu yang lama, dan penggunaan kertas yang berlebihan. Dengan munculnya era baru dalam perkembangan industri, terjadi perubahan signifikan dalam distribusi informasi, yang mendorong pertumbuhan teknologi dengan cepat dan mengubah pola sosial masyarakat dalam berbagai aktivitas. Masyarakat pun secara bertahap beralih dari sumber informasi tradisional seperti surat kabar dan majalah menuju penggunaan alat berbasis Internet (Heggart & Yoo, 2018; Azhar & Wahyudi, 2023).

Bahasa Arab merupakan bahasa yang menyatukan umat Muslim di seluruh dunia, dan merupakan salah satu bahasa yang dipilih oleh Allah Ta'ala untuk berkomunikasi dengan hamba-Nya (Rasulullah *sallallahu 'alaihi wa sallam*) melalui Al-Qur'an (Pratama & Syafii, 2022). Bahasa ini telah ditetapkan oleh Allah Ta'ala sebagai bahasa yang paling sempurna di antara bahasa-bahasa yang ada di bumi, dan keasliannya akan tetap terjaga hingga hari kiamat. Bahasa Arab memainkan peran penting dalam peradaban global, tidak hanya sebagai bahasa keagamaan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dalam bidang ilmiah, budaya, dan administrasi. Keistimewaan Bahasa Arab dan kontribusinya dalam tradisi intelektual Islam menjadikannya komponen krusial dalam memahami ajaran agama, karya sastra, dan karya ilmiah klasik. (Manan & Nasri, 2024).

Permasalahan yang terjadi di tempat studi ini sangat kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, karena memang tidak adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar Bahasa Arab sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih monoton dan jenuh, dapat mengakibatkan kurang efektivitas pembelajaran. Dan juga di lingkungan sekitar tempat studi ini tidak mendukung penggunaan Bahasa Arab sehingga Bahasa Arab menjadi bahasa yang asing di dengar oleh siswa. Banyak juga siswa yang mengeluh sulitnya memahami materi Bahasa Arab yang diberikan oleh pendidik, karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Oleh karena itu peneliti ingin menciptakan hal baru dan membangun suasana baru dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar Bahasa Arab.

Berdasarkan pemaparan di atas untuk mengatasi persoalan yang ada diperlukan pembelajaran efektif yang membutuhkan interaksi aktif antara siswa, guru, dan berbagai sumber belajar. Untuk menunjang interaksi tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus

membangkitkan minat siswa. Media seperti aplikasi edukatif, video pembelajaran, dan *podcast* terbukti dapat membantu siswa memahami materi Bahasa Arab dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengenali dan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik yang bersumber dari lingkungan sekitar maupun media yang merupakan hasil produksi teknologi pendidikan.

Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konseptual siswa model pembelajaran ini mengubah kebiasaan pasif siswa menjadi lebih partisipatif melalui mekanisme kompetensi yang sehat (Rahmawati & Widiastuti, 2022). Fitur unggulan *Quizizz* seperti variasi soal sistem peringkat, *feedback* instan mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendalam, bahkan untuk materi-materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi (Atisyah & Ilmiani, 2024). Sebagaimana diungkapkan Novita & Rahman (2021), *Quizizz* menawarkan pengalaman belajar yang atraktif sekaligus mampu mendorong motivasi belajar siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Keberhasilan belajar siswa itu sendiri dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, adapun faktor internal meliputi dorongan intrinsik dan ketertarikan pribadi siswa terhadap pembelajaran sedangkan faktor eksternalnya melibatkan simulasi lingkungan eksternal yang membangun semangat belajar dan ambisi untuk meraih prestasi. Minat belajar memang peran yang sangat penting dalam membentuk partisipasi siswa. Selain membantu fokus, minat juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian implementasi teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab, perlu mengikuti pembelajaran era digital. Salah satu solusi inovatif yang harus di pertimbangkan dalam memanfaatkan *game* edukasi. Media pembelajaran berbasis permainan ini memiliki kapasitas dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* muncul sebagai salah satu platform edukasi berbasis *game* yang relevan untuk pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *Quizizz* dalam meningkatkan interaksi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *pre-eksperimen* merupakan jenis penelitian yang masih dipengaruhi oleh variabel luar terhadap terbentuknya variabel dependen. Artinya, hasil yang muncul sebagai variabel dependen tidak sepenuhnya disebabkan oleh variabel independen. Kondisi ini terjadi karena tidak adanya penggunaan variabel kontrol serta pemilihan sampel yang tidak dilakukan

