

## ***Improving Arabic Language Learning Motivation Through Spin Wheel GameBased Learning Strategy at SD Muhammadiyah 1 Krian Sidoarjo***

### ***Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab melalui Strategi Game-Based Learning Berbasis Spin Wheel di SD Muhammadiyah 1 Krian Sidoarjo***

Affan Hadian Ilham<sup>1)</sup>, Najih Anwar <sup>\*,2)</sup> (10pt)

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: najihanwar@umsida.ac.id

**Abstract.** This study aims to analyze the effectiveness of the Game-Based Learning (GBL) strategy using a spin wheel to enhance students' motivation in learning Arabic at SD Muhammadiyah 1 Krian. The method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, conducted in two cycles. Data collection instruments included questionnaires, observations, interviews, and documentation. The results showed an increase in students' learning motivation from 55% (categorized as moderate) in the initial condition, to 68% (strong) in the first cycle, and 86% (very strong) in the second cycle. These findings indicate that the spin wheel-based GBL approach is effective in increasing students' motivation in learning Arabic.

**Keywords** - Game-Based Learning, spin wheel, learning motivation, Arabic, elementary school

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas strategi Game-Based Learning (GBL) menggunakan roda putar (spin wheel) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 Krian. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 55% (terkategorisasi sebagai sedang) pada kondisi awal, menjadi 68% (kuat) pada siklus pertama, dan 86% (sangat kuat) pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan GBL berbasis roda putar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab

**Kata Kunci** - Game-Based Learning, roda putar, motivasi belajar, Bahasa Arab, sekolah dasar

#### **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi inovasi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran[1]. Metode pembelajaran yang kini kian populer di dunia pendidikan adalah pembelajaran yang mengintegrasikan permainan, dikenal sebagai game-based learning. GBL menawarkan cara belajar yang interaktif, menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan harus mengandung kompetensi dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran[2] Dalam pembelajaran Bahasa Arab yang kerap dianggap sebagai pelajaran yang menantang, siswa masih sering merasakan perbedaan dalam penerapan metode pengajarannya[3].

Melalui pembelajaran yang interaktif dan efisien, anak-anak dapat memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan belajar sambil bermain menjadi penting agar proses belajar pada anak usia dini berlangsung secara optimal. Pembelajaran interaktif menggunakan media untuk membuat materi yang diajarkan mudah dipahami dan dipahami siswa[4]. Bahasa Arab termasuk mata pelajaran yang menuntut keterampilan khusus dari guru dalam mengelola dan memimpin proses kegiatan pengajaran di kelas. Oleh karena itu, seorang pendidik harus kreatif[5]. Secara umum, game adalah jenis permainan yang dibuat dengan tujuan untuk menghibur dan menciptakan situasi yang menyenangkan. Metode pembelajaran yang mengutamakan praktik langsung atau *Game Based Learning* termasuk contoh pendekatan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. *Game* interaktif membuatnya dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang lebih baik daripada alat pendidikan konvensional[6].

Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah di wilayah 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 [7]. Strategi ini dapat meningkatkan minat

belajar siswa sekolah dasar dan pemahaman mereka tentang konsep pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah wilayah Krian. Strategi ini berpotensi mendorong peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah di wilayah Krian. Minat atau motivasi merujuk pada kecenderungan siswa terhadap hal-hal yang mereka sukai, yang menumbuhkan perasaan senang dan secara positif memengaruhi hasil belajar mereka[8]. Penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat memengaruhi motivasi siswa untuk belajar di tingkat sekolah dasar. Kemampuan berpikir logis dalam otak berkaitan erat dengan terbentuknya jaringan saraf yang berperan dalam mengatur berbagai aktivitas organ tubuh, termasuk proses belajar [9]. Diharapkan bahwa dengan memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk lebih aktif berpartisipasi dan mengembangkan kemampuan berbahasa Arab mereka kemampuan yang terbentuk selama proses pembelajaran pada fase konkret berkembang secara bertahap, dimulai dari tahap konkret, kemudian berlanjut ke tahap semi konkret, dan akhirnya mencapai tahap abstrak. Peserta didik di sekolah dasar umumnya masih sangat bergantung pada objek-objek konkret yang dapat mereka tangkap melalui panca indera sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Pada fase ini, kemampuan berpikir mereka berkembang untuk dapat mengoperasikan aturan-aturan logika secara nyata dan konkret [10]. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, peserta didik membutuhkan alat bantu seperti strategi, media, dan alat peraga seperti *spin wheel*. Alat peraga ini dapat memperjelas materi guru sehingga peserta didik lebih mengerti dan memahaminya[11]

