

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (*GAME-BASED LEARNING*)
TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR****Anisah Ramadhani¹, Resy Mulyani²**Institut Agama Islam Imam Syafi'i Indonesia^{1,2}e-mail: anisahramadhani2811@gmail.com, resymulyani83@gmail.com

Diterima: 29/06/2026; Direvisi: 11/08/2026; Diterbitkan: 02/09/2026

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang berorientasi pada ceramah dan hafalan, sehingga kurang mampu membangun minat belajar siswa. Kondisi tersebut menjadi semakin kompleks pada sekolah berbasis tahfizh karena siswa telah mengikuti aktivitas menghafal sebelum pembelajaran akademik dimulai, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan belajar. Meskipun *Game-Based Learning* telah banyak diteliti pada berbagai mata pelajaran, bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada siswa sekolah dasar berbasis tahfizh masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *Game-Based Learning* terhadap minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas I Sekolah Tahfizh Attamam Sepakat sekaligus memberikan bukti empiris mengenai penerapannya dalam konteks sekolah tahfizh. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, di mana subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (22 siswa) yang memperoleh pembelajaran berbasis permainan dan kelompok kontrol (23 siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, independent sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan pada sekolah dasar berbasis tahfizh.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Minat Belajar, Pembelajaran Bahasa Arab, Sekolah Tahfizh, Kurikulum Merdeka.

ABSTRACT

Arabic language learning in elementary schools is still predominantly characterized by conventional methods oriented toward lectures and memorization, which are less effective in fostering students' learning interest. This condition becomes more complex in tahfizh-based schools, where students have already participated in memorization activities before academic learning begins, potentially leading to learning fatigue. Although *Game-Based Learning* has been widely studied across various subjects, empirical evidence regarding its effectiveness in increasing students' interest in learning Arabic in tahfizh-based elementary schools remains limited. This study aims to analyze the effect of *Game-Based Learning* on Arabic language learning interest among first-grade students at Sekolah Tahfizh Attamam Sepakat and to

provide empirical evidence regarding its implementation in the context of tahfizh-based schools. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *Pretest–Posttest Control Group Design*. The sampling technique was purposive sampling, with the research subjects divided into two groups: an experimental group consisting of 22 students who received game-based instruction and a control group consisting of 23 students who received conventional instruction. Data were collected through learning interest questionnaires, observations, and documentation, and were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, an independent-samples *t*-test, and an N-Gain test. The results showed that the implementation of *Game-Based Learning* had a positive and significant effect on increasing students' interest in learning Arabic compared with conventional instruction. These findings indicate that *Game-Based Learning* can serve as an innovative learning strategy that supports more active, interactive, and enjoyable Arabic language learning in tahfizh-based elementary schools.

Keywords: *Game Based Learning, Interest in Learning, Arabic Language Learning, Tahfidz School, Independent Curriculum.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fase yang sangat menentukan perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Pada tahap ini, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang masih berada pada masa *golden age*, sehingga aktivitas belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian materi, tetapi juga mampu membangun rasa senang dan ketertarikan terhadap proses belajar. Pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan terbukti lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat satu arah (Dewi, 2022).

Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran bahasa Arab memiliki posisi yang strategis karena menjadi sarana untuk memahami sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan hadis. Oleh karena itu, pengenalan bahasa Arab sejak jenjang sekolah dasar perlu dilakukan secara bertahap melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Penguasaan bahasa Arab tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diberikan, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang mampu membangun keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Al Maidah et al., 2025). Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hafalan berpotensi mengurangi antusiasme siswa sehingga tujuan pembelajaran bahasa tidak dapat tercapai secara optimal (Arifin, 2021).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab adalah minat belajar. Minat belajar mendorong peserta didik untuk memberikan perhatian, menunjukkan rasa ingin tahu, serta terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk mengikuti pembelajaran secara konsisten dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali menyebabkan siswa kurang berpartisipasi, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari (Aswan, 2022).

Permasalahan tersebut masih dijumpai pada pembelajaran bahasa Arab di berbagai sekolah dasar. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan mufradat, sehingga interaksi siswa selama pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi tersebut kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang

lebih menyukai aktivitas eksploratif, kolaboratif, dan belajar melalui permainan. Pendekatan belajar sambil bermain telah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan (Aminah et al., 2022). Selain itu, aktivitas bermain juga dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam waktu yang lebih lama (Sormin & Pasaribu, 2021).

