



Implementasi Game-Based Learning Yang Inovatif dan Kreatif Untuk Menumbuhkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa

Amrina¹, Putri Julia Ningsi^{2*}, Adam Mudinillah³, Tatis Malinda⁴

^{1,2,4}Pendidikan Bahasa Arab/PBA, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

³Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: julianingsiputri@gmail.com

Abstract

Effective education is a growing challenge in the digital era. The students tend to lose their interest in the conventional learning process. In an effort to increase students' enthusiasm for learning Arabic, an innovative and creative approach is needed. One promising approach is the use of Game-Based Learning (GBL), where game elements are used to enhance the learning process. This research aims to implement innovative and creative GBL in the learning environment to foster student enthusiasm for learning. This study uses a quantitative approach. A group of students is identified and assigned the task of playing an interactive game designed specifically for a particular subject matter. Data was collected through distributing questionnaires using Google Form. The innovative and creative implementation of GBL in this research resulted in a significant increase in students' enthusiasm for learning Arabic. They show higher interest, active participation, and strong motivation in learning. The level of understanding of the material also increases, so that there is an increase in student learning achievement after implementation, as well as students' ability to use the knowledge gained in real contexts. The innovative and creative use of GBL can raise students' enthusiasm for learning Arabic. This research provides evidence that this approach is effective in increasing student participation, motivation, and understanding. Thus, GBL can be a valuable tool in increasing the effectiveness of education in today's digital era. It is hoped that schools and educators can consider using Game-Based Learning as an interesting approach in developing students' enthusiasm and motivation for learning. Further research is recommended to explore the possibility of implementing GBL in various educational contexts.

Keywords: Game-Based Learning, Innovative and Creative, Passionate about Learning Arabic

Abstrak

Pendidikan yang efektif merupakan tantangan yang terus berkembang di era digital. Para siswa cenderung kehilangan minat mereka dalam proses pembelajaran konvensional. Dalam upaya untuk meningkatkan semangat belajar Bahasa Arab siswa, diperlukan pendekatan yang inovatif dan kreatif. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan Game-Based Learning (GBL), di mana elemen permainan digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan GBL yang inovatif dan kreatif dalam lingkungan pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sebuah kelompok siswa diidentifikasi dan diberi tugas untuk memainkan permainan interaktif yang dirancang khusus untuk materi pelajaran tertentu. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket dengan google form. Implementasi GBL yang inovatif dan kreatif pada penelitian ini menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam semangat belajar Bahasa Arab siswa. Mereka menunjukkan minat yang lebih tinggi, partisipasi yang aktif, dan motivasi yang kuat dalam pembelajaran. Tingkat pemahaman materi juga meningkat, sehingga terlihat adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah implementasi, serta kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks nyata. Penggunaan GBL yang inovatif dan kreatif mampu membangkitkan semangat belajar Bahasa Arab siswa. Penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan demikian, GBL dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan efektivitas pendidikan di era digital saat ini. Diharapkan sekolah-sekolah dan pendidik dapat

mempertimbangkan penggunaan Game-Based Learning sebagai pendekatan yang menarik dalam mengembangkan semangat dan motivasi belajar siswa. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengeksplorasi kemungkinan penerapan GBL di berbagai konteks pendidikan.

Kata kunci: Game-Based Learning, Inovatif dan Kreatif, Semangat Belajar Bahasa Arab

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital seperti sekarang ini, membuat anak-anak semakin terbiasa menggunakan gadget. Melalui gadget anak-anak dapat mengakses banyak hal dengan mudah. Mereka menjadi betah berlama-lama menggunakan gadget, sehingga membuat lalai dengan waktu (Al-Ayyubi, 2021). Kegemaran yang berlebihan pada sesuatu akan menimbulkan kecanduan. Hal tersebut menjadi kekhawatiran orang tua dan guru karena akan berdampak negatif. Sehingga perlu adanya inovasi dan kreatifitas untuk memanfaatkan gadget. Supaya nantinya mempunyai daya guna dan bermanfaat positif, terutama dalam intelektual anak. Gadget akan lebih bermanfaat apabila digunakan untuk media pembelajaran, tidak hanya sebagai media hiburan anak-anak saja. Penggunaan gadget untuk bermain game akan membantu pola pikir anak, daintaranya anak dapat belajar mengatur kecepatan bermain dan mengolah strategi dalam bermain.

