

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DENGAN MEDIA EDUCAPLAY

Ilman Mahbubillah¹ Nur Hasaniyah² Abdul Muntaqim Al Anshory³ Munirul Zainal Abidin⁴

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang^{1,2,3,4}

e-mail: ilmanmahbubillah@gmail.com¹, hasaniyah@bsa.uin-malang.ac.id²,
abdulmuntaqim@bsa.uin-malang.ac.id³, munirul@bio.uin-malang.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan platform Educaplay dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP Insan Amanah Malang. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen dan model kelompok kontrol non-ekuivalen. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VII, yaitu kelas VII-A dan VII-B. Kelas VII-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan, sementara kelas VII-B berperan sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data mencakup observasi serta tes tertulis untuk menilai hasil belajar bahasa Arab di kedua kelompok. Data dianalisis melalui uji prasyarat dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CTL yang didukung oleh Educaplay berdampak signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang menghasilkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, rata-rata skor pretes siswa di kelompok eksperimen adalah 65,09, sementara kelompok kontrol memperoleh skor 70,90. Setelah perlakuan, skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,31, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 73,43. Perbedaan ini menegaskan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran dengan CTL dan Educaplay menunjukkan hasil akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggabungan pendekatan CTL dengan media interaktif Educaplay memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Model CTL, Educaplay, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to assess the effectiveness of the *Contextual Teaching and Learning* (CTL) approach integrated with the Educaplay platform in enhancing students' academic performance in Arabic language learning at SMP Insan Amanah Malang. A quantitative method was employed using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The research subjects consisted of all seventh-grade students, specifically classes VII-A and VII-B. Class VII-A was designated as the experimental group receiving the intervention, while class VII-B served as the control group. Data were collected through observations and written assessments to measure Arabic learning outcomes in both groups. The data analysis involved prerequisite tests and hypothesis testing. The findings revealed a significant impact of implementing the CTL model supported by Educaplay on students' academic achievement. This was confirmed by the hypothesis test result, showing an Asymp Sig (2-tailed) value of 0.019, which is below the 0.05 significance threshold. Consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Descriptive statistical analysis showed that the average pre-test score for the experimental group was 73.8462, while the control group scored 74.2308. After the intervention, the experimental group's average score increased to 86.1538,

whereas the control group reached only 75. This discrepancy highlights the superior academic performance of students who received the specialized treatment. Based on this evidence, it can be concluded that integrating the CTL approach with the interactive Educaplay media contributes positively to improving students' Arabic learning outcomes.

Keywords: *Arabic Language Learning, CTL Model, Educaplay, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah merambah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan, kesehatan, politik, ekonomi, dan budaya. Dalam konteks pendidikan, teknologi memungkinkan pemantauan dan evaluasi proses belajar siswa secara lebih efektif, serta memperluas akses terhadap sumber belajar. Peran guru pun mengalami transformasi signifikan; tidak lagi sekadar sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pengelola kelas, sumber informasi, agen perubahan, dan evaluator pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab menyediakan berbagai sarana penunjang pembelajaran, seperti modul, bahan ajar yang relevan, media interaktif, lembar kerja yang menantang, dan instrumen penilaian yang akurat (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Selain itu, guru juga memastikan ketersediaan fasilitas pendukung lainnya untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas.

Selain itu, guru juga harus memiliki sensitivitas tinggi terhadap kondisi dan karakteristik individual setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemahaman yang komprehensif mengenai perbedaan latar belakang, gaya belajar, serta tingkat penguasaan materi masing-masing siswa merupakan faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang responsif dan inklusif. Keberhasilan dalam mentransfer ilmu sangat ditentukan oleh tingkat profesionalitas guru dalam melaksanakan berbagai peran tersebut. Semakin kompeten seorang guru dalam menjalankan tugasnya, semakin besar pula peluang siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas dan kompetensi guru merupakan investasi penting dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital saat ini.