Penelitian sebelumnya mengenai *Game-Based Learning* (GBL) telah banyak dilakukan, terutama dalam mata pelajaran eksakta seperti matematika dan sains. Kajian dari berbagai peneliti, seperti A.S. Rachmania, menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa[12]. Namun, penelitian yang berfokus pada penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Arab masih sangat terbatas, terutama di tingkat sekolah dasar. Ini mengindikasikan adanya kekurangan dalam penelitian yang perlu diatasi untuk memahami sejauh mana efektivitas GBL dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab.

Selain itu, strategi GBL yang menggunakan *spin wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab memiliki potensi untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya yakni A.C.P Wibawa lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar tanpa secara khusus mengkaji bagaimana strategi GBL, seperti *spin wheel*, dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar Bahasa Arab[13].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh M. Magdalena, strategi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar[14]. Metode permainan ini memungkinkan siswa untuk memahami materi sambil terlibat dalam aktivitas bermain. Ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran [15]. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman materi secara keseluruhan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan komunikatif. *Game-Based Learning* (GBL) sangat disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar karena tidak hanya membuat pelajaran menarik, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan semangat siswa.

Merujuk dari permasalahan di atas maka dapat di tarik rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan strategi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar yang selama ini masih minim diteliti, khususnya di daerah yang peneliti subtitusikan menjadi daerah objek penelitian. Melihat 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 menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang telah diterapkan sebelumnya. Dengan demikian rumusan masalah ini tidak hanya menjawab apa yang diteliti, tetapi juga mengetahui bagaimana perubahan itu terjadi dalam konteks kelas secara langsung melalui tindakan nyata guru, yang merupakan inti dari pendakatan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

## II. METODE

Secara garis besar penelitian ini tergolong 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[16]. PTK memungkinkan guru mengidentifikasi serta mengatasi kendala pembelajaran agar metode yang diterapkan lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa [17]. Penelitian ini melibatkan pengumpulan dan analisis data aktivitas belajar untuk mendukung pengambilan keputusan, khususnya dalam meningkatkan metode dan hasil belajar [18]. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang saling berkelanjutan, dengan tujuan mengkaji efektivitas penggunaan media *Spin Wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian.

Langkah pengujian pada Penelitian ini dilakukan dengan menguji *skala likert* yakni menarik jawaban dari angket siswa melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian dilakukan uji persentase terhadap respon siswa terhadap penggunaan media *Game Based Learning* berbasis *Spin Wheel* dalam peningkatan kosakata.

Tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada penelitian ini mengadopsi model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan, yakni: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*) [19].

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Krian, pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengkaji penerapan strategi pembelajaran dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Krian, yang berjumlah 20 orang siswa. Subjek ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran dari penerapan model pembelajaran yang diuji dalam penelitian, yaitu siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### **Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap kinerja guru meliputi dua aspek utama, yaitu perencanaan pembelajaran (termasuk perangkat seperti RPP) dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Aktivitas siswa diamati untuk melihat sejauh mana motivasi mereka dalam proses belajar Bahasa Arab.

#### **Wawancara**

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tambahan terkait kegiatan pembelajaran. Pertanyaan dalam wawancara mencakup topik tentang proses belajar mengajar, kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi, kesulitan yang dialami siswa dalam memahami pelajaran, serta tingkat motivasi siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan.

#### **Catatan Lapangan**

Catatan lapangan digunakan untuk merekam berbagai peristiwa penting selama proses pembelajaran, terutama terkait dengan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan. Data ini digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian target penelitian dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau hambatan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran.

#### **Tes Hasil Belajar**

Untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, dilakukan tes tertulis berbentuk soal uraian (esai) serta menuliskan beberapa kosakata bahasa arab di papan tulis kelas. Tes ini diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan serta melihat adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dilakukan. Tes ini menjadi instrumen utama dalam mengukur efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

#### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Teknik Pengolahan Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar dianalisis secara sistematis. Data mengenai pelaksanaan tindakan diperoleh melalui lembar observasi dan panduan wawancara yang menggambarkan proses penerapan metode pembelajaran (dalam hal ini, metode *spin wheel*). Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari aktivitas pembelajaran dan tes tertulis yang telah diberikan.

