

Turnitin

by Turnitin

Submission date: 06-May-2025 10:21 PM (UTC+0300)

Submission ID: 2668050326

File name: jbsN52v85KFauYXGbcyQ.docx (36.12K)

Word count: 1629

Character count: 11323

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan 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). GBL menawarkan cara [14] ajar yang interaktif, menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan harus mengandung kompetensi dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa 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 pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, seorang pendidik harus kreatif[5]. Secara umum, game adalah jenis permainan yang dibuat dengan tujuan untuk menghibur dan menciptakan rasa menyenangkan. Metode pembelajaran yang mengutamakan praktik langsung atau learning by doing 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]

Hasil penelitian di SD Muhammadiyah 1 Krian menunjukkan bahwa penggunaan media *game* dalam pengajaran Bahasa Arab di sekolah sangat sedikit. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk [12] uskan 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 1 Krian. Strategi ini berpo[2]asi mendorong peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 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. 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. [10]. 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 [9] ng untuk dapat mengoperasikan aturan-aturan logika secara nyata dan konkret. 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.

Penelitian tentang *Game-Based Learning* (GBL) telah banyak dilakukan, terutama dalam mata pelajaran [11] akta seperti matematika dan sains. Kajian dari berbagai peneliti, seperti A.S. Rachmania, menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa[11]. 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 [13] 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[12].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh M. Magdalena[13], strategi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar. Metode ini memungkinkan siswa untuk memahami materi sambil terlibat dalam aktivitas bermain. Ini secara tidak langsung meningkatkan minat siswa dalam pelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. 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.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis penerapan strategi GBL berbasis *spin wheel* terhadap motivasi serta penelitian terdahulu masih kurang di optimalkan dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 Krian. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif dan menyenangkan serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan motivasi serta prestasi siswa.

II. Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research* (CAR). PTK berfokus pada penyelesaian masalah yang bersifat praktis yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehari-hari melalui tindakan yang terencana, sistematis, dan reflektif[14]. Peningkatan mutu pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dicapai melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Melalui pendekatan ini, guru memiliki kesempatan untuk secara sistematis mengidentifikasi dan mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.[15] Penelitian tindakan kelas melibatkan pengumpulan data secara sistematis mengenai aktivitas pembelajaran sehari-hari di sekolah. Data tersebut kemudian dianalisis untuk membantu pengambilan keputusan dalam menyelesaikan permasalahan praktis yang berkaitan dengan pengajaran. Penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah mendasar dalam pendidikan, seperti peningkatan metode pembelajaran serta pencapaian akademik siswa[16]. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam II siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Kedua siklus tersebut saling berhubungan, di mana siklus II berfungsi sebagai kelanjutan sekaligus upaya untuk memperbaiki hasil yang diperoleh pada siklus I. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan penggunaan media *spin wheel* dalam kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Krian

Penelitian tindakan kelas ini mengadopsi model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap utama, yakni: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting)."[17].

Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan secara sistematis dengan mengikuti ke-10 tahapan ini untuk meningkatkan penerapan pembelajaran dan meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Dalam penelitian ini, beragam teknik pengumpulan data diterapkan, antara lain wawancara, observasi, angket, serta dokumentasi. Instrumen wawancara berfokus pada aktivitas pembelajaran, kesulitan, dan hambatan yang terjadi sebelum melakukan observasi tentang pembelajaran Bahasa Arab di kelas. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan analisis dan evaluasi untuk mengukur seberapa besar pengaruh tindakan yang diambil terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab. Untuk mengetahui apakah minat belajar siswa meningkat, berikut rumus yang digunakan:

Setelah hasil angket dianalisis menggunakan skala Likert, data digunakan untuk menyusun kesimpulan penelitian. Hasil penelitian kemudian dikelompokkan menurut kriteria persentase skala yang telah disesuaikan dengan mempertimbangan skor angket dan jumlah pilihan jawaban angket yang digunakan sebagai berikut[18]:

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, [Online]. Available: <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/article/view/953>
- [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, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.21070/ups.4527>
- [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, [Online]. Available: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=caP4gQAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=caP4gQAAAAJ:MXK_kJrjxJIC
- [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," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, pp. 341–346, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [7] M. Keterlibatan and M. Pelajaran, "Assessing Student Engagement in Qurdish 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, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925>
- [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,” *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 35, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.362.
- [11] 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, [Online]. Available: <https://yptb.org/index.php/educurio/article/view/1061>
- [12] A. C. P. Wibawa, H. Q. Mumtaziah, L. A. Sholaihah, and R. Hikmawan, “Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal,” *Integr. (Journal Inf. Technol. Vocat. Educ.)*, vol. 2, no. 1, pp. 49–54, 2020, doi: 10.17509/integrated.v3i1.32729.
- [13] M. Magdalena and Y. Maria Pawe, “Mimbar PGSD Flobamorata,” *Mimb. PGSD Flobamorata*, vol. 1, no. 3, pp. 118–126, 2023, [Online]. Available: <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- [14] P. Guru, S. Dasar, and P. Laporan, “Implementasi penelitian tindakan kelas,” pp. 47–58.
- [15] G. O’Collins and M. Farrugia, “Catholicism: The Story of Catholic Christianity,” *Cathol. Story Cathol. Christ.*, vol. VI, no. 1, pp. 1–424, 2003, doi: 10.1093/0199259941.001.0001.
- [16] Rukminingsih, “Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas,” no. July, p. 178, 2022, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/343179796%0AMETODE>
- [17] Z. Slam, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (Dilengkapi,” p. 42, 2021, [Online]. Available: https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:WCsI6chEHNYJ:scholar.google.com/+metode+penelitian+ptk&hl=id&as_sdt=0,5
- [18] R. S. M. Pahleviannur, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2022.

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kkg-gugus5cililin.blogspot.com	2%
	Internet Source	
2	batariguru.blogspot.com	2%
	Internet Source	
3	e-journal.unmuhkupang.ac.id	2%
	Internet Source	
4	www.neliti.com	2%
	Internet Source	
5	eprints.uns.ac.id	1%
	Internet Source	
6	perpusteknik.com	1%
	Internet Source	
7	journal.um-surabaya.ac.id	1%
	Internet Source	
8	openstreetmap.or.id	1%
	Internet Source	
9	Fitri Fatimatusahroh, Lilis Nurteti, S. Koswara. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary", Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2019	1%
	Publication	
10	acopen.umsida.ac.id	1%
	Internet Source	
11	de.scribd.com	1%
	Internet Source	

12	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
13	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	1 %
14	www.scribd.com Internet Source	1 %
15	www.sekolahdasar.net Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On