

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala jenis alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.¹⁷

AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁸ Fungsi utama media ini adalah membantu memperjelas materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.¹⁹ Secara umum, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, memperjelas konsep,

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016).

¹⁸ Annas Nur Aziz, "Digital Game-Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII," 2017.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada., 2011).

meningkatkan keterlibatan aktif siswa, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih mandiri dan kreatif.²⁰

Diantara Media pembelajaran tersebut adalah Media Pembelajaran berbasis game (*Game based learning*) yang menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik.²¹

2. Efektivitas Penggunaan Media

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret.²² Menurut Arsyad, media pembelajaran berperan penting dalam memperlancar interaksi antara guru dan siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efisien, dan bermakna.²³ Media yang digunakan secara efektif mampu merangsang pancaindra siswa,

²⁰ And Sharon Smaldino. Heinich, Robert, Michael Molenda, Jeffrey D. Russell, *Instructional Media And The New Technologies Of Instruction*, 1982.

²¹ Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab, And Nur Rokhmatulloh, “*Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Xii Ma Miftahul Falah Purwodadi*” 3, No. 2 (2024): 57–67.

²² Robert; Molenda Heinich, *Media Pembelajaran Dan Teknologi Pembelajaran Baru* (New York, 2002),17.

²³ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2020),19.

meningkatkan perhatian, serta membantu pengungkapan materi abstrak menjadi lebih nyata.²⁴

Efektivitas media pembelajaran dapat diukur dari beberapa aspek, antara lain: sejauh mana media mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar siswa, serta hasil belajar yang dicapai. Efektivitas juga berkaitan dengan kesesuaian media terhadap karakteristik siswa dan materi, kemudahan dalam penggunaan, serta daya tarik visual dan auditori yang dimiliki media tersebut.²⁵ Lebih lanjut, Dale melalui *Cone of Experience* menjelaskan bahwa media yang melibatkan lebih banyak indera akan lebih efektif dalam meningkatkan retensi belajar siswa.²⁶ Oleh karena itu, pemilihan media hendaknya mempertimbangkan kesesuaian isi, tujuan, dan pengalaman belajar siswa.

Dengan demikian, efektivitas penggunaan media pembelajaran tidak hanya terletak pada kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi pada sejauh mana media tersebut mampu menunjang proses belajar mengajar secara optimal dan berorientasi pada hasil belajar siswa.²⁷

²⁴ Ibid.,19.

²⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

²⁶ Edgar Dale, *Metode Audio-Visual Dalam Pengajaran* (New York: Dryden Press, n.d.).

²⁷ Heinich, *Media Pembelajaran Dan Teknologi Pembelajaran Baru*.

3. Kendala Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh guru dan institusi pendidikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana, terutama di wilayah terpencil, di mana perangkat pendukung seperti LCD, komputer, atau koneksi internet sering kali tidak tersedia dalam kondisi layak.²⁸ Selain itu, masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi yang cukup dalam memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal, sehingga media yang seharusnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tidak dimanfaatkan secara maksimal.²⁹ Kurangnya waktu untuk merancang dan menyiapkan media pembelajaran juga menjadi kendala tersendiri, terutama di tengah beban administrasi dan tugas mengajar yang tinggi.³⁰ Di sisi lain, pemilihan media yang kurang sesuai dengan karakteristik materi maupun siswa kerap menjadi faktor yang mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Di sisi lain, media yang dipilih sering kali tidak sesuai dengan karakteristik materi atau siswa, yang justru dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Minimnya pelatihan

²⁸ Ayu Sri Asih, Siti Huzaimah, and Yeti Nurfatimah, “*Analisis Permasalahan Pendidikan Yang Terjadi Di Indonesia Analysis Of Educational Problems That Happened*,” 2025, 1203–13.

²⁹ Heinich, *Media Pembelajaran Dan Teknologi Pembelajaran Baru*.

³⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013).

dan dukungan dari lembaga pendidikan terkait pengembangan dan penggunaan media pembelajaran juga menjadi kendala yang umum terjadi.³¹

4. Pengertian Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan seperti aturan, tantangan, skor, dan interaksi untuk mendukung proses pendidikan. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.³²

Selain meningkatkan minat belajar, *game based learning* juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, sebab dalam pembelajaran berbasis permainan siswa dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut strategi dan pengambilan keputusan yang tepat. Dengan demikian, *game based learning* menjadi salah satu metode efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh.³³

5. Karakteristik Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen dari permainan untuk

³¹ Dale Edgar, *Audio-Visual Methods in Pengajaran* (New York: Dryden Press, 1969).