secara acak. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group Pretest-posttest Design*, dalam desain ini ada *pretes* dan *postes*, sehingga *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretes* dengan *postes*. Bila nilai *postes* lebih besar dari *pretes*, maka perlakuan berpengaruh positif. Tujuan peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui ada peningkatan minat belajar Bahasa Arab setelah penggunaan *quizizz*.

Data dikumpulkan melalui dua metode utama, yaitu dokumentasi kegiatan dan penyebaran angket: (1) Dokumentasi Menurut (Sugiyono, 2025) Dokumen adalah rekaman suatu peristiwa yang telah terjadi dimasa lampau. Bentuk dokumen bisa beragam, seperti tulisan, gambar, atau karya momental milik seseorang. Contoh dokumen tertulis antara lain adalah catatan harian, riwayat hidup, biografi, serta dokumen resmi seperti peraturan dan kebijakan. Sementara itu, dokumen bergambar dapat berupa foto, film, sketsa, dan sejenisnya. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan berupa foto-foto kegiatan yang diambil selama proses penelitian berlangsung.

Teknik pengambilan sampel menggunakan jenuh sampling, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesiapan kelas dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran daring menggunakan *Quizizz*. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang dimati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel peneliti. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen non tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan proses pembelajaran dengan penggunaan platform *quizizz*. Non tes, Instrumen non tes adalah perangkat pengumpulan data yang dioperasikan melalui berbagai teknik seperti observasi terstruktur, wawancara, penyebaran kuesioner, atau analisis dokumen. Dalam penelitian ini yang dipilih adalah angket. Angket merupakan instrumen penelitian berbentuk daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk diisi secara mandiri. Dalam penelitian ini, angket ditanyakan untuk mengukur minat belajar berbentuk skala *likert* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen diuji melalui analisis korelasi item-total, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, dan diperoleh nilai $\alpha = 0,87$ yang menunjukkan reliabilitas tinggi. Prosedur pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap: (1) pemberian *pretest* untuk mengetahui minat belajar sebelum penggunaan *Quizizz*; (2) pelaksanaan pembelajaran menggunakan platform *Quizizz* selama empat pertemuan; dan (3) pemberian *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan *software* SPSS untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Penggunaan uji ini bertujuan mengukur efektivitas penggunaan *Quizizz* terhadap variabel minat belajar siswa secara statistik.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