Menurut Mu'arif, (2023) keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penguasaan guru terhadap empat kompetensi utama, yaitu pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Di antara kompetensi-kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik memiliki peran penting dalam kemampuan guru untuk mengelola kelas, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, serta menggunakan berbagai media pembelajaran. Pemilihan pendekatan dan media ini harus disesuaikan dengan materi ajar dan kebutuhan spesifik siswa, karena tidak ada metode atau media yang bersifat universal untuk semua jenis materi. Salah satu tantangan utama bagi guru adalah menentukan model pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan kreatif, dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi siswa dan menciptakan antusiasme mereka selama proses belajar mengajar (Nurmaizura dkk., 2024). Bahkan dalam risetnya, (Ricahyono & Arifin, 2016) menyatakan keberhasilan transfer ilmu sangat ditentukan oleh sejauh mana guru menguasai berbagai model pembelajaran.

Menentukan model pembelajaran yang tepat bukanlah hal yang mudah, karena membutuhkan pertimbangan yang cermat dengan memperhatikan berbagai aspek penting. Di antara pertimbangan tersebut adalah relevansi model dengan materi yang akan diajarkan serta efektivitasnya dalam menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Salah satu model yang layak dipertimbangkan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang memiliki keunggulan dalam mengaitkan isi pembelajaran dengan pengalaman dan situasi nyata yang dihadapi siswa sehari-hari. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna (Mu'arif, 2023). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai, ditambah dengan kompetensi guru dalam menguasai berbagai strategi pedagogis, menjadi

elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Arifin Rohmatullah & Yuni Purwanti, 2021). Penerapan CTL menuntut kreativitas guru untuk menghubungkan konten pembelajaran dengan konteks kehidupan siswa, sehingga materi menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas VII, khususnya pada materi *fi'il mudhori*, pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dianggap sangat sesuai karena pendekatan ini mampu menghubungkan konsep-konsep teoritis dengan situasi nyata yang dialami siswa (Zulistia, 2021).

Dalam hal serupa, peneliti mencoba mengaitkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati, 2023) di IDIA Al-Amin Prenduan Sumenep, yang menunjukkan bahwa penerapan model CTL dalam buku ajar Maharah Kalam dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan mahasiswa dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, penelitian oleh (Anggita dkk., 2024) di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Palu menunjukkan bahwa penerapan model CTL dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan materi dari guru kepada siswa. Di era digital saat ini, cakupan media pembelajaran telah melampaui batas-batas pengajaran konvensional yang hanya mengandalkan guru dan buku teks. Pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang tersedia. Menurut (Ismail & Fauzan, 2022), penggunaan media digital seperti Nearpod dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

(Mansyur & Aminah, 2024) mendefinisikan media sebagai teknologi yang saat ini dimanfaatkan oleh guru untuk mentransfer keterampilan informasi, literasi media, dan penguasaan teknologi sebagai bagian integral dari bahan ajar. Penggunaan media yang sesuai dengan konten pembelajaran menjadi tanggung jawab guru untuk meningkatkan motivasi, minat, bakat, dan hasil belajar siswa. Saat ini, tersedia berbagai pilihan media pembelajaran, mulai dari presentasi PowerPoint, materi visual seperti gambar, konten audio-visual seperti video, hingga situs web pembelajaran interaktif yang mengandung unsur permainan, salah satunya adalah Educaplay. Platform ini memungkinkan guru menyajikan materi melalui permainan yang menarik, seperti Prog Game, di mana siswa ditantang untuk menjawab serangkaian pertanyaan dengan memilih opsi yang tepat guna mengakumulasi poin.

Menggabungkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan minat belajar mereka dan, pada akhirnya, berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, integrasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media interaktif seperti Educaplay menjadi strategi yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada ketepatan pemilihan model dan bahan ajar oleh guru. Menurut (Degeng, Utaya, dan Kuswandi., 2022), efektivitas transfer ilmu pengetahuan dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sementara itu, (Khotimah & Kuswandi, 2019) menyatakan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran dapat diamati melalui perkembangan sikap keagamaan, sikap sosial, pengetahuan atau kesadaran, dan keterampilan siswa. Peningkatan hasil belajar dan

