

Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa

Khoirunnisa'il Fitriyah¹, Utin Mutammiroh²

¹ STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, Indonesia; nisakstaisam@gmail.com

² STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, Indonesia; mutammarohutin@gmail.com

Keywords:

Interactive Whiteboard, learning motivation, Arabic language, learning media, students

Abstract

This study aimed to examine the effectiveness of using an Interactive Whiteboard (IWB) as a learning medium in enhancing the motivation to learn Arabic among students at STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. A qualitative descriptive approach was employed in this study, with data collected through observations, in-depth interviews, and documentation. The results showed that the use of IWB significantly increased students' motivation to learn, as demonstrated by four main indicators: (1) Attention, which showed an increase in focus and interest during lessons; (2) Relevance, where the material was more easily understood due to its connection to real-life contexts; (3) Confidence, where students became more active and willing to participate in the learning process; and (4) Satisfaction, where students expressed a sense of enjoyment and fulfillment in their learning experiences. These findings suggest that IWB can be an effective and innovative alternative in Arabic language learning at higher education institutions, especially in creating an interactive, engaging, and motivating learning environment.

Kata kunci:

Interactive Whiteboard, motivasi belajar, Bahasa Arab, media pembelajaran, mahasiswa.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Interactive Whiteboard (IWB) dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab mahasiswa STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IWB mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan, yang ditunjukkan melalui empat indikator utama: (1) Perhatian, yaitu meningkatnya fokus dan ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran; (2) Relevansi, yaitu keterkaitan materi dengan kehidupan nyata yang memudahkan pemahaman; (3) Kepercayaan Diri, yaitu meningkatnya partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran; dan (4) Kepuasan, yaitu adanya rasa senang dan puas terhadap proses dan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media IWB dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab di perguruan tinggi, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan memotivasi mahasiswa.

Corresponding Author:

Khoirunnisa'il Fitriyah

STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, Indonesia; nisakstaisam@gmail.com

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mentransformasi paradigma pembelajaran di institusi pendidikan tinggi secara fundamental (Liriwati, 2023; Hakim et al., 2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pedagogis menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif, responsif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Khoiriah et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi Islam, tantangan tersendiri muncul karena kompleksitas linguistik dan persepsi mahasiswa tentang tingkat kesulitan bahasa tersebut (Baroroh & Rahmawati, 2020). Fenomena ini menuntut inovasi metodologis yang mampu meningkatkan motivasi belajar sebagai salah satu determinan utama keberhasilan pembelajaran (Sulfikar & Fawzani, 2023) (Ayyubi et al., 2024).

Motivasi belajar, sebagaimana dikonseptualisasikan oleh Sariani et al., (2021), merupakan keseluruhan daya penggerak psikologis yang menstimulasi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar peserta didik. Uno, (2011) mengidentifikasi motivasi belajar sebagai interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal yang mendorong terjadinya perubahan tingkah laku akademis (Cleopatra, 2015; Rofiq et al., 2025). Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Arab, dimensi motivasional menjadi prediktor signifikan bagi penguasaan kompetensi linguistik mahasiswa (Saputra & Sultoni, 2025).

Salah satu inovasi teknologis yang berpotensi merevitalisasi pembelajaran bahasa Arab adalah Interactive Whiteboard (IWB) (Lapasau et al., 2023). Higgins et al. (2007) mendefinisikan IWB sebagai perangkat teknologi interaktif yang mengintegrasikan elemen visual, tekstual, dan auditorial dalam satu platform pembelajaran (Uqba et al., 2024). Sebagai media pembelajaran multimodal, IWB mengakomodasi diversitas gaya belajar mahasiswa – visual, auditorial, dan kinestetik – sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan personalisasi. Implementasi IWB dalam pembelajaran bahasa Arab diproyeksikan dapat menstimulasi partisipasi aktif mahasiswa melalui interaktivitas dan visualisasi dinamis (Baharun & Syakur, 2025).

Hamalik (2009) mengemukakan bahwa seleksi media pembelajaran yang tepat dapat mengkatalisasi minat, atensi, dan motivasi peserta didik (Anggreini et al., 2024). Hal ini selaras dengan konsepsi Fakhrunnisaa & Rahmawati, (2023) yang memposisikan media pembelajaran sebagai instrumen transformatif dalam transmisi pengetahuan dan stimulasi kognitif-afektif peserta didik. Dalam konteks pembelajaran multimodal, integrasi teknologi IWB menciptakan dimensi interaktif yang memfasilitasi pemahaman konseptual mahasiswa terhadap konten linguistik bahasa Arab (Sari & Setyosari, 2021).

