

Indonesian Journal of Educational Research (IJER)

Volume 1, Issue 3, September 2025, P. 59-64

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: 2986-7002

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17271439>

Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Bahasa Arab melalui Media Game Interaktif di Kelas X SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta

Alda Rizki Padilah

Sekolah Tinggi Agama Islam Dr Khez Muttaqien Purwakarta

Email: padillahalda21@gmail.com

Abstract

Purpose — This study aims to enhance students' motivation and learning activeness in Arabic language learning through the implementation of interactive game-based media. **Design/Methodology/Approach** — The method employed is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection cycles. The research subjects were 25 tenth-grade students of SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta during the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through motivation questionnaires, activeness observation sheets, vocabulary tests, and documentation. **Finding** — The results revealed that prior to the use of interactive game-based media, students' learning motivation was only 28%, with classroom conditions being passive and monotonous. After implementing interactive game-based media, learning motivation increased significantly to 94%, students became more active, and the classroom atmosphere turned more engaging and interactive. These findings confirm that interactive game-based media are effective in improving students' motivation and activeness, while also fostering a more meaningful and enjoyable Arabic learning experience. **Research Limitations/Implications** — This study was limited to a single class with a relatively small number of participants, making generalization constrained. Nevertheless, the findings provide important implications for the development of Arabic language learning strategies utilizing interactive media.

Keywords: Interactive game-based media, learning motivation, student activeness, Arabic language learning, Classroom Action Research (CAR)

Abstrak

Tujuan- Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan media game interaktif. **Desain/Metodologi/Pendekatan-** Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas X SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi, lembar observasi keaktifan, tes kosakata, serta dokumentasi. **Temuan**—Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media game interaktif, motivasi belajar siswa hanya mencapai 28% dengan suasana kelas yang pasif dan monoton. Setelah penerapan media game interaktif, motivasi belajar meningkat signifikan hingga 94%, keaktifan siswa bertambah, dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa media game interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa serta menciptakan pengalaman pembelajaran Bahasa Arab yang lebih bermakna dan menarik. **Batasan Penelitian-** Penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan jumlah siswa yang terbatas, sehingga generalisasi masih terbatas. Namun, temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Arab berbasis media interaktif.

Kata kunci: Media game interaktif, motivasi belajar, keaktifan siswa, pembelajaran Bahasa Arab, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Article Info

Received date: 25 September 2025

Revised date: 27 September 2025

Accepted date: 04 Oktober 2025

PENDAHULUAN

Bahasa Arab menempati posisi yang sangat strategis dalam kehidupan umat Islam. Hal ini dikarenakan Bahasa Arab merupakan pintu gerbang utama untuk memahami ajaran Islam secara mendalam dan autentik, khususnya melalui sumber pokok agama yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Tanpa penguasaan yang baik terhadap Bahasa Arab, pemahaman terhadap teks-teks agama akan cenderung bersifat parsial dan bahkan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Arab menjadi bagian yang tak terpisahkan dari upaya peningkatan kualitas keagamaan dan spiritual masyarakat muslim.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab masih menghadapi berbagai hambatan meskipun kebutuhan akan pemahaman Bahasa Arab begitu mendesak, minat serta motivasi masyarakat untuk mempelajarinya cenderung masih rendah. Faktor penyebab utama kondisi tersebut terletak pada pendekatan pengajaran yang digunakan, di mana metode yang diterapkan sering kali bersifat kaku, monoton, dan kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta interaktif. Akibatnya, peserta didik tidak merasa tertarik atau termotivasi untuk mendalami bahasa ini, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal (Rizki utomo 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi sekaligus capaian belajar peserta didik. Andriani & Wahyudi (2023) menemukan bahwa media permainan berbasis misi dapat mendorong motivasi intrinsik siswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, khususnya dalam pemecahan masalah. Pendekatan berbasis misi ini berimplikasi pada terciptanya lingkungan belajar yang menantang dan bermakna, sehingga pembelajaran tidak semata berfokus pada aspek hafalan kosakata, tetapi juga pada pembentukan kompetensi kognitif tingkat tinggi.