1. Quizizz

Quizizz adalah platform berbasis Online yang memudahkan pengguna dalam membuat kuis interaktif untuk kegiatan belajar mengajar. Selain bisa diakses melalui *website*, Quizizz juga tersedia dalam bentuk aplikasi di *play store*. Sehingga bisa digunakan di *smartphone*. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, sehingga pendidik dapat dengan mudah memanfaatkannya sebagai media pembelajaran digital. Quizizz menyediakan berbagai fitur lengkap untuk membuat soal-soal menarik seperti: pilihan ganda, jawaban esai, mengisi bagian kosong dalam kalimat, pertanyaan yang membutuhkan rekaman video, fitur menggambar atau menulis, analisis jawaban dalam bentuk persentase atau tabel. Selain fitur yang bisa dilihat di atas Quizizz juga berfungsi untuk pembelajaran jarak jauh yang komprehensif. Berupa *slide* presentasi Online yang berisi teks, audio, video, gambar, dan tabel. Dengan fitur-fitur ini, Quizizz membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Setelah menyusun butir soal dan materi pembelajaran, pendidik dapat mendistribusikan tugas kepada peserta didik melalui kode unik atau tautan yang dihasilkan secara otomatis oleh sistem Quizizz. Mekanisme distribusi ini memungkinkan akses instan ke paket soal yang telah dirancang. Di mana kode unik tersebut akan muncul pada antarmuka guru setelah proses pembuatan kuis selesai (Hilmy 2024). Menurut Suharsono yang dikutip oleh Hilmy menyatakan bahwa Quizizz memiliki kemampuan untuk menampilkan hasil kerja peserta kuis secara menyeluruh secara Online dan dapat diunduh dalam bentuk *file* Excel. Quizizz juga memotivasi siswa dan memungkinkan mereka bersaing satu sama lain. Pada saat yang sama di kelas, siswa mengambil kuis dan melihat peringkat mereka di papan peringkat. Untuk menilai kinerja siswa, instruksi dapat memantau prosedur dan mengunduh laporan setelah kuis selesai. Aplikasi ini meningkatkan minat siswa (Suharsono dkk., 2020; Hilmy 2024). Penggunaan platform Quizizz dalam proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional di Indonesia. Sebagai bagian dari pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), aplikasi ini berhasil menciptakan atmosfer akademik yang lebih dinamis dan interaktif (Prasetyo, dkk., 2023; Halimat & Zulheddi, 2023). Di antara kelebihan dari aplikasi Quizizz ini adalah: (1) Bisa digunakan di luar jam pelajaran misalnya mengerjakan tugas rumah. Jika aplikasi ini dipergunakan untuk PR, pendidik dapat mengatur *time limit* pengerjaan sesuai dengan kebutuhan. (2) Pertanyaan di aplikasi ini dapat diacak sehingga dapat meminimalisir kesempatan mencontek antar siswa. (3) Aplikasi ini akan mengimpormasikan hasil analisis soal, mengetahui pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa dan pertanyaan yang dijawab salah oleh siswa. (4) Pendidik akan mendapatkan informasi siswa dengan skor tertinggi. (5) Platform akan otomatis tertutup jika waktu sudah selesai. (6) Tampilan

kuis lebih interaktif karna dapat menampilkan gambar, suara, maupun video. (7) Pendidik dapat menentukan batasan waktu dalam menjawab soal untuk setiap item soal dan juga dapat mengatur batas maksimum penggunaan kata. Dari banyaknya kelebihan yang dimiliki *Quizizz*, aplikasi ini juga memiliki kekurangannya. Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah siswa dapat membuka halaman atau situs lain, jadi jika siswa membutuhkan jawaban narasi yang panjang, siswa dapat mengcopy lalu menyalin jawaban di kolom jawaban.

Kekurangan yang lain adalah aplikasi ini tidak dapat seluruhnya gratis, ada beberapa fitur yang harus berbayar seperti fitur rekam suara dan fitur video. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwasanya penggunaan media *Quizizz* mampu meningkatkan minat, sehingga siswa bisa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kelebihan lain dari platform ini terletak pada efisiensi waktu dan tenaga, di mana siswa tidak perlu lagi menulis jawaban secara manual yang kecenderungan melelahkan dan memakan waktu lebih lama. Namun demikian, implementasi *Quizizz* memiliki keterbatasan tertentu, khususnya dalam hal kebutuhan akan perangkat elektronik yang memadai serta koneksi internet yang tidak stabil sehingga tidak semua siswa bisa mengakses dan mengerjakan kuis.