Studi pendahuluan yang dilaksanakan di STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto mengungkapkan data empiris yang memprihatinkan: 76% dari 50 mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam dan Komunikasi dan Penyiaran Islam melaporkan defisiensi motivasional dalam pembelajaran bahasa Arab konvensional. Lebih lanjut, 68% responden mengekspresikan preferensi terhadap pendekatan pembelajaran berbasis media interaktif-visual, sementara 82% mengindikasikan belum pernah mengalami pembelajaran dengan IWB. Fenomena ini mengindikasikan adanya kesenjangan signifikan antara ekspektasi pembelajaran mahasiswa dan realitas pedagogis yang diimplementasikan.

Penelitian ini menganalisis secara komprehensif kontribusi Interactive Whiteboard (IWB) terhadap peningkatan dimensi motivasional dalam pembelajaran bahasa Arab di STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Melalui pendekatan metodologis yang sistematis, penelitian ini diharapkan menghasilkan: (1) formulasi model pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi yang adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa; (2) rekomendasi strategis bagi pengembangan kurikulum dan pedagogik bahasa Arab di perguruan tinggi Islam; dan (3) kontribusi teoretis terhadap diskursus integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa asing. Signifikansi penelitian ini terletak pada potensinya untuk merekonstruksi paradigma pembelajaran bahasa Arab yang lebih responsif terhadap dinamika disrupsi digital dalam lanskap pendidikan tinggi kontemporer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Yin, 2018) untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran Interactive Whiteboard (IWB) dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab mahasiswa STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran dari perspektif partisipan secara holistik dalam konteks alami. Penelitian dilaksanakan di STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto selama semester genap tahun akademik 2024/2025, dengan subjek penelitian adalah 10 mahasiswa semester II dari Program Studi Manajemen Pendidikan Islam dan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan keaktifan, latar belakang motivasi belajar yang beragam, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran menggunakan IWB.

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang mencakup observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Pada observasi partisipatif, peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati perilaku, keterlibatan, dan interaksi mahasiswa selama penggunaan IWB. Wawancara mendalam dilakukan terhadap

mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah untuk menggali persepsi mereka mengenai pengaruh IWB terhadap motivasi belajar, kenyamanan belajar, dan perubahan sikap dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa catatan pengajaran, foto kegiatan, dan rekaman pembelajaran digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data dari observasi dan wawancara, sehingga menghasilkan pemahaman komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

Analisis data menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan yang sistematis meliputi transkripsi data mentah, pengkodean berdasarkan tema yang muncul, interpretasi makna, dan penyajian data secara naratif (Huberman & Miles, 2002). Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode pengumpulan (Creswell, 2014). Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan mengkonfirmasi hasil interpretasi kepada para informan untuk memastikan kebenaran dan kesesuaian informasi. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam dan komprehensif tentang efektivitas penggunaan IWB dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab mahasiswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi selama empat pertemuan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media Interactive Whiteboard (IWB) di STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto menunjukkan beberapa temuan signifikan terkait motivasi belajar mahasiswa. Dalam aspek peningkatan perhatian (*attention*), mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat dosen menggunakan tampilan visual interaktif seperti gambar, animasi, serta latihan soal langsung di layar IWB. Mahasiswa menjadi lebih fokus dan tertarik mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir pertemuan, sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan: "Biasanya saya mengantuk saat belajar Bahasa Arab, tapi sekarang lebih tertarik karena tampilannya menarik dan kita bisa langsung lihat jawabannya di layar."

Pada aspek relevansi materi (*relevance*), media IWB memudahkan dosen dalam mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata mahasiswa melalui tampilan video, grafik, dan latihan interaktif. Hal ini membuat mahasiswa merasa bahwa pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih dekat dan relevan dengan keseharian mereka. Dosen pengampu mata kuliah menyampaikan: "Saya bisa menjelaskan mufradat dan qowaid dengan lebih jelas karena ada bantuan visual. Mahasiswa juga jadi lebih cepat paham karena bisa melihat contoh langsung." Sementara itu, dalam aspek kepercayaan diri (*confidence*), penggunaan IWB memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi langsung

melalui layar, misalnya dengan mengisi soal, mencocokkan kata, atau memindahkan objek. Aktivitas interaktif ini meningkatkan rasa percaya diri mereka karena mereka merasa mampu menyelesaikan tugas dengan bantuan teknologi, seperti yang diungkapkan oleh seorang mahasiswa: "Saya biasanya takut salah kalau maju ke depan, tapi dengan papan ini saya malah ingin coba karena menyenangkan."