Anak-anak khususnya usia sekolah dasar memiliki karakter senang bermain, apalagi bermain game menggunakan gadget. Sehingga pembelajaran di sekolah bisa diberikan lewat permainan di dalam game. Mereka akan tertarik dengan belajar, ketika suasana dan media belajar tersebut mendukung. Perkembangan teknologi menghadirkan banyak inovasi, salah satunya dalam Pembelajaran (Zainuddin et al., 2021; Fayanto et al., 2021). Pembelajaran berbasis game pada anak adalah pendekatan yang menggabungkan aspek permainan dengan proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik dan memotivasi anak-anak dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan ini bekerja dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam lingkungan pembelajaran, seperti tantangan, pencapaian, dan umpan balik positif. Maka game yang diinovasikan kemudian digunakan untuk pembelajaran disebut dengan game-based learning. Game-based learning adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam game-based learning, konsep dan pengetahuan diajarkan melalui permainan interaktif yang melibatkan permainan secara langsung, memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain (Kamal, 2021). Game-based learning memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan pemecahan masalah kognitif peserta didik.

Dalam permainan, peserta didik sering kali dihadapkan pada situasi yang memerlukan mereka untuk berpikir kritis, membuat keputusan, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Dalam era digital dan teknologi, game-based learning semakin populer karena dapat diimplementasikan di berbagai platform. Beberapa penelitian menyoroti manfaat game-based learning, seperti peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, dan kemampuan pemecahan masalah yang ditingkatkan (Juliyana et al., 2022). Selain itu, game-based learning juga memungkinkan pengajar untuk menyajikan materi pelajaran dalam format yang lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Tujuan dari artikel ini adalah mengidentifikasi manfaat utama pembelajaran berbasis game untuk anak-anak, terutama dalam konteks pendidikan dasar, menyoroti peran teknologi digital, khususnya game, sebagai alat pembelajaran yang efektif, membahas strategi pengembangan game edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik anak-anak usia sekolah dasar (Bani-Taha, 2022), memberikan wawasan tentang bagaimana game-based learning dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran, sehingga mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam, mendorong pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan game sebagai alat pembelajaran yang memadukan aspek pendidikan dan hiburan.

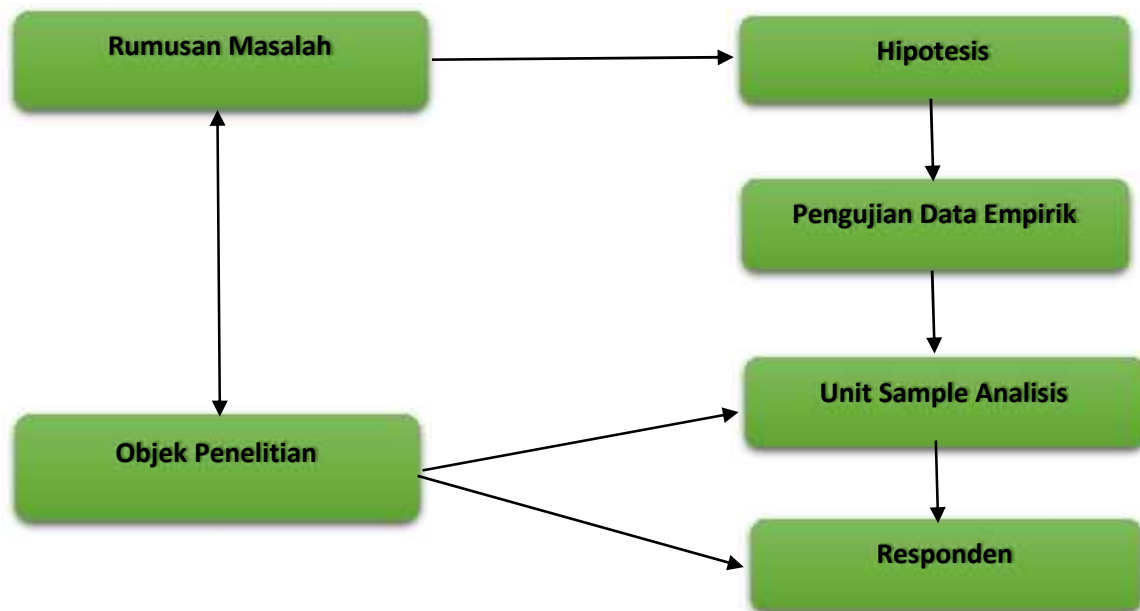
Menurut (Kurniawan et al., 2021), dengan judul penelitian metode pembelajaran kreatif berbasis game-based learning mata pelajaran Bahasa Arab untuk kelas 1 sekolah dasar islam. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan memanfaatkan game-based learning dalam pembelajarn Bahasa arab kelas satu dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam belajar. Selanjutnya menurut (Mailis, 2022), menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul game-based learning at MAN 2 Bukittinggi: best practice/ pembelajaran Bahasa arab berbasis permainan, bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan pembelajaran berbasis permainan agar meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab siswa di MAN 2 Bukittinggi. Pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan mendorong peningkatan kemampuan berpikir siswa, menarik minat dan motivasi belajar siswa, serta mengatasi rasa bosan dalam belajar. Menurut (Wardani & Almanna Wassalwa, 2020), mengatakan dalam penelitiannya yang berjudul implementasi game Bahasa model uji pengetahuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab, bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model permainan bahasa tes pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab di Lembaga Pengembangan Bahasa Arab (LPBA) di Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo Jawa Timur Tahun Pelajaran 2014-2015. Penelitian ini berupaya untuk meneliti kembali pengaruh dari implementasi game-based learning yang inovatif dan kreatif terhadap semangat belajar Bahasa Arab siswa.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini mengacu pada pendekatan kuantitatif yang dirancang untuk menguji efektivitas penggunaan Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan semangat belajar Bahasa Arab siswa. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang mengutamakan teori-teori yang relevan dan dapat diuji kebenarannya. Adapun metode ini menghasilkan data berupa angka-angka dan menerapkan analisis statistik untuk menjelaskan fenomena yang lebih dalam. Selain itu respon dari statistic harus menggunakan angka yang dihitung. Perhitungan angka disini meliputi berbagai macam kategori misalnya penjumlahan atau persentase. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi tantangan pembelajaran dalam era digital, di mana siswa cenderung kehilangan minat dalam pembelajaran konvensional. Dalam usaha untuk merangsang semangat belajar mereka, pendekatan inovatif dan kreatif diperlukan, dan GBL menjadi fokus utama penelitian ini.

