

Game Interaktif: Solusi Seru untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa dalam Belajar Bahasa Arab

Muhammad Ramadhan¹, Muhammad Fadhil², Ahmad Arif³, I Putu Axl A. K⁴,
Fathulloh⁵

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, STIT Hidayatunnajah Bekasi, Indonesia;

Email: mramadhanwd@gmail.com¹, muhmmadfadil873@gmail.com²,
ahmadarief2606@gmail.com³, axlputu@gmail.com⁴, fathulohnaladiprana@gmail.com⁵

Abstract. The use of interactive games in Arabic language teaching is in line with the need to develop teaching strategies that are in line with the digital era. Arabic language teaching becomes more interesting and more successful in developing students' overall language proficiency when interactive games are used. The main objective of this study was to test the effectiveness of using interactive games in increasing student interaction and engagement in Arabic language learning. This study is expected to be a reference for teachers and education practitioners in creating an active and participatory learning atmosphere. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model. This study was conducted in two cycles consisting of the following stages: planning, action, observation, and reflection. This model is used to evaluate the effectiveness of implementing interactive games in increasing student interaction and engagement in Arabic language learning. Data collection techniques were carried out using questionnaires and direct observation. The results of this study indicate that only 60% of students were fully involved in class during cycle I, while only 65% actively participated in debates and game activities. This low figure is due to students' inability to understand the game mechanism and the lack of original learning strategies. However, after refining the approach in cycle II, class engagement jumped to 90% and student participation increased to 85%. Modifications such as simplifying the game rules, incorporating rewards such as prizes and trophies, and blending social and competitive aspects have all been successful in increasing student interest and engagement. Furthermore, students' average score on the Arabic comprehension test increased from 70 in cycle I to 85 in cycle II, indicating that interactive game-based learning improves students' cognitive understanding in addition to students' social and emotional engagement.

Abstrak. Penggunaan game interaktif dalam pengajaran bahasa Arab sejalan dengan kebutuhan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang sesuai dengan era digital. Pengajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan lebih berhasil dalam mengembangkan kemahiran berbahasa siswa secara keseluruhan ketika game interaktif digunakan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan game interaktif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi

Article History:

Received: 2025-02-28

Accepted: 2025-05-13

Keywords:

interactive games,
arabic, student
interaction, student
engagement.

Kata Kunci:

game interaktif,
bahasa arab, interaksi
siswa, keterlibatan
siswa.

guru dan praktisi pendidikan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan game interaktif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan observasi secara langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hanya 60% siswa yang terlibat penuh di kelas selama siklus I, sementara hanya 65% yang berpartisipasi aktif dalam debat dan kegiatan permainan. Angka yang rendah ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa untuk memahami mekanisme permainan dan kekurangan strategi pembelajaran asli. Namun, setelah penyempurnaan pendekatan pada siklus II, keterlibatan kelas melonjak hingga 90% dan partisipasi siswa meningkat hingga 85%. Modifikasi seperti penyederhanaan aturan permainan, menggabungkan penghargaan seperti hadiah dan piala, dan memadukan aspek sosial dan kompetitif semuanya telah berhasil dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Lebih jauh, skor rata-rata siswa pada tes pemahaman bahasa Arab meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game interaktif meningkatkan pemahaman kognitif siswa selain keterlibatan sosial dan emosional siswa.

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib di madrasah (Saputra *et al.*, 2023). Bahasa arab merupakan bahasa yang memiliki struktur sangat kompleks (Prindyatno & Alwi, 2024). Sejak zaman dahulu, umat Islam di seluruh dunia telah mempelajari bahasa Arab yang menjadi salah satu bahasa asing. Dikarenakan mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam, bahasa ini diajarkan sejak usia dini (Yani, 2024).

Selain sebagai bahasa agama, bahasa Arab memainkan peran penting dalam budaya global sebagai sarana komunikasi administratif, budaya, dan ilmiah. Kekhasan bahasa Arab dan kecenderungannya terhadap tradisi intelektual Islam menjadikannya bahasa penting untuk memahami karya ilmiah tradisional, karya sastra, dan doktrin agama. Signifikansi bahasa Arab sebagai bahasa untuk komunikasi dan pemahaman lintas budaya semakin meningkat dalam lingkungan global saat ini. Studi ini menekankan betapa pentingnya bagi siswa dan intelektual di seluruh dunia untuk memahami bahasa Arab sebagai sarana mempelajari ajaran Islam secara mendalam, sastra Arab, dan pencapaian ilmiah penting. Akibatnya, mempelajari bahasa Arab sangat penting untuk mendapatkan akses ke warisan budaya dan intelektual yang kaya (Manan & Nasri, 2024).