#### **Analisis Data**

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama:

Reduksi Data Pada tahap ini, peneliti melakukan seleksi terhadap data yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan tes awal (pretest). Informasi penting dirangkum dan difokuskan pada indikator-indikator yang berkaitan dengan kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penyajian Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, seperti dalam bentuk narasi deskriptif, grafik, atau tabel. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai temuan penelitian kepada pembaca. Langkah terakhir adalah menyusun kesimpulan berdasarkan penyajian data sebelumnya. Kesimpulan dirumuskan secara singkat dan padat untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirancang pada awal penelitian.

Dengan demikian, hasil analisis dapat memberikan gambaran utuh mengenai dampak dari penerapan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Kondisi Awal Pembelajaran**

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. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam belajar mandiri. Dengan motivasi dalam diri yang kuat akan meningkatkan semangat belajar yang tinggi sesuai dengan keinginan yang akan dicapai. Keberhasilan sangat bergantung dengan seberapa besar usaha dan motivasi setiap individu [20]. 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*.

## Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan model tindakan kelas Kurt Lewin yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

**Siklus I** dimulai dengan fokus pada pengenalan media pembelajaran *Spin Wheel* sebagai inovasi dalam penyampaian materi kosakata Bahasa Arab. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan mekanisme permainan, sekaligus dilibatkan dalam aktivitas eksploratif yang menstimulasi keingintahuan mereka. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan tingkat kehadiran, antusiasme dalam merespons pertanyaan guru, serta semangat mereka saat bermain dengan media *Spin Wheel*. Aktivitas ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Namun, masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan sikap pasif, terutama mereka yang sejak awal memiliki motivasi belajar rendah. Mereka cenderung menjadi pengamat daripada peserta aktif. Kondisi ini sejalan dengan temuan [21], yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik merupakan indikator krusial dalam mengukur tingkat motivasi belajar. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian [22], yang menyebutkan bahwa media pembelajaran inovatif belum tentu langsung berdampak optimal apabila belum menyentuh kebutuhan individual siswa, khususnya mereka yang berada dalam kategori kurang termotivasi.

Memasuki **Siklus II**, strategi pembelajaran disempurnakan berdasarkan refleksi hasil siklus sebelumnya. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan instruksi penggunaan *Spin Wheel*, memberikan pelatihan singkat kepada siswa sebelum sesi pembelajaran dimulai, serta menambahkan elemen gamifikasi seperti tantangan bervariasi, hadiah simbolik (stiker bintang), dan puji verbal yang membangun. Langkah-langkah ini terbukti efektif dalam meningkatkan respon positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih percaya diri, berani bertanya, serta menunjukkan inisiatif dalam menjawab dan berdiskusi. Lingkungan belajar menjadi lebih partisipatif dan supportif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari interaksi sesama teman. Indikator motivasi belajar seperti keaktifan bertanya, inisiatif dalam menyelesaikan tugas, serta ekspresi kegembiraan selama proses berlangsung mengalami peningkatan yang nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian [23], yang menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara signifikan. Data observasi mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif secara konsisten, yang mencerminkan tercapainya tujuan dalam peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Data angket yang dianalisis menggunakan skala Likert menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan hingga siklus kedua:



Adapun rekapitulasi aktivitas siswa untuk setiap tindakannya dimulai dari siklus I sampai siklus II adalah sebagai berikut ini :

Tabel 1. Persentase Pencapaian Aktivitas motivasi Siswa

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

- 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 selanjutnya yaitu kinerja guru yang dilakukan selama pembelajaran. Setiap siklusnya Persentase kinerja guru mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan keantusiasan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* berbasis *Spin Wheel*, mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut paparan tabel rekapitulasi penilaian kinerja guru dimulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan dari siklus I-II.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian 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%

Pelaksanaan penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), proses pemaparan pembahasan pada penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan data awal hingga akhir. Melakukan perngujian sebanyak dua siklus. Pertama diawali dengan pengambilan data awal yakni, data yang diperoleh dengan melakukan uji observasi pada proses pembelajaran dan melakukan wawancara kepada guru dan siswa, maka didapatkan gambaran sementara bahwa siswa kelas IV SD Muhammadiyah Krian tahun ajaran 2025/2026 masih belum memahami betul materi Bahasa Arab. Kemudian, berdasarkan data awal ini dijadikan bahan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak II siklus.