Pengumpulan data yaitu dengan pengisian angket yang dibuat melalui google form berjumlah 15 pertanyaan. Angket atau kuisioner dibuat yang berisikan manfaat, keefektifan, motivasi, interaksi, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap penerapan game-based learning yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan semangat belajar Bahasa Arab siswa. Angket ini harus komprehensif, valid, dan mudah diakses berdasarkan teori yang digunakan. Dalam pengisian kuisioner atau angket, responden harus mengerti dan paham terhadap pilihannya. Pengoperasian teori dalam kuisioner dengan metode pendekatan kuantitatif yang praktis terdiri dari merumuskan pengukuran, merumuskan indikator, dan menulis

instrument penelitian secara mendalam dari pernyataan tersebut. Kelebihan dari metode kuantitatif ini adalah analisis data yang didapat bersifat objektif secara ilmiah, dan rasional.



Gambar 1. Desain kerangka penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran adalah sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Melalui metode pembelajaran diharapkan proses mengajar dapat berjalan dengan baik. Metode pembelajaran game-based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, meningkatkan keefektifan belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Siswa akan merasa nyaman dan pembelajaran akan mudah dipahami. Dengan metode ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Game-based learning bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dalam system game-based learning ini, tujuan pembelajaran diimplementasikan pada game dan siswa belajar secara interaktif dan langsung dengan konten pembelajaran. Permainan atau game memungkinkan terciptanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan gembira. Salah satu keuntungan dari game-based learning adalah mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Game yang dirancang untuk meningkatkan 4 maharah dalam Bahasa Arab, dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang tersebut. Salah satu contoh game-based learning yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah aplikasi duolingo. Yang mana dengan memanfaatkan aplikasi ini dapat meningkatkan kosa kata dan juga pemahaman tentang Bahasa Arab.