Meskipun bahasa Arab memiliki arti penting, ada sejumlah kendala yang dapat menghambat keberhasilannya dalam bidang studi ini. Masalah-masalah ini meliputi kesulitan dalam memperoleh keterampilan bahasa Arab, sumber belajar yang tidak memadai, dan ketidaksesuaian kurikulum. Peluang untuk meningkatkan pengajaran

bahasa Arab juga dapat diteliti, seperti promosi inisiatif pertukaran budaya, kerja sama antarlembaga, dan penggunaan teknologi pendidikan.

Bahasa Arab memudahkan perolehan keterampilan linguistik yang kaya akan aspek spiritual dan budaya. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa menganggap belajar bahasa Arab sebagai hal yang membosankan dan tidak menarik. Banyak faktor, termasuk strategi pengajaran yang berulang-ulang, kurangnya sumber belajar interaktif, dan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dapat menjadi penyebabnya. Rendahnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab dapat disebabkan oleh masalah ini, yang pada akhirnya dapat merusak hasil belajar siswa.

Dalam mengatasi berbagai permasalahan siswa selama proses pembelajaran bahasa Arab, maka diperlukan teknologi digital yang tepat. Menurut, Fadhillah & Khairani (2024) menyatakan bahwa teknologi digital adalah sistem komputerisasi yang menggunakan informasi dalam bentuk nilai numerik 0 dan 1 untuk menunjukkan status aktif dan nonaktif. Karena terhubung melalui sinyal untuk mengirimkan pesan, teknologi ini juga dikenal sebagai teknologi nirkabel. Karena sinyal digital bergerak lebih cepat daripada cahaya, yang tidak dapat ditandingi oleh teknologi analog, teknologi ini menawarkan keunggulan tersendiri. Teknologi digital adalah sistem pengiriman yang efektif dari sudut pandang komunikasi, yang memungkinkan komunikasi yang lebih dinamis yang tidak dibatasi oleh waktu atau lokasi.

Salah satu dari banyak peluang pendidikan yang muncul akibat pertumbuhan teknologi digital adalah penggunaan game interaktif sebagai alat pengajaran. Game berbasis teknologi yang dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran selain memberikan hiburan dikenal sebagai game interaktif. Game interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menambah minat serta makna pada proses pembelajaran dengan memasukkan unsur-unsur kompetitif, tantangan yang menghibur, dan desain yang menarik secara visual. Dalam hal pembelajaran bahasa Arab, gameinteraktif dapat membantu siswa mengatasi kendala dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Terdapat sejumlah manfaat menggunakan game interaktif di kelas yang relevan dengan kebutuhan anak-anak saat ini. Pertama, lingkungan belajar yang menarik dan merangsang dapat dihasilkan menggunakan game interaktif. Siswa lebih cenderung belajar dan berpartisipasi secara aktif ketika komponen visual, aural, dan interaktif digabungkan. Kedua, game interaktif memberi anak-anak kesempatan untuk belajar secara langsung. Melalui berbagai tugas dan latar yang diciptakan kembali dalam permainan, siswa dapat meningkatkan keterampilan bahasa mereka, termasuk kosakata, tata bahasa, dan pengucapan. Ketiga, dengan mendorong siswa untuk berkolaborasi atau terlibat dalam persaingan yang sehat dengan teman sebayanya, game interaktif dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik.

Penggunaan game interaktif dalam pengajaran bahasa Arab sejalan dengan kebutuhan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang sesuai dengan era digital. Pengajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan lebih berhasil dalam mengembangkan kemahiran berbahasa siswa secara keseluruhan ketika game interaktif digunakan. Misalnya, dibandingkan dengan teknik tradisional, siswa dapat mempelajari

