

PENERAPAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

¹AMIROTUN NASIKHA, ²SYAMSUDDIN ALI ³NUROH AISYAH

¹UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI, ²UNIVERSITAS ISLAM MALANG, ³UIN MAULANA
MALIKI IBRAHIM MALANG

E-mail: amirotunnasikha31@gmail.com, rozabakkata@gmail.com, nurohaisyah12@gmail.com

Abstract

The Arabic language remains a critical subject within Islamic and global educational contexts. However, students in secondary education often perceive it as monotonous and difficult to engage with, primarily due to traditional teaching methods that fail to cater to their learning preferences. This study explores the implementation of a Game-Based Learning (GBL) model as a pedagogical strategy to enhance student motivation and engagement in Arabic language learning. Using a qualitative descriptive design, the research was conducted at a private Islamic senior high school in East Java, Indonesia, involving 30 eleventh-grade science-track students. Data were collected through classroom observation, semi-structured interviews, and learning documentation. The findings reveal a marked improvement in students' enthusiasm, active participation, and vocabulary acquisition following the integration of digital and manual educational games, including Puzzlemaker, Bamboozle, Quizizz, and Wordwall. The GBL model fostered a dynamic, interactive, and student-centered classroom environment that contrasted significantly with prior passive learning behaviors. These results suggest that GBL is an effective instructional approach for revitalizing Arabic language instruction, particularly when aligned with learners' interests and supported by appropriate instructional design. Further research employing mixed methods is recommended to quantitatively measure its long-term impact on academic achievement and language proficiency.

Keywords: Arabic language learning, Game-Based Learning, student motivation, educational games, secondary education

Abstrak

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran strategis dalam konteks pendidikan Islam dan global. Namun, siswa pada jenjang sekolah menengah sering kali menganggap pembelajaran Bahasa Arab monoton

dan sulit dipahami, terutama akibat metode pengajaran konvensional yang kurang sesuai dengan gaya belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di salah satu madrasah aliyah swasta di Jawa Timur, Indonesia, dengan melibatkan 30 siswa kelas XI jurusan IPA. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme siswa, partisipasi aktif, serta penguasaan kosakata setelah integrasi permainan edukatif digital dan manual seperti *Puzzlemaker*, *Bamboozle*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. Model GBL berhasil menciptakan suasana kelas yang dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa, berbeda dari pola belajar pasif sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa GBL merupakan pendekatan instruksional yang efektif untuk merevitalisasi pembelajaran Bahasa Arab, terutama jika dirancang secara kontekstual dan menarik. Penelitian lanjutan dengan pendekatan campuran direkomendasikan guna mengukur dampak jangka panjang GBL terhadap prestasi akademik dan keterampilan berbahasa Arab siswa.

Kata Kunci: pembelajaran Bahasa Arab, *Game-Based Learning*, motivasi belajar, permainan edukatif, pendidikan menengah

1. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki nilai strategis dalam berbagai bidang, terutama dalam konteks keislaman, kebudayaan, dan komunikasi global. Penguasaannya menjadi sangat penting, tidak hanya untuk memahami literatur keagamaan klasik seperti Al-Qur'an dan Hadis, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran lintas disiplin yang terus berkembang (Pamessangi, 2019). Di Indonesia, Bahasa Arab telah diajarkan secara formal di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di madrasah dan sekolah Islam, namun efektivitas pembelajarannya masih menghadapi banyak tantangan.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Metode pengajaran yang cenderung konvensional, minim interaksi, serta tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masa kini, menjadi penyebab utama siswa merasa jenuh dan kurang tertarik (Nisa Khoirun, Cahyani & Abu Nafi', 2024). Apalagi dalam menghadapi generasi Z yang sangat

dekat dengan teknologi, pendekatan pembelajaran yang statis dan bersifat tekstual menjadi hambatan tersendiri bagi tercapainya hasil belajar yang optimal.

Dalam menjawab tantangan tersebut, berbagai inovasi pedagogis telah dikembangkan, salah satunya adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL). GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan sebagai media edukatif untuk menyampaikan materi ajar secara interaktif dan menyenangkan (Farida, Ulfa, & Kuswandi, 2022). Metode ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memicu partisipasi aktif, serta meningkatkan retensi dan penguasaan materi, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma et al. (2022) menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan memperkuat keterlibatan afektif mereka dalam proses pembelajaran.

