**JUPI - Jurnal Pendidikan Indonesia**
Volume xx, Number xx, bln 20xx
E-ISSN : 2987-2391
Penerbit Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Sindotech
Journal Home : https://jurnal.sindotechmedia.com/index.php/page/

# Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) Bahasa Arab Siswa Kelas 8 MTs Bi'rul Ulum

**Ahmad Syafii**
**Email : ahmad.syafiiskom@gmail.com**
[1,]MTs Bi'rul Ulum Gemurung Gedangan Sidoarjo
Jl.KH.Sulaiman Gemurung Gedangan Sidoarjo

**ARTICLE INFO**

**Article history:**
Received March 08, 2025
Revised March 11, 2025
Accepted July 30, 2025

***Kata Kunci:***
*Bahasa Arab, Mufradat, Game Edukasi Digital, Madrasah Tsanawiyah, Penelitian Tindakan Kelas.*

**Keywords:**
Arabic Language, Vocabulary (Mufradat), Digital Educational Games, Islamic Junior High School (Madrasah Tsanawiyah), Classroom Action Research.

***ABSTRAK***

*Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Tsanawiyah sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menghafal serta menguasai kosakata (mufradat) baru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 8 MTs Bi'rul Ulum yang berjumlah 20 siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar (pre-test dan post-test), lembar observasi aktivitas siswa, dan catatan lapangan. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 62,5 pada tes awal (pre-test) menjadi 74,0 pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 86,5 pada siklus II. Selain itu, persentase keaktifan dan keterlibatan siswa di dalam kelas meningkat dari 55% pada pra-tindakan menjadi 90% pada akhir siklus II. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi digital secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan mufradat siswa kelas 8 MTs Bi'rul Ulum.*

**ABSTRACT**

*Arabic language instruction at the *Madrasah Tsanawiyah* (Islamic junior high school) level often faces the challenge of low student interest and motivation in memorizing and mastering new vocabulary (*mufradat*). This study aims to improve the Arabic vocabulary mastery of 20 eighth-grade students at MTs Bi'rul Ulum through the implementation of interactive learning media based on digital educational games. The study employs a quantitative approach using the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles. Each cycle consists of planning, action implementation, observation, and reflection phases. Data collection instruments include learning achievement tests (pre-test and post-test), student activity observation sheets, and field notes. Data analysis results indicate an increase in the students' average score from 62.5 in the pre-test to 74.0 in the first cycle, rising further to 86.5 in the second cycle. Furthermore, the percentage of student engagement and participation in the classroom increased from 55% prior to the intervention to 90% by the end of the second cycle. The study concludes that the use of digital educational game media is effective in enhancing both the learning motivation and the vocabulary mastery of eighth-grade students at MTs Bi'rul Ulum.*

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib di madrasah yang memegang peranan krusial dalam memahami sumber-sumber ajaran Islam utama, yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Dalam pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata (*mufradat*) menduduki posisi fundamental sebagai dasar untuk membangun empat keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Tanpa perbendaharaan *mufradat* yang memadai, peserta didik akan mengalami hambatan dalam memahami struktur kalimat maupun mengekspresikan gagasan secara lisan dan tulisan.

Namun, realitas di lapangan khususnya pada kelas 8 MTs Bi'rul Ulum yang beranggotakan 20 siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi kendala klasik. Sebagian besar siswa menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena metode pengajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional, seperti ceramah dan menghafal daftar kata secara monoton. Keterbatasan variasi media pembelajaran membuat siswa kurang antusias, cepat jenuh, dan kesulitan mengingat kosakata baru yang diajarkan, sehingga berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar.

Merespons tantangan tersebut, transformasi strategi pembelajaran mutlak diperlukan. Dengan jumlah siswa yang relatif kecil (20 orang), kelas 8 MTs Bi'rul Ulum memiliki potensi yang sangat ideal untuk menerapkan pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pemanfaatan media berbasis digital seperti game edukasi interaktif menawarkan solusi alternatif yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan selaras dengan karakteristik gaya belajar generasi digital saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menguji sejauh mana efektivitas penggunaan media game edukasi digital dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas 8 MTs Bi'rul Ulum.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan secara kolaboratif dan bersiklus. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 8 MTs Bi'rul Ulum tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah **20 siswa** (terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan). Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan retensi kosakata bahasa Arab di kelas tersebut.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus mencakup empat tahapan utama berikut:

1. **Perencanaan (Planning):** Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar materi bahasa Arab sesuai kurikulum yang berlaku, menyiapkan perangkat media game edukasi digital (kuis interaktif berbasis aplikasi pembelajaran), serta merancang lembar instrumen evaluasi dan observasi.
2. **Pelaksanaan Tindakan (Acting):** Menerapkan pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan media game edukasi digital di dalam kelas dengan alokasi waktu 2 × 40 menit per pertemuan, yang diawali dengan pengenalan *mufradat* visual-auditori dan dilanjutkan sesi permainan kuis interaktif.
3. **Observasi (Observing):** Mengamati aktivitas, tingkat keterlibatan, antusiasme, serta hambatan teknis yang dihadapi ke-20 siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan.