tata bahasa, meningkatkan pelafalan, atau menghafal kosakata dengan cara yang lebih kontekstual dan dinamis dengan menggunakan aplikasi permainan.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan game interaktif untuk mengajarkan bahasa Arab juga memiliki kekurangan. Kurangnya permainan yang dirancang khusus untuk mempelajari bahasa Arab, khususnya yang disesuaikan dengan kurikulum, merupakan salah satu kesulitannya. Selain itu, agar game interaktif dapat secara efektif memenuhi tujuan pembelajaran, guru harus kompeten dalam memilih dan memanfaatkannya. Untuk menjamin bahwa permainan interaktif dapat memberikan manfaat maksimal untuk mempelajari bahasa Arab, diperlukan metode yang sistematis dan kooperatif yang melibatkan pendidik, pembuat permainan, dan lembaga pendidikan.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti pentingnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pertama, penelitian dengan judul “Media Game Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Tkj 3 Smk Muhammadiyah Sekampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall adalah alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil dalam evaluasi bahasa Arab, berhasil memenuhi indikator penelitian (Nur et al., 2024). Kedua, penelitian dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat keberhasilan dalam mengembangkan game edukasi bahasa Arab dengan metod GDLC (Islam et al., 2024). Ketiga, penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Mi Salafiyah Syafi'iyah Ar-Rahmah Nglaban Jombang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game berbasis pembelajaran terlihat sebanyak 82,93% responden sangat setuju mengenai kemudahan antarmuka, dan 81,71% sangat setuju dengan kesesuaian materi (Rizal et al., 2024).

Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada penerapan game interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Arab, yang tidak hanya memfokuskan pada hasil belajar tetapi juga pada peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa di dalam kelas. Game interaktif ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif, dan memungkinkan kolaborasi di antara mereka, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini terjadi.

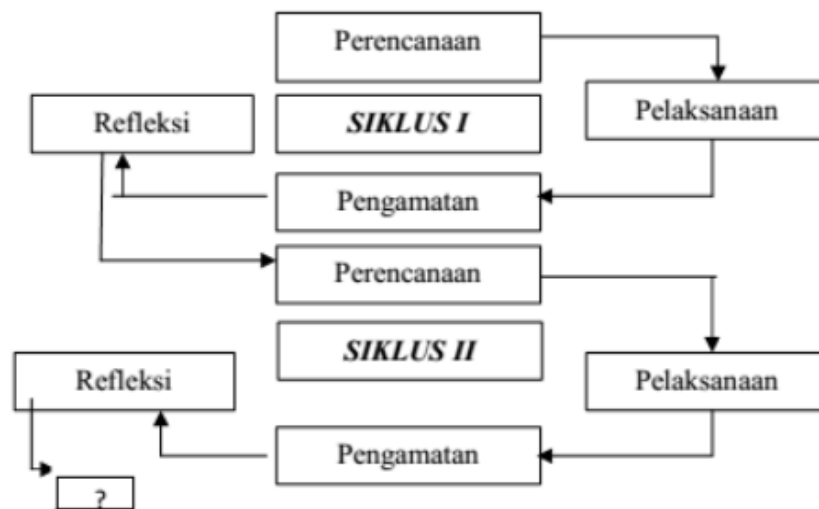
Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan game interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab? dan (2) apakah game interaktif dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran?. Penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi efektivitas metode tersebut tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan game interaktif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini diharapkan dapat

menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan game interaktif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian adalah siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar Islam di Karawang. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Total subjek penelitian adalah 28 siswa. Data primer dan sekunder merupakan dua kategori yang menjadi dasar metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar Islam di Karawang yang diberikan kuesioner untuk diisi untuk mengumpulkan data primer. Dalam mengevaluasi karakteristik siswa, lingkungan belajar, administrasi sekolah, dan materi pengajaran guru, data sekunder dikumpulkan melalui observasi langsung.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, observasi langsung selama kegiatan kelas menunjukkan bahwa siswa Kelas V pada salah satu sekolah dasar Islam di Karawang menunjukkan interaksi dan keterlibatan yang rendah dalam belajar bahasa Arab.

Sejumlah hasil ilmiah dari penelitian ini membuktikan manfaat game interaktif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Kesimpulan utama yang diambil dari data yang dikumpulkan dari dua siklus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Interaksi Siswa

Salah satu penanda utama efektivitas metode atau strategi pembelajaran adalah keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan aktif mendorong pertumbuhan keterampilan sosial, kerja sama tim, dan pemikiran kritis selain mencerminkan keterlibatan emosional dan intelektual siswa. Agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran, sangat penting untuk membuat strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi siswa sebaik mungkin. Berikut ini disajikan hasil dari siklus I dan siklus II terkait peningkatan interaksi siswa.