*Game-Based Learning* berbasis *Spin Wheel* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran Bahasa Arab sering dikategorikan dalam konteks pembelajaran yang sulit oleh siswa karena merupakan bahasa asing. keterbatasan kosakata dan penggunaan huruf hijaiyah yang menjadi faktor utama [24], penggunaan *Spin Wheel* berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Permainan membantu mengurangi tekanan belajar dan meningkatkan suasana kompetitif yang sehat, seperti yang dijelaskan oleh Plass et al. (2015), bahwa

permainan edukatif meningkatkan retensi pengetahuan dengan mengaktifkan pusat kesenangan di otak saat belajar berlangsung.

## Hasil Angket dan Analisis

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[25].

Meskipun hasil yang diperoleh cukup memuaskan, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dalam penerapan strategi ini secara konsisten di semua pertemuan. Selain itu, keberhasilan strategi ini juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola alat bantu pembelajaran dan kemampuan untuk memodifikasi aturan permainan agar tetap relevan dengan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Wijaya (2017) bahwa efektivitas penerapan model pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan teknis di lapangan[26].

## Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil studi-studi terdahulu, seperti yang diungkapkan oleh Rachmania (2020) dan Magdalena (2021), yang menyatakan bahwa penerapan strategi *Game-Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, pendekatan GBL terbukti mampu menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Melalui desain permainan yang terstruktur, siswa tidak hanya terdorong untuk lebih aktif, tetapi juga lebih mudah menyerap materi karena keterlibatan mereka secara langsung dalam setiap aktivitas yang berlangsung.

Lebih lanjut, implementasi GBL berbasis *Spin Wheel* pada penelitian ini memperlihatkan bagaimana media permainan sederhana sekalipun dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan memotivasi. Penggunaan *Spin Wheel* secara strategis mampu menstimulasi rasa ingin tahu, meningkatkan antusiasme, dan mendorong keterlibatan sosial antar siswa. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai metode yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membenarkan temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era pendidikan modern.

Namun demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru yang signifikan, terutama dalam konteks pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Selama ini, pendekatan pembelajaran Bahasa Arab cenderung bersifat konvensional dan monoton, yang lebih menekankan pada hafalan dan repetisi tanpa keterlibatan emosional maupun pengalaman langsung siswa. Dengan mengarahkan penerapan *Game-Based Learning* (GBL) secara khusus pada mata pelajaran Bahasa Arab, penelitian ini menambahkan dimensi baru dalam praktik pembelajaran. Kehadiran media konkret seperti *Spin Wheel* menjadi elemen pembeda yang tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi juga memperkaya interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara konsep abstrak dalam bahasa Arab dengan pengalaman konkret yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata serta struktur bahasa dasar yang diajarkan. Ini juga sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan.

Penggunaan *Spin Wheel* dalam pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu visual atau hiburan belaka, tetapi merupakan sarana interaktif yang dirancang secara pedagogis untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Aktivitas memutar roda, menunggu hasil, serta melaksanakan tantangan sesuai putaran memberikan nuansa permainan yang memicu rasa penasaran dan kegembiraan. Proses ini secara tidak langsung melatih siswa untuk bersikap sportif, menerima tantangan, dan berani tampil di depan teman-temannya. Lebih jauh, *Spin Wheel* mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar secara holistik—melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan jauh dari kesan kaku yang sering melekat dalam pembelajaran bahasa[27]. Dengan demikian, media ini berperan sebagai pemicu transformasi suasana belajar menjadi lebih inklusif, adaptif, dan mendukung pembentukan motivasi intrinsik siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab.

Secara psikologis, strategi pembelajaran berbasis permainan seperti ini juga sangat relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, yang umumnya berada pada tahap *operasional konkret* menurut teori perkembangan Piaget. Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak jika disertai dengan manipulasi objek konkret atau aktivitas fisik yang menyertainya[28]. Oleh karena itu, integrasi gerak motorik melalui permainan seperti *Spin Wheel* membantu siswa dalam membentuk asosiasi yang kuat antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Lebih jauh lagi, pendekatan ini juga menyentuh secara mendalam aspek motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembentukan motivasi intrinsik yang menjadi kunci keberhasilan jangka panjang dalam proses pendidikan[29]. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual, merasa dihargai atas usahanya, serta diberikan ruang untuk mengambil keputusan dalam proses belajar, maka dorongan internal untuk belajar akan tumbuh secara alami dan berkelanjutan. Dalam lingkungan seperti ini, siswa tidak hanya belajar karena tuntutan eksternal seperti nilai atau hukuman, tetapi karena munculnya rasa ingin tahu, kebanggaan atas pencapaian diri, dan kesenangan dalam proses belajar itu sendiri[30].

