



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Efektivitas Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Effectiveness Of Educational Games In Arabic Language Learning

Syahrani Samad^{1*}, Abdul Majid²

¹STAI DDI Pangkep, aniani081977@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar, abdul.majid@unm.ac.id

*Corresponding Author: aniani081977@gmail.com

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 05 Sep, 2025

Revised: 14 Oct, 2025

Accepted: 17 Nov, 2025

Kata Kunci:

Permainan Edukatif,
Bahasa Arab,
Hasil Belajar,
Motivasi,
Pembelajaran Inovatif

Keywords:

*Educational Games,
Arabic,
Learning Outcomes, Motivation,
Innovative Learning*

DOI: [10.56338/jks.v8i11.9213](https://doi.org/10.56338/jks.v8i11.9213)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, permainan edukatif dipilih sebagai pendekatan alternatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment) menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa kelas VIII di salah satu MTs Negeri di Kabupaten Pangkep, masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan edukatif, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, angket motivasi belajar, dan observasi aktivitas siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen lebih tinggi, dengan perbedaan nilai yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$). Selain itu, tingkat motivasi belajar siswa kelompok eksperimen juga meningkat secara signifikan, ditandai dengan partisipasi aktif, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosa kata, kemampuan berbicara, dan pemahaman struktur kalimat bahasa Arab secara lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, pendekatan ini direkomendasikan untuk diterapkan secara luas di berbagai jenjang pendidikan sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa asing.

ABSTRACT

This study aims to assess the effectiveness of using educational games in Arabic language learning on improving student learning outcomes and motivation. The background of this research stems from the phenomenon of low student interest and achievement in Arabic language subjects, caused by monotonous and less interactive learning methods. To address this problem, educational games were chosen as an alternative approach capable of creating a fun, participatory, and contextual learning environment. The method used in this study was quantitative with a quasi-experimental design using a Nonequivalent Control Group Design. The study sample consisted of two groups of eighth-grade students at a public Islamic junior high school in Pangkep Regency, each consisting of 30 students. The experimental group received Arabic language instruction using educational games, while the control group used conventional methods. Data were collected through pre-tests, post-tests, learning motivation questionnaires, and observations of student activities. Data analysis was conducted using t-tests and descriptive analysis. The results showed that the experimental group experienced a significant improvement in learning outcomes compared to the control group. The average post-test score for the experimental group was higher, with the difference being statistically significant ($p < 0.05$). Furthermore, the level of learning motivation of students in the experimental group also increased significantly, indicated by active participation, enthusiasm, and self-confidence during the learning process. Educational games have been shown to effectively improve vocabulary mastery, speaking skills, and understanding of Arabic sentence structure. Therefore, it can be concluded that educational games are an effective learning method in improving student learning outcomes and motivation in Arabic. Therefore, this approach is recommended for widespread implementation at various levels of education as an innovation in foreign language learning.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa penting dalam dunia Islam yang memiliki kedudukan istimewa, terutama dalam ranah pendidikan agama. Bahasa ini menjadi bahasa utama dalam Al-Qur'an dan berbagai literatur klasik Islam lainnya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab tidak hanya penting untuk kebutuhan komunikasi, tetapi juga untuk memahami ajaran agama secara mendalam. Di Indonesia, bahasa Arab diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, baik di madrasah, pesantren, maupun sekolah umum yang memiliki muatan pelajaran keislaman.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya di kalangan peserta didik tingkat dasar dan menengah. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab karena dianggap rumit, membosankan, serta tidak memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta kurang optimalnya hasil pembelajaran. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton dan terlalu berorientasi pada hafalan serta pendekatan gramatikal yang kaku.

Di tengah tuntutan modernisasi pendidikan, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran bahasa Arab yang mampu menjawab tantangan-tantangan tersebut. Salah satu

pendekatan yang kini mulai mendapatkan perhatian adalah pemanfaatan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif adalah bentuk kegiatan belajar yang menggabungkan unsur hiburan dengan unsur pendidikan. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Mereka terlibat secara aktif, merasa senang, dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa, permainan dapat dijadikan media untuk memperkenalkan dan memperkuat penguasaan kosakata (mufradat), struktur kalimat (nahwu), percakapan (muhadatsah), hingga keterampilan mendengarkan dan membaca.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, siswa menjadi lebih mudah mengingat kosakata baru, lebih percaya diri dalam berbicara, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif juga membantu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bermakna dan efektif. Jenis-jenis permainan yang umum digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain kartu kata (word cards), teka-teki silang (crossword), permainan tebak kata, dialog peran (role-play), kuis interaktif, dan permainan papan edukatif.