Tabel 1. Hasil Siklus I dan Siklus II Terkait Peningkatan Interaksi Siswa

Siklus I	Siklus II
65%	85%
Rendah	Baik

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hanya 65% siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi dan aktivitas permainan selama siklus I, yang menunjukkan bahwa partisipasi siswa masih rendah. Keadaan ini menunjukkan bahwa teknik pembelajaran awal terbatas. Namun, tingkat interaksi siswa meningkat drastis menjadi 85% pada siklus II setelah metode tersebut disempurnakan. Pertumbuhan ini menunjukkan seberapa baik pendekatan permainan interaktif, yang menggabungkan dinamika sosial dan komponen kompetitif, diterapkan. Telah dibuktikan bahwa metode ini secara efektif merangsang interaksi sosial, memotivasi siswa untuk terlibat lebih penuh dalam diskusi dan kerja tim dalam aktivitas tersebut. Penelitian ini menyoroti betapa pentingnya metode pengajaran yang kreatif dan berpusat pada siswa untuk membangun lingkungan belajar yang merangsang dan mendukung.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Salah satu elemen penting yang memengaruhi seberapa baik proses belajar mengajar berjalan adalah keterlibatan siswa. Siswa yang berpartisipasi aktif biasanya menunjukkan lebih banyak antusiasme, pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran, dan kapasitas untuk menerapkan informasi dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, menciptakan strategi pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa harus memprioritaskan upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berikut ini disajikan hasil dari siklus I dan siklus II terkait peningkatan keterlibatan siswa.

Tabel 2. Hasil Siklus I dan Siklus II Terkait Peningkatan Keterlibatan Siswa

Siklus I	Siklus II
60%	90%
Rendah	Sangat Baik

Menurut Siklus I, hanya 60% siswa yang terlibat aktif dalam keterlibatan di kelas. Kurangnya pemahaman beberapa siswa terhadap mekanisme permainan menjadi penyebabnya. Setelah penyesuaian pada Siklus II, 90% siswa terlibat. Penambahan insentif seperti hadiah dan penghargaan serta penyederhanaan aturan permainan menjadi penyebab utama peningkatan ini. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran melibatkan komponen instruksional dan menghibur, siswa cenderung lebih termotivasi.

3. Peningkatan Pemahaman Materi

Pemahaman materi merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan terapan pada siswa, maka pemahaman merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Tingkat pemahaman yang tinggi memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, membuat pilihan terbaik, dan menghubungkan ide dengan skenario dunia nyata selain menghafalnya. Agar siswa memperoleh hasil belajar terbaik dan paling bertahan lama, praktik pembelajaran yang meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran sangatlah penting. Berikut ini disajikan hasil dari siklus I dan siklus II terkait peningkatan pemahaman materi.

Tabel 3. Hasil Siklus I dan Siklus II Terkait Peningkatan Pemahaman Materi

Siklus I	Siklus II
70	85
Cukup Baik	Baik

Nilai rata-rata siswa pada tes pemahaman bahasa Arab meningkat secara signifikan dari rata-rata nilai 70 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan seberapa baik taktik pembelajaran tersebut berhasil, tetapi juga menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Melalui latihan yang mendorong keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan kerja sama tim, game interaktif ini menawarkan siswa pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan bermakna, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap ide. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Temuan ilmiah yang diperoleh antara lain game interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sesuai dengan filosofi konstruktivis Vygotsky, yang menyoroti nilai pembelajaran melalui interaksi sosial. Karena dinamika kelompok dalam game interaktif tersebut membutuhkan kerja sama dan diskusi, terjadi peningkatan kontak siswa dalam penelitian ini. Menurut Teori Penentuan Nasib Sendiri, penyertaan komponen kompetisi dan penghargaan meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara kompetisi menimbulkan kesulitan, insentif memberi siswa rasa pencapaian yang mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi. Penggunaan media multisensori dalam game interaktif meningkatkan pemahaman pemain terhadap konten bahasa

Arab, yang memperkuat prinsip Pembelajaran Multimedia. Siswa lebih mampu memahami tata bahasa dan kosakata ketika gambar, audio, dan interaksi digabungkan.

