

## Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab

Khoirun Nisa<sup>1</sup>, Ella Cahyani<sup>2</sup>, Ahmad Abu Nafi<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

Email: nisapucuk@gmail.com<sup>1</sup>, cahyani@gmail.com<sup>2</sup>, binhanafi19@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak:** Proses pembelajaran bahasa Arab di SDN 2 Sedayulawas masih kurang antusias serta kurangnya semangat peserta didik. Permasalahan yang terjadi antara lain rendahnya hasil belajar bahasa Arab peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas, selain itu banyak peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran bahasa Arab, karena dianggap kurang menarik, membosankan dan sulit dipahami. Oleh karena itu, peneliti bergerak untuk meneliti salah satu cara pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan model *Game Based Learning* untuk pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain *one group one design pre-test post-test*. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu semua peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas yang berjumlah 26 peserta didik dan *instrument* yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, *interview*, dan tes

Adapun kriteria penerimaannya adalah terima  $H_a$  jika  $t_{hit} > t_{table}$  pada  $\alpha 5\%$  dan  $db=n-1$ . Berdasarkan keterangan itu, maka hasilnya di dapat nilai  $t_{tes}$  adalah 14,952 dan d.b yaitu  $n-1 = 26-1=25$ . Sedangkan table T-tes yang menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 1,708 dan 0,01 yaitu 2,485. Maka kesimpulannya hasil analisis dari perhitungan T lebih tinggi dari pada tarif nilai signifikan dalam table T. hal tersebut dapat di simpulkan bahwa model *Game Based Learning* dalam peningkatan hasil belajar bahasa Arab mempunyai pengaruh yang sangat signifikan, dan sesuai untuk di pelajari dalam pembelajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran, Game Based Learning, Hasil Belajar.*

**Abstract:** The Arabic language learning process at SDN 2 Sedayulawas still lacks enthusiasm and the students' enthusiasm is lacking. The problems that occur include the low Arabic language learning outcomes of class V students at SDN 2 Sedayulawas, apart from that, many students do not like Arabic subjects, because they are considered less interesting, boring and difficult to understand. Therefore, researchers are moving to research an interesting and fun way of learning so that learning becomes more effective and students become active in learning. Researchers use the *Game Based Learning* model for learning Arabic

This research is a quantitative experimental research using a one group one design pre-test post-test. The samples in this research were all class V students at SDN 2 Sedayulawas, totaling 26 students and the instruments used were observation, documentation, interviews and tests.

The acceptance criteria are to accept  $H_a$  if  $t_{hit} > t_{table}$  at  $\alpha 5\%$  and  $db=n-1$ . Based on this information, the result obtained is that the  $t$  test value is 14.952 and the d.b is  $n-1 = 26-1=25$ . Meanwhile, the  $T$ -test table using one group refers to a significant level of 0.05, namely 1.708 and 0.01, namely 2.485. So the conclusion is that the analysis results from the  $T$  calculation are higher than the significant value rates in the  $T$  table. It can be concluded that the Game Based Learning model in improving Arabic learning outcomes has a very significant influence, and is suitable for studying in Arabic language learning.

**Keywords :** *Learning Model, Game Based Learning, Learning outcomes.*

## Pendahuluan

Pada usia SD anak-anak dituntut untuk belajar untuk mencapai kesuksesan, sedangkan anak-anak juga mempunyai tuntutan kesenangan tersendiri yaitu bermain. Bermain sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Anak-anak menganggap belajar merupakan kegiatan yang membosankan karena kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran hanya menuntut peserta didik untuk berfikir apa yang mereka tidak tahu dan tidak mereka inginkan pada setiap harinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab kelas V SDN 2 Sedayulawas, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya banyak peserta didik yang kurang paham dengan apa yang diajarkan oleh gurunya, malas menghafal kosa kata Bahasa Arab dan banyak yang tidak menyukai pelajaran Bahasa Arab. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik<sup>1</sup>

Melihat dari beberapa permasalahan di kelas, maka menurut pandangan peneliti, perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Karena itu, Model *Game Based Learning* (GBL) menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Game Based Learning* adalah sebuah permainan (*game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional. *Game based learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan menunjang proses pendidikan<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Hasil Wawancara dengan Eko Wahyu Purnomo, Guru Bahasa Arab SDN 2 Sedayulawas.