Salah satu pendekatan yang berkembang untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Game-Based Learning (GBL)*. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Penerapan elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, umpan balik, dan kompetisi yang sehat, mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran (Wibawa et al., 2021). Selain mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, GBL juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong terciptanya pembelajaran aktif dan bermakna (Kusuma et al., 2022).

Perkembangan penelitian menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* telah banyak diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa pada berbagai konteks pembelajaran (Andika et al., 2025). Di tingkat sekolah dasar, model pembelajaran berbasis permainan juga dinilai mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui aktivitas kolaboratif, komunikasi, dan pemecahan masalah yang terintegrasi dalam proses belajar (Baharizqi et al., 2023).

Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab pada sekolah dasar berbasis tahfizh masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas implementasi GBL pada mata pelajaran umum atau mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar secara umum, sehingga bukti empiris mengenai pengaruhnya terhadap minat belajar bahasa Arab pada lingkungan sekolah tahfizh masih belum banyak ditemukan. Karakteristik sekolah tahfizh yang memiliki aktivitas hafalan cukup intensif menyebabkan siswa memerlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif agar tidak mengalami kejenuhan selama mengikuti pembelajaran akademik.

Kondisi tersebut juga ditemukan di Sekolah Tahfizh Attamam Sepakat. Siswa kelas I mengikuti aktivitas tahfizh secara rutin sebelum pembelajaran dimulai, sehingga tingkat konsentrasi dan antusiasme belajar cenderung menurun ketika memasuki pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional semakin memperkuat kecenderungan tersebut, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *Game-Based Learning* terhadap minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas I Sekolah Tahfizh Attamam Sepakat. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas *Game-Based Learning* sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen yang mengacu pada desain *Pretest-Posttest Control Group* untuk mengukur pengaruh

pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) terhadap minat belajar siswa. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan *Game-Based Learning* dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pembelajaran pada kelompok kontrol menggunakan metode yang telah biasa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti ceramah dan hafalan *mufradat*, sehingga perlakuan diberikan sesuai dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung secara alami di kelas.

Prosedur penelitian dilakukan melalui pemberian pre-test untuk mengukur minat awal, dilanjutkan dengan penerapan perlakuan sesuai kelompok masing-masing, dan diakhiri dengan post-test untuk mengetahui perubahan minat belajar. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tahfizh Attamam Sepakat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama empat minggu dengan frekuensi satu kali pertemuan setiap minggu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD PKBM Tahfizh Attamam Sepakat yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu sebanyak 50 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas (masing-masing 25 siswa). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Dari total populasi tersebut, sampel akhir yang dianalisis berjumlah 45 siswa, terdiri atas kelompok eksperimen ($n = 22$) dan kelompok kontrol ($n = 23$). Sebanyak 5 siswa tidak diikutsertakan dalam analisis data akhir dikarenakan tidak menghadiri rangkaian tes (*pre-test* dan *post-test*) secara lengkap. Penelitian ini telah memenuhi etika penelitian dengan memperoleh izin resmi dari pihak sekolah serta persetujuan tertulis (*informed consent*) dari orang tua atau wali siswa sebelum proses pengumpulan data dimulai. Data diperoleh dari instrumen angket minat belajar yang dikembangkan secara mandiri oleh peneliti berdasarkan indikator minat belajar siswa yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Instrumen tersebut telah melalui proses validasi ahli (*expert judgment*) oleh pakar evaluasi pembelajaran dan bahasa Arab, serta dinyatakan reliabel melalui uji coba kuesioner sebelum digunakan dalam pengambilan data utama.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum data, dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, kemudian uji hipotesis menggunakan Independent *Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil antara kedua kelompok, serta uji N-Gain untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan minat belajar. Dengan penyajian metode ini, penelitian dapat direplikasi dengan mengikuti desain, prosedur, dan teknik analisis yang telah dijelaskan, tanpa mengulang metode yang telah mapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis hasil penelitian diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Game-Based Learning*. Analisis ini digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai dasar sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut. Hasil statistik deskriptif pada kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
(Pre-test) Eksperimen	22	60	85	74.41	6.314
(Post-test) Eksperimen	22	79	100	88.00	6.908
(Pre-test) Kontrol	23	63	88	77.30	6.595
(Post-test) Kontrol	23	63	88	77.83	6.959
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kelompok eksperimen menunjukkan perubahan minat belajar yang lebih kuat setelah memperoleh pembelajaran berbasis permainan, sedangkan kelompok kontrol cenderung mempertahankan kondisi minat belajar yang relatif sama. Perbedaan pola perubahan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang diberikan pada kelompok eksperimen lebih mampu mendorong keterlibatan dan ketertarikan siswa selama pembelajaran bahasa Arab. Temuan deskriptif ini memberikan indikasi awal bahwa *Game-Based Learning* berpotensi memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap minat belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smimov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
(Pre-test) Eksperimen	.139	22	.200*	.956	22	.418
(Post-test) Eksperimen	.168	22	.108	.917	22	.067
(Pre-test) Kontrol	.158	23	.140.	.940	23	.180
(Post-test) Kontrol	.176	23	.064	.914	23	.060

