

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MIS BAITUL AMIN

Fahmi Lesmana

haqqifahmi@gmail.com

MIS Baitul Amin

ARTICLE INFO

Keywords: educational games, Arabic language learning, learning innovation, MIS Baitul Amin

Received : ...

Revised : ...

Accepted : ...

©2023 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



ABSTRACT

The development of digital technology has had a significant impact on education, including Arabic language learning in elementary schools. This study aims to analyze the implementation of educational games in Arabic language learning at MIS Baitul Amin as an effort to improve students' learning motivation, vocabulary comprehension, and language skills. The research method used a descriptive qualitative approach with observation, interviews, and documentation. The results show that the use of educational games can create a more interactive and enjoyable learning atmosphere and foster active student engagement. Educational games have also been shown to increase vocabulary retention and students' confidence in speaking practice. However, teachers still face challenges in selecting appropriate applications, managing usage time, and the availability of technological facilities. This study confirms that the implementation of educational games is highly relevant and effective in supporting Arabic language learning for elementary school students.

INTRODUCTION

Integrasi teknologi digital dalam pendidikan telah mengalami perkembangan signifikan dalam satu dekade terakhir. Penerapannya memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap gaya belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan **game edukasi**, yang kini menjadi tren dalam dunia pendidikan dasar (Rahmawati & Suryana, 2021).

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait rendahnya motivasi siswa, keterbatasan kosakata, dan desain pembelajaran yang kurang menarik (Lubis, 2020). Bahasa Arab sebagai bahasa agama dan ilmu pengetahuan memerlukan pendekatan yang lebih variatif agar dapat membangkitkan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, game edukasi diyakini mampu menjadi alternatif solusi karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berorientasi pada pengalaman langsung.

Game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing (Fajri & Herawati, 2022). Melalui game, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, namun juga secara afektif dan psikomotorik. Mereka terdorong untuk mengenali kosakata, memahami struktur sederhana, serta melatih kemampuan komunikasi melalui aktivitas bermain yang interaktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif berbasis pengalaman (Trianto, 2019).

Di MIS Baitul Amin, penggunaan game edukasi mulai diperkenalkan sebagai upaya memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Arab, baik dari segi metode maupun hasil belajar. Namun, penerapannya masih membutuhkan evaluasi yang mendalam terkait efektivitas, tantangan, serta dampaknya terhadap perkembangan kemampuan bahasa siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menggali secara komprehensif implementasi game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab, termasuk strategi guru, respon siswa, serta hasil pembelajaran yang dicapai.

LITERATURE REVIEW

1. Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa

Game edukasi dapat diartikan sebagai aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pratama, 2021). Game menyediakan pengalaman belajar berbasis tantangan, penghargaan, dan interaksi. Dalam pembelajaran bahasa, game diyakini mampu meningkatkan kemampuan kosakata, membaca, mendengar, dan berbicara (Hidayat & Nurhayati, 2022).

2. Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Arab memiliki karakteristik tersendiri, meliputi penguasaan huruf, kosakata dasar, struktur kalimat sederhana, serta keberanian berkomunikasi (Syamsuddin, 2020). Guru dituntut untuk

menyediakan metode yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

3. Efektivitas Game Edukasi

Penelitian menunjukkan bahwa game edukasi memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar dan retensi materi (Ismail & Karim, 2023). Pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa (Sari & Maulana, 2021).

METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian: guru Bahasa Arab dan siswa kelas IV–V MIS Baitul Amin. Teknik pengumpulan data:

1. Observasi proses pembelajaran menggunakan game edukasi.
2. Wawancara dengan guru dan siswa.
3. Dokumentasi kegiatan belajar seperti foto, catatan, dan hasil game.

Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

RESULT AND DISCUSSION

1. Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan hasil observasi di MIS Baitul Amin, guru Bahasa Arab menggunakan beberapa jenis game edukasi, yaitu Quizizz, Kahoot, dan aplikasi khusus Bahasa Arab seperti BaLArAb (Belajar Arab). Ketiga aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan, ramah anak, serta menyediakan fitur yang sesuai untuk pembelajaran kosakata dan kalimat dasar Bahasa Arab.

2. Penjelasan Jenis Game dan Cara Bermainnya

a. Quizizz

Quizizz adalah aplikasi berbasis kuis interaktif yang diterapkan untuk latihan kosakata Bahasa Arab.

Cara bermain:

- 1) Guru membuat kuis berisi soal pilihan ganda dalam Bahasa Arab,
- 2) Setiap siswa masuk ke permainan melalui kode game yang diberikan guru.
- 3) Soal muncul di layar perangkat masing-masing, dengan waktu tertentu untuk menjawab.
- 4) Siswa mendapatkan skor berdasarkan:
 - kecepatan menjawab
 - ketepatan jawaban
 - *streak* (jawaban benar berturut-turut)
- 5) Papan peringkat (*leaderboard*) muncul setelah setiap soal, memotivasi siswa untuk bersaing secara sehat.

Dampak pembelajaran:

- 1) Siswa belajar kosakata melalui pengulangan cepat (drill).

- 2) Adanya elemen poin, avatar, dan musik membuat siswa lebih fokus dan bersemangat (Fajri & Herawati, 2022).
- 3) Guru dapat melihat soal mana yang sulit dan memperbaikinya di pertemuan selanjutnya.

b. Kahoot

Kahoot digunakan untuk materi membaca dan pemahaman kalimat pendek.