Namun, meskipun efektivitas GBL telah banyak dibuktikan dalam berbagai konteks mata pelajaran, implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah di Indonesia masih relatif terbatas, baik dari segi praktik maupun literatur akademik. Penelitian ini hadir untuk mengeksplorasi penerapan model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Selain mengukur dampak implementatifnya, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi konseptual dalam merancang pembelajaran Bahasa Arab yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam dinamika pembelajaran Bahasa Arab berbasis permainan, khususnya dalam konteks motivasi dan semangat belajar siswa. Desain deskriptif-kualitatif dianggap paling sesuai untuk mengamati fenomena pembelajaran secara alamiah tanpa manipulasi variabel, serta memungkinkan peneliti untuk menangkap respons, persepsi, dan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh (Creswell, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu madrasah aliyah swasta di Provinsi Jawa Timur, yang dalam artikel ini dirahasiakan namanya untuk menjaga etika penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas XI jurusan MIPA, yang telah mengikuti pembelajaran Bahasa Arab pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan pertimbangan bahwa kelas ini menunjukkan kecenderungan rendahnya semangat belajar sebelum intervensi dilakukan, dan sekaligus menjadi target utama implementasi metode *Game-Based Learning*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa, dinamika kelas, dan respons terhadap model GBL. Wawancara dilakukan terhadap beberapa siswa dan guru Bahasa Arab untuk memperoleh data reflektif mengenai persepsi mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi, seperti hasil kerja siswa, tangkapan layar aktivitas permainan (misalnya Bamboozle, Wordwall, atau Puzzlemaker), serta rekaman visual proses pembelajaran, digunakan untuk memperkuat validitas temuan.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994), yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan untuk menyaring informasi yang relevan; penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif deskriptif; dan penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif dengan mengacu pada indikator semangat belajar siswa, seperti partisipasi aktif, antusiasme, dan capaian kosakata dalam Bahasa Arab.

Peneliti juga melakukan *triangulasi teknik* guna meningkatkan validitas data, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, keterlibatan guru Bahasa Arab sebagai kolaborator dalam proses observasi turut membantu menilai keefektifan intervensi pembelajaran berbasis permainan secara objektif.

3. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas XI MIPA salah satu madrasah aliyah swasta di Jawa Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Sebanyak 27 siswa menjadi partisipan aktif dalam rangkaian pembelajaran Bahasa Arab yang diintegrasikan dengan model *Game-Based Learning* (GBL). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan semangat belajar siswa setelah penerapan berbagai media permainan edukatif yang dikembangkan secara digital maupun manual.

Sebelum implementasi model GBL, hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Arab. Gejala yang diamati antara lain: minimnya respons verbal saat guru bertanya, jarang nya siswa mencatat kosakata baru, serta dominasi suasana kelas yang pasif dan monoton. Guru Bahasa Arab di kelas tersebut juga mengonfirmasi bahwa siswa kerap menganggap mata pelajaran ini sebagai beban, terutama karena pendekatan pembelajaran sebelumnya kurang variatif dan berbasis hafalan.

Setelah diterapkan model GBL selama beberapa sesi pembelajaran, perubahan signifikan teramati. Permainan yang digunakan antara lain *Bamboozle*, *Puzzlemaker*, *Quizizz*, dan *Wordwall*, yang disesuaikan dengan materi ajar seperti kosakata tematik tentang kesehatan, kegiatan sehari-hari, dan lingkungan sekolah. Setiap sesi permainan didesain dengan instruksi yang jelas dan disertai elemen kompetitif, kolaboratif, dan visual interaktif.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam beberapa indikator. Misalnya, saat menggunakan permainan *Puzzlemaker* untuk mencari kosakata dalam Bahasa Arab, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Beberapa kelompok mampu menemukan lebih dari 10 kata kunci dalam waktu terbatas, dan mampu menerjemahkannya dengan benar ke dalam Bahasa Arab.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan jumlah kosakata yang ditemukan dan diterjemahkan oleh masing-masing kelompok siswa.