Tabel 1. Pernyataan Implementasi Game-based learning Untuk Meningkatkan Semangat belajar Bahasa Arab siswa.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Game-based learning merupakan metode pembelajaran dengan menggabungkan game dengan belajar yang menyenangkan dan bervariasi	56%	44%		
2	Saya merasa dengan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa, dapat memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan	50%	50%		
3	Saya merasa dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, pendidik perlu memanfaatkan dengan maksimal	45%	55%		
4	Menurut saya penggunaan gadget yang produktif dapat meningkatkan kecerdasan siswa dalam menelaah permasalahan yang ada	34,7%	65,3%		
5	Saya merasa harus adanya pengawasan yang ketat terhadap anak dalam penggunaan gadget sehari-hari oleh guru dan orang tua	50%	50%		
6	Saya merasa game-based learning dapat dengan mudah diaplikasikan di dalam android dengan memanfaatkan kecanggihannya dan akses yang mudah	33%	65%	2%	
7	Menurut saya dengan game-based learning dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak dalam belajar dan menyelesaikan masalah	70%	30%		
8	Saya merasa penggunaan game-based learning dapat meningkatkan kosa kata Bahasa arab siswa dengan signifikan	66,5%	33,5%		
9	Menurut saya dengan kehadiran berbagai inovasi teknologi pembelajaran game-based learning, mampu menjadikan siswa menjadi lebih kompetitif dan kritis dalam berpikir	40%	57%	3%	
10	Menurut saya dengan game-based learning guru dan siswa menjadi lebih interaktif belajar dikelas karena guru tempat siswa bertanya terkait hal yang tidak diketahui	50%	50%		
11	Saya merasa perlu adanya perhatian khusus terhadap metode dan strategi mengajar guru, karena untuk kebaikan siswa dalam menerima ilmu pengetahuan	56%	44%		
12	Menurut saya implementasi dari game-based learning dalam Pendidikan Bahasa arab dapat meningkatkan pemahaman terhadap hal baru yang dipelajari	68%	29%	3%	
13	Saya merasa game-based learning sangat cocok diterapkan dalam dunia Pendidikan Bahasa arab siswa, karena dapat menciptakan suasana yang menarik dan tidak monoton	50%	50%		
14	Saya merasa materi Bahasa arab dapat dengan mudah dipahami siswa, jika memanfaatkan	60%	40%		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	metode menggunakan game-based learning				
15	Menurut saya perlu perhatian khusus pendidik untuk mengembangkan game-based learning dalam pembelajaran Bahasa arab	55%	45%		

Keterangan:

SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS= Tidak Setuju, SS= Sangat Tidak Setuju

Pada tabel 1 dapat dipahami bahwa pernyataan pernyataan pertama game-based learning merupakan metode pembelajaran dengan menggabungkan game dengan belajar yang menyenangkan dan bervariasi, memperoleh persentase sebesar 56% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 44%. Pernyataan kedua saya merasa dengan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa, dapat memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, memperoleh persentase sebesar 50% pada kategori sangat setuju dan begitu juga dengan kategori setuju memperoleh persentase sebesar 50% pula. Selanjutnya pada pernyataan bahwa saya merasa dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, pendidik perlu memanfaatkan dengan maksimal, memperoleh persentase sebesar 45% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 55%. Pada pernyataan bahwa menurut saya penggunaan gadget yang produktif dapat meningkatkan kecerdasan siswa dalam menelaah permasalahan yang ada, mendapatkan persentase sebesar 34,7% pada kategori sangat setuju, pada kategori setuju mendapatkan persentase sebesar 65,3%. Selanjutnya pada pernyataan bahwa saya merasa harus adanya pengawasan yang ketat terhadap anak dalam penggunaan gadget sehari-hari oleh guru dan orang tua, memperoleh persentase sebesar 50% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 50%.

Pada pernyataan bahwa saya merasa game-based learning dapat dengan mudah diaplikasikan di dalam android dengan memanfaatkan kecanggihannya dan akses yang mudah, memperoleh persentase sebesar 33% pada kategori sangat setuju, pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 65% dan pada kategori tidak setuju memperoleh persentase sebesar 2%. Pada pernyataan bahwa menurut saya dengan game-based learning dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak dalam belajar dan menyelesaikan masalah, memperoleh persentase sebesar 70% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 30%. Selanjutnya pada pernyataan bahwa saya merasa penggunaan gme-based learning dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa arab siswa dengan signifikan, memperoleh persentase sebesar 66,5% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 33,5%. Pada pernyataan menurut saya dengan kehadiran berbagai inovasi teknologi pembelajaran game-based learning, mampu menjadikan siswa menjadi lebih kompetitif dan kritis dalam berpikir, memperoleh persentase sebesar 40% pada kategori sangat setuju, pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 57%, dan pada kategori tidak setuju memperoleh persentase sebesar 3%. Selanjutnya pada pernyataan bahwa menurut saya dengan game-based learning guru dan siswa menjadi lebih interaktif belajar dikelas karena guru tempat siswa bertanya terkait hal yang tidak diketahui, memperoleh persentase sebesar 50% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 50%.