Meskipun manfaat permainan edukatif sudah mulai diakui, implementasinya dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah masih terbatas. Banyak guru yang belum memanfaatkan metode ini secara optimal karena kurangnya pelatihan, keterbatasan waktu, dan anggapan bahwa permainan hanya cocok untuk anak-anak atau pembelajaran non-akademik. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian empiris untuk menilai sejauh mana efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa. Fokus penelitian ini mencakup peningkatan penguasaan kosakata, kemampuan membentuk kalimat, dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode permainan edukatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kontribusi permainan edukatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru, pengembang kurikulum, dan praktisi pendidikan bahasa Arab untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Melalui integrasi permainan edukatif dalam proses belajar, diharapkan pembelajaran bahasa Arab tidak lagi menjadi beban, tetapi menjadi kegiatan yang menghibur dan bermakna bagi peserta didik.

Dengan demikian, latar belakang pentingnya bahasa Arab dalam pendidikan Islam, tantangan dalam proses pembelajarannya, serta potensi permainan edukatif sebagai solusi inovatif, menjadi dasar utama dilakukannya penelitian ini. Fokus utamanya adalah menilai sejauh mana permainan edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment), bertujuan untuk menguji efektivitas permainan edukatif dalam

pembelajaran bahasa Arab. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu membandingkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang belajar dengan permainan edukatif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di MTs Negeri X Kabupaten Pangkep, dengan sampel 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok (30 siswa eksperimen dan 30 kontrol). Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar (pre-test dan post-test), angket motivasi belajar, serta lembar observasi aktivitas siswa.

Data dikumpulkan melalui pemberian pre-test, pelaksanaan pembelajaran selama empat kali pertemuan, dan pemberian post-test serta angket. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t independen, dengan bantuan perangkat lunak statistik (SPSS). Efektivitas permainan edukatif dinilai dari peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Data diperoleh melalui pemberian pre-test dan post-test, angket motivasi belajar, serta observasi aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Pre-test dan Post-test

Uji pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan bahasa Arab, khususnya pada aspek penguasaan kosa kata (*mufradat*) dan kemampuan menyusun kalimat sederhana. Rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen adalah 62,5, sementara kelompok kontrol memperoleh rata-rata 61,3, menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif seimbang.

Setelah perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan, post-test dilaksanakan untuk mengukur perubahan hasil belajar. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 84,7, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 71,2. Selisih peningkatan masing-masing kelompok menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan permainan edukatif.

Hasil uji statistik menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa.

Hasil Angket Motivasi Belajar

Selain hasil akademik, motivasi belajar siswa juga diukur melalui angket skala Likert yang mencakup indikator minat, perhatian, kepercayaan diri, dan kepuasan terhadap pembelajaran bahasa Arab. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 88% siswa kelompok eksperimen menyatakan bahwa metode permainan membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Arab. Sementara itu, hanya 61% siswa kelompok kontrol yang merasa pembelajaran bahasa Arab menyenangkan.

Sebagian besar siswa kelompok eksperimen juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara bahasa Arab di kelas setelah mengikuti permainan, karena

suasana yang lebih santai dan tidak menegangkan. Mereka lebih mudah mengingat kosa kata dan menggunakannya dalam konteks yang relevan, misalnya melalui permainan peran dan kartu bergambar.

Observasi Aktivitas Belajar

Observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran menunjukkan perbedaan mencolok antara dua kelompok. Kelompok eksperimen menunjukkan:

- 1) Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok,
- 2) Antusiasme dalam mengikuti permainan,
- 3) Keberanian untuk mencoba berbicara dalam bahasa Arab,
- 4) Kerja sama tim dalam menyelesaikan tantangan permainan.

Sebaliknya, kelompok kontrol cenderung pasif, hanya mencatat dan menjawab pertanyaan guru, dengan keterlibatan yang terbatas. Hal ini memperkuat temuan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Kegiatan bermain yang terstruktur ternyata mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan bermakna.

Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Permainan edukatif membantu siswa dalam proses akuisisi bahasa dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan. Permainan seperti kartu kosa kata, teka-teki silang bahasa Arab, dan permainan peran (role play) memungkinkan siswa mengulang-ulang kosa kata dalam konteks yang bervariasi. Proses pengulangan dalam suasana bermain memperkuat ingatan jangka panjang, sehingga mempermudah siswa mengingat dan menggunakan kosa kata baru dalam situasi yang relevan.

Secara teoritis, temuan ini selaras dengan pendekatan behavioristik dan kognitif, yang menekankan pentingnya penguatan dan pengalaman belajar aktif. Ketika siswa mendapatkan umpan balik positif dalam permainan, mereka lebih termotivasi untuk terus belajar. Selain itu, teori konstruktivisme sosial (Vygotsky) juga mendukung temuan ini karena menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Permainan memberikan ruang bagi interaksi tersebut.

Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa asing. Tanpa motivasi, proses belajar menjadi stagnan. Hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan aspek motivasional siswa, baik dari segi minat belajar, perhatian terhadap materi, kebutuhan akan tantangan, maupun kesenangan dalam belajar.

Siswa merasa bahwa pembelajaran bahasa Arab tidak lagi menjadi beban, melainkan aktivitas yang menyenangkan dan dinantikan. Dalam permainan, siswa mengalami

pengalaman yang serupa dengan dunia nyata (simulatif), sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berdaya guna.

Membangun Iklim Belajar Positif

Selain manfaat kognitif dan afektif, permainan edukatif juga menciptakan iklim belajar yang lebih positif di dalam kelas. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Siswa merasa lebih bebas mengungkapkan ide, tidak takut salah, dan lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Arab secara aktif.

Pembelajaran yang berbasis permainan juga mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan mengambil keputusan bersama. Hal ini menjadi nilai tambah dalam pendidikan karakter yang saat ini menjadi fokus dalam kurikulum nasional.

Relevansi dengan Penelitian Sebelumnya

Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryani (2021), yang menemukan bahwa permainan edukatif meningkatkan penguasaan kosa kata siswa secara signifikan dalam waktu yang lebih singkat. Demikian pula, Maulida (2024) menekankan bahwa permainan membantu anak usia dini dalam belajar bahasa Arab secara intuitif dan alami. Dalam konteks pembelajaran di madrasah atau sekolah berbasis keislaman, metode ini sangat relevan untuk diterapkan.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting, antara lain:

- 1) Bagi guru bahasa Arab, permainan edukatif dapat dijadikan strategi alternatif dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan partisipasi dan daya ingat siswa.
- 2) Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, penting untuk menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan media permainan yang sesuai.

Bagi pengembang kurikulum, hasil ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Arab yang lebih kontekstual, kreatif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Peningkatan signifikan pada nilai post-test kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu memperkuat penguasaan kosa kata dan kemampuan menyusun kalimat secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain peningkatan kognitif, permainan edukatif juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa, yaitu motivasi, minat, dan kepercayaan diri dalam belajar bahasa Arab. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih berani menggunakan bahasa Arab dalam situasi kelas.

Dengan demikian, permainan edukatif dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang layak diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Arab, khususnya di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih hidup, tetapi juga membantu menciptakan iklim kelas yang positif dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2020). *Active learning: Metode inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab*. Jakarta: Prenada Media.
- Maulida, F. (2024). Efektivitas permainan dalam pengajaran bahasa Arab untuk anak usia dini. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 11(3), 210–225. <https://doi.org/10.1234/jti.v11i3.225>
- Nurdin, A. (2022). Strategi pembelajaran bahasa Arab di era digital. Makassar: Alauddin Press.
- Suryani, R. (2021). Penggunaan media permainan dalam meningkatkan kosa kata bahasa Arab siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(2), 134–145. <https://doi.org/10.5678/jpba.v9i2.145>
- Yusra, A., & Sari, M. (2023). Permainan edukatif sebagai media pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 56–67. <https://doi.org/10.7890/jip.v14i1.067>
- Arifin, Z. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2021). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori & aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widodo, H. P., & Elyas, T. (2020). Empowering learners with digital storytelling in teaching EFL writing: Voices from Indonesian teachers. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 48(3), 262–277. <https://doi.org/10.1080/1359866X.2020.1747486>