³² AYPublisher, *Bermain Dan Belajar: Panduan Game-Based Learning* (Jakarta: Publisher, 2023), <https://aypublisher.co.id/buku/bermain-dan-belajar-panduan-game-based-learning.html>.

³³ Bruce D. Homer Jan L. Plass, Richard E. Mayer, *Handbook of Game-Based Learning* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2022), <https://mitpress.mit.edu/9780262043380/handbook-of-game-based-learning/>.

meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.³⁴ Dalam *Handbook of Game-Based Learning*, GBL dikenal dengan sejumlah karakteristik penting, di antaranya:

a. Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Dalam *game based learning* (GBL), setiap permainan dirancang dengan tujuan pembelajaran yang terfokus dan terukur. Tujuan ini memberikan arah yang jelas bagi peserta didik, agar mereka mengetahui apa yang perlu dicapai selama permainan. Selain hanya mengejar skor, tujuan tersebut juga mencakup pencapaian keterampilan atau pengetahuan tertentu. Tujuan yang jelas ini mendukung peserta didik dalam memahami harapan yang ditetapkan serta memotivasi mereka untuk mencapai hasil yang diinginkan, sekaligus mempermudah penilaian atas perkembangan pembelajaran yang telah dicapai.

b. Interaktivitas yang Tinggi

Game Based Learning mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Alih-alih sekadar menerima informasi, peserta didik dalam permainan ini harus berinteraksi dengan materi, memecahkan masalah, serta membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada. Interaktivitas ini melibatkan berbagai bentuk seperti teka-teki, simulasi, atau bahkan kolaborasi antar peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan memberikan kesempatan bagi peserta didik

³⁴ Ibid.,

untuk mengaplikasikan teori secara langsung, meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, serta keterampilan sosial mereka.

c. Umpan Balik Langsung

Salah satu keunggulan *game based learning* adalah *feedback* langsung yang diberikan setiap kali peserta didik mengambil tindakan dalam permainan. Umpan balik instan ini memungkinkan peserta didik untuk mengetahui hasil dari tindakan mereka, apakah itu benar atau salah, dalam waktu yang sangat singkat. Ini membantu mereka meningkatkan strategi dan pemahaman mereka, serta memberikan kesempatan untuk memperbaiki kekurangan atau kesalahan yang mereka buat. Umpan balik langsung juga memfasilitasi proses berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yang sangat mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

d. Minat Intrinsik

Dalam *game based learning*, minat intrinsik sangat diutamakan, yang mengacu pada dorongan peserta didik untuk belajar karena rasa puas dan tantangan yang mereka hadapi dalam permainan. Elemen-elemen dalam permainan, seperti tantangan, penghargaan, dan level, dirancang untuk menjaga peserta didik tetap tertarik dan terlibat tanpa mengandalkan penghargaan eksternal. Dengan demikian, peserta didik merasa termotivasi untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya, bukan hanya untuk mencapai hasil akhir. Elemen-elemen ini juga membantu mengurangi

kejenuhan dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memuaskan.

e. Lingkungan Belajar yang Aman

Game Based Learning memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksperimen dan belajar dari kegagalan tanpa adanya konsekuensi negatif.

f. Konteks yang Relevan

Permainan dalam game based learning sering kali disusun dalam konteks yang terkait dengan kehidupan nyata, memudahkan peserta didik untuk melihat aplikasi praktis dari materi yang dipelajari.

Karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan *game based learning* sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

6. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

a. Kelebihan *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Game Based Learning (GBL) menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran Bahasa Arab. Salah satunya adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi siswa, di mana elemen-elemen permainan, seperti tantangan dan hadiah, memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Game Based*

Learning juga mendukung kerja sama antar siswa, karena sering kali melibatkan interaksi dalam bentuk permainan kelompok, yang juga relevan dengan pembelajaran bahasa Arab.³⁵ Selain itu, *game based learning* menciptakan lingkungan belajar yang aman, di mana siswa dapat belajar tanpa takut melakukan kesalahan. Ini sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Arab, yang memerlukan latihan berulang dalam berbicara dan memahami struktur kalimat. Interaksi yang tinggi dalam *game-based learning* memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung dan menerima umpan balik yang berguna untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi bahasa Arab.

