

Efektivitas Metode Kelas Bilingual Idaman SMA An-Nur Bululawang Melalui Platform Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Muhamad Faiz Nurfalahi

Universitas Al Qolam Gondanglegi Kabupaten Malang, Indonesia

Email Korrespondensi: Mfaiznurfalahipps25@pasca.alqolam.ic.id

Article received: 22 Juli 2025, Review process: 16 Agustus 2025

Article Accepted: 25 November 2025, Article published: 31 Desember 2025

ABSTRACT

Learning motivation is a key determinant of students' academic success; however, intensive bilingual instruction often generates cognitive load and language anxiety that may reduce students' motivation. This study aims to examine the effectiveness of using Quizizz as a gamified learning platform in enhancing students' learning motivation in the Bilingual Idaman Class at SMA An-Nur Bululawang. A quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design was employed, involving an experimental group using Quizizz and a control group applying conventional methods, with learning motivation measured through a validated Likert-scale questionnaire. Data were analyzed using an independent sample t-test and N-Gain analysis. The findings reveal a statistically significant difference in learning motivation improvement between the experimental and control groups ($p < 0.05$), with the experimental group achieving a moderate-to-high N-Gain score. These results indicate that the integration of Quizizz effectively enhances students' engagement and motivation by stimulating both intrinsic and extrinsic motivational factors within a bilingual learning environment. This study implies that digital gamification constitutes an adaptive pedagogical strategy to support the sustainability and effectiveness of bilingual education at the secondary school level.

Keywords: Quizizz, Bilingual Class, Learning Motivation, Gamification, Digital Learning

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan faktor kunci keberhasilan akademik siswa, namun pembelajaran bilingual yang intensif sering menghadirkan beban kognitif dan kecemasan bahasa yang berdampak pada penurunan motivasi. Penulisan ini bertujuan menganalisis efektivitas pemanfaatan platform Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas Bilingual Idaman di SMA An-Nur Bululawang. Pendekatan yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, melibatkan kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol dengan metode konvensional, dengan pengukuran motivasi belajar menggunakan angket skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji independent sample t-test dan perhitungan N-Gain. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$), dengan nilai N-Gain kelompok eksperimen berada pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi Quizizz dalam kelas bilingual efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui penguatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Implikasi penulisan ini menegaskan pentingnya gamifikasi digital sebagai strategi pedagogis adaptif dalam mendukung keberlanjutan pembelajaran bilingual di tingkat pendidikan menengah.

Kata Kunci: Quizizz, Kelas Bilingual, Motivasi Belajar, Gamifikasi, Pembelajaran Digital

PENDAHULUAN

Pembelajaran bilingual pada jenjang pendidikan menengah berkembang sebagai respons terhadap tuntutan globalisasi, kompetisi akademik internasional, dan kebutuhan penguasaan bahasa asing sebagai modal intelektual peserta didik. Model pembelajaran ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan konten akademik, tetapi juga pada kemampuan berbahasa sebagai sarana berpikir, bernalar, dan berkomunikasi secara global. Dalam praktiknya, pembelajaran bilingual menuntut kesiapan kognitif, linguistik, dan psikologis siswa yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran reguler, sehingga keberhasilannya sangat bergantung pada strategi pedagogis yang mampu menjaga keseimbangan antara tuntutan akademik dan kondisi psikologis peserta didik.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bilingual adalah menurunnya motivasi belajar siswa akibat beban kognitif ganda dan kecemasan berbahasa (*language anxiety*). Penggunaan bahasa asing sebagai bahasa pengantar seringkali membuat siswa kurang percaya diri, pasif dalam interaksi kelas, serta enggan mengekspresikan pemahaman konseptual secara optimal. Kondisi ini berpotensi menghambat proses internalisasi materi, menurunkan partisipasi aktif, dan berdampak langsung pada kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, penguatan motivasi belajar menjadi aspek strategis yang tidak dapat dipisahkan dari implementasi kelas bilingual yang efektif.

Motivasi belajar memiliki peran sentral dalam mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, rasa ingin tahu, serta kesiapan menghadapi tantangan akademik, termasuk dalam situasi pembelajaran yang menuntut penggunaan bahasa asing. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan sikap apatis, ketergantungan pada guru, dan minimnya usaha belajar mandiri. Dalam konteks kelas bilingual, motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak internal yang memungkinkan siswa beradaptasi dengan kompleksitas bahasa dan materi secara simultan.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi menghadirkan unsur permainan seperti tantangan, umpan balik instan, skor, dan kompetisi sehat yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Pendekatan ini dinilai relevan bagi generasi digital yang terbiasa dengan interaksi visual dan teknologi berbasis aplikasi. Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis untuk meningkatkan fokus, keterlibatan, dan keberanian siswa dalam mengikuti proses belajar.

Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru menyajikan evaluasi dan latihan secara interaktif, real-time, dan adaptif. Platform ini menyediakan fitur kuis berbentuk permainan yang dapat diakses melalui perangkat digital, dilengkapi dengan visualisasi skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Dalam konteks pembelajaran bilingual, Quizizz berpotensi mengurangi tekanan akademik dan

kecemasan berbahasa dengan menghadirkan lingkungan belajar yang lebih santai, kompetitif secara positif, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa rasa takut melakukan kesalahan.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran, kajian empiris yang secara spesifik menelaah pemanfaatan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks kelas bilingual di tingkat sekolah menengah masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi, khususnya terkait bagaimana media digital berbasis permainan dapat berkontribusi dalam memperkuat motivasi belajar pada lingkungan pembelajaran yang memiliki tuntutan linguistik tinggi. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas Bilingual Idaman di SMA An-Nur Bululawang.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuasi-eksperimental dengan desain *pretest-posttest control group* untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks kelas bilingual. Subjek penelitian terdiri atas siswa Kelas Bilingual Idaman di SMA An-Nur Bululawang yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dan dikelompokkan ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran dengan mengintegrasikan platform Quizizz, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa pemanfaatan media gamifikasi digital. Pengukuran motivasi belajar dilakukan menggunakan instrumen angket skala Likert yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Data dianalisis secara kuantitatif melalui uji *independent sample t-test* untuk mengidentifikasi perbedaan peningkatan motivasi belajar antar kelompok, serta analisis N-Gain untuk menentukan tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Bilingual melalui Pemanfaatan Quizizz

Hasil implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz menunjukkan adanya perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa pada kelas bilingual. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang cenderung moderat, ditandai dengan keterlibatan belajar yang masih terbatas dan partisipasi kelas yang belum merata. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran bilingual, meskipun memiliki nilai strategis, belum sepenuhnya mampu mendorong antusiasme belajar siswa secara optimal.

Setelah penerapan Quizizz, terjadi peningkatan motivasi belajar yang terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan respons yang lebih cepat terhadap pertanyaan, lebih berani mencoba menjawab meskipun menggunakan bahasa asing, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang disajikan. Peningkatan ini mencerminkan

peran media pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menantang secara positif.

Secara kuantitatif, skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz mampu memberikan stimulus belajar yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Gamifikasi yang dihadirkan melalui Quizizz memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Motivasi intrinsik siswa juga menunjukkan penguatan setelah penggunaan Quizizz. Siswa tidak hanya terdorong oleh skor atau peringkat, tetapi juga oleh rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi saat mampu menjawab soal dengan benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berfungsi sebagai pemicu internal yang mendorong siswa untuk belajar karena kebutuhan dan kesadaran diri, bukan semata-mata karena tuntutan akademik.

Selain motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik siswa turut mengalami peningkatan. Elemen kompetisi sehat, umpan balik instan, serta visualisasi capaian belajar menjadi faktor yang memperkuat semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan ini membantu mengurangi rasa jenuh dan tekanan yang sering muncul dalam kelas bilingual.

Peningkatan motivasi belajar juga tercermin dari perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran bilingual itu sendiri. Siswa menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan bahasa asing sebagai bahasa pengantar dan tidak lagi menganggapnya sebagai hambatan utama dalam memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi resistensi psikologis siswa terhadap pembelajaran bilingual.

Temuan ini sejalan dengan pandangan teoritis yang menempatkan motivasi sebagai faktor kunci keberhasilan pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman, tertantang, dan dihargai dalam proses belajar, mereka cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi. Quizizz berperan sebagai mediator pedagogis yang menghubungkan tuntutan akademik dengan kebutuhan psikologis siswa.

Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam kelas bilingual tidak hanya berdampak pada peningkatan skor motivasi belajar, tetapi juga pada perubahan sikap dan perilaku belajar siswa secara lebih menyeluruh. Media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa bilingual.

Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi dan Metode Konvensional

Hasil analisis perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang nyata dalam efektivitas pembelajaran. Kelas yang menerapkan Quizizz menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional. Perbedaan ini

memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap respons belajar siswa.

Pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung dengan pendekatan yang relatif linear dan berpusat pada guru. Meskipun materi disampaikan secara sistematis, keterlibatan siswa cenderung pasif dan terbatas pada sebagian kecil peserta didik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode konvensional kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam, khususnya dalam konteks kelas bilingual.