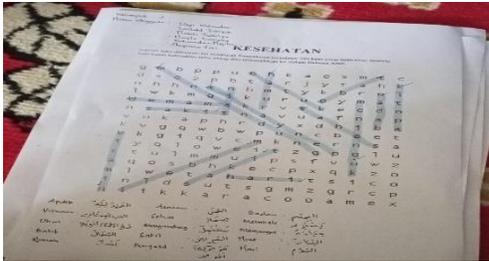
Tabel 1. Jumlah Kosakata yang Ditemukan dan Diterjemahkan oleh Siswa

| Kelompok | Permainan Digunakan | Jumlah Kata Ditemukan | Jumlah Kata Diterjemahkan | Skor Total |
|----------|---------------------|-----------------------|---------------------------|------------|
| A | Puzzlemaker | 12 | 10 | 85 |
| B | Bamboozle | 9 | 8 | 75 |
| C | Wordwall | 14 | 13 | 90 |
| D | Quizizz | 10 | 9 | 80 |

Catatan: Skor diperoleh berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tantangan kosakata.

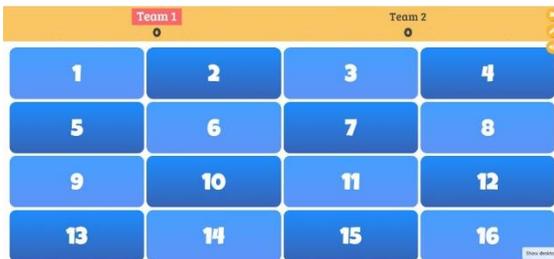
Dokumentasi visual selama proses pembelajaran juga memperlihatkan bahwa siswa sangat terlibat dalam aktivitas bermain sekaligus belajar. Berikut adalah contoh gambar dari dua bentuk permainan yang digunakan:

Gambar 1. Tangkapan Layar Permainan “Puzzlemaker”



Kegiatan siswa dalam mencari dan melingkari kosakata Bahasa Arab bertema "Kesehatan".

Gambar 2. Tampilan Interaktif dari Permainan “Bamboozle”



Pertanyaan kuis kosakata Bahasa Arab yang disajikan secara tim menggunakan Bamboozle.

Siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang positif. Mereka yang sebelumnya pasif mulai tampil lebih aktif dalam permainan, baik secara individu maupun kelompok. Dalam satu sesi menggunakan *Bamboozle*, kelompok siswa yang biasanya paling sedikit menyumbangkan jawaban, justru berhasil memperoleh skor tertinggi karena ketepatan mereka dalam menjawab pertanyaan berbasis kosakata.

Guru juga mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kondusif. Tidak ditemukan gangguan perilaku atau kehilangan fokus selama sesi pembelajaran berbasis permainan berlangsung. Hasil kerja siswa yang dikumpulkan menunjukkan bahwa penguasaan kosakata meningkat secara bertahap, baik dalam aspek pemahaman maupun produksi bahasa.

Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi GBL dalam pembelajaran Bahasa Arab secara nyata mampu mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Meskipun pengukuran kuantitatif tidak dilakukan dalam studi ini, kecenderungan partisipasi yang meningkat dan perubahan perilaku belajar yang positif dapat dijadikan indikator awal terhadap keberhasilan pendekatan ini.

4. Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab secara nyata meningkatkan semangat dan keterlibatan belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya yang menekankan bahwa integrasi elemen permainan dalam proses belajar mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif (Farida, Ulfa, & Kuswandi, 2022; Kusuma et al., 2022).

Dalam konteks kelas yang diteliti, perubahan perilaku siswa terlihat signifikan setelah diterapkannya permainan seperti *Puzzlemaker*, *Bamboozle*, dan *Quizizz*. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menerjemahkan kosakata. Hal ini sejalan dengan temuan Winatha & Setiawan (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Temuan ini juga menguatkan teori motivasi belajar yang menyebutkan bahwa aktivitas yang memicu rasa ingin tahu, tantangan, dan keterlibatan emosional mampu meningkatkan perhatian dan daya retensi siswa terhadap materi (Ryan & Deci, 2000). Dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Arab yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa (Pamessangi, 2019), pendekatan seperti GBL menjadi alternatif strategis untuk mengatasi kejenuhan belajar yang disebabkan oleh metode konvensional yang berorientasi pada hafalan.

