

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA ARAB TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI
SMK MA'ARIF 3 KEBUMEN**



SKRIPSI

Oleh

FITRIA MAULIDAZ ZAHRA

21110147

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah

INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA KEBUMEN

2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen
di
Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen No. ln. 11/ X.10 / IAINU / FTY / II / 139 / 2025. Tertanggal 22 Januari 2025 tentang Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program S.1 Tahun Akademik 2024/2025. Atas tugas kami sebagai Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa:

Nama	:	Fitria Maulidaz Zahra
NIM	:	21110147
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik	:	2024/2025
Judul Skripsi	:	Pengaruh Penggunaan <i>Game Based Learning</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Ma'arif 3 Kebumen.

Maka setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami anggap Skripsi tersebut sebagai hasil penelitian/kajian mendalam telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah IAINU Kebumen.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan, dan bersama ini kami kirimkan 3 (tiga) eksampler Skripsi dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kebumen, 17 Juni 2025

Dosen Pembimbing


Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.
NIDN 2114088703

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMK MA'ARIF 3 KEBUMEN

Oleh

Fitria Maulidaz Zahra

21110147

Telah Dimunafasahkan di Depan Sidang Penguji

Pada Tanggal 14 Agustus 2025

Dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan

Pada Tanggal 14 Agustus 2025

Pembimbing

Dr. Umi Arifah, S.Pd.L., M.M.

NIDN 2114088703

Penguji I,

Siti Fatimah, S. Pd. Si., M.Pd.

NIDN. 2114028901

Penguji II,

Drs. HR. Mahrur Adam M., M. Ag.

NIDN. 2107076101

Ketua,

Faisal, S. Ag., M. Ag.

NIDN. 2113027001

Pimpinan Sidang

Sekretaris,

Dr. Elivanto, S.Pd., M.Pd.

NIDN.2108058801

Mengesahkan
Dosen Fakultas Tarbiyah

Dr. Umi Arifah, S.Pd.L., M. M

NIDN 2114088703

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Maulidaz Zahra

NIM : 21110147

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Ma'arif 3 Kebumen

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian/pengkajian mendalam terhadap suatu pokok masalah yang dilakukan secara mandiri di bawah bimbingan Dosen Pembimbing dan berdasarkan Metodologi Karya Ilmiah yang berlaku di IAINU Kebumen. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Jika dalam perjalanan waktu terbukti Skripsi karya saya tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala resiko, termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang saya sandang.

Kebumen, 17 Juni 2025

Fitria Maulidaz Zahra

NIM. 21110147

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

PERSEMBAHAN

Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan, petunjuk, dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini.

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya, yang sering bilang ‘pusing, pusing, pusing’ tapi tetap ngetik juga. Proud of you, me! sudah menjalani perjalanan epik penuh air mata dan plot twist tak terduga. Mulai dari ngetik sambil ngantuk, nangis sambil revisi, pura-pura paham di depan dosen pembimbing padahal otak sudah *loading tanpa progress* walau tiap bimbingan rasanya mau menghilang. Terima kasih karena sudah membuktikan bahwa ‘deadline adalah motivasi terbaik’ bukanlah mitos bahkan lebih efektif daripada 100 seminar motivasi, Dan ya, aku akui: aku adalah makhluk yang kehidupannya bergantung pada dua hal—WiFi dan deadline. Tanpa aku, skripsi ini tidak akan pernah selesai bukan karena aku rajin, tapi karena deadline lebih galak daripada dosen killer. Terima kasih sudah waras meski skripsi ini bikin gila.
2. Alm. Bapak Fathul Wahab Ibu Losiyah, serta adik-adik tercinta Maziyyah, Fawwaz, & Si kembar Aisyah dan Afifah. Merekalah alasan penulis tetap kuat dan terus melangkah & doa mereka adalah jawaban atas setiap kesulitan yang penulis hadapi.
3. Ibu Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, mengarahkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Keluarga besar Alm. Pakdhe Saryo & Budhe Rodati di Kebumen, Terima kasih atas segala dukungan moril dan materiil yang tak pernah putus, Tak lupa juga keluarga besar penulis di Winong dan Majenang, meskipun jarak memisahkan, doa dan perhatian kalian selalu menguatkan dan memberi semangat bagi penulis.
5. Mba Hikmah, yang selalu ada di setiap momen panik revisi. Maaf kalau sering menjadikanmu tempat pelarian ketika otakku buntu. Sungguh, jasa dan kesabaranmu tak ternilai, bahkan mungkin lebih besar daripada usahaku sendiri.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, menjadi amal jariyah, dan menjadi buah dari doa serta dukungan semua pihak yang terlibat.

ABSTRAK

Fitria Maulidaz Zahra. 21110147. Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Ma'arif 3 Kebumen.

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab yang sering dianggap sulit dan monoton, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game based learning* pada mata pelajaran bahasa Arab terhadap minat belajar siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen. *Game Based Learning* dipilih sebagai inovasi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMK Ma'arif 3 Kebumen, dengan sampel sebanyak 52 responden dari kelas XI DKV. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan observasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas uji-t, uji regresi linear sederhana dan uji koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *game based learning* pada mata pelajaran bahasa Arab terhadap minat belajar siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *game based learning* terhadap minat belajar siswa sebesar 0,000 pada mata pelajaran bahasa Arab di SMK Ma'arif 3 Kebumen. Hal ini mengindikasikan bahwa *game based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Minat Belajar, Bahasa Arab.