kemampuan pemecahan masalah siswa menunjukkan bahwa guru telah memilih model dan materi pembelajaran yang sesuai di kelas (Fajri dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Insan Amanah Malang, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas VII terhadap mata pelajaran Bahasa Arab tergolong rendah. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab kurangnya ketertarikan siswa adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif, kreatif, dan menarik oleh pendidik. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk mengkaji implementasi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan media interaktif Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menerapkan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Secara spesifik, desain yang digunakan adalah model kelompok kontrol non-ekuivalen (*non-equivalent control group design*), yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi pembelajaran di kelas yang sesungguhnya (Sugiyono, 2013). Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Lokasi penelitian bertempat di SMP Insan Amanah Malang, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Dua kelas dipilih sebagai sampel melalui teknik *purposive sampling*, di mana kelas VII-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan model CTL, sementara satu kelas lainnya berfungsi sebagai kelompok kontrol yang melanjutkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah pemberian *pre-test* kepada seluruh siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Pre-test* ini disusun dalam format soal pilihan ganda dan bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan, sehingga dapat menjadi data dasar untuk perbandingan. Tahap kedua adalah implementasi perlakuan, di mana kelompok eksperimen mengikuti proses pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan model CTL, sedangkan kelompok kontrol tidak. Tahap terakhir adalah pemberian *post-test* setelah periode perlakuan selesai. *Post-test* ini dirancang dalam bentuk soal esai untuk mengukur capaian belajar akhir siswa di kedua kelompok, sehingga dampak dari perlakuan dapat dianalisis secara kuantitatif.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa perangkat tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) yang sebelum digunakan telah melalui serangkaian uji kualitas untuk memastikan kelayakannya. Uji tersebut meliputi uji validitas, uji reliabilitas, analisis tingkat kesulitan soal, serta analisis daya pembeda butir soal. Setelah data skor terkumpul, dilakukan analisis data kuantitatif yang diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang menunjukkan bahwa sebaran data tidak normal, maka analisis untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik. Uji ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan capaian belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna menarik kesimpulan mengenai signifikansi pengaruh model CTL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian akan menampilkan beberapa data temuan meliputi data terkait nilai pretes dan postes, uji normalitas *Shapiro-Wilk* pretest dan posttest, uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, Uji Hipotesis yang menggunakan Uji Mann Whitenney U-test. Setelah semua dapat dinyatakan sesuai, maka pengambilan hipotesis H_0 (Tidak ada Pengaruh Signifikan Pembelajaran CTL yang dipadukan dengan Media Educaplay dengan hasil belajar Bahasa Arab siswa) dan H_1 (Terdapat Pengaruh Signifikan Pembelajaran CTL yang dipadukan dengan Media Educaplay dengan hasil belajar siswa) dapat diketahui.

1. Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan tindakan pada Pre-test pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan pada siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas control. Berikut adalah data nilai terendah dan tertingginya:

Tabel 1. Data Nilai Pretest Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah Sampel
Kelas Eksperimen (A)	90	35	65,09	32
Kelas Kontrol (B)	90	55	70,90	32

Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, yaitu 90. Adapun nilai terendahnya dua kelas tersebut berbeda, kelas eksperimen mendapat 35 sedangkan kelas kontrol mendapat 55. Maka dari itu, jelas terdapat perbedaan pada nilai rata-rata, di mana kelas eksperimen mencatatkan angka 65,09, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,90. Setelah pre-test dilakukan, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) yang didukung oleh media Educaplay selama dua kali pertemuan. Sebaliknya, kelas kontrol tetap menggunakan model CTL tanpa menggunakan media Educaplay. Kemudian, kedua kelas menjalani post-test guna menilai hasil belajar setelah diberi perlakuan. Data dari post-test mencakup nilai maksimum dan minimum dari masing-masing kelas, yang akan dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana perlakuan tersebut efektif, khususnya dalam melihat pengaruh penggunaan media Educaplay dalam model pembelajaran CTL.

