

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dengan Metode Squid Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo

Oleh:

Sofiatul Mahmudah,

Najih Anwar

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Pendahuluan

Motivasi merupakan suatu dorongan internal maupun eksternal yang berperan penting dalam mendorong individu untuk mencapai tujuan atau target tertentu. Sumber motivasi dapat berasal dari berbagai aspek kehidupan, seperti dukungan keluarga, interaksi sosial dengan teman, pengaruh lingkungan, maupun dorongan dari dalam diri sendiri. Pemahaman terhadap motivasi sangat penting, karena dapat menjadi kunci dalam mengoptimalkan potensi serta pencapaian individu dalam berbagai bidang. Motivasi tidak hanya mendorong seseorang untuk melakukan tindakan, tetapi juga membantu mengarahkan dan menjaga keberlanjutan upaya mereka. Sedangkan motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi yang kuat, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi, mempertahankan fokus, serta mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan pendorong perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana model pembelajaran berbasis game dengan metode squid game dapat meningkatkan motivasi pembelajaran bahasa arab di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo?

Metode

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)

Subyek penelitian ini adalah siswa MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo

Teknik pengumpulan data meliputi :

- **Wawancara:** Dilakukan langsung dengan guru mata pelajaran bahasa arab untuk membahas tentang kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar siswa sebelum observasi dilaksanakan.
- **Observasi:** Dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan.
- **Dokumentasi:** Digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan bukti-bukti pendukung seperti foto atau catatan kegiatan.
- **Angket:** Diberikan kepada siswa untuk mengukur motivasi belajar secara langsung.

Hasil

Pembelajaran Bahasa Arab di MA Manba'ul Hikam Putat Sidoarjo menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis game dengan metode Squid Game melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus.

Hasil Siklus I

- Rata-rata motivasi belajar: **72,15% (kategori cukup baik)**
- Siswa mulai tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran
- Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan
- Pemahaman materi masih belum optimal
- Motivasi belajar mandiri masih rendah

Hasil Siklus II

- Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi **83,54% (kategori tinggi)**
- Ketertarikan siswa meningkat
- Keaktifan dan partisipasi siswa semakin baik
- Pemahaman materi meningkat
- Siswa lebih percaya diri dan antusias belajar

Pembahasan

Penerapan metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang.

Metode pembelajaran berbasis game:

- Meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik dan mental
- Membantu siswa memahami mufradat dan penyusunan kalimat
- Menumbuhkan suasana kompetisi yang sehat
- Memberikan motivasi intrinsik melalui kesenangan belajar
- Memberikan motivasi ekstrinsik melalui poin dan penghargaan
- Perbaikan pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara lebih optimal.

Temuan Penting Penelitian

- Metode pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa
- Motivasi belajar meningkat secara bertahap dari siklus I ke siklus II
- Suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan partisipasi siswa
- Sistem permainan membantu meningkatkan daya ingat kosakata Bahasa Arab
- Metode pembelajaran inovatif mampu mengurangi kejenuhan siswa
- Pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung membuat siswa lebih percaya diri

Manfaat Penelitian

Bagi Siswa

- Meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Arab
- Membantu memahami materi dengan cara yang menyenangkan
- Meningkatkan keberanian dan partisipasi dalam pembelajaran

Bagi Guru

- Memberikan alternatif metode pembelajaran inovatif
- Membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan kondusif

Bagi Sekolah

- Menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran kreatif
- Meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Arab

Bagi Peneliti Selanjutnya

- Menjadi bahan rujukan pengembangan penelitian berbasis game dalam pembelajaran

Referensi

- [1] A. R. Amini and K. Hikmah, “Motivation And Constraints Of The Ummahaat In Learning Arabic At Mahad Umar Bin Khattab Muhammadiyah University Sidoarjo,” *J. Islam. Muhammadiyah Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–6, 2024, doi: 10.21070/jims.v6i2.1593.
- [2] M. Maghfur and N. F. Ahmad, “Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab,” *J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 21, no. 1, pp. 132–153, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/4052>
- [3] Fathoni, “Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” vol. 11, pp. 1152–1165, 2024.
- [4] A. Masruroh and H. Himmah, “Faktor-Faktor Motivasi Dalam Discovery Learning Studi Kualitatif Pada Pembelajar Bahasa Arab,” vol. 8, 2025.
- [5] M. R. Yanti Kusnawati, Diwacita Azzahra, “Penerapan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” vol. 13, no. 1, pp. 1–18, 2024.
- [6] H. Sa’diyah and M. Abdurahman, “Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing,” *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 5, no. 1, pp. 51–69, 2021, doi: 10.32699/liar.v5i1.1665.
- [7] R. D. Rahmawati and D. Oktavianti, “Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Kelas Vii Di Madrasah Mu’alimin Mu’alimat Denanyar,” *Akhlaqul Karimah J. ...*, vol. 2, no. 2, pp. 94–102, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.samodrailmu.org/index.php/jak/article/view/137>
- [8] Muhammad Mukhlis Rahman, H. Abdul Qahar Zainal, and Wahyudin, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Tujuh Di Mtsn 1 Kota Makassar,” *COMPASS J. Educ. Couns.*, vol. 1, no. 3, pp. 53–60, 2023, doi: 10.58738/compass.v1i3.432.