2. Minat belajar

dapat dipahami sebagai kecenderungan individu untuk secara sukarela dan antusias terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Konsep ini tidak hanya mencerminkan kesenangan dalam belajar, tetapi juga menunjukkan adanya dorongan internal untuk memahami dan menguasai suatu bidang pengetahuan. Dalam dunia pendidikan, minat belajar memegang peranan penting karena mempengaruhi tingkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta motivasi mereka dalam mencapai tujuan akademik (Achru, 2019). Menurut pandangan psikologi perkembangan, minat sering kali dipicu oleh kebutuhan intrinsik seseorang untuk memahami hal-hal yang ia anggap penting. Namun perlu dicatat bahwa minat bersifat dinamis dapat meningkatkan kepuasan diperoleh, namun juga dapat menurun ketika kepuasan berkurang. Sementara itu, Sutjipto menyoroti pentingnya kesadaran dan alam memahami konsep minat. Baginya, minat adalah wujud kesadaran individu terhadap suatu objek atau keadaan yang dirasa menarik bagi dirinya. Kesadaran ini kemudian memunculkan perhatian khusus dan mendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan terkait. Perspektif ini menggarisi bahwa minat bukanlah sesuatu yang statis, melainkan dapat berkembang seiring dengan perubahan kesadaran dan pengalaman individu (Prayogi 2024).

Beberapa ahli memberikan pandangan yang selaras mengenai minat belajar. Slameto mengartikan sebagai bentuk ketertarikan yang membuat individu terdorong untuk terlibat dalam suatu kegiatan secara sukarela tanpa adanya tekanan dari pihak lain. Sementara itu, Djali ia menegaskan bahwa minat belajar bukan sekedar rasa ingin tahu, melainkan tercermin melalui partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Oleh karena itu, minat belajar tidak bersifat pasif, tetapi menunjukkan adanya komitmen serta upaya nyata dalam mengikuti proses pembelajaran (Approach, 2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar. Hasil belajar merupakan komponen fundamental dalam evaluasi pembelajaran yang berfungsi sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pendidikan. Sebagai indikator keberhasilan proses belajar mengajar, pencapaian hasil belajar di pengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Gunawan dkk. (2021) mengklarifikasikan faktor-faktor ini menjadi dua kategori utama: (1) Faktor internal: meliputi aspek-aspek psikofisik dalam diri pembelajar seperti: kondisi fisiologis (kesehatan, kebugaran, dan kemampuan fisik). (2) Faktor eksternal: terdiri dari elemen-elemen di luar diri siswa yang turut mempengaruhi pembelajaran: lingkungan fisik dan sosial, kondisi alam sekitar, komponen instrumental (kurikulum, fasilitas belajar, dan peran pendidik).

Minat belajar muncul sebagai variabel krusial yang berperan sebagai katalisator dalam proses pembelajaran. Pembentukan lingkungan belajar yang optimal dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan yang pada akhirnya berkorelasi positif dengan pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian pemahaman komprehensif terhadap berbagai faktor penentu hasil belajar menjadi syarat penting dalam merancang pengalaman pembelajaran efektif (Bakat & Kreativitas, 2024).

Hubungan antar minat dan perhatian bersifat timbal balik minat dapat menjadi penyebab sekaligus akibat dari perhatian. Individu yang memiliki perhatian terhadap suatu hal cenderung mengembangkan sikap positif dan rasa senang terhadap hal tersebut. Sebaliknya, ketidaksenangan dapat menjadi penghambat munculnya minat. Proses munculnya minat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang internal maupun eksternal. Macam- macam minat belajar terdapat tiga bentuk ekspresi minat yang dapat diidentifikasi: (1) Minat yang Diekspresikan (*Expressed interest*). Minat jenis ini digunakan secara verbal melalui pernyataan langsung. Contohnya ketika seseorang menyatakan ketertarikannya pada kegiatan tertentu seperti mengoleksikan mata uang kuno atau perangko. (2) Minat yang Diwujudkan (*Manifest interest*). Minat ini tidak diungkapkan melalui kata-kata, melainkan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan. Misalnya, keterlibatan seseorang dalam kegiatan olahraga atau pramuka menunjukkan minat nyata terhadap aktivitas tersebut. (3) Minat yang Diinventarisasi (*Inventoral interest*). Minat jenis ini diukur melalui respons terhadap serangkaian pertanyaan terstruktur, biasanya menggunakan kuesioner. Alat ukur ini dirancang untuk mengevaluasi tingkat minat seseorang terhadap berbagai kelompok aktivitas. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman terhadap ketiga bentuk minat ini memungkinkan pendidik untuk mengenai perkembangan minat siswa menunjukkan kesenangan terhadap sesuatu mata pelajaran. Hal ini akan terlihat dari antusiasme mereka dalam mengerjakan tugas-tugas terkait. Pendekatan ini membantu pendidikan dalam menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan minat yang ditunjukkan siswa.