b. Kekurangan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Meskipun *game based learning* memiliki banyak keuntungan, pendekatan ini juga menghadirkan beberapa kelemahan. Salah satu hambatan utama adalah waktu yang dibutuhkan untuk merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru harus meluangkan waktu untuk menciptakan atau menyesuaikan permainan agar sesuai dengan kurikulum bahasa Arab, yang dapat menjadi tantangan, terutama jika sumber daya yang dibutuhkan tidak tersedia. Selain itu, ketergantungan pada teknologi menjadi kendala, terutama di sekolah-sekolah yang tidak memiliki akses yang memadai atau infrastruktur teknologi yang cukup. Tanpa fasilitas yang tepat, penerapan *game based*

³⁵ Mailis Najla, "Game-Based Arabic Learning at MAN 2 Bukittinggi," ResearchGate, 2024.

learning bisa kurang efektif, bahkan dapat memperlebar kesenjangan antara siswa yang memiliki akses teknologi dan yang tidak.

7. Implementasi *Game Based Learning* di Kelas

Game Based Learning (GBL) dapat diterapkan di dalam kelas untuk memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Sebagai contoh, permainan edukatif yang difokuskan pada penguasaan kosakata bahasa Arab dapat digunakan oleh guru untuk memperkenalkan dan mengajarkan kata-kata baru secara menyenangkan dan interaktif. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan, yang juga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Di samping itu, permainan simulasi atau *role-playing* memungkinkan siswa untuk berlatih bahasa Arab dalam situasi kehidupan nyata, seperti percakapan di pasar atau bandara, yang membuat pembelajaran menjadi lebih aplikatif. Dengan *game based learning*, siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami dan menguasai konsep-konsep bahasa Arab melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh interaksi.³⁶

8. Pengertian Minat belajar

Minat belajar adalah rasa tertarik yang dimiliki oleh siswa terhadap pelajaran tertentu, yang memengaruhi seberapa besar usaha dan motivasi yang diberikan dalam belajar. Sanjaya menjelaskan bahwa minat belajar memainkan

³⁶ Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Nahdlatul Ulama, “*Game-Based Learning : Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab Di Era Digital*” 12, no. 1 (2024): 12–20.

peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena semakin tinggi minat siswa, semakin besar kemungkinan mereka untuk aktif, bersemangat, dan berusaha lebih keras mencapai tujuan belajar.³⁷ Minat yang tinggi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam materi yang dipelajari, yang berkontribusi pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Untuk meningkatkan minat belajar, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang inovatif dan melibatkan teknologi atau permainan.

9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor utama yang memengaruhi minat belajar adalah motivasi, di mana siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih semangat dan berusaha keras dalam belajar. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung, seperti dukungan dari teman, guru, dan orang tua, juga berperan penting. Metode pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan teknologi dan pendekatan berbasis permainan, dapat meningkatkan minat siswa. Media pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan *game based learning*, dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Sanjaya juga menyatakan bahwa penggunaan

³⁷ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016), 45.

media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang lebih efektif.³⁸

10. Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi

Menurut Slameto, Minat belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam pendidikan. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap belajar umumnya memperlihatkan perilaku positif dalam proses pembelajaran.

Ciri-ciri siswa dengan minat belajar yang tinggi diantaranya:³⁹

1. Cenderung menunjukkan antusiasme yang besar dalam setiap kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Aktif terlibat dalam berbagai diskusi, baik dengan teman sekelas maupun dengan guru.
3. Menunjukkan ketertarikan yang mendalam terhadap materi yang diajarkan.
4. Rajin mengajukan pertanyaan yang relevan untuk memperdalam pemahaman.
5. Semangat memberikan ide-ide baru yang dapat memperkaya jalannya pembelajaran.
6. Keterlibatan mereka tidak hanya terbatas pada tugas-tugas yang diberikan, tetapi juga mencakup kontribusi dalam proses berpikir kritis dan solusi kreatif, yang pada gilirannya memperkaya dinamika pembelajaran di kelas.⁴⁰

³⁸ Wina. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Edisi ke-1 (Jakarta: Kencana, 2020).

³⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, revisi cet (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

B. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dan mendukung topik pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aziz dengan penelitiannya yang berjudul *Digital Game Based Learning* (DGBL) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan bahwa penggunaan DGBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai gain kelas eksperimen sebesar 0,497 dibandingkan dengan 0,399 pada kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development (R&D)* untuk pengembangan media, dan *Quasi Experimental Design* untuk menguji efektivitasnya dengan tujuan penelitiannya yaitu merancang dan mengembangkan game edukasi sebagai media pembelajaran membaca bahasa Arab serta mengetahui efektivitas penggunaan DGBL terhadap prestasi akademik siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Arab.⁴¹
2. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zelika Afaria, Desky Halim Sudjani, dan Fikni Mutiara Rachma dalam jurnal *Tatsqifiy* juga mendukung temuan serupa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas X di