Tabel 2. Data Nilai Postest Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah Sampel
Kelas Eksperimen (A)	100	65	84,31	32
Kelas Kontrol (B)	95	50	73,43	32

Hasil post-test mengungkapkan adanya perbedaan pencapaian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai terendah pada kelas eksperimen tercatat sebesar 65, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai terendah 50. Meskipun nilai tertinggi di kedua kelas relatif setara, yakni 100 pada kelas eksperimen dan 95 pada kelas kontrol, terdapat selisih yang mencolok pada rata-rata nilainya. Kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang didukung media Educaplay memperoleh rata-rata nilai sebesar 84,31. Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan serupa hanya mencatatkan rata-rata 73,43. Selisih rata-rata ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay dalam

pembelajaran CTL berperan positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh keunggulan capaian kelas eksperimen dalam Tabel 2.

2. Uji Normalitas Nilai Pretest dan Postes

Dalam uji normalitas distribusi jika kita menggunakan aplikasi SPSS, umumnya menggunakan test Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro Wilk. Uji normalitas distribusi yang menggunakan test Kolmogorov-Smirnov biasanya berjumlah lebih dari 50, sedangkan jika kurang dari itu maka menggunakan Shapiro Wilk. Adapun dalam penelitian ini, dikarenakan jumlah per-kelas masing-masing baik eksperimen maupun kontrol berjumlah sama, yaitu 32. Dengan demikian uji normalitas distribusi data akan menggunakan test Shapiro Wilk karena jumlah yang kurang dari 50.

Tabel 3. Data Uji Normalitas *Shapiro Wilk* Pretest Kelas Kontrol dan Ekperimen

Data	Sig (Patokan)	Nilai Sig	Jumlah Sampel	Keterangan
Kelas Eksperimen (A)	0,05	0,840	32	Terdistribusi Normal
Kelas Kontrol (B)	0,05	0,428	32	Terdistribusi Normal

Hasil analisis uji normalitas terhadap data pretest, sebagaimana tercantum pada Tabel 3, menunjukkan bahwa distribusi data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol sudah memenuhi asumsi normalitas. Pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,840 yang berarti lebih dari nilai signifikasi patokan 0,05, begitu pula pada kelas kontrol yang mempunyai nilai signifikasi 0,428. Temuan ini menunjukkan bahwa data pretest dari kedua kelas sudah terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, pada tahap analisis data selanjutnya, tidak diperlukan penggunaan metode statistik nonparametrik yang tidak mensyaratkan distribusi data normal.

Tabel 4. Data Uji Normalitas *Shapiro Wilk* Postest Kelas Kontrol dan Ekperimen

Data	Sig (Patokan)	Nilai Sig	Jumlah Sampel	Keterangan
Kelas Eksperimen (A)	0,05	0,510	32	Terdistribusi Normal
Kelas Kontrol (B)	0,05	0,999	32	Terdistribusi Normal

Sejalan sama seperti tabel 3, hasil analisis uji normalitas terhadap data posttest sebagaimana tercantum pada Tabel 4, menunjukkan bahwa distribusi data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol sudah memenuhi asumsi normalitas. Pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,510 yang berarti lebih dari nilai signifikasi patokan 0,05, begitu pula pada kelas kontrol yang mempunyai nilai signifikasi 0,999. Temuan ini menunjukkan bahwa data pretest dari kedua kelas sudah terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, pada tahap analisis data selanjutnya, tidak diperlukan penggunaan metode statistik nonparametrik yang tidak mensyaratkan distribusi data normal.

3. Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Postest

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Dalam konteks penelitian ini, uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa pretes dan posttest dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki populasi yang sama. Berdasarkan uji homogenitas yang menggunakan format *Uji Levene*, ditemukan hasil seperti berikut ini:

Tabel 5. Data Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Ekperimen

Hasil Pretes	Kategori	Lavene Statistic	Sig.	Sig. (Patokan)
	Based on Mean	.109	.401	0.05
	Based on Median	.109	.401	
	Based on Median and with Adjusted df	.109	.401	
	Based on trimmed mean	.109	.401	

Analisis uji homogenitas hasil Pretest kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan tabel 5 menunjukkan temuan menarik. Nilai signifikasi yang diambil dalam tabel tersebut yakni *based on mean* yang menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,401. Jika disesuaikan dengan signifikasi patokan 0,05, indikasi nilai homogenitas hasil pretest di kelas eksperimen dan kontrol adalah sudah homogen karena nilai signifikasi sudah melebihi signifikasi patokan. Maka dari itu, bisa disimpulkan kedua kelas antara kelas eksperimen dan kontrol sudah memenuhi asumsi homogenitas varian.