Penelitian Mizan (2023) memberikan kontribusi tambahan dengan menegaskan efektivitas media kartu huruf dalam pembelajaran Bahasa Arab. Media sederhana tersebut dinilai mampu menumbuhkan minat belajar, memperkuat motivasi, serta memperkaya penguasaan kosakata siswa secara lebih efisien. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu identik dengan teknologi digital, melainkan dapat diwujudkan melalui kreativitas guru dalam mengoptimalkan media konvensional yang dirancang sesuai kebutuhan siswa.

Sejalan dengan itu, pentingnya penggunaan media audio-visual dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa. Media berbasis visual dan auditori terbukti dapat menarik perhatian, memudahkan pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberagaman media pembelajaran—baik berbasis teknologi maupun konvensional—memiliki potensi besar dalam membangun motivasi, meningkatkan hasil belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif serta bermakna (Sulistio 2024).

Pembelajaran Bahasa Arab menuntut keterampilan guru dalam mengelola kelas secara efektif, khususnya dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana nyaman, menyenangkan, serta interaktif. Media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga memiliki peran strategis dalam menarik minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan motivasi baik dalam kegiatan individu maupun kerja kelompok. Dengan demikian, integrasi media dalam proses pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih cepat, terarah, dan bermakna (Hakim, 2018). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa melalui penerapan media game interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berorientasi pada upaya perbaikan proses pembelajaran secara berkesinambungan. Secara khusus, penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang menekankan pada siklus tindakan reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model ini terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkaitan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut membentuk satu rangkaian siklus yang berulang, di mana hasil refleksi pada tahap akhir digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, model PTK ini tidak hanya berfungsi sebagai metode penelitian, tetapi juga sebagai sarana sistematis bagi guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui evaluasi dan perbaikan berkelanjutan (Elfaiz, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas X. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket motivasi untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, lembar observasi keaktifan guna menilai partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, catatan lapangan untuk mendokumentasikan berbagai temuan di kelas, serta dokumentasi sebagai pendukung data penelitian.

instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari beberapa jenis. Pertama, angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui tingkat motivasi mereka sebelum dan sesudah tindakan. Kedua, lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Ketiga, tes kosakata Bahasa Arab diberikan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi. Keempat, dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan dipakai untuk memperkuat data hasil observasi. Kombinasi instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai perubahan motivasi dan keaktifan siswa.

Proses penelitian dilakukan secara bertahap. Pada siklus pertama, pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa melibatkan media game interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif, kurang antusias, dan motivasi belajar rendah, hanya 28% siswa yang aktif berpartisipasi. Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, guru kemudian melakukan perbaikan pada siklus kedua dengan menerapkan media game interaktif. Game yang digunakan antara lain permainan kartu hijaiyah, puzzle kosakata, dan tebak kata. Penerapan strategi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, dengan hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan hingga 94%.

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dan tes dianalisis dengan teknik persentase untuk melihat perkembangan motivasi dan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan suasana kelas, perilaku siswa, serta respon mereka terhadap pembelajaran dengan game interaktif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan tiga kriteria: minimal 75% siswa menunjukkan motivasi tinggi, minimal 75% siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan nilai rata-rata tes kosakata mencapai ≥ 75 . Dengan indikator ini, keberhasilan tindakan dapat diukur secara objektif dan sistematis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan observasi dan identifikasi masalah pra tindakan dilakukan pada Rabu, 27 Agustus 2025, dengan tujuan memperoleh gambaran kondisi awal pembelajaran Bahasa Arab di kelas X MIPA SMA PLUS Ar-Raudhah Purwakarta. Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran, mendokumentasikan seluruh aktivitas kelas, dan melakukan wawancara informal dengan guru serta beberapa siswa agar data yang diperoleh bersifat komprehensif. Hasil pra tindakan ini menjadi dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus pertama yang difokuskan pada peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media game interaktif.