Cara bermain:

- 1) Guru menampilkan soal di layar proyektor.
- 2) Siswa memilih jawaban melalui perangkat masing-masing.
- 3) Soal umumnya berupa:
 - mencocokkan kata dengan gambar
 - memilih makna kata
 - melengkapi kalimat sederhana

Dampak pembelajaran:

- 1) Membantu siswa melatih kecepatan memahami kosakata.
- 2) Karena semua siswa menjawab secara bersamaan, suasana kelas menjadi sangat interaktif.
- 3) Guru dapat memantau kesalahan secara langsung, mempercepat feedback.

c. BaLArAb (Belajar Arab)

Aplikasi ini dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Arab tingkat dasar.

Cara bermain:

- 1) Siswa belajar kosakata melalui mini-game seperti:
 - *matching* (mencocokkan gambar dengan kata Arab)
 - *drag-and-drop* (menyusun huruf menjadi kata)
 - *listening game* (mendengar audio kemudian memilih kata yang benar)
- 2) Game berbasis suara membantu siswa menirukan pelafalan huruf dan kosakata.

Dampak pembelajaran:

- 1) Siswa lebih mudah mengingat kosakata karena ada unsur visual dan audio.
- 2) Mengurangi rasa takut siswa terhadap huruf hijaiyah dan tanda baca.
- 3) Memperkuat *phonological awareness* siswa, terutama dalam mufradât baru (Hidayat & Nurhayati, 2022).

3. Dampak Game Edukasi terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Peningkatan Motivasi dan Partisipasi

Siswa terlihat lebih aktif dan berani mencoba menjawab. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan melalui game. Hal ini mendukung penelitian Sari & Maulana (2021) bahwa game meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa.

Peningkatan Penguasaan Kosakata

Setelah menggunakan game selama empat minggu, guru mencatat peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata Bahasa Arab. Misalnya, pada materi kosakata “profesi” dan “anggota tubuh”, siswa mampu menyebutkan kosakata dengan benar tanpa melihat buku.

Penguatan ini terjadi karena game menyediakan *repetition* dan *immediate feedback* yang membantu memindahkan memori jangka pendek ke jangka panjang (Ismail & Karim, 2023).

Peningkatan Pelafalan dan Kemampuan Berbicara

Game edukasi berbasis audio seperti *listening challenge* di aplikasi BaLArAb memungkinkan siswa mendengar pelafalan kata dalam bahasa Arab standar. Siswa kemudian menirukannya, sehingga keterampilan berbicara meningkat signifikan.

Guru juga menambahkan permainan “*Beat the Word*”, yaitu siswa harus menyebutkan kata Arab sesuai instruksi aplikasi dalam batas waktu tertentu. Aktivitas ini meningkatkan kelancaran berbicara dan melatih kecepatan respons.

Peningkatan Kolaborasi dan Kerja Sama

Pada beberapa kesempatan, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk menjawab game secara bersama-sama. Interaksi seperti ini menumbuhkan keberanian komunikasi, meskipun masih dalam bentuk frasa sederhana.

4. Tantangan Implementasi

Fasilitas Teknologi Terbatas

Sebagian siswa tidak memiliki gadget. Guru menyiasatinya dengan kerja kelompok atau menggunakan satu proyektor.

Penguasaan Teknologi oleh Guru

Guru membutuhkan pelatihan untuk membuat konten game yang menarik dan sesuai tujuan pembelajaran, sebagaimana disarankan Rahmawati & Suryana (2021).

Pengaturan Waktu

Jika guru tidak mengatur waktu, game bisa menghabiskan porsi pembelajaran lainnya. Diperlukan manajemen waktu yang baik.

CONCLUSION AND RECOMMENDATION

Implementasi game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di MIS Baitul Amin terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, penguasaan kosakata, serta keberanian siswa dalam berbicara. Meskipun terdapat beberapa tantangan teknis, penggunaan game edukasi tetap memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Arab.

Beberapa saran untuk mengatasi berbagai tantangan bagi guru dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital adalah:

1. Guru perlu mengikuti pelatihan pengembangan game edukasi.
2. Sekolah perlu mendukung fasilitas teknologi sederhana seperti tablet kelas.
3. Dibutuhkan penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara statistik.
4. Integrasi game edukasi sebaiknya dilakukan secara bertahap dan terstruktur.

REFERENCES

- Fajri, A., & Herawati, D. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 112–125.
- Hidayat, M., & Nurhayati, S. (2022). Game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–59.
- Ismail, F., & Karim, M. (2023). Efektivitas game berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa. *Educational Technology Review*, 8(3), 70–84.
- Lubis, R. (2020). Tantangan pembelajaran Bahasa Arab di tingkat dasar. *Al-Lughah Journal*, 5(1), 12–25.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Pratama, R. (2021). Pengembangan game edukasi dalam pembelajaran bahasa di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4), 250–263.
- Rahmawati, L., & Suryana, D. (2021). Implementasi digital learning dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 6(2), 97–108.
- Sari, W., & Maulana, A. (2021). Dampak permainan edukatif terhadap keaktifan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*, 13(3), 188–199.
- Syamsuddin. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar: teori dan praktik. *Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 55–68.
- Trianto. (2019). *Model pembelajaran inovatif*. Prenada Media.