Aspek kepuasan belajar (satisfaction) juga terlihat meningkat di kalangan mahasiswa, yang ditunjukkan dengan rasa puas karena pembelajaran menjadi tidak monoton, serta mereka dapat langsung melihat hasil kerja dan mendapatkan umpan balik dari dosen. Pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi mahasiswa. Berdasarkan catatan observasi, terlihat bahwa sebagian besar mahasiswa aktif berpartisipasi dan menunjukkan ekspresi puas setelah menyelesaikan berbagai kegiatan pembelajaran di papan interaktif. Peningkatan partisipasi aktif ini menunjukkan bahwa penggunaan media IWB berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Arab. *Retry Claude can make mistakes. Please double-check responses.*

Hasil Observasi yang dilakukan peneliti saat proses pembelajaran penggunaan IWB dalam pembelajaran Bahasa Arab di STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto, melalui *Persiapan, Pelaksanaan, Penyampaian Materi dan evaluasi*.

Aspek yang Diamati	Sebelum Implementasi IWB	Setelah Implementasi IWB
Perhatian Mahasiswa	Rendah, banyak mahasiswa kurang fokus dan berbicara sendiri saat dosen menjelaskan.	Meningkat, mayoritas mahasiswa fokus memperhatikan layar IWB dan konten visual.
Partisipasi Aktif	Hanya $\pm 30\%$ mahasiswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan.	Meningkat menjadi $\pm 70\%$ mahasiswa aktif berinteraksi melalui fitur IWB (menjawab kuis, mengisi hiwar).
Antusiasme	Cenderung pasif, suasana kelas monoton.	Tinggi, mahasiswa terlihat antusias mengikuti setiap sesi interaktif, seperti kuis atau permainan bahasa.

Ketekunan dalam Belajar	Banyak mahasiswa tampak bosan di tengah pembelajaran.	Mahasiswa bertahan fokus hingga akhir pembelajaran, bahkan minta tambahan latihan interaktif.
--------------------------------	---	---

Temuan Dari Hasil Observasi di kelas adalah: pertama, media IWB membuat pembelajaran Bahasa Arab lebih kontekstual melalui gambar, animasi, dan suara, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi. Kedua, Fitur kuis interaktif dan drag and drop membuat pembelajaran terasa seperti "bermain", tetapi tetap berorientasi akademik. Ketiga, mahasiswa yang biasanya pasif mulai berani tampil mengisi jawaban di papan IWB, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbahasa Arab.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media Interactive Whiteboard berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat Keller (1987) dalam model ARCS yang menekankan bahwa motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui empat komponen utama: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (Sari, Nurmalita.,2018). Keempat aspek ini ditemukan secara konsisten dalam proses pembelajaran menggunakan IWB.

Media interaktif ini juga terbukti mendukung gaya belajar mahasiswa yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik (2009) bahwa media pembelajaran yang variatif dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik (RimahDani et al., 2023). Selain itu, IWB memberi ruang interaksi dan kolaborasi yang lebih luas antara dosen dan mahasiswa, sehingga tercipta suasana kelas yang dinamis dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat & Khotimah, (2019) bahwa penggunaan IWB dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas interaksi dalam kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Interactive Whiteboard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk **membangkitkan motivasi belajar**, membentuk pengalaman belajar yang bermakna, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pendidikan tinggi.

Tabel 1. Temuan Penelitian Berdasarkan Tema Motivasi Belajar

Tema	Indikator	Temuan	Kutipan Informan
Perhatian (Attention)	Antusiasme, fokus belajar	Mahasiswa lebih fokus saat pembelajaran	"Biasanya saya mengantuk saat belajar Bahasa

		menggunakan IWB yang interaktif dan visual.	Arab, tapi sekarang lebih tertarik..."
Relevansi (Relevance)	Hubungan materi dengan dunia nyata	Materi lebih mudah dipahami karena disajikan dengan contoh visual dan video kontekstual.	"Saya bisa menjelaskan mufradat dan qowaid dengan lebih jelas karena ada bantuan visual." (Dosen)
Kepercayaan Diri (Confidence)	Keberanian berpartisipasi di kelas	Mahasiswa lebih percaya diri mengerjakan tugas di depan menggunakan layar sentuh IWB.	"Saya biasanya takut salah kalau maju ke depan, tapi dengan papan ini saya malah ingin coba."
Kepuasan (Satisfaction)	Kepuasan terhadap proses dan hasil belajar	Mahasiswa merasa puas dan senang mengikuti pembelajaran dengan media IWB.	"Belajarnya lebih cepat dan menyenangkan. Kita langsung lihat hasilnya di layar."