3. Pembelajaran bahasa Arab

Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran menekankan pada transformasi nilai dan keterampilan yang memandu siswa. Secara istilah "*pembelajaran*" berasal dari kata "*ajar*", yang artinya memberikan petunjuk agar seseorang paham tentang suatu hal. Dari kata ini muncul turunan seperti "*belajar*" proses untuk menguasai ilmu atau *skill*, "*pelajar*" orang yang belajar, serta "*mengajar*" dan "*pengajar*" kegiatan dan perlakuan dalam pemberian ilmu. Adapun kata "*pembelajaran*" dibentuk dari belajar dengan imbuhan *pem* dan *an*, merujuk pada suatu konsep pembelajaran secara menyeluruh. Secara sederhana pembelajaran adalah upaya untuk membangkitkan minat belajar siswa secara sukarela, baik dari sisi emosi, pikiran, maupun spiritual. Proses ini membantu perkembangan moral, agama, aktivitas, dan kreativitas siswa lewat interaksi dan pengalaman belajar. Selain itu, pembelajaran juga berperan sebagai panduan bagi siswa. Menurut Oemar Hamalik pembelajaran mencakup gabungan berbagai elemen seperti manusia, fasilitas, alat, dan metode yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sementara Nasution berpendapat bahwa pembelajaran adalah cara mengatur lingkungan belajar seoptimal mungkin dan menghubungkannya dengan siswa agar proses pembelajaran bisa terjadi (Aziz, 2024).

Bahasa Arab berfungsi sebagai penghubung antara umat muslim dan ajaran keislaman, menjadikannya bahasa penting dalam pendidikan agama. Keterkaitan era antara Bahasa Arab dan Islam terjadi karna Al-Qur'an diturunkan dalam bahasa Arab. Hal ini juga berkaitan dengan tradisi kehidupan bangsa Arab yang menjadi dasar peradaban Islam, baik secara langsung maupun tidak langsung (Isbah, 2023). Menurut kamus *al-Waith*, bahasa adalah sistem simbol suara yang dipakai suatu komunikasi untuk menyampaikan pikiran dan perasaan mereka. Dalam Bahasa Arab sendiri, istilah " *لغة* " (*lughah*) berasal dari kata " *لغى* " yang bermakna 'berbicara'. Peranan bahasa dalam kehidupan manusia sangat vital. Ia menjadi komunikasi antara individu atau kelompok berinteraksi, mengekspresikan emosi, serta menyampaikan ide-ide pemikiran. Dalam konteks pendidikan, bahasa Arab menempati posisi penting sebagai bahasa asing yang diajarkan di berbagai lembaga pendidikan mulai dari sekolah, madrasah, pesantren, hingga perguruan tinggi (Rahmawati, 2023).

Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Arab dalam pendidikan memiliki urgensi yang tinggi karna beberapa alasan mendasar: Pertama, sumber primer Agama: Kitab suci Al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman utama umat Islam menggunakan bahasa Arab. Kedua, khazanah keilmuan: Karya-karya keilmuan ulama dalam berbagai disiplin ilmu Islam seperti tafsir, fikih, akidah, dan tasawuf. Mayoritas ditulis dalam bahasa Arab. Ketiga, kedalaman akademik: Kajian keislaman akan lebih bermutu ketika merujuk langsung kepada teks berbahasa Arab. Keempat, kekhawatiran regenerasi: Minimnya penguasaan Bahasa Arab di kalangan intelektual muslim

kontemporer, khususnya di Indonesia, menjadi ancaman serius bagi keberlangsungan studi Islam yang autentik.