4. **Refleksi (Reflecting):** Menganalisis hasil observasi dan hasil tes akhir siklus untuk mengevaluasi kelebihan maupun kekurangan tindakan, serta merumuskan strategi perbaikan untuk diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis dan kinerja (*pre-test* dan *post-test*) pada setiap akhir siklus untuk mengukur peningkatan penguasaan *mufradat*, serta observasi partisipatif untuk memantau keaktifan siswa. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif komparatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal (KKM = 75) dari kondisi pra-tindakan hingga siklus II.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *3.1 Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) Siswa*

Berdasarkan hasil asesmen awal sebelum tindakan (*pre-test*), dari 20 siswa kelas 8 MTs Bi'rul Ulum, hanya terdapat 4 siswa (20%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,5. Capaian ini mengindikasikan bahwa daya ingat dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Arab masih tergolong rendah akibat metode hafalan konvensional.

Setelah diberikan tindakan pada **Siklus I** menggunakan media game edukasi digital, terjadi peningkatan di mana nilai rata-rata kelas naik menjadi 74,0, dengan 12 siswa (60%) berhasil mencapai ketuntasan belajar. Meskipun menunjukkan tren positif, catatan observasi pada siklus I mengidentifikasi beberapa kendala teknis terkait pengaturan waktu bermain dan beberapa siswa yang masih membutuhkan adaptasi terhadap mekanisme permainan kuis.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan penyempurnaan pengelolaan kelas, pembagian kelompok pendampingan sebaya, dan penambahan variasi tantangan visual pada game edukasi di **Siklus II**. Hasilnya menunjukkan lonjakan signifikan: nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,5 dan sebanyak 18 dari 20 siswa (90%) melampaui standar ketuntasan belajar. Rekapitulasi perbandingan hasil belajar dan keaktifan siswa disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** *Rekapitulasi Hasil Penguasaan Mufradat dan Keaktifan Siswa Kelas 8 MTs Bi'rul Ulum (N = 20)*

| Tahap Penelitian | Nilai Rata-Rata | Jumlah Siswa Tuntas | Ketuntasan Klasikal | Keaktifan Siswa |
|---|---|---|---|---|
| Pra-Tindakan (Pre-Test) | 62,5 | 4 dari 20 siswa | 20% | 55% |
| Siklus I (Post-Test I) | 74,0 | 12 dari 20 siswa | 60% | 75% |
| **Siklus II (Post-Test II)** | **86,5** | **18 dari 20 siswa** | **90%** | **90%** |

### *3.2 Analisis Aktivitas dan Keterlibatan Kelas Kecil (20 Siswa)*

Karakteristik kelas dengan jumlah 20 siswa memberikan keunggulan pedagogis tersendiri dalam penerapan media interaktif berbasis digital. Berdasarkan lembar observasi, suasana belajar di kelas 8 MTs Bi'rul Ulum menjadi jauh lebih hidup, partisipatif, dan kompetitif secara positif. Fitur skor langsung (*live leaderboard*) serta umpan balik visual-auditori pada game edukasi memicu motivasi intrinsik siswa untuk berlomba mencocokkan arti dan pelafalan *mufradat* bahasa Arab secara cepat dan tepat.

Pembelajaran yang dikemas dalam format permainan edukatif terbukti menurunkan kecemasan berbahasa (*foreign language anxiety*) dan menghilangkan kejenuhan terhadap hafalan teks yang kaku. Selain itu, rasio pendidik dan peserta didik yang ideal (1:20) memudahkan guru melakukan pendampingan individual (*personalized guidance*) terhadap 2

siswa yang masih membutuhkan penguatan tambahan pada akhir siklus II, sehingga prinsip pembelajaran berdiferensiasi dapat terlaksana secara optimal.

## PENUTUP

### Simpulan

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi digital terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab pada 20 siswa kelas 8 MTs Bi'rul Ulum. Keberhasilan ini dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas secara konsisten dari 62,5 pada kondisi pra-tindakan menjadi 74,0 pada siklus I, dan mencapai 86,5 pada siklus II, disertai lonjakan ketuntasan belajar klasikal dari 20% menjadi 90% serta keaktifan siswa mencapai 90%.

Jumlah peserta didik yang relatif kecil (20 siswa) menjadi faktor pendukung utama dalam optimalisasi interaksi dan pengawasan kelas berbasis teknologi. Sebagai saran, guru bahasa Arab di lingkungan madrasah disarankan untuk mengintegrasikan media game edukasi digital secara berkala pada materi keterampilan berbahasa lainnya (*istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah*), serta pihak madrasah diharapkan terus memperkuat dukungan infrastruktur jaringan dan perangkat pembelajaran digital.

## DAFTAR PUSTAKA


Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Effendy, A. F. (2017). *Metodologi pengajaran bahasa Arab*. Misykat.

Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125–132. https://doi.org/10.2307/327317

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Direktorat KSKK Madrasah.

Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.

Mustofa, S. (2017). *Strategi pembelajaran bahasa Arab inovatif*. UIN-Maliki Press.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.