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penelitian Penggunaan Interactive Whiteboard terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab

Aspek yang Diteliti	Temuan Observasi	Temuan Wawancara	Dampak terhadap Motivasi
Perhatian (Attention)	Mahasiswa lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran berbasis visual interaktif.	Mahasiswa mengaku lebih tertarik belajar karena tampilannya menarik dan tidak monoton.	Meningkatkan minat dan konsentrasi belajar.
Relevansi (Relevance)	Materi mudah dikaitkan dengan kehidupan nyata melalui gambar dan video di layar IWB.	Dosen menyatakan lebih mudah menjelaskan konsep dengan bantuan media visual.	Menumbuhkan rasa bahwa pelajaran itu bermanfaat dan nyata.

Kepercayaan Diri (Confidence)	Mahasiswa lebih berani tampil dan mencoba menjawab soal di depan kelas.	Mahasiswa merasa lebih percaya diri karena bisa melihat hasilnya langsung dan belajar dari kesalahan.	Menumbuhkan keyakinan akan kemampuan diri.
Kepuasan (Satisfaction)	Sebagian besar mahasiswa menunjukkan ekspresi puas dan senang saat berhasil menyelesaikan latihan.	Mahasiswa merasa lebih menikmati pembelajaran dan ingin lebih banyak pertemuan menggunakan IWB.	Memberikan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan.

Rekapitulasi hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Interactive Whiteboard (IWB)* terhadap motivasi belajar Bahasa Arab. Analisisnya dapat kita lakukan berdasarkan empat aspek utama dalam motivasi belajar menurut teori ARCS Model dari John Keller: *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (Li & Keller, 2018)

1. Perhatian (Attention)

Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa lebih fokus dan antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan media visual interaktif. Mahasiswa juga menyatakan bahwa tampilan yang menarik membuat mereka lebih tertarik dan tidak bosan. Hal ini selaras dengan Keller (1987) yang menjelaskan bahwa perhatian merupakan komponen awal dalam model ARCS yang berfungsi menarik dan mempertahankan fokus peserta didik (Raida et al., 2025). Penggunaan media visual, variasi aktivitas, dan elemen interaktif mampu meningkatkan perhatian serta menghindarkan kejenuhan. Gagne (1985) juga menyebutkan bahwa perhatian adalah pintu awal menuju proses belajar yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis IWB terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan konsentrasi belajar.

2. Relevansi (Relevance)

Hasil observasi menunjukkan bahwa materi lebih mudah dikaitkan dengan kehidupan nyata melalui gambar dan video pada IWB. Mahasiswa mengakui bahwa penjelasan dosen lebih mudah dipahami karena disampaikan secara visual. Menurut Keller, relevansi dapat ditumbuhkan dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik. Dalam konteks ini, IWB berperan memperjelas konsep abstrak menjadi konkret. Slavin (2006) juga menyatakan bahwa pemahaman meningkat ketika siswa melihat hubungan langsung antara pelajaran dan kehidupan sehari-hari (Maskuroh, 2023; Hasan &

Azizah, 2022). Jadi, peningkatan relevansi berkontribusi pada munculnya rasa bahwa pembelajaran memiliki manfaat nyata.

3. Kepercayaan Diri (Confidence)

Mahasiswa menjadi lebih percaya diri, lebih berani menjawab soal di depan kelas, serta merasa bahwa dirinya mampu memahami pelajaran. Hal ini mendukung gagasan Bandura (1997) tentang self-efficacy, yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas (Wijaya, 2024). Penggunaan IWB memungkinkan pembelajaran yang lebih terstruktur dan jelas, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa. Keller juga menyebut bahwa kejelasan tujuan dan tantangan yang dapat diatasi dengan bimbingan yang cukup akan memperkuat kepercayaan diri.