Tabel 6. Data Uji Homogenitas Nilai Postest Kelas Kontrol dan Ekperimen

Hasil Postest	Kategori	Lavene Statistic	Sig.	Sig. (Patokan)
	Based on Mean	.132	.717	0.05
	Based on Median	.132	.717	
	Based on Median and with Adjusted df	.132	.717	
	Based on trimmed mean	.132	.717	

Berdasarkan tabel 6, analisis perhitungan uji homogenitas pada hasil postest kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,717. Sebagaimana di tabel 5, data tersebut diambil pada kolom signifikasi *based on mean*. Nilai tersebut terlampaui jauh lebih besar dibanding nilai signifikasi patokan 0,05 yang mengindikasikan bahwa asumsi distribusi nilai yang normal dan homogen. Hasil ini juga menunjukkan pada fleksibilitas metode yang digunakan untuk uji hipotesis pada langkah selanjutnya.

4. Uji Hipotesis Mann-Whitney U-tes

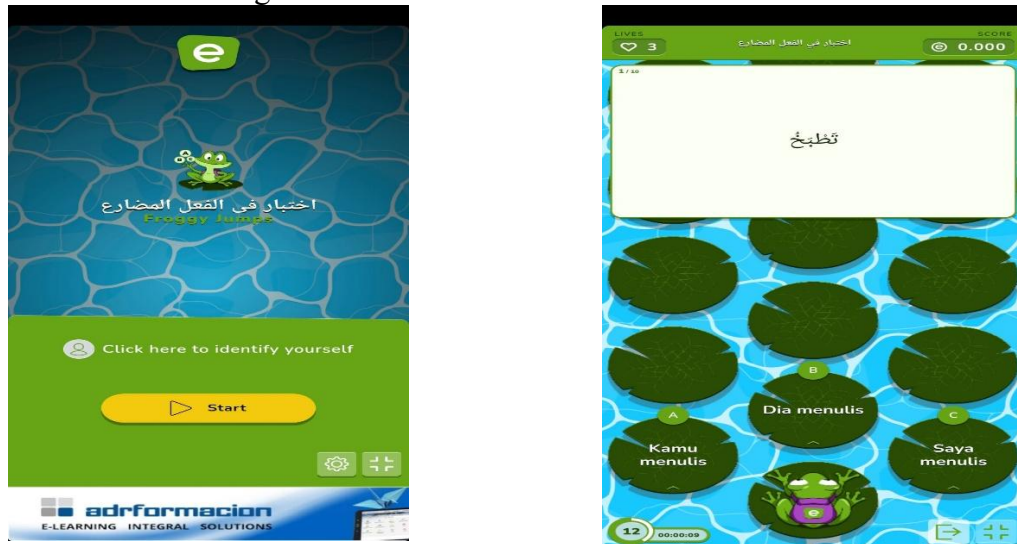
Dalam konteks ini, peneliti menggunakan uji hipotesis milik Mann-Whitney U-tes. Pemilihan ini didasarkan pada uji ini dapat membandingkan dua kelompok independen meskipun asumsi normalitas dan homogenitas sudah terpenuhi. Adapun hasil dari analisis ini akan memberikan deskripsi ada/tidaknya perbedaan antara postest kelas eksperimen maupun kontrol sebelum dan sesudah menggunakan media Educaplay dalam pembelajaran bahasa Arab. Sehingga hasil analisis tersebut dapat kita sesuaikan dengan hipotesis awal H_0 dan H_1 . Adapun dasar pengambilan keputusan hasil analisis *Mann Whitney* adalah dengan melihat nilai Asymp.Sig. Jika nilai Asymp.Sig $< 0,05$, maka hipotesis dapat diterima, namun jika nilai Asymp.Sig $> 0,05$ dapat disimpulkan bahwa hipotesisnya ditolak.