Pada pernyataan bahwa saya merasa perlu adanya perhatian khusus terhadap metode dan strategi mengajar guru, karena untuk kebaikan siswa dalam menerima ilmu

pengetahuan, memperoleh persentase sebesar 56% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 40%. Selanjutnya pada pernyataan bahwa menurut saya implementasi dari game-based learning dalam Pendidikan Bahasa arab dapat meningkatkan pemahaman terhadap hal baru yang dipelajari, memperoleh persentase sebesar 68% pada kategori sangat setuju, pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 3%. Pada pernyataan bahwa saya merasa game-based learning sangat cocok diterapkan dalam dunia pendidikan Bahasa arab siswa, karena dapat menciptakan suasana yang menarik dan tidak monoton memperoleh persentase sebesar 50% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 50%. Pada pernyataan saya merasa materi Bahasa arab dapat mudah dipahami siswa, jika memanfaatkan metode menggunakan game-based learning, memperoleh persentase sebesar 60% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase 40%. Pada pernyataan bahwa menurut saya perlu perhatian khusus pendidik untuk mengembangkan game-based learning dalam pembelajaran Bahasa arab, memperoleh persentase sebesar 55% pada kategori sangat setuju dan pada kategori setuju memperoleh persentase sebesar 45%.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa penerapan game-based learning dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa dapat menumbuhkan rasa semangat dan ketertarikan siswa untuk belajar. Hasil penelitian tertinggi pertama memperoleh hasil yaitu sebesar 70% pada kategori sangat setuju. Hasil penelitian tertinggi kedua 68% pada kategori sangat setuju. Hasil penelitian tertinggi ketiga yaitu sebesar 66,5% pada kategori sangat setuju. Respon mahasiswa terhadap angket yang diberikan menyatakan bahwa game-based learning dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik bagi dunia Pendidikan. Walaupun demikian perlu adanya perhatian khusus untuk menerapkan game dalam pembelajaran anak yang sesuai dengan kebutuhan mereka, agar tujuan pembelajaran Bahasa arab yang diinginkan bisa tercapai dengan baik.

Terdapat tiga hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif penerapan game-based learning dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa. Hasil penelitian pertama mencapai tingkat persetujuan sebesar 70%, yang merupakan angka yang sangat menggembirakan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat setuju dengan pendekatan pembelajaran ini. Hasil penelitian kedua dengan tingkat persetujuan sebesar 68% juga memberikan dukungan yang kuat terhadap efektivitas game-based learning. Sementara itu, hasil penelitian ketiga yang mencapai 66,5% menambahkan bukti lebih lanjut bahwa metode ini mampu memotivasi siswa dan meningkatkan minat mereka dalam mempelajari Bahasa Arab. Respon positif dari mahasiswa terhadap angket yang diberikan sangat menggembirakan. Mereka merasa bahwa game-based learning dapat membawa perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran anak-anak harus disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Ini menekankan pentingnya adaptasi dan perencanaan yang cermat untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Arab dapat dicapai secara efektif. Dengan berfokus pada pengembangan metode yang sesuai, hasil positif yang telah ditemukan dalam penelitian ini dapat lebih lanjut ditingkatkan dan berkontribusi pada perbaikan pendidikan Bahasa Arab. Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan artikel ini mengungkapkan potensi besar game-based learning dalam meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Dengan tingkat persetujuan yang tinggi dan respon positif dari mahasiswa, metode ini dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam dunia pendidikan. Namun, pentingnya adaptasi untuk anak-anak yang belajar Bahasa Arab juga harus diakui

dan diberikan perhatian khusus. Dengan pendekatan yang tepat, game-based learning dapat menjadi salah satu pilar penting dalam mencapai tujuan pendidikan Bahasa Arab yang diinginkan.