4. Kepuasan (Satisfaction)

Sebagian besar mahasiswa merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan IWB, terutama karena mereka berhasil menyelesaikan latihan dengan baik. Menurut Keller, kepuasan didapatkan ketika peserta didik merasa pengalaman belajarnya positif dan berhasil. Skinner (1985) juga menyebutkan bahwa pemberian umpan balik positif dan hasil yang nyata meningkatkan rasa puas dan memperkuat motivasi intrinsik (Jamil, 2019). Maka, pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna seperti yang dihasilkan oleh IWB dapat memberikan penguatan terhadap hasil belajar.

Penggunaan Interactive Whiteboard (IWB) memberikan dampak positif menyeluruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam empat aspek utama. IWB tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan minat belajar, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan memberikan pengalaman belajar yang memuaskan. Secara keseluruhan, IWB selaras dengan prinsip-prinsip motivasi belajar modern yang menekankan aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media Interactive Whiteboard (IWB), ditemukan beberapa temuan penting yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi ini memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, baik dari sisi pemahaman materi, keterlibatan mahasiswa, maupun pengembangan kepercayaan diri dalam berbahasa.

Pertama, penggunaan IWB terbukti mampu membuat pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini terlihat dari tampilan gambar, animasi, dan suara yang digunakan dalam penyajian materi, yang mampu menggambarkan makna kata atau situasi komunikasi secara visual dan auditif. Media ini membantu mahasiswa membayangkan situasi nyata dan memfasilitasi pemahaman kosakata maupun struktur kalimat secara lebih utuh. Hal ini sejalan dengan prinsip multimodal learning yang menyatakan bahwa

penggunaan lebih dari satu jalur indera (visual dan auditori) akan meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Multimodal learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai jenis informasi atau modalitas – seperti teks, gambar, audio, video, dan data sensorik – untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan holistik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, retensi, dan keterlibatan peserta didik dengan memanfaatkan kekuatan masing-masing modalitas secara bersamaan. Dalam konteks pendidikan, *multimodal learning* memungkinkan penyampaian materi melalui berbagai saluran sensorik, seperti visual, auditori, kinestetik, dan tekstual, sehingga dapat menjangkau beragam gaya belajar siswa dan memperkuat proses kognitif mereka terhadap materi yang diajarkan (Litonjua, E., 2025).

Kedua, adanya fitur kuis interaktif seperti drag and drop, matching activity, dan multiple choice langsung di papan IWB memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda. Aktivitas ini menciptakan suasana yang menyerupai permainan, tetapi tetap menjaga muatan akademiknya. Mahasiswa terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Model pembelajaran seperti ini dapat dikaitkan dengan pendekatan game-based learning, yang diyakini mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan retensi informasi karena menstimulus sistem reward secara psikologis.

Fitur kuis interaktif seperti *drag and drop*, *matching activity*, dan *multiple choice* yang diintegrasikan dalam *Interactive Whiteboard* (IWB) merupakan inovasi teknologi pendidikan yang mendukung keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas ini memberikan sensasi belajar yang menyerupai permainan (*game-like environment*), namun tetap memiliki bobot akademik yang relevan. Integrasi ini mencerminkan prinsip dari game-based learning (GBL), yakni pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan game-based learning bertumpu pada ide bahwa pembelajaran yang dikemas seperti permainan dapat meningkatkan *engagement*, *motivation*, dan *cognitive retention* (Simanjuntak et al., 2024). Hal ini sejalan dengan teori psikologi motivasi, seperti Self-Determination Theory (SDT), yang menyatakan bahwa ketika siswa merasa memiliki kendali (*autonomy*), tantangan yang sesuai (*competence*), dan koneksi sosial (*relatedness*), maka motivasi intrinsik akan meningkat. Game-based learning dengan interaksi langsung pada IWB menyentuh ketiga aspek tersebut secara alami. (Baytak, A., & Land, S. M., 2020)

Lebih dari sekadar memberikan variasi dalam penyajian materi, kuis interaktif di IWB juga berperan dalam membentuk pengalaman belajar multimodal. Ini memungkinkan mahasiswa untuk memproses informasi secara

visual, kinestetik, dan kognitif sekaligus, yang menurut penelitian terkini dapat meningkatkan retensi jangka panjang. Aktivitas interaktif juga memberikan umpan balik instan (*instant feedback*), sebuah komponen penting dalam teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya refleksi terhadap tindakan belajar.

