Tatsqifiy
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
p-ISSN 2721-155X | e-ISSN 2721-5121
ojs.unida.ac.id/tatsqifiy

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda

Zelika Afaria[1], Desky Halim Sudjani[2], dan Fikni Mutiara Rachma[3]
[1]Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda, Jl. Tol Jagorawi No.1, Ciawi, Kec. Ciawi, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16720

Volume 3 Nomor 2
Juli 2022: 94-103
DOI: 10.30997/tjpba.v3i2.6235

Article History
Submission: 00-00-0000
Revised: 00-00-0000
Accepted: 00-00-0000
Published: 00-00-0000

Kata Kunci:
Bahasa Arab, *Kahoot!*, Media Pembelajaran Berbasis Digital, Minat Belajar, *Quizizz*

Keywords:
Arabic Language, Digital-Based Learning Media, Kahoot!, Learning Interest, Quizizz

Korespondensi:
(Zelika Afaria)
(085743246717)
(*afaria.zelika@gmail.com*)

Abstrak: Media pembelajaran adalah segala teknologi atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas X MA Miftahul Huda. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *pre-test+treatment+post-test*. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Sampel dalam penelitian ini adalah 10 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Hasil uji regresi linier menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 8,293 > 2,228. Hasil uji koefisien determinasi adalah 0,896. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas X MA Miftahul Huda adalah 89, 6%.

The Effect of Digital Game-Based Learning Media on Interest of Miftahul Huda Class X Students in Learning Arabic

Abstract: *Learning media is any technology or tool to convey messages and materials in the learning process which helps students achieve learning objectives more effectively and efficiently. One of the learning media is*

Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright @ 2020 Universitas Djuanda. All Rights Reserved p-ISSN 2721-155X | e-ISSN 2721-5121

digital game-based learning. This study aims to know the effect of digital game-based learning media on the interest in learning Arabic for class X MA Miftahul Huda students. This research was conducted with quantitative approach, and experimental method. The research design involves pre-test + treatment + post-test. Simple linear regression is used in the hypothesis test. The sample for this study is a group of 10 Class X students. The data was collected using questionnaires. The linear regression test shows a significance value of 0.000 < 0.05 and tcount > ttable calculation of 8.293 > 2.228. The coefficient of determination is 0.896. It can be concluded that the effect of digital game-based learning media on the interest in learning Arabic for class X MA Miftahul Huda students is 89.6%.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa Internasional yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari di negara-negara Timur Tengah. Bahasa Arab erat kaitannya dengan agama Islam. Dua sumber pokok ajaran Islam, Al-Quran dan hadis menggunakan bahasa Arab dalam penulisannya. Hal ini membuat bahasa Arab banyak dipelajari oleh umat Islam untuk memperdalam ajaran-ajaran Islam. Indonesia yang merupakan negara dengan penganut agama Islam terbanyak tentu banyak juga yang mempelajari bahasa Arab.

Bahasa Arab dipelajari di sekolah-sekolah berbasis Islam yang ada di Indonesia. Pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan di sekolah-sekolah diatur dalam aturan Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019. Dalam aturan ini tercantum kurikulum bahasa Arab yang harus dipelajari untuk siswa jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah.

Namun sayangnya, masih banyak siswa yang masih belum berminat untuk mempelajari bahasa Arab. Mereka cenderung menganggap bahasa Arab sulit untuk dimengerti. Seperti yang diungkapkan pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saepul Islam, terdapat faktor internal yang memengaruhi demotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, salah satunya adalah sikap negatif siswa terhadap bahasa Arab (Islam, 2015). Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Nuha, 2016) bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti oleh siswa.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab adalah melakukan inovasi penggunaan media

pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dalam hal ini guru sebagai pengirim dan siswa sebagai penerima (Tafonao, 2018).

Media menurut Gagne dalam (Ramli, 2012), merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan Gagne, Leslie J. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, dan lain lain.

Oemar Malik yang dikutip (Susanto & Akmal, 2019) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah metode, teknik dan alat yang dipakai agar interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif ketika proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Derek Rowntree dalam (Nurdyansyah, 2019) adalah membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan respon balikan, dan memberikan latihan yang sesuai.

Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Di era digital seperti sekarang ini, terdapat berbagai aplikasi dan website yang menyediakan permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Seperti *quizizz* dan *kahoot!*.

Quizizz merupakan sebuah web berbentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* memiliki fitur kuis, survey, permainan maupun diskusi (Mawadah et al., 2021). *Kahoot!* merupakan sebuah web yang menyediakan fitur permainan dengan kuis. Fitur yang tersedia dapat digunakan oleh guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran (Korkmaz, 2021). Aplikasi *kahoot!* dapat dimainkan bersama-sama secara *real-time* ketika di dalam kelas.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar siswa kelas X MA Miftahul Huda.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Data diperoleh dari

kuesioner yang disusun oleh peneliti kemudian dijawab oleh siswa sebagai responden. Jawaban berupa skala *likert* yang berisi lima pilihan jawaban.

Peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh. Teknik sampling jenuh dipilih karena jumlah anggota populasi kurang dari 30 (Sugiyono, 2013).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Miftahul Huda yang berjumlah sepuluh orang.

Instrumen penelitian berisi berbagai pernyataan yang meliputi perasaan dan perhatian siswa, ketertarikan dan keterlibatan mengikuti pembelajaran, serta pendapat siswa terkait dengan media pembelajaran berbasis permainan digital yang digunakan. Indikator-indikator ini kemudian dijabarkan dalam 10 pertanyaan terkait media pembelajaran dan 20 pertanyaan terkait minat belajar.

Analisis data yang digunakan adalah uji validitas *pearson*, uji reliabilitas, uji homogenitas, uji *anova*, dan uji regresi linier sederhana.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh variabel X terhdap variabel Y.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) siswa kelas X MA Miftahul Huda

H_1 = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) siswa kelas X MA Miftahul Huda

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS pada variabel X yaitu 20 pertanyaan. Terdapat 19 pertanyaan dinyatakan valid dan 1 pertanyaan tidak valid. Kemudian dilanjutkan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach Alpha's*.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.950	20

Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai signifikansi 0,200 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan metode Levene melalui SPSS 22.0.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Levene

Test of Homogeneity of Variances			
Minat_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.

.106	1	18	.748

Uji anova dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini dilakukan dengan SPSS 22.0 diperoleh hasil signifikansi 0.011 < 0,05. Sehingga terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Persamaan Garis Regresi Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	-7.227	10.125		-.714	.496
Media	2.001	.241	.946	8.293	.000

a. Dependent Variable: Minat

Nilai Sig. = 0,000 maka H_0 ditolak, karena Sig. 0,000 < 0,05. Hasil t_{hitung} dalam tabel di atas juga menunjukkan nilai 8,293. Sedangkan t_{tabel} untuk n=10 adalah 2,228. Maka dapat dituliskan 8,293 > 2,228 yang berarti H0 ditolak.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.946[a]	.896	.883	4.237

a. Predictors: (Constant), Media

Diketahui nilai *R Square* bernilai positif yaitu 0,896. Nilai ini berarti bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) adalah sebesar 89,6%.

Pembahasan

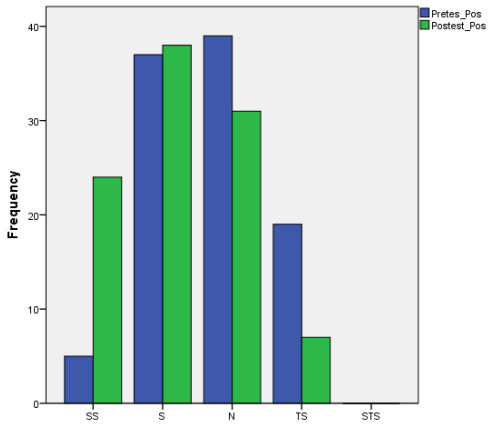
Instrumen disusun berdasarkan beberapa indikator yang sudah divalidasi oleh ahli dan dilakukan uji validitas. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk. Konstruk adalah sesuatu yang berhubungan dengan fenomena dan objek yang abstrak, tetapi gejalanya dapat diamati dan diukur (Sudaryono, 2018).

Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi produk momen yang dikemukakan oleh *Pearson*. Uji validitas *pearson* dilakukan melalui SPSS 22.0 dan diperoleh hasil r_{hitung} yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel}. R_{tabel} untuk n=10 adalah 0,6319. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan valid sedangkan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan tidak valid.

Setelah dilakukan uji validitas, kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk membuktikan kuesioner penelitian reliabel atau tidak. Reliabilitas berfokus pada masalah akurasi dan hasilnya (Sarwono, 2006). Reliabilitas suatu kuesioner dapat dikatakan baik jika memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,70 (Lathifah et al., 2022). Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini adalah 0,950 > 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner reliabel.

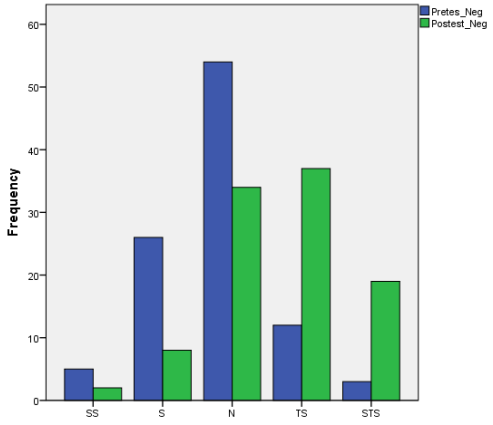
Kegiatan penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pre-test*. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan perlakuan dengan media pembelajaran *quizizz*. Pertemuan ketiga dilanjutkan dengan perlakuan dengan media pembelajaran *kahoot!*. Petemuan keempat dilakukan *post-test*.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan untuk melihat perbandingan jawaban responden sebelum dan sesudah perlakuan.