Tabel 7. Data Uji Hipotesis Mann-Whitney pada Nilai Postest Kelas Kontrol dan Ekperimen

Subject Test Statistic	Hasil Belajar Bahasa Arab Metode CTL dengan Media Educaplay	Sig. (Patokan)
Mann-Whitney	236.500	
Wilcoxon W	764.500	
Z	-3.700	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001	0.05

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari nilai Sig patokan 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media Educaplay berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab pada siswa kelas VII di SMP Insan Amanah Malang.



Gambar 1. Media Educaplay

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa implementasi model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang diintegrasikan dengan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab siswa. Perbedaan nilai rata-rata yang substansial antara kelompok eksperimen (84,31) dan kelompok kontrol (73,43) mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif ini jauh lebih unggul dibandingkan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan untuk mengadopsi strategi pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual. Sebagaimana ditekankan oleh Agustin dkk. (2025), media pembelajaran merupakan faktor krusial dalam keberhasilan proses belajar. Dengan demikian, integrasi antara pendekatan pedagogis yang relevan dengan media digital yang interaktif terbukti menjadi formula yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran gramatika Arab yang sering dianggap rumit dan abstrak.

Keberhasilan pendekatan CTL dalam penelitian ini dapat diatribusikan pada kemampuannya untuk menjembatani konsep gramatikal yang abstrak dengan realitas kehidupan siswa. Model CTL, seperti yang dijelaskan oleh Ekawatiningsih (2011), mengubah paradigma belajar dari menghafal aturan menjadi mengonstruksi makna. Dengan mengaitkan materi *fi'il mudhori* dengan konteks video yang relevan, siswa tidak lagi melihatnya sebagai kaidah yang terisolasi, melainkan sebagai alat komunikasi yang fungsional. Proses ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar melalui pengalaman langsung (Sunardi, 2022). Ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis dan mendiskusikan penggunaan kata kerja dalam situasi nyata, mereka secara mandiri menemukan pola dan makna, yang membuat pemahaman mereka lebih mendalam dan bertahan lama dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat ekspositori.

Peran media interaktif *Educaplay* juga menjadi faktor penentu yang tidak kalah penting. Pemanfaatan fitur *Frog Game* sebagai alat evaluasi formatif berhasil mentransformasi proses penilaian dari aktivitas yang menegangkan menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi. Pendekatan berbasis permainan atau *gamification* ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, karena mereka dapat berlatih dan menguji pemahaman mereka dalam lingkungan yang rendah tekanan dan memberikan umpan balik secara instan (Muhamad & Aliyyah, 2025; Oktafrizal et al., 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Pratama dan Setyaningrum (2018) yang menemukan bahwa media interaktif berbasis permainan secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan materi yang efektif dan disukai oleh siswa.

Sinergi antara filosofi CTL dan teknologi *Educaplay* menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran yang holistik dan kuat. CTL menyediakan kerangka kerja pedagogis yang memastikan materi relevan dan bermakna, sementara *Educaplay* menyediakan platform teknologi yang membuat proses latihan dan evaluasi menjadi interaktif dan menarik. Kombinasi inilah yang menghasilkan dampak signifikan terhadap hasil belajar. Tanpa konteks yang disediakan oleh CTL, penggunaan *Educaplay* mungkin hanya akan menjadi permainan tanpa makna yang dalam (Azzahrah et al., 2025; Yudha et al., 2025). Sebaliknya, tanpa platform interaktif seperti *Educaplay*, penerapan CTL mungkin akan terasa kurang dinamis. Integrasi yang berhasil antara pedagogi dan teknologi ini mencerminkan prinsip kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), di mana ketiganya harus menyatu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Koehler & Mishra, 2009).