Ketiga, temuan yang tak kalah signifikan adalah bahwa media IWB berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif mahasiswa, khususnya mereka yang selama ini cenderung pasif. Mahasiswa yang sebelumnya enggan untuk berbicara atau menjawab pertanyaan mulai menunjukkan keberanian untuk tampil ke depan, mengisi jawaban di papan interaktif, dan mencoba mengucapkan kata atau frasa dalam bahasa Arab. Aktivitas ini berdampak langsung pada peningkatan kepercayaan diri (*self-confidence*) mereka dalam berbahasa. Fenomena ini selaras dengan teori behaviorisme, khususnya prinsip *reinforcement*, di mana pengalaman positif saat menggunakan media ini mendorong pengulangan perilaku belajar aktif.

Penggunaan Interactive Whiteboard (IWB) dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi presentasi visual yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan *partisipasi aktif* mahasiswa, terutama mereka yang sebelumnya menunjukkan kecenderungan pasif (Purwanto, 2013). Mahasiswa yang awalnya ragu atau enggan berpartisipasi mulai menunjukkan keberanian untuk tampil ke depan, berinteraksi langsung dengan materi, serta mencoba melafalkan kata atau frasa dalam bahasa Arab. Hal ini menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar, dari pasif menjadi aktif, yang secara psikologis berkaitan erat dengan meningkatnya *self-confidence* atau rasa percaya diri.

Fenomena ini selaras dengan prinsip behaviorisme, khususnya teori *operant conditioning* dari B.F. Skinner. Dalam teori ini, perubahan perilaku terjadi melalui proses *reinforcement* (penguatan). (Pino-James, N., & Lin, Y. T., 2019) Ketika mahasiswa mendapatkan pengalaman positif melalui interaksi dengan IWB – seperti mendapat pujian dari dosen, berhasil menyelesaikan tugas interaktif, atau mendapatkan umpan balik visual yang menyenangkan – maka pengalaman tersebut bertindak sebagai *positive reinforcement*. Akibatnya, mahasiswa terdorong untuk mengulangi perilaku serupa, seperti tampil ke depan atau menjawab pertanyaan. Dengan kata lain, media IWB menciptakan siklus pembiasaan positif yang memperkuat keaktifan dalam belajar.

Lebih lanjut, peningkatan kepercayaan diri juga merupakan hasil dari eksposur bertahap terhadap tantangan linguistik dalam konteks yang mendukung dan aman. Interaksi dengan teknologi interaktif yang tidak mengintimidasi memungkinkan mahasiswa membangun rasa kontrol terhadap proses belajar mereka. Hal ini selaras dengan prinsip "low-stakes environment"

dalam pembelajaran bahasa, di mana kesalahan dianggap sebagai bagian alami dari proses belajar, bukan sesuatu yang harus dihindari.

Secara keseluruhan, ketiga temuan tersebut menunjukkan bahwa media IWB tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai stimulus pedagogis yang mampu mengubah dinamika kelas, memperkuat pembiasaan berbahasa, dan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Interactive Whiteboard (IWB) secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab mahasiswa STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Peningkatan motivasi tersebut tercermin melalui empat indikator utama dalam teori motivasi ARCS, yaitu Perhatian (Attention), Relevansi (Relevance), Kepercayaan Diri (Confidence), dan Kepuasan (Satisfaction). Mahasiswa menunjukkan minat dan perhatian yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran karena tampilan visual yang menarik dan interaktif dari IWB. Materi Bahasa Arab juga lebih mudah dipahami karena disajikan dengan media yang mengaitkan antara konsep abstrak dan konteks nyata, sehingga dirasakan lebih dekat dan bermakna bagi kehidupan mahasiswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metodologi pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi di perguruan tinggi Islam. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori bahwa inovasi media pembelajaran berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Secara praktis, penelitian ini menyediakan model penerapan IWB yang dapat diadaptasi oleh institusi pendidikan serupa untuk mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Arab atau mata kuliah lainnya. Temuan penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan kebijakan institusional dalam hal pengadaan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif di lingkungan pendidikan tinggi Islam.