<sup>2</sup> Indah Listiowati dan Nindian Puspa Dewi. *Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Resti*. Volume 3, Nomor 2, 2019, 124.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau *symbol*.<sup>3</sup>

Hizbullah dan Mardiah, dalam penelitiannya mengemukakan beberapa masalah pengajaran bahasa Arab antara lain minat dan motivasi peserta didik, masalah sarana prasarana penunjang pengajaran, metode pembelajaran yang digunakan, dan waktu pembelajaran yang tersedia dalam Kegiatan Belajar Mengajar.<sup>4</sup>

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, maka diperlukan penelitian *Game Based Learning* untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran bagi pengajar, meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan tentang suatu perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis, apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning (GBL)* terhadap hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas. Hipotesis bisa diterima (teruji kebenarannya), tetapi bisa juga ditolak (kebenarannya tidak terbukti). penerimaan atau penolakan hipotesis, lebih mencerminkan suatu percobaan dari pada suatu kepastian. Pendekatan yang dilakukan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Alasan menggunakan pendekatan tersebut adalah data yang diperoleh dari penelitian berupa angka yang akan dipaparkan sesuai hasil pengamatan selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas dengan jumlah peserta didik sebanyak 53 peserta didik. Berdasarkan data yang telah diketahui bahwa sampel yang akan diambil adalah satu kelas (V A) yang berjumlah 26 peserta didik dari keseluruhan populasi yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu “penentuan

---

<sup>3</sup> Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.

<sup>4</sup> Zaqiatul Mardiah, Nur Hizbullah. *Masalah Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah di Jakarta. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Volume 2, Nomor 3, 2014, 189.

sampel dengan pertimbangan tertentu”, dan untuk menentukan sampelnya yaitu berdasarkan rekomendasi dari guru.

Adapun Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrument diantaranya: 1) Instrumen untuk metode dokumentasi, berupa kamera dan *flashdisk*. 2) Instrumen untuk metode observasi, berupa lembar observasi. 3) Instrumen untuk metode wawancara (*interview*), berupa beberapa pertanyaan *interview* kepada responden yaitu guru mata pelajaran bahasa Arab dan peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas 4) Instrumen untuk metode tes, dengan menggunakan tes atau soal tes.

Teknik pengumpulan data penelitian ini diantaranya : 1). Dokumentasi : Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai letak geografis dan sejarah berdirinya, struktur organisasi, keadaan tenaga pendidik dan tenaga administrasi dan keadaan peserta didik SDN 2 Sedayulawas. 2). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi sistematis. Observasi sistematis dilakukan dengan menggunakan orientasi. Orientasi observasi terdiri dari daftar kegiatan yang diamati. Observasi menggunakan sistem tanda, Observasi digunakan sebagai observasi kegiatan guru dalam pembelajaran. 3) Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk wawancara bebas terpimpin yaitu kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin, yang ditujukan pada guru mata pelajaran bahasa Arab kelas V SDN 2 Sedayulawas untuk memperoleh informasi tentang program pembelajaran bahasa Arab, metode pengajaran yang digunakan, penerapan metode dalam pembelajaran, peningkatan kemampuan peserta didik setelah diadakannya penelitian dan bagaimana semangat peserta didik dalam belajar bahasa Arab. 4) Dalam hal ini peneliti menggunakan dua kali tes dengan dua puluh soal yang peneliti persiapkan. Tes pertama merupakan cara mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab yang selama ini mereka dapatkan. Tes yang kedua peneliti laksanakan setelah peserta didik mendapatkan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan model *Game Based Learning*.

---

<sup>5</sup> Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RinekaCipta, 2013), 174.

## Temuan Data dan Diskusi

Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar bahasa Arab peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas menggunakan model *Game Based Learning*, peneliti menggunakan teknik wawancara terhadap guru bahasa Arab kelas V, untuk memperoleh informasi tentang perkembangan SDN 2 Sedayulawas dan program serta media pembelajaran bahasa Arab yang telah digunakan.

Demikian pemaparan dari guru bidang studi *Bahasa Arab* bahwasanya peningkatan hasil belajar bahasa Arab peserta didik ketika menggunakan model *Game Based Learning* ini, sebenarnya lebih bagus dibanding pembelajaran yang tanpa menggunakan model *Game Based Learning*, sayangnya dalam penelitian yang peneliti lakukan waktu yang diberikan dari pihak madrasah sangat kurang. Sehingga hasil yang diharapkan kurang begitu memuaskan. Tapi, daya tarik peserta didik terhadap metode pembelajaran ini sangat besar.

Berikut kesimpulan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab Ustadz Eko Wahyu Purnomo, S. Pd.:

*"Kemampuan peserta didik dalam belajar bahasa Arab sangat kurang dikarenakan kurangnya menguasai kosa kata bahasa Arab dan tidak pernah mempraktekannya. Metode yang digunakan adalah metode ceramah. Dengan adanya model Game Based Learning ini, memungkinkan peserta didik lebih semangat belajar bahasa Arab karena pembelajarannya yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, peserta didik yang awalnya malas menghafal jadi semangat menghafal kosa kata bahasa Arab dan berbicara bahasa Arab"*

Demikian pemaparan dari guru bidang studi *Bahasa Arab* bahwasanya peningkatan hasil belajar bahasa Arab peserta didik ketika menggunakan model *Game Based Learning* ini, sebenarnya lebih bagus dibanding pembelajaran yang tanpa menggunakan model *Game Based Learning*, sayangnya dalam penelitian yang peneliti lakukan waktu yang diberikan dari pihak madrasah sangat kurang. Sehingga hasil yang diharapkan kurang begitu memuaskan. Tapi, daya tarik peserta didik terhadap metode pembelajaran ini sangat besar.

