

## **Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya**

**Nur Atisyah<sup>1</sup>, Aulia Mustika Ilmiani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Nur Atisyah

**E-mail:** [atisyahnur62@gmail.com](mailto:atisyahnur62@gmail.com)

### **Abstrak**

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan game edukatif Quizizz di MTsN 1 Kota Palangka Raya, khususnya kelas IX-3. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menawarkan fitur kompetisi real-time, tampilan visual menarik, serta elemen gamifikasi yang memotivasi siswa untuk belajar secara interaktif. Pendekatan ini dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa dalam memahami kosa kata, tata bahasa, dan teks Bahasa Arab. Metode kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif dengan kegiatan pendampingan pembelajaran. Proses pelaksanaan melibatkan penyusunan kuis interaktif, pelatihan penggunaan Quizizz untuk guru, serta observasi terhadap partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan analisis hasil kuis siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, laporan hasil kuis memberikan gambaran yang jelas kepada guru tentang kemajuan belajar siswa, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan dengan lebih efektif. Pendekatan ini diharapkan dapat diadopsi oleh sekolah lain sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

**Kata kunci** – Quizizz, pembelajaran bahasa Arab, media edukatif, MBKM Asistensi Mengajar

### **Abstract**

This study aims to improve students' motivation and learning outcomes in Arabic language learning through the application of the Quizizz educational game at MTsN 1 Palangka Raya City, especially class IX-3. Quizizz is a game-based learning application that offers real-time competition features, attractive visual displays, and gamification elements that motivate students to learn interactively. This approach is taken because of the low motivation of students to understand Arabic vocabulary, grammar, and texts. The research method uses a descriptive approach with learning assistance activities. The implementation process involves compiling interactive quizzes, training teachers on the use of Quizizz, and observing student participation during learning. Data were collected through observation, interviews, and analysis of student quiz results. The results showed that the use of Quizizz succeeded in increasing student motivation and involvement in Arabic language learning. Students became more enthusiastic about participating in learning, actively participating, and understanding the subject matter more easily. In addition, the quiz result report provides teachers with a clear picture of student learning progress, so that the evaluation process can be carried out more effectively. This approach is expected to be adopted by other schools as one strategy to improve the quality of the learning process.

**Keywords** - Quizizz, Arabic language learning, educational media, MBKM Teaching Assistance

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang penting di Indonesia, terutama di Madrasah Tsanawiyah (MTs). Di madrasah, Bahasa Arab diajarkan tidak hanya untuk pemahaman teks agama, tetapi juga sebagai keterampilan yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Arab karena perbedaan struktur dan kosa kata antara bahasa Arab dan bahasa Indonesia. Yuliana & Faizah (2020) menyatakan bahwa salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa Arab adalah bagaimana membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. bahwa pembelajaran bahasa Arab hendaknya disesuaikan dengan kemajuan zaman agar dapat menghandle semua kebutuhan mahasiswa. Perkembangan zaman, membuat multimedia interaktif juga

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Arab hendaknya disesuaikan dengan kemajuan zaman. Perkembangan zaman, membuat multimedia interaktif juga secara cepat berkembang masif. Sehingga pegiat pembelajar bahasa Arab baik guru maupun siswa, hendaknya tidak serta merta berdiam diri dengan proses pembelajaran yang seadanya. Sementara banyak cara yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Ilmiani et al., 2020). Salah satunya adalah game edukatif, menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Game edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu platform game edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah *Quizizz*. Novita & Rahman (2021) mengemukakan bahwa *Quizizz* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam menguasai materi pelajaran. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar yang berbasis kompetisi yang sehat (Rahmawati & Widiastuti, 2022). Dengan fitur-fitur yang ada pada *Quizizz*, seperti soal-soal yang beragam, leaderboard, serta umpan balik langsung, siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan tetap terlibat, meskipun materi yang diajarkan cukup sulit.

MTsN 1 Kota Palangka Raya, sebagai salah satu sekolah yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, berpotensi untuk mengimplementasikan pendampingan pembelajaran bahasa Arab melalui game edukatif seperti *Quizizz*. Pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab dan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan yang lebih fleksibel, sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pendampingan pembelajaran Bahasa Arab melalui game edukatif *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa di MTsN 1 Kota Palangka Raya.