Referensi

- [9] A. Putriana, F. P. Adeana, M. F. Alwi, Z. A. Zahfa, and E. Yusnaldi, “Penerapan Strategi Everyone Is a Teacher Here untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di MIN 4 Medan Barat,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, pp. 26050–26057, 2023.
- [10] Y. A. A. Yanti and Qomarul Sholihah, “Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab,” *TA'DIB J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 222–235, 2024, doi: 10.69768/jt.v2i2.56.
- [11] A. ‘Āyid M. Al-Nawwāfilah, “Atsarū Istrātījiyyāti at-Tadrīs al-Fa‘‘āl wa Ma‘īqātihā fī Tadrīs al-Lughah al-‘Arabiyyah ladā Thullāb al-Marḥalah al-Asāsiyyah fī Mudīriyyati at-Tarbiyah wa at-Ta‘līm li-Liwā’ Wādī Mūsā,” *J. Ilm. Fak. Pendidikan, Univ. Asyut*, 2024.
- [12] A. Hairunisa and M. Abdurahman, “Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Mufradāt,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 904–918, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i3.611.
- [13] A. F. Ainiyyah, “Use Of Youtube Media T O Increase Students ’ Learning Mo Tivation In Learning Arabic Penggunaan Media Youtube Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab,” pp. 5–7.
- [14] A. salma hernanda Elis saidah, N. F. Shaumi, A. Sawalianti, and L. Noviyani, “Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Squid Game Di Tk Sejahtera Cigugur,” *Edu Happiness J. Ilm. Perkemb. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 162–170, 2023, doi: 10.62515/eduhappiness.v2i2.208.
- [15] A. F. Yustina and Y. Yahfizham, “Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 615–630, 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i1.1946.
- [16] H. Muhammad Rizal Pahleviannur, Saringatun Mudrikah, Hari Mulyono, Vidriana Oktoviana Bano, Muhammad Rizqi, Muhammad Syahrul, Nashrudin Latif, Ema Butsi Prihastari, Khurotul Aini, Zakaria, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2022.

Referensi

- [17] S. R. Idris and N. Anwar, “Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Islam Ash Siddiq Buduran Sidoarjo Application Of Finger Puppet Media To Improve Arabic Speaking Skills Of Grade V Students Of Islamic Ele,” pp. 1–8.
- [18] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan,” *Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones.*, vol. 1, no. 4, p. 19, 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
- [19] M. B. U. B. A. Rizka Dewi Kurnia Sari, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6,” *Model. J. Progr. Stud. PGMI*, vol. 9, pp. 281–291, 2022.
- [20] E. F. F. Nur Baiti Isnaini Agus Putri, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini,” *JlIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, no. April, 2025.
- [21] R. H. Z. Hibah Hasan Rabāh, “Wāqī‘ Tawzīf Al-al‘āb Ar-raqamiyyah Fī Ta‘līm Al-lughah Al-‘arabiyyah Wa ‘Alāqatihī Bi-tanmiyat Mahārāt At-tafkīr An-nāqid Ladā Mu‘allimī Ad-dākhil Al-filasṭīnī,” *HNSJ Humanit. Nat. Sci. J.*, 2024.
- [22] G. M. M. Al-Bayāḍinah, “Athar Istikhdām At-ta‘līm At-ta‘āwunī Fī Tanmiyat Mahārāt At-tafkīr Al-ibdā‘ī Fī Māddat Al-lughah Al-‘arabiyyah Ladā Ṭālibāt Aṣ-ṣaff As-sābi‘ Al-asāsī Fī Al-urdunn,” *HNSJ Humanit. Nat. Sci. J.*, 2022.
- [23] Ṣābir Salām ‘Uthmān Salām, “Istikhdām Istrātījiyyah Mithallat Al-istimā‘ Fī Tanmiyat Mahārāt At-tilāwah Ladā Ṭullāb Shu‘bat Al-lughah Al-‘arabiyyah Wa Ad-dirāsāt Al-islāmiyyah Bi-kulliyyat At-tarbiyah,” *J. Fak. Ilmu Pendidik.*, 2022