Dalam konteks tersebut, *Spin Wheel* tidak sekadar berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi telah berkembang menjadi medium yang memicu keterlibatan emosional siswa secara aktif. Unsur kejutan dari hasil putaran roda, tantangan yang beragam dan tidak monoton, serta elemen permainan yang sesuai dengan dunia dan psikologi anak usia sekolah dasar, menjadikan media ini sangat efektif dalam menumbuhkan antusiasme belajar. Sebagaimana ditegaskan oleh[31], *Spin Wheel* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat personal, bermakna, dan menggembirakan, sehingga menciptakan landasan kuat bagi pembentukan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa.

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[32].

## IV. SIMPULAN

Penerapan Strategi *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *Spin Wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 Krian terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data angket menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan, dari kategori “cukup” menjadi “sangat kuat”. Strategi ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

## Saran

1. Bagi Guru, disarankan untuk mengintegrasikan media permainan interaktif seperti *spin wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Bagi Pihak Sekolah, penting untuk menyediakan fasilitas pembelajaran yang mendukung serta pelatihan bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada keterampilan bahasa lainnya (seperti berbicara atau menulis dalam Bahasa Arab) dan mengeksplorasi berbagai bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan jurnal ini dengan baik. Tanpa izin dan pertolongan-Nya, tentu segala proses ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Krian, para guru, dan staf yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah tersebut. Khususnya kepada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan tindakan kelas ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing serta rekan-rekan sejawat saya yakni Rendra, Daffan, Candra dan Sabata Bayu yang telah memberikan masukan, saran, serta dorongan moral yang sangat berharga dalam proses penyusunan jurnal ini. Dukungan dan diskusi ilmiah yang konstruktif menjadi pendorong besar dalam memperdalam analisis dan ketajaman argumentasi yang disajikan dalam penelitian ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran dari para pembaca sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya selanjutnya. Semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam

## REFERENSI

- [1] L. Judijanto, M. Rusdi, and S. Rifky, “Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Pola Pikir Inovatif Siswa di Jawa Barat,” vol. 02, no. 01, pp. 43–50, 2024.
- [2] N. Ahyat, “EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam,” vol. 4, no. 1, pp. 24– 31, 2017.
- [3] K. H. Arienta Wardatun Nisa, “Implementation of Merdeka Curriculum in Arabic Language Learning at SMA Muhammadiyah 1 Jombang Movers School,” p. 8, 2024.
- [4] K. Y. Diana, P. Studi, P. Guru, and H. Belajar, “Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” vol. 1, no. 1, pp. 49–54, 2020.
- [5] N. Anwar, “Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Game Team ( TGT ) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo,” no. 3, pp. 1–14, 2023.
- [6] S. L. Rahayu and F. Fujiati, “Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 3, pp. 341–346, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [7] M. Keterlibatan and M. Pelajaran, “Assessing Student Engagement in Qurdis Subject Using Wordwall,” vol. 8, no. 1, pp. 8–25, 2024, doi: 10.21070/halaqa.v8i1.1672.
- [8] I. W. Widiana, “Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar,” vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [9] M. Ponorogo, A. K. Rois, V. Ariani, and R. Ja, “Ice Breaking Creating Fun Learning Perspectives on Learning Psychology and Neuroscience at MI Muhammadiyah 1 Ponorogo Ice Breaking Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Perpsketif Psikologi,” vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.21070/halaqa.v6i2.1620.
- [10] F. Fatimatuzahroh, L. Nurteti, and S. Koswara, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 1, p. 35, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.362.
- [11] N. Novita, M. Taubah, and S. Syaifullah, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Number Card Terhadap Penggunaan Mufradat,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 7, no. 2, p. 657, 2024, doi: 10.35931/am.v7i2.3839.