Tujuan pembelajaran Bahasa Arab Setiap orang yang mempelajari bahasa asing pada dasarnya bertujuan untuk dapat menguasainya secara lisan dan tulisan dengan tepat, lancar, dan alami dalam berkomunikasi dengan penutur aslinya. Artinya, ada empat keterampilan utama yang harus dikuasai: *مهارة الاستماع* (menyimak atau mendengar), *مهارة القراءة* (membaca), *مهارة الكلام* (berbicara), dan *مهارة الكتابة* (menulis). Keempat keterampilan ini menjadi fondasi sebelum mempelajari aspek bahasa lainnya. Di Indonesia, tujuan pembelajaran bahasa asing termasuk Bahasa Arab adalah agar siswa mampu menggunakannya secara aktif (produktif) maupun pasif (reseptif).

Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar membagi tujuan pembelajaran Bahasa Arab menjadi dua kelompok: (1) Tujuan umum: Memahami Al-Qur'an sebagai sumber hukum Islam, menguasai literatur bahasa Arab, terampil berbicara dan menulis dalam bahasa Arab, menggunakan Bahasa Arab sebagai alat pendukung keilmuan, mencetak ahli Bahasa Arab yang profesional. (2) Tujuan khusus Pembelajaran Bahasa Arab difokuskan pada: Keterampilan komunikatif: mendengar dan berbicara "*maharah istima' wa kalam*" dengan topik kontekstual, Keterampilan literasi: membaca teks keagamaan dan sosial, serta menulis dengan struktur yang benar "*maharah qira'ah wa kitabah*". Dari sini terlihat bahwa fokus utama pembelajaran Bahasa Arab adalah penguasaan keterampilan berkomunikasi, bukan sekedar pengetahuan kebahasaan teoritis. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab, Bahasa Arab merupakan entitas yang unik sangat dekat sekaligus terasa jauh. Dekat karena ia selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam ibadah shalat, do'a, dan aktivitas keagamaan lainnya. Namun ia juga terasa jauh karena sering dianggap sulit untuk dipelajari.

Sebagian objek pembelajaran Bahasa Arab memiliki karakteristik yang berbeda dari bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran sangat memengaruhi efektivitas metode yang digunakan dikelas. Pendekatan ini mencerminkan cara pandang dasar terhadap hakikat bahasa Arab. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, ada empat pendekatan efektif, yaitu: humanistik, komunikatif, kontekstual, dan struktural. (1) Pendekatan Humanistik, menekankan bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab harus berpusat pada peserta didik, bukan pengajar. Peserta didik harus aktif, sementara pengajaran berperan sebagai motivator, fasilitator, pengelola, dan penilai. Pengajaran juga harus mampu memaksimalkan potensi yang dimiliki setiap pembelajaran. (2) Pendekatan Komunikatif, pendekatan ini beranggapan bahwa tujuan utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, materi pembelajaran Bahasa Arab harus bersifat praktis dan aplikatif, sehingga bisa digunakan dalam interaksi lisan maupun tulisan. Materi yang tidak komunikatif hanya akan mengurangi efektivitas pembelajaran membuang waktu. (3) Pendekatan Kontekstual, memandang bahasa

sebagai sesuatu yang harus relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan lingkungannya. Materi ajar harus disusun berdasarkan kebutuhan institusi, kebutuhan saat ini, serta tujuan jangka panjang peserta didik. (4) Pendekatan Struktural, Melihat bahasa sebagai sistem formal yang terstruktur. Karena itu, tata bahasa (*qawaid*) harus menjadi pertimbangan penting dalam merancang materi. Namun, struktur tersebut harus tetap fungsional agar komunikatif dan bermanfaat. Tata bahasa yang terlalu teoritis dan tidak praktis justru menghambat pembelajaran dalam menguasai keterampilan berbahasa, tidak hanya dalam Bahasa Arab tetapi juga bahasa asing lainnya.

Pengetahuan bahasa bersifat aplikatif, mendukung praktik nyata dalam berbahasa. Pentingnya menetapkan tujuan pembelajaran sebelum memulai pembelajaran. Tujuan yang jelas akan membantu dalam pemilihan materi yang relevan, penentuan pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif, penyesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik (Khasanah, 2016)(Rahmawati, 2023).