Berdasarkan Tabel 2, seluruh data menunjukkan distribusi yang memenuhi kriteria normalitas sehingga tidak ditemukan penyimpangan distribusi yang dapat mengganggu penggunaan analisis parametrik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik data pada kedua kelompok cukup memenuhi asumsi untuk dilanjutkan ke pengujian perbedaan secara parametrik. Dengan demikian, analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji *t* sesuai dengan rancangan penelitian.

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki karakteristik yang relatif sama. Pengujian homogenitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* agar perbandingan kedua kelompok dapat dilakukan secara tepat. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pretest

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Based on Mean	.275	1	43	.603
Based on Median	.147	1	43	.704
Based on Median and with adjusted df	.147	1	42.556	.704
Based on Trimmed Mean	.328	1	43	.570

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Posttest

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Based on Mean	.014	1	43	.907
Based on Median	.098	1	43	.756
Based on Median and with adjusted df	.098	1	42.287	.756
Based on Trimmed Mean	.029	1	43	.866

Hasil pada Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan bahwa varians minat belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki karakteristik yang sebanding, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Kesamaan karakteristik varians tersebut menunjukkan bahwa perbedaan perubahan minat belajar yang ditemukan pada kedua kelompok tidak disebabkan oleh perbedaan keragaman data yang terlalu besar. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan ke pengujian perbedaan menggunakan analisis parametrik.

Selanjutnya, pengujian *paired-samples t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan minat belajar dalam masing-masing kelompok setelah proses pembelajaran. Analisis ini penting untuk melihat perubahan internal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil pengujian *paired-samples t-test* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test

Kelompok	Perbandingan	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	Pre-test – Post-test	-13,591	7,235	1,543	-8,811	21	0,000
Kontrol	Pre-test – Post-test	-0,522	8,240	1,718	-0,304	22	0,763

Berdasarkan Tabel 5, kelompok eksperimen mengalami perubahan minat belajar yang bermakna setelah memperoleh perlakuan *Game-Based Learning*, sedangkan perubahan pada kelompok kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pola tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen bukan sekadar perubahan yang terjadi secara kebetulan selama periode penelitian. Dengan demikian, hasil pengujian dalam masing-masing kelompok memberikan dukungan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berkaitan dengan perubahan minat belajar yang lebih kuat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

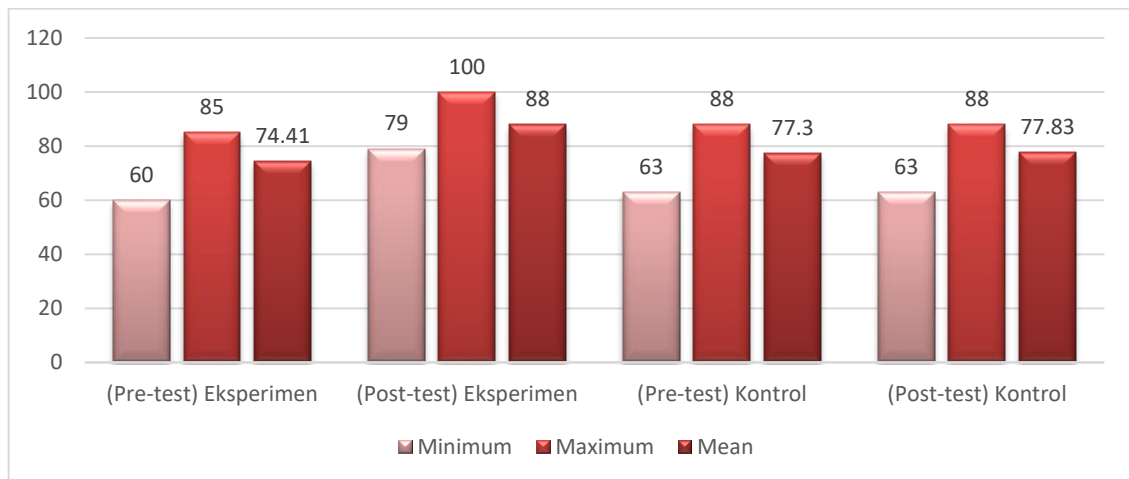
Untuk mengetahui apakah kondisi minat belajar setelah perlakuan benar-benar berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya dilakukan *independent-samples t-test*. Pengujian ini digunakan untuk membandingkan kondisi kedua kelompok secara langsung setelah masing-masing memperoleh perlakuan yang berbeda. Hasil pengujian perbedaan *post-test* antarkelompok disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-test