Hal diatas dapat terjadi dikarenakan game interaktif mendorong kolaborasi dan komunikasi di kelas. Hal ini penting untuk belajar bahasa Arab, yang memerlukan latihan berbicara dan mendengarkan. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena nilai hiburan dari permainan interaktif membantu mereka mengatasi kebosanan dalam pembelajaran di kelas tradisional. Melalui latihan langsung dan pengulangan, permainan membantu siswa belajar dan meningkatkan ingatan serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Variabel dalam penelitian ini menjadi tren untuk diteliti dan dibahas dikarenakan, penggunaan bahasa Arab sangat penting dalam pembelajaran sejak usia dini, Namun, dalam proses pembelajaran menemukan banyak rintangan dan hambatan. Oleh karena itu diperlukan solusi yang tepat yaitu salah satunya dengan penggunaan game interaktif yang dapat meningkatkan interaksi siswa, keterlibatan siswa, dan peningkatan pemahaman siswa di dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan hasil penelitian ini antara lain pertama, penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Anwar pada tahun 2023 dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa". Tujuan penelitian ini adalah untuk memanfaatkan media permainan interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi bahasa Arab. Pendekatan PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I pembelajaran menggunakan media video animasi. Pada siklus II menggunakan media permainan interaktif. Subjek penelitian adalah siswa kelas III MIN 3 Gunungkidul. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menelusuri penerapan materi pembelajaran dan nilai-nilai yang dicapai siswa. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, capaian pembelajaran pada siklus I sebesar 60%, pada pertemuan II sebesar 70%, pada pertemuan I siklus II sebesar 82%, dan pada pertemuan II dengan kontrol klasikal sebesar 87%. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan permainan interaktif sebagai alat peraga pada materi Asmaul Hayawanat dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Anwar, 2023).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dinda Ramdani pada tahun 2023 dengan judul "Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi". Sebuah permainan instruksional bernama Educandy menggiring setiap guru sekarang dituntut untuk menggunakan teknologi di kelas, termasuk sebagai media pembelajaran. digunakan sebagai alat untuk pendidikan interaktif. Untuk mengetahui bagaimana menerapkan permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk membuat pembelajaran menyenangkan di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, metodologi penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Guru dan siswa di kelas 6 B di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi menjadi sumber data penelitian. Kuesioner, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Reduksi data, juga dikenal sebagai memilih data yang sesuai dengan desain penelitian, menyajikan data secara deskriptif, dan akhirnya menarik kesimpulan, adalah metode

analisis data yang digunakan. Menurut temuan penelitian, ada peningkatan penguasaan kosakata, 94% siswa menyatakan senang dengan permainan educandy, dan instruktur menanggapi dengan baik penggunaannya (Ramdani et al., 2023).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Robiyah Nur, Zulhannan, dan Marina Dhiva Gaza Lena pada tahun 2024 dengan judul "Media Game Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Tkj 3 Smk Muhammadiyah Sekampung". Evaluasi dan pembelajaran saling terkait erat, terutama di era digital di mana sumber daya mutakhir dapat meningkatkan proses pembelajaran. Studi ini meneliti efek penggunaan Wordwall sebagai alat penilaian digital untuk belajar bahasa Arab. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, yang mengikuti paradigma Kemmis dan McTaggart dan mencakup perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi selama dua siklus, dimotivasi oleh keterlibatan siswa yang buruk dan rasa takut selama penilaian. Studi ini mengumpulkan data menggunakan berbagai teknik, seperti observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa minat siswa terhadap penilaian telah meningkat secara signifikan. Pada siklus pertama dan kedua, skor meningkat dari 45 pada pra-siklus menjadi 58,75 dan 92,08. Demikian pula, kinerja siswa meningkat secara dramatis; skor rata-rata meningkat dari 60,3 pada pra-siklus dengan penyelesaian kelas 37,5% menjadi 72 pada siklus pertama (penyelesaian 53,12%) dan 92,81 pada siklus kedua (penyelesaian 91%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa Wordwall adalah alat yang berguna untuk meningkatkan partisipasi dan mencapai hasil yang lebih baik dalam penilaian bahasa Arab, sehingga memenuhi indikator penelitian (Nur et al., 2024).

Perbandingan hasil peneliti dengan hasil ketiga penelitian diatas yaitu, variabel tren yang diteliti oleh peneliti lebih luas dan spesifik yaitu terkait peningkatan interaksi siswa, peningkatan keterlibatan siswa, dan peningkatan pemahaman siswa. Sedangkan, ketiga penelitian diatas tidak membahas terkait topik ini.