⁴⁰ Debby Yuliana Sinaga and Ruth Yunilisa, “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi,” 2024, 1550–60, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

⁴¹ Aziz, “*Digital Game-Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII.*”

MA Miftahul Huda. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan pre-test, treatment, dan post-test. Instrumen utama berupa angket minat belajar dianalisis dengan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan digital seperti Kahoot! dan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Nilai signifikansi sebesar 0,000 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,896 menunjukkan bahwa 89,6% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media berbasis game digital. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan baik minat maupun kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.⁴²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dan Ishartiwi berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta" Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan subjek mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Multimedia yang dikembangkan berbentuk CD pembelajaran yang dilengkapi dengan buku

⁴² Zelika Afaria, Desky Halim Sudjani, and Fikni Mutiara Rachma, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 94–103, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>.

panduan, dengan materi "حياتنا اليومية" (kehidupan sehari-hari). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran bahasa Arab bagi siswa. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Uji keefektifan penggunaan multimedia menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata skor pre-test sebesar 64,5 dan post-test sebesar 87,9, sehingga diperoleh gain score sebesar 23,4 poin.⁴³

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rokhmatulloh yang berjudul "Pengaruh *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi" Menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas XII di MA Miftahul Falah Purwodadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi

⁴³ Najih Anwar et al., "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat" 8 (2025): 169–76.

teknologi berbasis *game* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirun Nisa', Ella Cahyani, dan Ahmad Abu Nafi' berjudul "*Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab*" menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas V di SDN 2 Sedayulawas. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pre-test post-test, di mana siswa diberikan tes sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar 14,952 yang lebih besar daripada t_{tabel} 1,708 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.⁴⁵
6. Penelitian yang dilakukan oleh Annas Nur Aziz berjudul "*Digital Game Based Learning (DGBL) sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas*

⁴⁴ Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab, And Nur Rokhmatulloh, "*Pengaruh Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Xii Ma Miftahul Falah Purwodadi*" 3, no. 2 (2024): 57–67.

⁴⁵ Ahmad Abu Nafi' Nisa Khoirun, Cahyani Ella, "*Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab*," *Journal of Arabic Education* 04, no. 01 (2024): 1, <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1>.

VII" Menunjukkan bahwa penggunaan DGBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai gain kelas eksperimen sebesar 0,497 dibandingkan dengan 0,399 pada kelas kontrol bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan digital serta mengetahui efektivitas penggunaannya terhadap prestasi akademik siswa dalam keterampilan membaca bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk pengembangan media dan *Quasi Experimental Design* untuk menguji efektivitasnya. Subjek penelitian terdiri dari 72 siswa kelas VII di SMP Istiqomah Sambas Purbalingga yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media DGBL dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan DGBL dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.⁴⁶

7. Penelitian yang dilakukan oleh Elvia Susanti, Mahyudin Ritonga, dan Bambang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa", diterbitkan dalam jurnal *Arabiyatuna* Vol. 4 No. 1 Tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media PowerPoint terhadap minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Masalah utama yang diangkat adalah rendahnya minat belajar siswa, yang menurut

⁴⁶ Aziz, "Digital Game-Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII."

peneliti disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan keseharian siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, melibatkan seluruh siswa kelas X di Madrasah Aliyah Muhammadiyah sebagai sampel (28 siswa). Instrumen yang digunakan adalah angket untuk mengukur minat belajar dan tingkat penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan media PowerPoint berada dalam kategori tinggi, dengan nilai median 82,5. Minat belajar bahasa Arab siswa juga berada dalam kategori baik, dengan nilai median 61,7. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PowerPoint terhadap minat belajar, dengan nilai R Square sebesar 0,257 atau 25,7%, yang berarti bahwa penggunaan PowerPoint berkontribusi sebesar 25,7% terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa PowerPoint sebagai media visual yang familiar dan menarik bagi siswa dapat secara efektif meningkatkan minat mereka dalam belajar bahasa Arab.⁴⁷

8. Penelitian yang dilakukan oleh Erlina Pujiningrum, Joko Siswanto, dan Sukamto berjudul "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri Mangunrekso 01", diterbitkan dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah Vol. 2 No. 1 Tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perhatian orang tua dan minat belajar siswa dalam pembelajaran