Data	Levene's Test Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-test	0,907	4,735*	43	< 0,001

Berdasarkan Tabel 6, terdapat perbedaan kondisi minat belajar yang signifikan antara kelompok yang memperoleh *Game-Based Learning* dan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional setelah perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memiliki perkembangan minat belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol. Temuan ini memperkuat hasil analisis sebelumnya bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan kontribusi yang lebih kuat terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab.

Perbandingan perubahan minat belajar pada kedua kelompok kemudian divisualisasikan untuk memperlihatkan pola perkembangan hasil penelitian secara lebih mudah. Visualisasi digunakan sebagai pelengkap hasil analisis statistik sehingga kecenderungan perubahan pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat diamati secara langsung. Perbandingan tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Minat Belajar Siswa pada Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa peningkatan skor rata-rata paling besar terjadi pada kelompok eksperimen setelah memperoleh perlakuan *Game-Based Learning*. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya menunjukkan perubahan yang relatif kecil antara nilai pre-test dan post-test. Visualisasi tersebut memperkuat hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penerapan *Game-Based Learning* memberikan perubahan yang nyata terhadap minat belajar bahasa Arab siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran menjadi faktor penting dalam membangun ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Ketika siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui permainan, perhatian mereka cenderung bertahan lebih lama dibandingkan dengan ketika hanya menerima penjelasan secara satu arah. Karakteristik tersebut memperlihatkan bahwa *Game-Based Learning* mampu mengubah pembelajaran bahasa Arab menjadi aktivitas yang lebih bermakna dan menyenangkan (Amrina et al., 2023). Pengalaman belajar yang positif juga berkontribusi dalam membangun motivasi internal siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran (Ilham & Anwar, 2025).

Meningkatnya minat belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan permainan bukan sekadar memberikan hiburan, melainkan menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi.

Aktivitas seperti menjawab tantangan, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh umpan balik secara langsung membuat siswa tetap fokus terhadap tujuan pembelajaran. Situasi tersebut menciptakan suasana kelas yang lebih hidup sehingga siswa tidak mudah kehilangan perhatian selama proses belajar berlangsung. Keaktifan yang muncul selama pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa merasa memiliki peran dalam membangun pengetahuannya sendiri. Kondisi demikian menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (Brilliant et al., 2025). Dampak tersebut sekaligus memperkuat bahwa peningkatan minat belajar akan lebih mudah dicapai ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Khaerunnisa et al., 2022).

Peningkatan minat belajar juga berimplikasi terhadap cara siswa memahami materi bahasa Arab. Ketertarikan yang lebih tinggi membuat siswa lebih berani mencoba menggunakan kosakata baru, menjawab pertanyaan, serta mengikuti setiap aktivitas yang dirancang selama pembelajaran. Proses tersebut menunjukkan bahwa aspek afektif memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kemampuan belajar siswa. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki, semakin besar pula peluang siswa untuk membangun pemahaman terhadap materi yang diberikan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab memerlukan strategi yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membangun pengalaman belajar yang kontekstual. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *Game-Based Learning* mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif melalui aktivitas yang bermakna (Nisa' et al., 2024). Pengalaman belajar yang demikian juga memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab secara bertahap (Rizki & Kastur, 2024).