## METODE

Metode pelaksanaan dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Asistensi Mengajar tahun 2024 yang berlangsung selama 4 bulan yaitu mulai bulan juli-Oktober. Aktivitas pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pendampingan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game edukatif *Quizizz* pada kelas IX-3 di MTsN 1 Kota Palangka Raya. Pendampingan ini dilaksanakan karena ditemukan adanya kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kesulitan siswa dalam memahami materi Bahasa Arab yang cenderung dianggap sulit dan kurang menarik bagi mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Salah satu solusi yang diusulkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan

menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif Quizizz dipilih sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

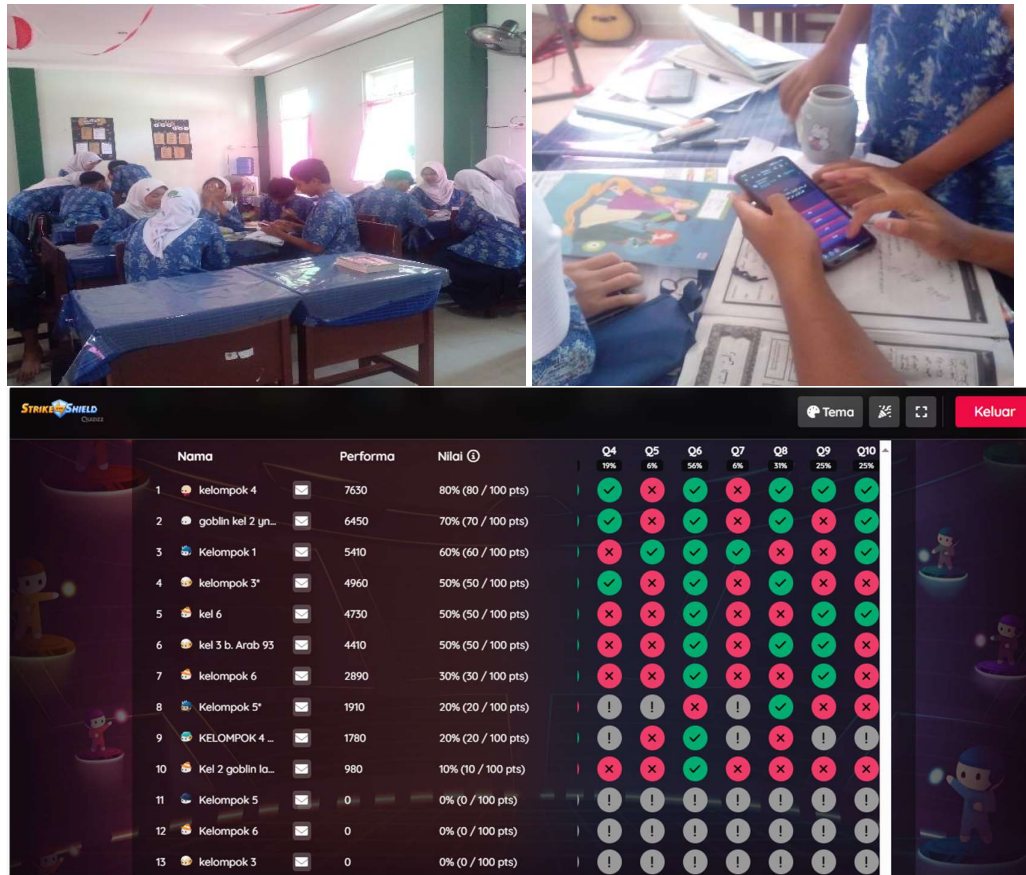
Salah satu elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Suryana et al., 2020). Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dapat menjadi pendorong motivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media edukatif berbasis game, seperti Quizizz, merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang efektif dalam menarik perhatian siswa. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis interaktif secara langsung di kelas. Lamsari & Purba (2019) menyebutkan melalui fitur kompetisi real-time dan tampilan visual yang menarik, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara mandiri melalui suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam kegiatan pendampingan pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Kota Palangka Raya, Quizizz diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas IX-3. Aktivitas ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami materi Bahasa Arab yang dianggap sulit. Penerapan Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar kosakata, tata bahasa, dan memahami teks Arab melalui kuis yang interaktif. Penggunaan fitur seperti papan skor real-time dan pemberian penghargaan virtual mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, sehingga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan penuh semangat.

