

Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab melalui Strategi *Game Based Learning* Berbasis *Spin Wheel* di Sekolah Dasar

Oleh:

Affan Hadian Ilham

Najih Anwar

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas

Muhammadiyah Sidoarjo



Pendahuluan

Menurun nya Motivasi Belajar Bahasa Arab (Y)

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab yang kerap kali dianggap cukup sulit untuk dipelajari, penerapan metode pengajaran dengan metode lama seringkali membuat siswa kesulitan memahami materi. Penggunaan media permainan dalam pengajaran Bahasa Arab masih sangat terbatas, padahal penggunaan media interaktif dapat membantu materi lebih mudah dipahami siswa. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam mengelola kelas agar mampu membuat siswa termotivasi dalam belajar Bahasa Arab.

Media Pembelajaran (X)

Agar materi pembelajaran yang diajarkan para pendidik mudah dipahami oleh peserta didik pada aktivitas pembelajaran, maka perlu adanya media penyampai pesan yang dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan kepada individu yang dituju, yang dimaksudkan supaya merangsang pikiran, emosi, dan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik yakni dengan menerapkan media *Game based learning* berbasis *Spin Wheel*, yakni jenis media pembelajaran yang mengintegrasikan game pada proses kegiatan belajar dengan bantuan teknologi

Pendahuluan

Fenomena & Hasil Observasi

Hasil wawancara di SD Muhammadiyah 1 Krian menunjukkan bahwa penggunaan media *game* dalam pengajaran Bahasa Arab di sekolah sangat sedikit. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan merumuskan solusi atas permasalahan tersebut melalui pengembangan pendekatan yang bersifat inovatif. Strategi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dan pemahaman mereka tentang konsep pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 Krian.

Menurut beberapa ahli Media pembelajaran berperan penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, inklusif, serta adaptif bagi pendidik serta peserta didik masa kini dan mendatang. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaannya. Maka dari itu, media pembelajaran bisa memberi dorongan motivasi pada peserta didik. Sehingga diperlukannya penelitian lanjutan mengenai **“Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab melalui Strategi *Game-Based Learning* Berbasis *Spin Wheel* di Sekolah Dasar”**

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana pengaruh penerapan strategi Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar yang selama ini masih minim diteliti, sejauh mana penggunaan media *spin wheel* dalam strategi GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta bagaimana pengaruh penerapan GBL berbasis *spin wheel* terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang telah diterapkan sebelumnya.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan menyelesaikan masalah praktis dalam pembelajaran melalui tindakan yang terencana, sistematis, dan reflektif. PTK memungkinkan guru mengidentifikasi serta mengatasi kendala pembelajaran agar metode yang diterapkan lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa. Penelitian ini melibatkan pengumpulan dan analisis data aktivitas belajar untuk mendukung pengambilan keputusan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang saling berkelanjutan, dengan tujuan mengkaji efektivitas penggunaan media *Spin Wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian.

Hasil

Presentase Motivasi Siswa

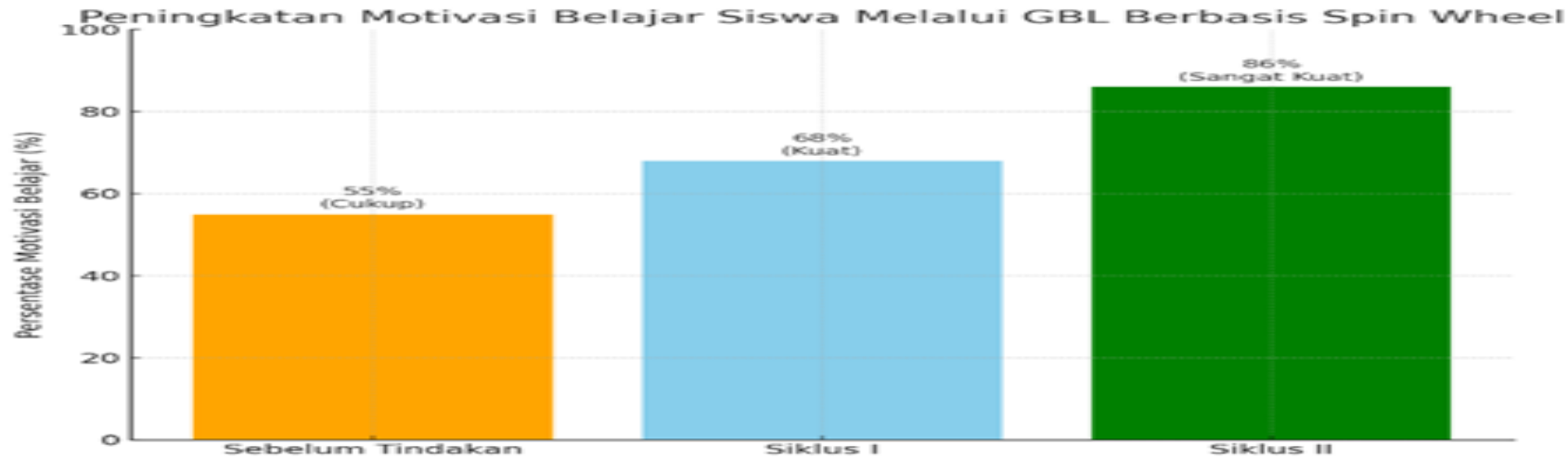
TINDAKAN	PRESENTASE (%)
SIKLUS 1	68%
SIKLUS 2	86%