Studi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan platform *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di MTs Al Masykur Ibnu Sidik. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode *pre-eksperiment*, yang memungkinkan peneliti memperoleh data secara langsung dari responden melalui penyebaran angket yang telah di susun. Adapun pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*, sampel yang terdiri dari 22 siswa kelas IX yang ada di MTs Al Masykur. Pengumpulan data ini dilakukan melalui penyebaran angket yang telah di uji validasi dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan layak digunakan untuk pengumpulan data. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif. Angket yang dibagikan berisi 15 pertanyaan yang disusun menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1). Setiap butir pertanyaan bertujuan untuk mengetahui seberapa meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab baik di rumah maupun di sekolah. Data yang terkumpul diolah menggunakan aplikasi *SPSS Statistics 23* untuk keakuratan hasilnya. Efektivitas penggunaan media pembelajaran adalah tindakan yang tepat dalam menciptakan ruang kelas yang lebih aktif dan menarik. Terutama dalam pembelajaran Bahasa Arab yang cukup sulit dipahami oleh siswa dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran dengan itu maka minat siswa pun akan ikut meningkat untuk mengikuti pembelajaran media digital seperti platform *quizizz* dapat dibilang efektif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

Studi ini pada dasarnya untuk mengetahui seberapa efektivitas penggunaan platform *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di Mts Al Masykur Ibnu Sidik dan mengetahui perbedaan peningkatan *pre-test* dan *post-test*

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Yang terdiri dari 22 siswa diberikan perlakuan yang sama dengan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Penemuan ini sejalan dengan penelitian oleh Reydina (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Selain itu, Ashriyah & Mahmudah (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *quizizz* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa setelah pembelajaran menggunakan *quizizz*, minat belajar siswa meningkat 75%, mencakup peningkatan rasa senang, perhatian serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini memiliki relevansi kuat dengan studi ini, yang menunjukkan bahwa penerapan *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Arab juga memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar siswa di MTs Al Masykur.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat pandangan Slameto (2010) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan. *Quizizz* menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton, bersifat *real-time*, dan memberi umpan balik langsung, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

B. Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat siswa di MTs Al Masykur Ibnu Sidik

Berdasarkan hasil uji *paired simple t-test* yang telah diujikan, menunjukkan bahwa terlihat keefektifitasan pengguna metode pembelajaran menggunakan platform *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai yang signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada satu kelas. Berikut disajikan hasil pengaruh penggunaan metode pembelajaran dengan menggunakan platform *quizizz* sebagai variabel X dan minat belajar sebagai variabel Y dengan hipotesis berikut: (Ha) terdapat efektivitas penggunaan platform *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di Mts Al Masykur Ibnu Sidik. (Ho) tidak terdapat efektivitas penggunaan platform *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di Mts Al Masykur Ibnu Sidik. Berdasarkan perhitungan yang telah dicantumkan dalam studi ini bahwasanya Ha diterima dan Ho ditolak, yang artinya efektivitas penggunaan platform *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di Mts Al Masykur Ibnu Sidik berpengaruh yang signifikan. Hasil studi ini menunjukkan bahwasanya penggunaan platform *quizizz* berpengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab. Hal ini terlihat dari meningkatnya skor rata-rata angket minat belajar pada saat *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan ini mencakup aspek keterkaitan siswa terhadap materi, perhatian saat pembelajaran, rasa senang mengikuti pelajaran, serta partisipasi aktif dalam menjawab soal.