Efektivitas *Game-Based Learning* pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan awal. Pada fase tersebut, siswa lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran disajikan melalui aktivitas konkret, visual, dan interaktif. Variasi kegiatan selama pembelajaran mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul ketika siswa hanya diminta menghafal kosakata atau mendengarkan penjelasan guru dalam waktu yang lama. Kondisi tersebut menjadi semakin penting pada sekolah berbasis tahfizh karena siswa telah mengikuti aktivitas menghafal sebelum memasuki pembelajaran akademik. Pembelajaran yang menyenangkan membantu mengembalikan perhatian siswa sehingga mereka lebih siap mengikuti materi bahasa Arab. Pendekatan seperti ini terbukti mampu mengurangi berbagai hambatan yang selama ini muncul dalam pembelajaran bahasa Arab (Haitsumakunti et al., 2025). Meningkatnya ketertarikan siswa terhadap proses belajar juga memperlihatkan bahwa suasana belajar yang positif berpengaruh terhadap berkembangnya minat belajar peserta didik (Minisa et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berdiskusi, mencoba, dan memperoleh pengalaman secara langsung menghasilkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan minat belajar merupakan hasil dari kombinasi antara strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang mampu memberikan pengalaman positif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memperkuat pentingnya inovasi pembelajaran sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa

Arab di sekolah dasar. Implementasi *Game-Based Learning* juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Efektivitas pendekatan ini sejalan dengan kecenderungan model pembelajaran inovatif yang menempatkan keterlibatan siswa sebagai indikator utama keberhasilan proses belajar (Oktaviana et al., 2025). Dengan demikian, penerapan *Game-Based Learning* layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab karena tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran (Simanjuntak & Hutahaean, 2025).

KESIMPULAN

Penerapan *Game-Based Learning* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas I SD PKBM Tahfizh Attamam Sepakat. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan antusiasme mereka dalam mempelajari bahasa Arab. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung karakteristik belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada lingkungan pendidikan berbasis tahfizh yang memiliki aktivitas belajar cukup padat.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa *Game-Based Learning* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar karena tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya membangun minat belajar siswa secara berkelanjutan. Ke depan, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta mengkaji pengaruh *Game-Based Learning* terhadap aspek pembelajaran lainnya, seperti motivasi, hasil belajar, maupun kemampuan berbahasa Arab siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Maidah, S., Ilma, M. H., & Cahyani, B. (2025). Utilization of computer-based learning technology to enhance students' Arabic language proficiency: A study at Mima Zainul Hasan Balung. *IJIE International Journal of Islamic Education*, 4(1), 23–36. <https://doi.org/10.35719/ijie.v4i1.2303>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *Science and Education Journal (Sicedu)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Amrina, A., Ningsih, P. J., Mudinillah, A., & Malinda, T. (2023). Implementasi *game-based learning* yang inovatif dan kreatif untuk menumbuhkan semangat belajar bahasa Arab siswa. *Proceedings Series of Educational Studies*, 144–152. <https://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/8539>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media *game-based learning* terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>

- Arifin, A. (2021). Model-model permainan kartu dalam pembelajaran *mahārah al-qirāah*. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 4(2), 157–170. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562>
- Aswan, A. R. (2022). Mengidentifikasi minat belajar bahasa Arab pada siswa. *Tarbiya Islamica*, 10(2), 81–88. <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.1723>
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Brilliant, M. F., Abidin, M., & Rosyidah, I. (2025). Pengaruh *game-based learning* dan motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 1118–1130. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/970>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Haitsumakunti, I., Faizi, A., & Aisyah, S. (2025). Mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan *game-based learning* dalam penguasaan tata bahasa Arab. *El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v6i1.7684>
- Ilham, A. H., & Anwar, N. (2025). Peningkatan motivasi belajar bahasa Arab melalui metode *game-based learning* berbasis *spin wheel*. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 8(2), 484–490. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.5465>
- Khaerunnisa, K., Aras, L., & Lestari, L. (2022). Penerapan metode *game-based learning* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD. *JIKAP: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/37018>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran *game-based learning*. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis penggunaan *game-based learning* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Nisa', K., Cahyani, E., & Nafi, A. A. (2024). Model pembelajaran *game-based learning* terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab. *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1.843>
- Oktaviana, N., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Literature review: Penerapan model kooperatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.



- Maras: *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 11–18.
<https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.643>
- Rizki, Z., & Kastur, A. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab. *Kolektif: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i1.15>
- Simanjuntak, M., & Hutahae, R. N. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran *game-based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia UPTD SD Negeri 125138 Pematangsiantar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 811–823. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23804>
- Sormin, R. M. B., & Pasaribu, A. G. (2021). Metode pembelajaran: Belajar sambil bermain dalam mengembangkan minat pembelajaran pendidikan anak usia dini belajar pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Christian Humaniora*, 5(2), 66–75. <https://doi.org/10.46965/jch.v5i2.689>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-based learning* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*. *Jurnal Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>