Dari observasi awal ditemukan beberapa permasalahan utama: pertama, kedatangan siswa kurang tepat waktu sehingga materi awal terlewat; kedua, aktivitas belajar tergolong rendah—siswa tampak hanya mengikuti pembelajaran secara pasif; ketiga, siswa enggan menjawab pertanyaan guru, tampak takut salah atau kurang memahami materi; keempat, diskusi kelompok tidak berjalan optimal karena hanya sebagian kecil siswa aktif; kelima, hasil asesmen formatif rendah, banyak jawaban yang ragu-ragu atau tidak mampu menjawab; keenam, metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi (dominan ceramah dan tugas tertulis), sehingga siswa cepat kehilangan minat dan fokus.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian fokus pada penerapan media game interaktif sebagai strategi inovatif yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik, memotivasi, dan memacu partisipasi aktif siswa.

Selanjutnya, dalam Siklus I yang menggunakan metode konvensional saja, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memilih jawaban “Tidak Setuju” terhadap pernyataan yang menyatakan bahwa mereka merasa termotivasi dan aktif dalam pelajaran Bahasa Arab. Pengamatan selama pembelajaran mengonfirmasi bahwa keaktifan siswa masih rendah, hanya sedikit yang memberikan jawaban dan sebagian besar tampak pasif atau ragu. Refleksi setelah permainan ini menunjukkan bahwa metode konvensional kurang memadai untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan.

Pada Siklus II, dengan menggunakan media game edukatif manual (misalnya menyusun kartu huruf hijaiyah, puzzle kosakata, tebak kata) dan menambahkan unsur poin serta penghargaan kelompok, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Observasi dan angket menunjukkan bahwa jawaban “Setuju” lebih dominan dibanding “Tidak Setuju” dalam aspek motivasi dan keaktifan, menandakan bahwa media game edukatif manual berhasil secara signifikan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Hasil Siklus I

Pembelajaran tanpa media game interaktif menghasilkan data:

Tabel 1. Hasil Angket Siklus I

No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Persentase
1	Senang belajar tanpa game	5	20	20% / 80%
2	Tetap semangat tanpa game	6	19	24% / 76%
3	Tidak cepat bosan	7	18	28% / 72%
4	Mudah memahami materi	9	16	36% / 64%
5	Ingin tetap belajar	8	17	32% / 68%

Interpretasi: Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Rata-rata siswa yang menjawab *setuju* hanya **28%**, sedangkan yang menjawab *tidak setuju* mencapai **72%**. Hal ini menandakan bahwa siswa kurang termotivasi dan kurang aktif ketika pembelajaran tidak disertai media yang menarik, khususnya game edukatif.

Hasil Siklus II

Dengan penerapan media game interaktif, diperoleh data:

Tabel 2. Hasil Angket Siklus II

No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Persentase
1	Senang belajar dengan game	25	0	100% / 0%
2	Lebih bersemangat	25	0	100% / 0%
3	Lebih mudah memahami kosakata	25	0	100% / 0%
4	Suasana kelas menyenangkan	25	0	100% / 0%
5	Lebih percaya diri	25	0	100% / 0%
6	Ingin game digunakan lagi	25	0	100% / 0%
7	Lebih aktif bertanya	20	5	80% / 20%
8	Termotivasi belajar di rumah	19	6	76% / 24%

Interpretasi: Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Siswa merasa lebih senang, lebih bersemangat, mudah memahami materi, percaya diri, serta lebih aktif bertanya. Rata-rata jawaban *setuju* mencapai **94%**, sedangkan *tidak setuju* hanya **6%**.