Tabel I Persentase Pencapaian Aktivitas
Motivasi Siswa
(Data diolah, 2025)

- Sebelum tindakan: 55% (kategori "Cukup")
- Siklus I: 68% (kategori "Kuat")
- Siklus II: 86% (kategori "Sangat Kuat")

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan GBL berbasis *Spin Wheel* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian.

Hasil



Tabel IV.

Berdasarkan data observasi dan angket motivasi belajar, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Arab. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase siswa yang menunjukkan sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Arab, yang awalnya hanya 55% pada siklus I meningkat menjadi 68%, lalu kembali meningkat menjadi 86% pada siklus II. Data ini memperkuat temuan dalam jurnal yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif berkontribusi besar dalam membentuk sikap positif siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit

Hasil

Tabel II Rekapulasi hasil kinerja guru

NO	KEGIATAN	SIKLUS 1	SIKLUS 2
1.	PERENCANAAN PEMBELAJARAN	78%	89%
2.	PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	61%	87%
	AKUMULASI PRESENTASE PERENCANAAN DAN PELAKSANAAN	69,5%	88%

Persentase kinerja guru mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini membuktikan bahwa guru sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode Game Based Learning berbasis Spin Wheel, mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran

Pembahasan

Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian menunjukkan minimnya partisipasi aktif siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode konvensional yang digunakan guru, seperti bernyanyi dan hafalan, kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam belajar mandiri, motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Motivasi diri akan meningkatkan semangat belajar yang lebih keras sesuai apa yang dituju. Keberhasilan dalam belajar tergantung seberapa besar usaha dan motivasi tiap individu. Berdasarkan data awal, hanya sekitar 55% siswa menunjukkan motivasi belajar yang tergolong dalam kategori "cukup". Fenomena ini menjadi dasar perlunya intervensi melalui pendekatan inovatif, yakni *Game-Based Learning* (GBL) berbasis media *Spin Wheel*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar terutama di SD Muhammadiyah Krian dapat dioptimalkan melalui strategi GBL berbasis *Spin Wheel*. Kombinasi antara media konkret, suasana belajar yang menyenangkan, dan pendekatan psikologis yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, menjadikan model ini sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, relevan, dan aplikatif untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar yang membutuhkan inovasi nyata

Temuan Penting Penelitian

- Implementasi media pembelajaran *Game based Learning berbasis Spin Wheel* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan Motivasi belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Krian.
- Nilai rata-rata siswa meningkat dari **55% pada siklus 1** menjadi **85% pada siklus 2**, menunjukkan adanya peningkatan Motivasi belajar setelah penggunaan media *Game based Learning* berbasis *Spin Wheel*.
- Media *Game based Learning* berbasis *Spin Wheel* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif (minat dan motivasi) serta psikomotorik (kemampuan menuangkan ide dengan menjawab pertanyaan dari guru).

Manfaat Penelitian

- Membantu meningkatkan gairah dan motivasi pada siswa dalam belajar Bahasa Arab dalam hal memperbanyak kosa kata(mufrodat baru) serta kemampuan menulis mufrodat secara benar.
- Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung monoton.