- [12] A. S. Rachmania, “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,” pp. 1–4, 1997.
- [13] A. C. P. Wibawa, “Penerapan Media Game Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 15–23, 2022.
- [14] M. Magdalena and Y. Maria Pawe, “Mimbar PGSD Flobamorata,” *Mimbar PGSD Flobamorata*, vol. 1, no. 3, pp. 118–126, 2023.
- [15] A. Arifin, “Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 4, no. 2, p. 157, 2021, doi: 10.35931/am.v4i2.562.
- [16] P. Guru, S. Dasar, and P. Laporan, “Implementasi penelitian tindakan kelas,” pp. 47–58.
- [17] G. O’Collins and M. Farrugia, “Catholicism: The Story of Catholic Christianity,” *Catholicism: The Story of Catholic Christianity*, vol. VI, no. 1, pp. 1–424, 2003, doi: 10.1093/0199259941.001.0001.
- [18] Rukminingsih, “Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas,” no. July, p. 178, 2022.
- [19] Z. Slam, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (Dilengkapi,” p. 42, 2021.
- [20] M. A. Aminullah, F. Al Azmi, and D. Jalal, “Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 5, no. 2, p. 283, 2022, doi: 10.35931/am.v5i2.1219.
- [21] A. Prastowo, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jogjakarta: DIVA Press, 2015.
- [22] R. Ariana, S. Amintarti, and H. Hardiansyah, “Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Biologi Sma Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Padakonsep Sistem Regulasi,” *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, vol. 12, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi: 10.15575/bioeduin.v12i1.17259.
- [23] R. and U. Hidayat D., “Pengaruh Penggunaan Media Edukatif terhadap Atensi dan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 14, no. 1, pp. 73– 84, 2021.
- [24] abdul muhammad, reiniza, “Thahbla Salkhtsam Tak’am Belasa Madkhsa Alaa Nimidakla Ajshi Yabarla Ghula Dikutuk di Taidhat Rohz Belasla Daha D’A, Kadhl. Ahmadkhtsa fi rashabam lakshb hassasha nkmi reitaat qiqhatu ratapan tidak ada pengampunan karena datang ke belenggu belenggu dosa pedang” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 7, no. 1, pp. 19–38, 2024.
- [25] N. P. and K. Sari E., “Penggunaan Media Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Dampaknya terhadap Sikap Belajar Siswa,” *Jurnal Al-Ta’rib*, vol. 8, no. 2, pp. 124–137, 2020.
- [26] A. Koesnandar, “Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sesuai Kurikulum 2013,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, p. 33, 2020, doi: 10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61.
- [27] A. Maulana, S. Syahriani, W. Wilda, and Andi, “Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Spin Wheel Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 5, no. 3, pp. 168–177, 2023, doi: <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v5i2.41466>.
- [28] N. Fajri and A. Rivauzi, “Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kelas,” *Jurnal Eduscience*, vol. 9, no. 1, pp. 134–142, 2022, doi: 10.36987/jes.v9i1.2548.

- [29] I. Agustina, W. Joshua, J. Julianos, and M. Niva, “The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement,” *Journal Emerging Technologies in Education*, vol. 2, no. 3, pp. 241–253, 2024, doi: 10.70177/jete.v2i3.1069.
- [30] R. A. Razak, D. Daud, and E. S. Kasim, “Education games as a strategy to increase intrinsic motivation in learning cost and management accounting,” *Academic Journal of Business ...*, pp. 1–13, 2020.
- [31] M. Amalia, M. V. Pratama, N. A. Pratiwi, and A. Fujiarti, “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD,” *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 4, no. 01, pp. 39–47, 2024, doi: 10.57008/jjp.v4i01.689.
- [32] N. H. (2023) Nurkhaliza, G. N., Nurhuda, M., Garib, O. W. Y., & Kartini, “Implementasi pendidikan karakter aik di sd muhammadiyah pahandut palangkaraya.” Accessed: Jul. 20, 2025. [Online]. Available: [https://scholar.google.com/scholar?cluster=337315604035220671&hl=id&as\\_sdt=2005&sciodt=0,5&scioq=Nurkhaliza,+G.+N.,+Nurhuda,+M.,+Garib,+O.+W.+Y.,+%26+Kartini,+N.+H.+\(2023\).+Implementasi+pendidikan+karakter+aik+di+sd+muhammadiyah+pahan+dut+palangkaraya.+Anterior+Jurnal.+https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.4519](https://scholar.google.com/scholar?cluster=337315604035220671&hl=id&as_sdt=2005&sciodt=0,5&scioq=Nurkhaliza,+G.+N.,+Nurhuda,+M.,+Garib,+O.+W.+Y.,+%26+Kartini,+N.+H.+(2023).+Implementasi+pendidikan+karakter+aik+di+sd+muhammadiyah+pahan+dut+palangkaraya.+Anterior+Jurnal.+https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.4519)

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.