ABSTRACT

Fitria Maulidaz Zahra. 21110147. The Effect of Using Game Based Learning in Arabic Language Subjects on Students' Learning Interest at SMK Ma'arif 3 Kebumen.

The background of this research is the low level of students' interest in learning Arabic, which is often perceived as difficult and monotonous. Therefore, this study aims to investigate the effect of using game based learning in Arabic language subjects on students' learning interest at SMK Ma'arif 3 Kebumen. Game-based learning was chosen as an instructional innovation expected to enhance students' interest and participation.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of all students at SMK Ma'arif 3 Kebumen, with a sample of 52 respondents from the XI DKV class. Data collection techniques included questionnaires, interviews, and observations. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, linearity tests, t-tests, simple linear regression tests, and the coefficient of determination in order to determine the extent of the influence of using game-based learning in Arabic language subjects on students' learning interest at SMK Ma'arif 3 Kebumen.

The results of the study indicate that there is a positive and significant influence of using game-based learning on students' learning interest, with a significance value of 0.000 in Arabic language subjects at SMK Ma'arif 3 Kebumen. This suggests that game-based learning is able to create a more interactive and engaging learning environment, thereby enhancing students' motivation and interest in learning Arabic.

Keywords: Game Based Learning, Learning Interest, Arabic Language.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamiin,

Segala puji dan syukur yang tak terhingga hanya milik Allah Subhanahu Wa Ta’ala, Tuhan Semesta Alam, atas segala rahmat, karunia, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Smk Maarif 3 Kebumen.”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam, beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari betul bahwa dukungan, bimbingan, arahan, serta doa dari berbagai pihak menjadi pilar utama yang tak tergantikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menghaturkan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Benny Kurniawan, M.Pd.I., selaku Rektor IAINU Kebumen, atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah disediakan, dalam menciptakan iklim akademik yang kondusif bagi seluruh mahasiswa.
2. H. Faisal, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, dan Dr. Imam Subarkah, M.Pd., selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi, Personalia dan Keuangan IAINU Kebumen, atas dukungan administratif dan akademik yang senantiasa menunjang kelancaran proses pendidikan.
3. Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen sekaligus sebagai dosen pembimbing penulis yang penuh kasih, keikhlasan menyemangati penulis di setiap langkah perjalanan penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Eliyanto. M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam, atas bimbingan dan arahnya dalam pengembangan akademik.
5. Segenap Staf & Karyawan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen, atas segala bantuan dan kemudahan dalam urusan administrasi.

6. Bapak Hidayat Aji Pambudi, S.Ag., selaku Kepala Sekolah SMK Ma'arif 3 Kebumen, yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak pimpin. Semoga segala bentuk dukungan Bapak menjadi amal jariyah yang terus mengalir.
7. Bapak Sutono. Mpd., selaku guru pembimbing di SMK Ma'arif 3 Kebumen yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan bantuan selama proses pelaksanaan penelitian.
8. Ucapan terima kasih penulis sampaikan khususnya kepada keluarga besar penulis yang tidak bisa penulis sebut satu. Segala kebaikan yang telah diberikan, penulis haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang luas, khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan Islam, dan umumnya bagi seluruh pihak yang membutuhkan

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kebumen, 17 Juni 2025

Fitria Maulidaz Zahra

NIM 21110147

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	7
C. Perumusan Masalah	8
D. Penegasan Istilah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Pengertian Media pembelajaran.....	12
2. Efektivitas Penggunaan Media.....	13
3. Kendala Penggunaan Media Pembelajaran	15
4. Pengertian Game Based Learning	16
5. Karakteristik Game Based Learning	16

6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab	19
7. Implementasi <i>Game Based Learning</i> di Kelas.....	21
8. Pengertian Minat belajar	21
9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	22
10. Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi	23
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Teori.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43
G. Kerangka Pemikiran.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
C. Penutup.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Data Nilai Bahasa Arab Kelas XI SMK Ma'arif 3 Kebumen.....	5
Tabel 3. 1	Jadwal Penelitian	34
Tabel 4. 1	Profil SMK Ma'arif 3 Kebumen	55
Tabel 4. 2	Kepala Madrasah Beserta Tahun Kepemimpinan	57
Tabel 4. 3	Sarana Prasarana	59
Tabel 4. 4	Data Guru dan Karyawan	60
Tabel 4. 5	Jumlah Siswa	62
Tabel 4. 6	Ekstrakurikuler	63
Tabel 4. 7	Uji Validitas	65
Tabel 4. 8	Uji Reliabilitas	67
Tabel 4. 9	Uji Normalitas.....	69
Tabel 4. 10	Uji Linearitas.....	71
Tabel 4. 11	Analisis Regresi Linear Sederhana	73
Tabel 4. 12	Uji t	74
Tabel 4. 13	Koefisien Determinasi	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Teori Penelitian	31
Gambar 3.1	Instrumen Pengumpulan Data	40
Gambar 3.2	Kerangka Pemikiran Penelitian	52
Gambar 4.1	Uji Normalitas	55
Gambar 4.2	Grafik Normal P-Plot Regresion Standarized Residual	72