Dapat disampaikan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V SDN 2 Sedayulawas mempunyai peningkatan hasil belajar bahasa Arab, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai *pre-test* pada, yaitu sebagai berikut: Jumlah peserta didik kelas V A yaitu 26 peserta didik, peserta didik yang mendapat nilai 50 berjumlah 8 Peserta didik, peserta didik yang mendapat nilai 60 berjumlah 12 peserta didik, peserta didik yang mendapat nilai 70 berjumlah 6 peserta didik.

Sedangkan hasil nilai *post-test* nya adalah sebagai berikut: jumlah peserta didik kelas V yaitu 26 peserta didik, peserta didik yang mendapat nilai 70 berjumlah 15 peserta didik, peserta didik yang mendapat nilai 80 berjumlah 6 peserta didik, peserta didik yang mendapat nilai 90 berjumlah 5 peserta didik. Berdasarkan KKM yang berlaku di sekolah rata-rata nilai peserta didik setelah diberikan *treatment* masuk dalam kriteria baik.

Hasil pengujian tingkat signifikan uji t terhadap  $H_a$  menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab dapat diterima karena variabel *Game Based Learning* diketahui nilai thitung lebih besar dari pada ttabel, dari hasil nilai uji T-tes yaitu 14,952. Selanjutnya untuk mengetahui penerimaan dan penolakan hipotesis yang ada, maka nilai T-tes dibandingkan dengan nilai signifikansi pada T tabel dengan uji satu pihak yaitu memberikan interpretasi terhadap  $t_o$ , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df atau db nya:  $df$  atau  $db = N-1 = 26-1 = 25$ . Dengan df sebesar 25 kemudian dikonsultasikan pada tabel nilai "t", baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%.

Setelah melihat tabel dengan df 25 itu diperoleh harga kritik t atau tabel pada t tabel taraf kesalahan  $\alpha (0,05) = 1,708$  sedangkan pada taraf kesalahan  $\alpha (0,01) = 2,485$ . Dengan membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dalam perhitungan ( $t_o = 14,952$ ) dan besarnya "t" yang tercantum pada tabel nilai t ( $t_{tt.kk} 0,05 = 1,708$  dan  $t_{tt.kk} 0,01 = 2,485$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_o$  adalah lebih besar daripada tt, yaitu:  $1,708 < 14,952 > 2,485$ .

Maka kesimpulannya adalah, dengan hasil analisis perhitungan di atas, nilai T tes lebih tinggi dari pada taraf signifikan dalam T tabel. Hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif yang diajukan dimuka diterima, yaitu ada pengaruh yang signifikan akibat penggunaan model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas.

## Kesimpulan

Berdasarkan kalkulasi dan analisis secara *statistic* yang menggunakan metode satu eksperimental satu kelompok *pre-test* dan *post-test* T memperoleh hasil yang signifikan yaitu 14,952 dan d.b yaitu  $N-1=26-1=25$ . Sedangkan table T-tes yang menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 1,708 dan 0,01 yaitu 2,485. Sehingga penelitian dalam hal ini menyimpulkan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi kesimpulannya ada pengaruh positif dan signifikan dengan adanya penerapan model *Game Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab padapeserta didik kelas V SDN 2 Sedayulawas.

## Daftar Kepustakaan

- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian. (Jakarta: Rineka Cipta). 2010.
- Asrori, Imam. 1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: CV. Bintang Sejahtera. 2017.
- Aziz, Annas Nur. Digital Game Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII. Skripsi. Tidak terbitkan. Fakultas Teknik. UNNES: Semarang. 2017.
- Bisri Musthofa & Abdul Hamid, Metode & Strategi pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN Maliki Press). 2012.
- Citra, Cahyani Amildah, Brillian Rossy. Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran JPAP. Volume 8, nomor 2. 2020.
- Dewi, Nindian Puspa dan Indah Listiowati. Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Resti. Volume 3, Nomor 2. 2019.
- Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.
- Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Semarang: Difa Publisher). 2008.
- Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. (Jakarta: PT. Bumi Aksara). 2004. Hamid, M. Abdul. Pembelajaran Bahasa Arab (Malang: UIN Malang Press). 2008.
- Hastjarjo, Dicky. Quasy Experimental Design. Jurnal Buletin Psikologi. Volume 27, Nomor 2. 2019.
- Imam Asrori, Muhammad Thohir, M. Ainin, Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: Misykat). 2014.
- Indah Listiowati dan Nindian Puspa Dewi. *Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Resti*. Volume 3, Nomor 2, 2019.
- Istiqomah. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Prestasi Belajar pada Siswa MTs Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang. 1997.
- Madekhan. Posisi dan Fungsi Teori dalam Penelitian Kualitatif. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 7, Nomor 2. 2018.

Mardiah, Zaqiatul., Nur Hizbullah. Masalah Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah di Jakarta. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Volume 2, Nomor 3. 2014