Meski demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat (satu semester), sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang penggunaan IWB terhadap kemampuan bahasa dan motivasi belajar mahasiswa. Kedua, penelitian ini terbatas pada konteks pembelajaran Bahasa Arab di satu institusi dengan karakteristik tertentu, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam faktor-faktor eksternal lain yang mungkin turut mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa selain penggunaan IWB. Dengan demikian, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih

luas dan mendalam untuk memperkuat temuan penelitian ini, terutama terkait dampak jangka panjang integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab di perguruan tinggi Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, R., Malahayati, E. N., & Fauzi, A. (2024). Media Pembelajaran Video Simulasi Perubahan Wujud Zat dan Bentuk Energi: Penelitian dan Pengembangan. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i3.1416>
- Ayyubi, I. I. A., Islamiah, D., Fitriyah, D., Agustin, M. A., & Rahma, A. (2024). Penerapan Model Brain Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i2.11>
- Baharun, S., & Syakur, S. A. (2025). Interactive Whiteboard as a Medium for Nahwu Learning: Bridging Technology and Arabic Grammar Education. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 7(01), 1–20.
- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2).
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- Fakhrunnisaa, N., & Rahmawati. (2023). Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book. *Jurnal Konsepsi*, 12(2), Article 2. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264>
- Hakim, A. R., Wijono, H. A., Sugiyanto, S., Setyawan, A., & Khulailiyah, A. (2025). Implementasi Pendekatan Multidimensional Guru Aqidah Akhlak dalam Penanaman Sikap Percaya Diri. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v3i1.101>
- Hasan, M. S., & Azizah, M. (2022). Reconstructing the Islamic Religious Education Curriculum with a Bullying Prevention Perspective. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31538/tijie.v3i2.1702>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. sage.
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi model ARCS dalam pembelajaran saintifik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada peminatan mata pelajaran geografi di kelas matematika ilmu alam. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 7–24.

- Khoiriah, S. U., Lubis, L. K. L. U., & Anas, D. K. N. (2023). Analisis Perkembangan Sistem Manajemen Pendidikan di Era Society 5.0. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.56910/jispendor.v2i2.650>
- Lapasau, M., Virgana, V., Suendarti, M., & Hasbullah, H. (2023). PKM Pelatihan Pemanfaatan Interactive Whiteboard dalam Pembelajaran Daring bagi Guru. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 365–370. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.11233>
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use of the ARCS model in education: A literature review. *Computers & Education*, 122, 54–62. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019>
- Liriwati, F. Y. (2023). Revolusi Digital dan Merdeka Belajar: Meningkatkan Daya Saing Siswa di Era Teknologi. *Journal Innovation In Education*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.284>
- Maskuroh, L. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Dinamika Sosial, Kebijakan, dan Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 78–90. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8357>
- Purwanto, P. (2013). Penggunaan Papan Tulis Interaktif Di Kelas The Use Of Interactive Whiteboard In Classroom. *Jurnal Teknodik*, 104–116. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i3.565>
- Raida, R., Malisi, M. A. S., & Aghnaita, A. (2025). Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.37329/kamaya.v8i2.4124>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rofiq, A., Hasan, M. S., Judijanto, L., Suprihatin, & Aziz, M. K. N. A. (2025). Kyai's Leadership in Prayer-Based Counseling at Pesantren: A Management Strategy. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/ndhq.v10i1.53>
- Saputra, A. M., & Sultoni, M. I. (2025). Modeling, Reinforcement, Dan Self-Efficacy Dalam Proses Pembelajaran Dan Penggunaan Bahasa: Sebuah Tinjauan Kuantitatif Deskriptif. *JURNAL KOULUTUS*, 8(1). <https://doi.org/10.51158/1ajhgg51>
- Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Pd, M., Jumadi, S. P. I., Pd, M., Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Edu Publisher.
- Simanjuntak, M. M., Saragih, A. D., Simanjuntak, C. J., Tambunan, E. P., Purba, M. S. D., Lingga, R. H., Gultom, R. V., & Simanjuntak, O. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd 094155 Rambung

- Merah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), Article 04. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21375>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sulfikar, S., & Fawzani, N. (2023). Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.337>
- Uno, H. B. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*.
- Uqba, M. S. S., Hasaniyah, N., Anshory, A. M. A., & Rasyidah, N. (2024). The Role of Technology in Arabic Education: Smartboard Features and Challenges. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 72–86. <https://doi.org/10.36668/jih.v7i1.801>
- Wijaya, A. D. (2024). Dampak Rendahnya Self Efficacy Pada Mahasiswa Tingkat Akhir: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.56185/jubikops.v4i2.768>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications* (Vol. 6). Sage Thousand Oaks, CA.