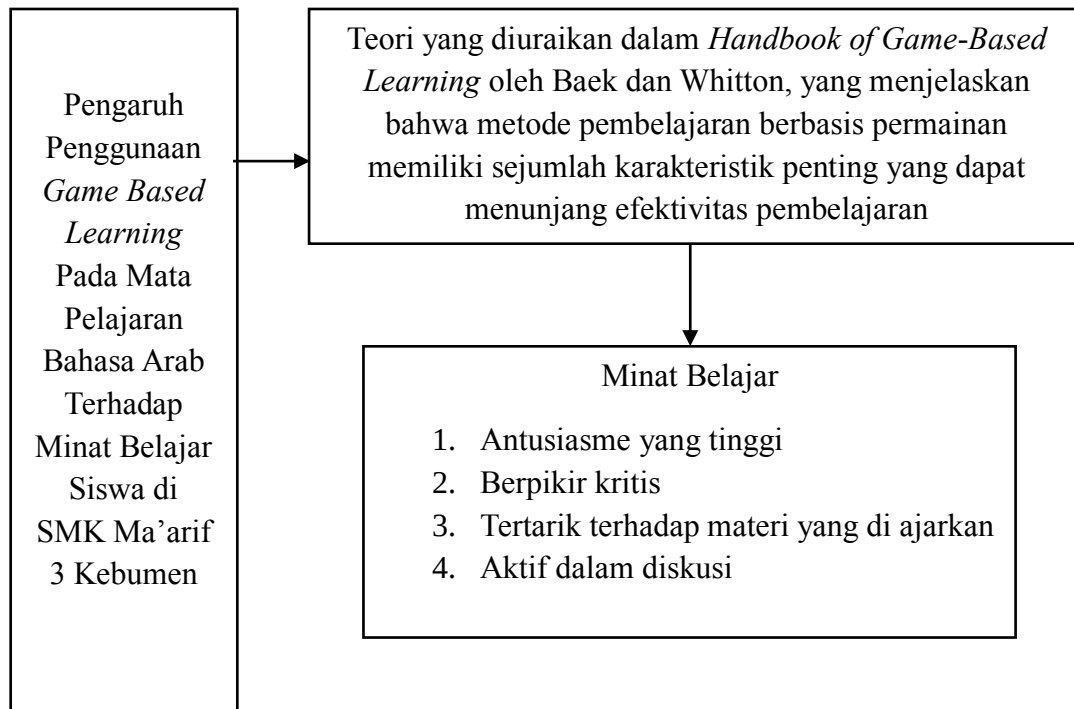
⁴⁷ Elvia Susanti, Mahyudin Ritonga, and Bambang Bambang, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020): 179, <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>.

daring mempengaruhi hasil belajar matematika. Masalah utama yang diangkat adalah turunnya hasil belajar selama pembelajaran jarak jauh, yang diduga dipengaruhi oleh lemahnya minat belajar siswa dan kurangnya keterlibatan orang tua. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linier berganda. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN Mangunrekso 01 yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket dan dokumentasi nilai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,026 dan nilai R Square sebesar 0,231 atau 23,1%. Hal ini berarti bahwa minat belajar siswa memberikan kontribusi sebesar 23,1% terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam kondisi pembelajaran daring, menjadi kunci untuk meningkatkan pencapaian akademik siswa.⁴⁸

Dengan demikian, berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan minat maupun hasil belajar bahasa Arab siswa. Hal ini memperkuat dasar penggunaan *game based learning* dalam penelitian ini.

⁴⁸ Erlina Pujiningrum, Joko Siswanto, and Sukanto Sukanto, "Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri Mangunrekso 01," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 2, no. 1 (2021): 1–11, <https://doi.org/10.51874/jips.v2i1.9>.

C. Kerangka Teori



Gambar 2.1
Kerangka Teori Penelitian

Kerangka teori ini menggunakan konsep media pembelajaran yang berfokus pada pendekatan *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) berlandaskan pada teori yang diuraikan dalam *Handbook of Game-Based Learning* oleh Baek dan Whitton, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki sejumlah karakteristik penting yang dapat menunjang efektivitas pembelajaran. Sementara itu, untuk variabel Y (minat belajar), teori yang digunakan mengacu pada pendapat Slameto, yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu dorongan psikologis yang ditandai dengan perasaan senang dan

ketertarikan terhadap aktivitas belajar, serta diiringi oleh perilaku aktif dan berkesinambungan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atas jawaban yang telah diperoleh melalui kajian teori, sementara dugaan tersebut bisa juga menjadi salah bila tidak terbukti melalui hasil penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti mengemukakan hipotesis yang merupakan jawaban dari permasalahan dan kebenarannya dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Ha. Terdapat Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.
- b. H0. Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.