



Analisis Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII MTs. Nurul Iman Bergam Binjai

Analysis of Digital Game-Based Learning Media on Arabic Language Learning Interests in Grade VIII Students of MTs. Nurul Iman Bergam Binjai

Aisyah Wulandari Sisworo¹, Nurmala Sari²

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai

Email: aisyahwulandari0519@gmail.com¹, nnurmalasari210204@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 12-05-2025

Revised : 14-05-2025

Accepted : 16-05-2025

Published : 18-05-2025

Abstract

Learning media is any technology or tool used in the learning process to convey messages or material to students to be more effective and efficient and achieve learning objectives. There are various types of learning media, one of which is digital game-based learning media. This study aims to determine the effect of using digital game-based learning media on the interest in learning Arabic language of seventh grade students of Mts Nurul Iman Bergam Binjai. This research approach uses a quantitative approach, with experimental methods.

Keywords : digital, effective, efficient

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala teknologi atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VII Mts Nurul Iman Bergam Binjai. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen.

Kata Kunci : digital, efektif, efisien

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa Internasional yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari di negara-negara Timur Tengah. Bahasa Arab erat kaitannya dengan agama Islam. Dua sumber pokok ajaran Islam, Al-Quran dan hadis menggunakan bahasa Arab dalam penulisannya. Hal ini membuat bahasa Arab banyak dipelajari oleh umat Islam untuk memperdalam ajaran-ajaran Islam. Indonesia yang merupakan negara dengan penganut agama Islam terbanyak tentu banyak juga yang mempelajari bahasa Arab. Bahasa Arab dipelajari di sekolah-sekolah berbasis Islam yang ada di Indonesia. Pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan di sekolah-sekolah diatur dalam aturan Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019. Dalam aturan ini tercantum kurikulum bahasa Arab yang harus dipelajari untuk siswa jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah.

Namun sayangnya, masih banyak siswa yang masih belum berminat untuk mempelajari bahasa Arab. Mereka cenderung menganggap bahasa Arab sulit untuk dimengerti. Seperti yang diungkapkan pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saepul Islam, terdapat faktor



internal yang memengaruhi demotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, salah satunya adalah sikap negatif siswa terhadap bahasa Arab (Islam, 2020). Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Nuha, 2020) bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti oleh siswa.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab adalah melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dalam hal ini guru sebagai pengirim dan siswa sebagai penerima (Tafonao, 2021).

Media menurut Gagne dalam (Ramli, 2021), merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan Gagne, Leslie J. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film dan lain-lain. Oemar Malik yang dikutip (Susanto & Akmal, 2021) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah metode, teknik dan alat yang dipakai agar interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif ketika proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Derek Rowntree dalam (Nurdyansya 2020) adalah membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan responsiswa, memberikan respon balikan dan memberikan latihan yang sesuai. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Di era digital seperti sekarang ini, terdapat berbagai aplikasi dan website yang menyediakan permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Seperti *quizizz* *Quizizz* merupakan sebuah web berbentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* memiliki fitur kuis, survey, permainan maupun diskusi (Mawadah et al., 2021).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar siswa kelas VII Mts Nurul Iman Bergam Binjai.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Data diperoleh dari kuesioner yang disusun oleh peneliti kemudian dijawab oleh siswa sebagai responden. Jawaban berupa skala *likert* yang berisi lima pilihan jawaban. Peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh. Teknik sampling jenuh dipilih karena jumlah anggota populasi kurang dari 30 (Sugiyono, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Mts Nurul Iman Bergam Binjai yang berjumlah sepuluh orang.

Instrumen penelitian berisi berbagai pernyataan yang meliputi perasaan dan perhatian siswa, ketertarikan dan keterlibatan mengikuti pembelajaran serta pendapat siswa terkait dengan media pembelajaran berbasis permainan digital yang digunakan. Indikator-indikator ini kemudian dijabarkan dalam 10 pertanyaan terkait media pembelajaran dan 20 pertanyaan terkait minat belajar. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas *pearson*, uji reliabilitas, uji homogenitas, uji *anova* dan uji regresi linier sederhana. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh



variabel X terhadap variabel Y. H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) siswa kelas VII Mts Nurul Iman Bergam Binjai. H_1 = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) siswa kelas VII Mts Nurul Iman Bergam Binjai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Validitas dan Reliabilitas:

- Uji validitas menunjukkan 19 dari 20 pertanyaan valid.
- Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,950, yang menunjukkan kuesioner sangat reliabel.

2. Uji Normalitas dan Homogenitas:

- Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,200, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.
- Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,748, menunjukkan variasi data homogen.

3. Uji Anova:

Hasil uji Anova menunjukkan nilai signifikansi 0,011, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

4. Regresi Linier:

- Uji regresi linier menunjukkan nilai sig. 0,000, yang berarti ada pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa.
- Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,896, yang berarti 89,6% minat belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital, seperti Quizizz memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas VII Mts Nurul Iman Bergam Binjai. Beberapa poin penting yang dibahas adalah:

1. Motivasi Belajar:

Media pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dengan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan dapat menghilangkan kebosanan dan meningkatkan semangat belajar.

2. Keterlibatan Siswa:

Penggunaan media permainan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini tercermin dalam peningkatan skor pada post-test dibandingkan pre-test, di mana siswa menunjukkan lebih banyak jawaban setuju terhadap pernyataan positif.



3. Inovasi dalam Pembelajaran:

Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya teknologi digital, guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

4. Implikasi untuk Pengajaran:

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk menerapkan media pembelajaran berbasis permainan dalam proses pengajaran bahasa Arab. Dengan cara ini, diharapkan minat belajar siswa dapat terus meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang tersedia, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada siswa. Menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan, seperti simulasi percakapan dan kuis interaktif, meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis permainan digital terbukti meningkatkan minat belajar siswa dalam bahasa Arab. Elemen interaktif dan tantangan dalam permainan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Permainan digital menawarkan metode pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Visual yang menarik, alur cerita, serta gamifikasi (seperti poin, level, dan hadiah) membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi. Dengan bermain sambil belajar, siswa lebih mudah memahami kosa kata, tata bahasa, serta keterampilan berbicara dan mendengar dalam bahasa Arab.

Interaksi berulang dalam permainan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Meskipun memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan dalam implementasi media ini, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kecanduan bermain, serta perlunya bimbingan guru untuk memastikan pembelajaran tetap terarah. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas VIII, asalkan digunakan dengan perencanaan dan pengawasan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Islam, A. M. S. (2020). Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Perspektif Siswa Madrasah. *ARABIYAT : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 1–16.
- Mawadah, A. W. Al, Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Nuha, U. (2020). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (D. Toanto (ed.); 1st ed.). Diva Press.
- Nurdyansyah. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Ramli, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. In IAIN Antasari Press (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2021). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. In B.



Subiyakto (Ed.), Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat (1st ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Tafonao, T. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103– 114.