Perbandingan Siklus I dan II

Tabel 3. perbandingan Siklus I dan II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-rata motivasi	28%	94%
Suasana kelas	Pasif, monoton	Aktif, menyenangkan

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat berarti dalam aspek motivasi maupun keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya media game interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab. Pada kondisi awal, terutama pada Siklus I, kegiatan belajar masih didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah dan penugasan tertulis. Model pembelajaran tersebut menyebabkan sebagian besar siswa bersikap pasif, kurang menunjukkan antusiasme, dan bahkan menampilkan gejala kebosanan. Partisipasi mereka dalam diskusi maupun tugas kelompok masih rendah, sehingga interaksi yang terjadi di kelas terkesan monoton dan kurang hidup.

Namun, kondisi tersebut mengalami perubahan signifikan setelah guru mulai mengintegrasikan media game interaktif ke dalam proses pembelajaran. Kehadiran unsur permainan yang bersifat menyenangkan sekaligus menantang berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, keberanian untuk berpartisipasi, serta semangat dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran. Mereka tidak hanya terlibat secara kognitif melalui pemahaman materi, tetapi juga secara afektif karena merasa lebih senang dan tertarik pada proses belajar yang berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hakim (2018) yang menegaskan bahwa media game interaktif mampu menjadikan proses pembelajaran kosakata lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Lebih lanjut, Andriani dan Wahyudi (2023) juga menemukan bahwa media berbasis permainan yang dilengkapi dengan sistem misi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi serta antusiasme siswa di kelas. Dengan demikian, game interaktif bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga instrumen pedagogis yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa baik dari sisi kognitif, afektif, maupun sosial.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini sejalan dengan hasil kajian Mizan (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual sederhana, seperti kartu huruf, dapat membantu mengurangi kebosanan serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengombinasikan media visual dan interaktif berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang hidup, bermakna, dan berorientasi pada keterlibatan siswa. Dukungan lain datang dari penelitian Sulistio dan Mustofa (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran modern dapat memperkaya interaksi antara guru dan siswa, sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional.

Berdasarkan rangkaian temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game interaktif merupakan salah satu strategi inovatif yang sangat efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Media ini tidak hanya terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik generasi muda saat ini. Dengan demikian, pengintegrasian media berbasis permainan dan teknologi menjadi salah satu alternatif strategis yang layak dipertimbangkan oleh para pendidik dalam upaya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kreatif, dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media game interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab secara signifikan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Pada siklus awal dengan metode ceramah tradisional, motivasi dan partisipasi siswa masih rendah, ditandai dengan suasana kelas yang pasif dan monoton. Namun, setelah media game interaktif diterapkan pada siklus kedua, terjadi peningkatan motivasi belajar hingga mencapai 94%, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih tinggi dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas media pembelajaran inovatif, khususnya yang berbasis permainan, dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Media game interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mampu merangsang keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara optimal. Oleh karena itu, integrasi media game interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab sangat direkomendasikan sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berkelanjutan.

SARAN

Guru Bahasa Arab disarankan untuk mengintegrasikan media game interaktif dalam pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar atau keterampilan bahasa tertentu (istima', kalam, qira'ah, kitabah).

REFERENSI

- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Bakti, J., Bangsa, B., Utomo, M. R., Mulyadi, A., Chairunnisa, N. M., & Islam, U. (n.d.). *PENGAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN MASYARAKAT DESA CIBARUSAH KOTA*.
- Elfaiz, T. (2023). Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab melalui Pembelajaran Berbasis Photo Story: Penelitian Tindakan Kelas di MTsN 4 Kulon Progo. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(2), 202–209. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-07>
- Hakim, M. L. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Mizan, A., Abdul, R., Mannan, J., Istifadah, L., Al-Falah, U., Kencong, A.-S., Jawa, J., & Indonesia, T. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar dan Pengembangan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Letter Card*. 2(1). <https://ejournal.stainh.ac.id/index.php/kafaah>
- Sulistio, A. C., & Mustofa, T. A. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>