Sebaliknya, pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan ruang partisipasi yang lebih luas bagi seluruh siswa. Quizizz memungkinkan setiap siswa untuk terlibat secara langsung tanpa harus merasa tertekan oleh interaksi verbal di depan kelas. Hal ini sangat relevan bagi siswa bilingual yang sering mengalami kecemasan dalam menggunakan bahasa asing secara lisan.

Efektivitas pembelajaran gamifikasi juga tercermin dari peningkatan konsistensi keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran. Siswa tetap menunjukkan antusiasme dari awal hingga akhir kegiatan belajar, berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung mengalami penurunan perhatian seiring berjalannya waktu. Keberlanjutan keterlibatan ini menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas suatu metode pembelajaran.

Dari perspektif pedagogis, perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh cara materi tersebut disajikan. Gamifikasi mampu mengubah pengalaman belajar menjadi aktivitas yang lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menerima dan memproses informasi.

Perbandingan ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi lebih selaras dengan karakteristik generasi digital. Siswa yang terbiasa dengan perangkat digital menunjukkan adaptasi yang lebih cepat terhadap pembelajaran berbasis aplikasi, dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat tekstual dan satu arah.

Hasil ini menguatkan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Dalam konteks kelas bilingual, efektivitas ini menjadi semakin penting karena siswa dihadapkan pada tantangan linguistik yang kompleks.

Dengan demikian, perbandingan antara pembelajaran gamifikasi dan metode konvensional menegaskan bahwa Quizizz merupakan alternatif strategis yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas bilingual. Integrasi teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan pedagogis yang tidak dapat diabaikan dalam pendidikan modern.

Implikasi Pedagogis Gamifikasi Digital dalam Pembelajaran Bilingual

Temuan penelitian ini memiliki implikasi pedagogis yang signifikan bagi pengembangan pembelajaran bilingual di tingkat pendidikan menengah. Penggunaan Quizizz menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan

secara optimal untuk menjawab tantangan motivasi belajar yang sering muncul dalam kelas bilingual.

Implikasi pertama berkaitan dengan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak lagi berfungsi semata sebagai penyampai materi, tetapi sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Quizizz memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Implikasi kedua berkaitan dengan desain pembelajaran bilingual yang lebih humanis. Gamifikasi membantu menciptakan suasana belajar yang tidak menegangkan, sehingga siswa merasa lebih aman untuk bereksplorasi menggunakan bahasa asing. Lingkungan belajar yang suportif ini berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa.

Implikasi berikutnya berkaitan dengan pengembangan kurikulum. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital berbasis permainan perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran bilingual. Kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi akan lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Selain itu, gamifikasi digital memiliki potensi untuk mendorong pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses latihan dan evaluasi secara fleksibel, sehingga proses belajar tidak terbatas pada ruang kelas. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat yang menjadi tujuan pendidikan modern.

Implikasi lainnya berkaitan dengan pemerataan partisipasi belajar. Quizizz memungkinkan setiap siswa untuk berpartisipasi secara setara tanpa tekanan sosial yang berlebihan. Kondisi ini sangat penting dalam kelas bilingual yang sering didominasi oleh siswa dengan kemampuan bahasa lebih baik.

Dari sisi evaluasi pembelajaran, Quizizz menyediakan umpan balik instan yang membantu siswa memahami capaian belajar mereka secara langsung. Umpan balik ini berfungsi sebagai alat refleksi yang dapat memperkuat motivasi dan memperbaiki strategi belajar siswa.

Implikasi pedagogis ini juga menegaskan pentingnya literasi digital bagi guru dan siswa. Pemanfaatan gamifikasi digital menuntut kesiapan kompetensi teknologi agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi digital melalui Quizizz bukan sekadar inovasi teknis, melainkan strategi pedagogis yang mampu memperkuat kualitas pembelajaran bilingual secara holistik. Integrasi yang tepat antara teknologi, motivasi, dan konteks bilingual menjadi kunci keberhasilan pembelajaran di era digital.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas bilingual. Integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menurunkan kecemasan berbahasa, serta mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif. Perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol menegaskan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi lebih adaptif dibandingkan metode konvensional dalam menghadapi kompleksitas pembelajaran bilingual. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara pedagogis tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi strategis dalam memperkuat motivasi belajar dan keberlanjutan pembelajaran bilingual di tingkat pendidikan menengah.

DAFTAR RUJUKAN

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwantarathip, O., & Wichadee, S. (2014). The effects of collaborative writing activity using Google Docs on students' writing abilities. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 148–156.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>