Studi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Hasan et al. (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Media pembelajaran berbasis game edukatif seperti Quizizz dapat memberikan berbagai manfaat, di antaranya meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran berbasis kompetisi yang sehat, dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (Purba & Siregar, 2020; Rachmawati, 2023). Selain itu, Quizizz juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diberikan kendali lebih besar terhadap proses belajarnya. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil implementasi media Quizizz di MTsN 1 Kota Palangka Raya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Mereka lebih mudah memahami materi karena aplikasi ini menyajikan pertanyaan dalam bentuk visual yang menarik, suara yang mendukung, dan elemen gamifikasi yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi. Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, Quizizz tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar (Suryana et al., 2020; Hasan et al., 2021).



Gambar 1. pembelajaran bahasa Arab menggunakan game edukatif Quizizz

Media pembelajaran berbasis game seperti *Quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Arab yang sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Pendekatan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi, tetapi juga membantu membentuk lingkungan belajar yang lebih inklusif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti game edukatif *Quizizz* terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Quizizz*, dengan fitur kompetisi real-time, tampilan visual yang menarik, dan elemen gamifikasi, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami kosa kata dan tata bahasa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan percaya diri dalam belajar.

Hasil penerapan *Quizizz* menunjukkan bahwa siswa kelas IX-3 menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Mereka merasa lebih termotivasi untuk bersaing secara sehat dan menyelesaikan kuis dengan baik. Selain itu, penggunaan media ini juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time melalui laporan hasil kuis, sehingga evaluasi belajar dapat dilakukan secara lebih akurat. Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pembelajaran mandiri. *Quizizz* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan, sehingga

mampu menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Pendekatan ini dapat menjadi model inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan lebih luas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih produktif dan berkesan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga artikel dengan judul "*Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya*" dapat terselesaikan dengan baik. Saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bimbingan selama proses penulisan artikel ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Dosen Pembimbing**, yang telah memberikan bimbingan dan masukan berharga dalam setiap tahapan penyusunan artikel ini. Arahan dan dukungan Bapak/Ibu menjadi pijakan penting bagi terselesaikannya karya ini.
2. **Guru Pamong di MTsN 1 Kota Palangka Raya**, yang dengan sabar mendampingi kami selama melaksanakan program pendampingan pembelajaran, serta memberikan panduan dan motivasi yang sangat berarti.
3. **Kepala MTsN 1 Kota Palangka Raya**, atas izin dan dukungan penuh yang diberikan, baik berupa fasilitas maupun kesempatan untuk melaksanakan program pendampingan pembelajaran di sekolah ini.
4. **Teman-teman MBKM Asistensi Mengajar**, yang telah menjadi tim kolaborasi yang solid, memberikan dukungan moral, serta berbagi ide dan pengalaman selama pelaksanaan program hingga terselesaikannya artikel ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Arab di sekolah, dan segala dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah Swt. Aamiin.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17-32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Lamsari, E., & Purba, L. (2019). *Quizizz as a Learning Media: Improving Engagement and Understanding in the Classroom*. *International Journal of Education Technology*, 10(1), 25-31.
- Novita, D., & Rahman, A. (2021). *The Role of Quizizz in Enhancing Student Engagement in Learning Arabic at MTs*. *International Journal of Educational Technology*, 6(2), 98-110.
- Pratama, A. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab yang Menarik di Madrasah Tsanawiyah*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 51-62.
- Rachmawati, T. (2023). Gamifikasi dalam Pendidikan: Dampak dan Implikasinya pada Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(4), 221-235.
- Rahmawati, R., & Widiastuti, E. (2022). *Gamification in Arabic Learning: A Study on the Use of Quizizz for Motivation and Student Learning Outcomes*. *Journal of Educational Research*, 11(3), 125-138.
- Santoso, H., & Setiawan, D. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Gamifikasi: Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 234-246.
- Hasan, S., Purba, L., & Suryana, A. (2021). \*Penggunaan Media Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa\*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 15(2), 145-156.

- Suryana, D., et al. (2020). *The Role of Gamified Learning Platforms in Enhancing Students' Academic Performance*. *Journal of Educational Media Research*, 18(3), 85–98.
- Susilo, A. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 12–20.
- Yuliana, R., & Faizah, U. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 45-58.