Penelitian ini berhasil menjawab hipotesis bahwa game interaktif dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif, terbukti dari peningkatan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini tidak hanya mendukung teori-teori yang ada, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan menarik. Temuan ini relevan untuk diterapkan pada konteks pembelajaran lain yang membutuhkan peningkatan motivasi, interaksi, dan keterlibatan siswa.

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa strategi pembelajaran berbasis game interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hanya 60% siswa yang terlibat penuh di kelas selama siklus I, sementara hanya 65% yang berpartisipasi aktif dalam debat dan kegiatan permainan. Angka yang rendah ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa untuk memahami mekanisme permainan dan kekurangan

strategi pembelajaran asli. Namun, setelah penyempurnaan pendekatan pada siklus II, keterlibatan kelas melonjak hingga 90% dan partisipasi siswa meningkat hingga 85%. Modifikasi seperti penyederhanaan aturan permainan, menggabungkan penghargaan seperti hadiah dan piala, dan memadukan aspek sosial dan kompetitif semuanya telah berhasil dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Lebih jauh, skor rata-rata siswa pada tes pemahaman bahasa Arab meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan interaktif meningkatkan pemahaman kognitif siswa selain keterlibatan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, strategi pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa yang menggabungkan komponen interaktif seperti permainan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih merangsang, mendorong, dan berhasil, sehingga meningkatkan standar pembelajaran secara keseluruhan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai sebuah masukan untuk kedepannya:

1. Sebaiknya game interaktif harus secara rutin dimasukkan ke dalam pengajaran bahasa Arab oleh guru. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan dan membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan
2. Sebaiknya pendidik harus terus menciptakan variasi permainan interaktif yang berhubungan dengan konten bahasa Arab. Hal ini dapat menawarkan tantangan yang segar dan menarik serta membantu siswa mengatasi kebosanan mereka.
3. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara membuat dan menjalankan permainan interaktif, pendidik didorong untuk berpartisipasi dalam kursus atau lokakarya pembelajaran berbasis permainan.
4. Sekolah harus menyediakan sumber daya pendukung, seperti teknologi atau materi pendidikan, untuk memfasilitasi penggunaan permainan interaktif di kelas
5. Penelitian tambahan disarankan untuk dilakukan di berbagai kursus atau tingkat untuk mengevaluasi keandalan kemanjuran permainan interaktif dalam pengajaran bahasa Arab. Untuk memperluas jangkauan aplikasi, penelitian juga dapat menggunakan teknologi, seperti aplikasi permainan instruksional.
6. Untuk membuat permainan lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, guru dapat melibatkan siswa dalam proses desain permainan. Rasa kepemilikan siswa atas kegiatan belajar mereka juga dapat meningkat sebagai hasilnya.

Daftar Pustaka

- Anwar, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–12.
- Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game Cards Accounting Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 72–80.

<https://doi.org/10.30596/jippi.v2i2.62>

- Islam, S. M., Setiawan, I. R., & Asriyanik. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)*. 4(April), 2020–2025.
- Manan, A., & Nasri, U. (2024). Tantangan dan Peluang Pendidikan Bahasa Arab: Perspektif Global. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 256–265. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2042>
- Nur, R., Zulhannan, & Lena, M. D. G. (2024). Media Game Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Tkj 3 Smk Muhammadiyah Sekampung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(4), 413–446.
- Prindyatno, A. A., & Alwi, I. M. (2024). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Studi Kasus di Kelas V MI Muhammadiyah Ngadirejan. *Jurnal Ilmu Pendidikan ...*, 5(1), 149–156. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/article/view/176>
- Ramdani, D., Rizal, E., & Zulkifli, Z. (2023). Pemanfaatan Game Educandy Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 152–168. <https://doi.org/10.21274/tadris.2023.11.1.152-168>
- Rizal, M. F., Rahmawati, C., Kristianto, H., Lazulfa, I., Salamah, E. R., & Kistofer, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Mi Salafiyah Syafi'iyah Ar-Rahmah Nglaban Jombang*. 1–12.
- Saputra, P., Ritonga, A. W., Bahrudin, U., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Timur, J., Barat, J., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Timur, J., & Arab, B. (2023). Pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Payakumbuh. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 54–56.
- Yani, K. H. (2024). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Direct Method Untuk Siswa Kelas Viii Di Smpi Nazhirah Kota Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (Pba) Institut Agama Islam (Insip) Pematang*.