Gambar 1 Diagram Perbandingan Pre-test dan Post-test Pernyataan Positif

Diagram di atas menunjukkan terdapat pergeseran hasil dari yang semula pada *pre-test* responden lebih banyak memilih netral, menjadi lebih banyak setuju dibandingkan netral pada hasil *post-test*. Hal ini menunjukan adanya pengaruh dari perlakuan yang dilakukan. Dimana responden lebih banyak setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan positif yang tersedia.



Gambar 2 Diagram Perbandingan Pre-test dan Post-test Pernyataan Negatif

Pada *pre-test*, responden cenderung memilih jawaban netral. Namun pada *post-test* responden lebih banyak menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan negatif.

Uji prasyarat pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan untuk mengetahui distribusi data. Keputusan normal tidaknya data ditentukan melalui taraf signifikansi atau probabilitas (P). Apabila signifikansi (P) lebih dari dari 0,05 maka H_0 diterima. Sedangkan apabila signifikansi (P) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Hasil signifikansi pada penelitian ini adalah 0,200 > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji *Levene* melalui SPSS 22.0. Penarikan kesimpulan pada uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen. Nilai signifikansi (Sig.) variabel minat belajar adalah 0,748. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa variasi data homogen.

Perbedaan minat belajar subjek penelitian sebelum dan sesudah perlakuan perlu diketahui, maka dilakukan pengujian hipotesis awal dengan menggunakan analisis varian (*One Way Anova*). H_0 berarti tidak terdapat perbedaan dan H_1 berarti terdapat perbedaan. Perbedaan ini perlu diketahui untuk menentukan pengaruh minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan digital. Hasil uji Anova menunjukkan nilai signifikansi 0,011 < 0,05. Maka berdasarkan dasar penarikan kesimpulan H_0 ditolak. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah terdapat perbedaan minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan digital dengan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan digital.

Uji regresi linier digunakan untuk membuktikan hipotesis statistik penelitian. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai Sig. = 0,000. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak, karena Sig. 0,000 < 0,05. Hasil t_{hitung} dalam tabel di atas juga menunjukkan nilai 8,293. Sedangkan t_{tabel} untuk n=10 adalah 2,228. Maka dapat dituliskan 8,293 > 2,228 yang berarti H_0 ditolak. Sehingga dapat

ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) siswa kelas X MA Miftahul Huda.

Besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar dapat diketahui melalui koefisien determinasi atau nilai *R square*. nilai *R Square* sebesar 0,896. Nilai ini berarti bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) adalah sebesar 89,6%.

Di era digital seperti sekarang ini, tersedia banyak permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti *quizizz* dan *kahoot!*. Dua *website* ini menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Hidayat dan Tatang yang dikutip dalam (Isnaini & Huda, 2020), permainan dalam proses belajar mempunyai fungsi untuk menghilangkan kebosanan, memberikan tantangan pemecahan masalah, semangat kerja sama, saling membantu dan mendorong guru untuk bersifat kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ilhami, 2019) mengungkapkan persepsi siswa setelah mengikuti permainan yang dilakukan saat pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran tidak hanya sebagai penghilang rasa bosan saja. Tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreativitas dan mengembangkan kemampuannya dalam pembelajaran. Memahami materi yang diberikan dengan menelaah permainan yang diberikan kepada siswa (Poulsen & Kober, 2011).

Sejalan dengan penelitian ini bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas X MA Miftahul Huda sebesar 89,6%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis permianan digital. Hal

ini dibuktikan dengan Anova dengan hasil Sig. 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak.

Pada uji regresi linier sederhana didapatkan hasil t_{hitung} = 8,293 dan t_{tabel} = 2,228 sehingga 8,293 > 2,228 yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital (X) terhadap minat belajar bahasa Arab (Y) siswa kelas X MA Miftahul Huda. Besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap minat belajar adalah 89,6% yang dilihat dari nilai *R Square* sebesar 0,896. Sedangkan 10,4% minat belajar siswa dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Islam, A. M. S. (2015). Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Perspektif Siswa Madrasah. *ARABIYAT : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *2*(1), 1–16. https://doi.org/10.15408/a.v2i1.1511

Korkmaz, S. (2021). Using Kahoot to Improve Reasing Comprehension of English as a Foreign Language Learners. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, *8*(2), 1138–1150.

Lathifah, Z. K., Kholik, A., Firmansyah, W., Suherman, I., Amril, L. O., Adri, H. T., Bisri, H., Khotamir, R., Sya, M. F., Yektyastuti, R., Prasetyo, T., Amir, F. R., & Mutiara, F. (2022). *Pedoman Penulisan & Penyusunan Skripsi 2022* (U. D. FKIP (ed.); 5th ed.).

Mawadah, A. W. Al, Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109–3116.

Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (D. Toanto (ed.); 1st ed.). Diva Press.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.

Ramli, M. (2012). Media dan Teknlogi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press* (1st ed.). IAIN Antasari Press.

Sarwono, J. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif. In *Graha Ilmu* (1st ed.). Graha Ilmu.

Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian* (2nd ed.). Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. In B. Subiyakto (Ed.), *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat* (1st ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103–114. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113