1. Hasil Uji Normalitas Dan Uji T

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat	,077	22	,200*	,980	22	,921
Posttes Minat	,122	22	,200*	,971	22	,743

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS 23

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, memperoleh skor signifikan untuk angket minat belajar *pre-test* 0.200 dan 0.921 dan pada *post-test* 0.200 dan 0.743 karena masing-masing memiliki nilai yang signifikan lebih dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa variabel ini dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Minat	41,00	22	7,085	1,510
	Posttes Minat	48,27	22	5,311	1,132

Sumber: SPSS 23

Berdasarkan hasil *uji Paired sample T-Test* yang dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* minat belajar, diperoleh nilai yang signifikan $0,000 < (0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan platform *quizizz*. Rata-rata skor minat belajar meningkat dari 41,00 menjadi 48,27, yang berarti bahwa penggunaan media *quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa di Mts Al Masykur.

Dengan demikian hasil studi ini tidak hanya konsisten dengan teori-teori yang telah dipaparkan, tetapi juga diperkuat oleh temuan-temuan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform *quizizz* dapat menjadi faktor penting dalam pembelajaran siswa untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa, dalam segala aspek. Dan dapat disimpulkan juga bahwa *quizizz* bukan hanya sekedar media evaluasi, melainkan juga sarana untuk membangun keterlibatan aktif siswa, meningkatkan perhatian mereka terhadap pelajaran, dan menumbuhkan minat terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan seperti bahasa Arab. Secara menyeluruh, studi ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti platform *quizizz* dapat berpengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan minat siswa belajar Bahasa Arab di MTS Al Masykur Ibnu Sidik, karna pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan Madrasah menjadi hal yang penting dan harus ditingkatkan untuk mencapai prestasi siswa dalam aspek pendidikan agama.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Minat Belajar Siswa di dalam studi ini minat belajar siswa terhadap mata

pelajaran Bahasa Arab mengalami perubahan yang signifikan setelah diterapkan media pembelajaran menggunakan platform *quizizz*. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor minat belajar setelah penggunaan platform *quizizz* dibandingkan sebelum penggunaannya. Artinya, media digital seperti *quizizz* terbukti meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

Penggunaan platform *quizizz* cukup efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Fitur-fitur yang interaktif dan menyenangkan pada platform ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, karena penyajian materi dikemas dalam bentuk kuis yang seru dan menantang. Dari temuan tersebut, bisa disimpulkan bahwa media platform *quizizz* layak untuk diterapkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Masykur.

Daftar Pustaka

- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>
- Andini, N. A., & Hasan, S. (2019). Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan Media Pembelajaran Berbasis Web-Blog pada Mahasiswa Semester VI Program Studi PGMI STKIP Nurul Huda OKU Timur. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 1(2), 44–48. <https://doi.org/10.30599/jimi.v1i2.577>
- Ariyanti, H., & Syarifah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Nurul Muttaqin Simpang Tiga. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 45–55. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2080>
- Atisyah, N., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. 2(10), 4435–4440.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2023). *Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa arab di Indonesia*. 6, 3160–3168.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Benufinit, Y. A., & Malaikosa, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 147–160. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1268>

- Hilmy, B. (2024). Penggunaan Media Quizizz Dalam Penerapan Kosakata Bahasa Arab. *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.47945/transformasi.v7i2.1494>
- Khasanah, N. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Urgensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia). *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(2), 39–54. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v3i2.16>
- Lathifah, U., Manuharawati, M., & Utami, I. D. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Tipe Make a match dengan Strategi Chalk and Talk. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1776–1784. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3248>
- Mahmudi, I., Manca, D. A., & Kusuma, A. R. (2022). Literatur Review: Pendidikan Bahasa Arab Di Era Digital. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(2), 611–624. <https://doi.org/10.54259/mudima.v2i2.396>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Manan, A., & Nasri, U. (2024). Tantangan dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 256–265. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2042>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pratama, N., & Syafii, M. (2022). *Problematisasi Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta Pendahuluan Bahasa arab adalah bahasa kesatuan umat kaum muslimin sedunia , dan salah*. 1(2), 117–124.
- Rahmawati, L. (2023). *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts Al-Mukarromah Karangjati*.
- Reydina Eka Priyanto. (2024). *Pengatuh Penggunaan Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370–7377. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>
- Sugioyono. (2025). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zulpina, Z. (2022). Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 775. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>