Lebih jauh, hasil ini mendukung pandangan konstruktivis yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif siswa. Dalam konteks GBL, siswa bukan hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pencipta makna melalui eksplorasi, percobaan, dan interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Hal ini tampak dalam dinamika kerja kelompok saat siswa terlibat dalam permainan berbasis tantangan kosakata, yang secara tidak langsung juga mengasah kemampuan kolaboratif mereka.

Namun, meskipun hasilnya positif, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan GBL sangat bergantung pada perencanaan yang matang dan relevansi permainan dengan tujuan pembelajaran. Permainan yang tidak sesuai dengan konten materi atau terlalu kompleks justru dapat mengganggu fokus siswa (Mailis, 2022). Oleh karena itu, pemilihan jenis permainan, pengaturan waktu, dan penguatan refleksi setelah sesi pembelajaran menjadi faktor penting dalam menjamin efektivitas pendekatan ini.

Dari segi implikasi praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi kuat bagi para guru Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah untuk mulai mengintegrasikan media permainan dalam praktik pengajaran sehari-hari. Terlebih di era digital saat ini, siswa sudah sangat terbiasa dengan aplikasi berbasis permainan. Menggunakan platform seperti *Wordwall* atau *Educandy*, guru dapat merancang materi yang tidak hanya sesuai kurikulum, tetapi juga menyenangkan dan kontekstual bagi siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menambah bukti empiris bahwa *Game-Based Learning* merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar Bahasa Arab, terutama jika diterapkan secara terencana dan didukung oleh perangkat pembelajaran yang relevan. Ke depan, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan pengukuran kuantitatif dan perluasan konteks pembelajaran, termasuk di sekolah umum dan madrasah non-keagamaan, untuk menguji replikabilitas temuan ini.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah atas secara nyata berkontribusi positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Melalui integrasi permainan edukatif seperti *Puzzlemaker*, *Bamboozle*, *Wordwall*, dan *Quizizz*, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan kemampuan menguasai kosakata. Pendekatan ini secara efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.

Secara teoretis, temuan ini mendukung pendekatan konstruktivistik dan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan dalam membangun pemahaman dan retensi siswa. GBL terbukti mampu menjadi alternatif dari metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Temuan ini merekomendasikan agar guru Bahasa Arab dan pengembang kurikulum mempertimbangkan integrasi GBL sebagai strategi pembelajaran yang berkelanjutan. Pemilihan permainan hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa, serta didukung dengan refleksi pascapembelajaran agar manfaat pedagogisnya optimal. Selain itu, pelatihan bagi guru untuk merancang dan mengelola permainan edukatif juga menjadi langkah penting untuk memastikan efektivitas penerapan model ini.

Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (*mixed-methods*) guna mengukur dampak GBL secara lebih objektif terhadap pencapaian akademik, motivasi intrinsik, dan perkembangan keterampilan bahasa Arab siswa. Selain itu, perluasan konteks ke jenjang pendidikan dan wilayah geografis yang berbeda akan memperkaya generalisasi hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Dewi. (2022). Implementasi model pembelajaran game-based learning terhadap minat belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan mobile game-based learning kosakata Bahasa Arab untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran game-based learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28.
- Mailis, M. (2022). Game-based Arabic learning at MAN 2 Bukittinggi: Best practice. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 4(1), 53.
- Nisa Khoirun, C., Cahyani, E., & Abu Nafi', A. (2024). Model pembelajaran game-based learning terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab. *Journal of Arabic Education*, 4(1), 1.
- Oktavia, R. (2022). Game-based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Pamessangi, A. A. (2019). Analisis kesulitan belajar Bahasa Arab mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2(1), 11–24.

- Parihin. (2023). Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa kelas XI MQNH Putri. *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 1(2), 136–150.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game-based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- 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>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.