Gambar 2. Contoh Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Game-Based Learning

Pada gambar 2 merupakan bentuk pembelajaran Bahasa Arab menggunakan game-based learning dengan bantuan menggunakan aplikasi duolingo. Dalam aplikasi ini siswa bisa mengerjakan Latihan-latihan yang melatih kemampuan menerjemahkan kosa kata, melatih pendengaran, melatih menyusun kata menjadi kalimat sempurna atau dikenal dalam pembelajaran Bahasa Arab yaitu jumlah mufidah. Aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk mempelajari berbagai keterampilan dalam Bahasa Arab, karena menyenangkan dan mudah digunakan oleh siswa. Gurupun menjadi lebih mudah dalam mengajarkan materi pembelajaran. Aplikasi ini telah tersedia di website dan bisa didownload. Aplikasi duolingo dapat menambah rasa semangat siswa dalam belajar Bahasa Arab, yang biasanya guru menyampaikan dengan cara konvensional yang cenderung membosankan, kini banyak media pembelajaran yang bervariasi seperti duolingo ini. Apabila jawaban siswa salah, maka akan muncul pemberitahuan salah dan akan diberikan jawaban yang benar. Sehingga siswa menambah wawasan dan mengetahui jawaban yang benar. Duolingo ini memberikan nilai kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan menentukan peringkat setiap pemainnya. Jadi siswa akan berkompetisi dengan baik. Belajar menjadi lebih mudah, karena tidak mengenal Batasan waktu dan tempat. Bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam bermain game-based learning ini juga cukup mudah. Yakinnya dengan android atau laptop, lalu bermodalkan dengan internet sudah bisa memainkan aplikasi ini dengan mudah. Setelah melakukan penelitian tentang implementasi game-based learning ini, peneliti menemukan hasil penelitian yaitu keefektifan menggunakan metode ini sangat tepat diterapkan pada dunia Pendidikan. Karena banyak manfaat yang diperoleh oleh peserta didik dan juga pendidik.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pemanfaatan Implementasi Game-based learning Untuk Meningkatkan Semangat belajar Bahasa Arab siswa, dapat diambil beberapa kesimpulan Game cenderung meningkatkan motivasi belajar. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa akan lebih terlibat dan termotivasi. Permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka dapat belajar melalui bermain. Interaktivitas dan tantangan permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara tidak langsung dan cenderung lebih mudah mengingat suatu informasi. Elemen game seperti tantangan, prestasi, dan penghargaan dapat memperkuat proses pembelajaran. Beberapa game memungkinkan siswa berinteraksi dengan bahasa Arab melalui situasi simulasi. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi praktis. Permainan sering kali memberikan cara langsung dan interaktif untuk mengukur kemajuan. Siswa dapat melihat prestasinya dan merasa lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuannya.

Daftar Rujukan

- Al-Ayyubi, S. (2021). Penerapan Metode Multi Games Dalam Pembelajaran Mufrodad Di LKP Ibnu Khaldun Driyorejo Gresik. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 29–42. <https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.332>
- Bani-Taha, O. (2022). *Game-based Learning and Co-Design with and for Newcomer Children's Social Adjustment* [Doctor of Philosophy, Carleton University]. <https://doi.org/10.22215/etd/2022-15078>
- Fayanto, S., Sulisworo, D., Alkamalia, W. O., Indrawati, W. O., & Hunaidah, H. (2021). The Technology of Educational Games for Support Science Learning: A Preliminary Study. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 6(1).
- Juliyana, J., Huda, N., Indrawati, N., Sunnah, M. L., & Hafid, M. (2022). Influence of My Happy Route Game-Based Learning Media in Improving the Arabic Writing Skills at MTs Al-Mas'udy Mojokerto. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 5(1), 81–95. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v5i1.2505>
- Kamal, H. (2021). The Influence of Online Game on the Learners' Arabic Vocabulary Achievement. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 16–31. <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.7339>
- Kurniawan, I., Hamat, A. A., & Kattani, A. H. A. (2021). Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v2i1.3426>
- Mailis, M. (2022). Game-Based Arabic Learning At Man 2 Bukittinggi: Best Practice / Best Practice: Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan DI MAN 2 BUKITTINGGI. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v4i1.5981>
- Wardani, W. & Almanna Wassalwa. (2020). Implementasi Game Bahasa Model Uji Pengetahuan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.575>
- Zainuddin, G. B., Ramlan, S. R. B., Masrop, N. A. B. M., Sahrir, M. S. B., & Abdullah, E. B. (2021). Teachers' Perspectives on Digital Game-Based Language Learning for Arabic Language in Malaysian Primary Schools: *Proceedings of the 4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020)*. 4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020), Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210120.157>