Referensi

- Agustina, I., Joshua, W., Julianos, J., & Niva, M. (2024). The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 241–253. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Ahyat, N. (2017). *EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*. 4(1), 24–31.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Aminullah, M. A., Al Azmi, F., & Jalal, D. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 283. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1219>
- Guru, P., Dasar, S., & Laporan, P. (n.d.). *Implementasi penelitian tindakan kelas*. 47–58.
- Hidayat D., R. and U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Edukatif terhadap Atensi dan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 73–84.
- Judijanto, L., Rusdi, M., & Rifky, S. (2024). *Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Pola Pikir Inovatif Siswa di Jawa Barat*. 02(01), 43–50. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/article/view/953>

Referensi

- Anwar, N. (2023). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Game Team (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo*. 3, 1–14.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=-caP4gQAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=-caP4gQAAAAJ:MXK_kJrjxJIC
- Ariana, R., Amintarti, S., & Hardiansyah, H. (2022). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Biologi Sma Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Padakonsept Sistem Regulasi. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 12(1), 1–11.
<https://doi.org/10.15575/bioeduin.v12i1.17259>
- Arienta Wardatun Nisa, K. H. (2024). *Implementation of Merdeka Curriculum in Arabic Language Learning at SMA Muhammadiyah 1 Jombang Movers School*. 8. <http://dx.doi.org/10.21070/ups.4527>
- Arifin, A. (2021). Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562>
- Diana, K. Y., Studi, P., Guru, P., & Belajar, H. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 49–54.
- Fajri, N., & Rivauzi, A. (2022). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kelas. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 134–142. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2548>

Referensi

- Keterlibatan, M., & Pelajaran, M. (2024). *Assessing Student Engagement in Qurdis Subject Using Wordwall*. 8(1), 8–25. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v8i1.1672>
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>
- Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). Mimbar PGSD Flobamorata. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- Maulana, A., Syahriani, S., Wilda, W., & Andi. (2023). Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Spin Wheel Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3), 168–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/al-ahya.v5i2.41466>
- muhammad, reiniza, abdul. (2024). . كذل ، عَ يْ ، كذل . ثحبلا صلختسم ةدقعم بيلاسأ مادختسا بلع نيميداكلا عجشي ةبير علا ةغلا ملعت يف تايدحت روهظ بيلاسلا دحأ دَّ عَ يْ ، كذل . " ةيمويلا ةث . اهمادختسا يف رشابم لكشب هساسحإ نكمي ريثأت قيقحتو ةلا عفو جئاتن قيقحت بلع ةرداق نيثحابلا ضعب اهربتعي يتلا متيس ، كذل . " *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(1), 19–38.
- Nurkhaliza, G. N., Nurhuda, M., Garib, O. W. Y., & Kartini, N. H. (2023). (2023). *Implementasi pendidikan karakter aik di sd muhammadiyah pahandut palangkaraya*. [https://scholar.google.com/scholar?cluster=337315604035220671&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0,5&scioq=Nurkhaliza,+G.+N.,+Nurhuda,+M.,+Garib,+O.+W.+Y.,+%26+Kartini,+N.+H.+\(2023\).+Implementasi+pendidikan+karakter+aik+di+sd+muhammadiyah+pahandut+palangkaraya.+Anterior+Jurnal.+https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.4519](https://scholar.google.com/scholar?cluster=337315604035220671&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0,5&scioq=Nurkhaliza,+G.+N.,+Nurhuda,+M.,+Garib,+O.+W.+Y.,+%26+Kartini,+N.+H.+(2023).+Implementasi+pendidikan+karakter+aik+di+sd+muhammadiyah+pahandut+palangkaraya.+Anterior+Jurnal.+https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.4519)

Referensi

- O'Collins, G., & Farrugia, M. (2003). Catholicism: The Story of Catholic Christianity. *Catholicism: The Story of Catholic Christianity*, VI(1), 1–424. <https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>
- Prastowo, A. (2015). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. DIVA Press.
- Rachmania, A. S. (1997). *ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF (GBL) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 3B DI UPTD SDN DEMANGAN 1 BANGKALAN* *Analysis of the Interactive Learning Model (GBL) on Student Learning Activeness in Class 3B Mathemati*. 1–4. <https://yptb.org/index.php/educurio/article/view/1061>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Razak, R. A., Daud, D., & Kasim, E. S. (2020). Education games as a strategy to increase intrinsic motivation in learning cost and management accounting. *Academic Journal of Business ...*, 1–13. <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/42537/>
- Rukminingsih. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas*. July, 178. <https://www.researchgate.net/publication/343179796%0AMETODE>
- Sari E., N. P. and K. (2020). Penggunaan Media inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Dampaknya terhadap Sikap Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ta'rib*, 8(2), 124–137.

Referensi

- Slam, Z. (2021). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (Dilengkapi)*. 42.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:WCsI6chEHNYJ:scholar.google.com/+metode+penelitian+ptk&hl=id&as_sdt=0,5
- Wibawa, A. C. P. (2022). Penerapan Media Game Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 15–23.