Signifikansi statistik dari temuan ini, yang ditunjukkan oleh hasil uji *Mann-Whitney* dengan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,001 ($p < 0,05$), memberikan bukti empiris yang kuat bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen bukanlah suatu kebetulan. Penolakan hipotesis nol (H_0) secara statistik mengonfirmasi bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, yaitu penerapan model CTL berbantuan media *Educaplay*. Data ini menegaskan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki pengaruh yang nyata dan positif. Dengan demikian, kesimpulan bahwa model pembelajaran ini lebih efektif daripada metode konvensional memiliki landasan kuantitatif yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, memberikan bobot ilmiah yang kuat terhadap klaim penelitian ini.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat jelas bagi para pendidik Bahasa Arab dan pembuat kebijakan kurikulum. Hasil ini mendorong adanya pergeseran dari metode pengajaran tradisional yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Para guru perlu dibekali dengan pelatihan tidak hanya mengenai metodologi CTL, tetapi juga mengenai pemanfaatan berbagai media pembelajaran digital seperti *Educaplay*. Lembaga pendidikan perlu mendukung transformasi ini dengan menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan mendorong budaya inovasi di kalangan pendidik. Sebagaimana disarankan oleh Harjanto dan Sumarni (2019), pengembangan profesional berkelanjutan menjadi kunci untuk memastikan guru mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pengajaran mereka secara efektif dan bermakna.

Meskipun memberikan hasil yang menjanjikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Sebagai studi yang dilakukan dalam lingkup satu sekolah, generalisasi temuan ini ke konteks sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif dan belum mengukur secara mendalam dampaknya terhadap variabel afektif lain seperti motivasi, sikap, atau kecemasan berbahasa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mereplikasi studi ini dalam skala yang lebih besar dan dengan populasi yang lebih beragam. Studi

longitudinal untuk melihat retensi pengetahuan dan keterampilan dalam jangka waktu yang lebih lama juga akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan efektivitas model pembelajaran ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikombinasikan dengan media Educaplay – khususnya fitur Frog Game terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII di SMP Insan Amanah Malang. Analisis menggunakan Mann-Whitney U-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 84,31, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 73,43, sehingga terdapat selisih sebesar 10,88 poin. Selisih ini mencerminkan bahwa siswa yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran berbasis CTL dan media digital memiliki capaian akademik yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif berbasis teknologi seperti Educaplay mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh tampilan yang menarik, fitur interaktif, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Media tersebut mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat motivasi internal, dan memudahkan siswa dalam mengingat serta menerapkan konsep-konsep gramatikal seperti *fi'il mudhori'*. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. D., et al. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi.
- Anggita, U., & Akhiryani, A. (2024). Implementasi model pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 43–59. <https://doi.org/10.24239/albariq.v4i2.57>
- Azzahrah, W. N., et al. (2025). Analisis kebutuhan modul IPAS berbasis Contextual Teaching and Learning untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan minat belajar siswa kelas IV SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 936. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5714>
- Degeng, I. N. S., et al. (2022). The influence of Jigsaw learning model and Discovery Learning on learning discipline and learning outcomes. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(2), 166–178.
- Ekawatiningsih, P. (2011). Penerapan pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis kompetensi.
- Fajri, L., et al. (2022). Pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis media komik terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *Manazhim*, 4(2), 371–382. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1875>
- Ismail, M., & Fauzan, A. (2022). Penerapan pembelajaran aplikasi Nearpod pada mata pelajaran PPKn di MTsN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1618-1623.
- Khotimah, A. H., & Kuswandi, D. (n.d.). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap hasil belajar PKN siswa.

- Mansyur, A., & Aminah, S. (2024). Beyond traditional teaching: The role of digital media in modern education. *Jurnal Pendidikan dan Linguistik Kontemporer*, 1(1).
- Mu'arif, M. H. (2023). Pengaruh kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial terhadap kinerja guru MA Darussalam Katimoho Kedamean Gresik. *Jurnal Manajerial Bisnis*, 6(3), 176–184. <https://doi.org/10.37504/jmb.v6i3.533>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 764. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Nurhayati, D. (2023). Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada buku ajar Maharah Kalam progam studi Pendidikan Bahasa Arab IDIA Al Amien Prenduan Sumenep. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1141-1147.
- Nurmaizura, D., et al. (2024). Implementasi model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbantuan media Educaplay pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).
- Oktafrizal, O. F., et al. (2025). Pengaruh model Discovery Learning berbantuan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematis pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 169. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4507>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1).
- Ricahyono, S., & Arifin, S. (2016). Pelatihan penyusunan kegiatan pembelajaran PAIKEM inovatif berbasis 101 metode guna meningkatkan kompetensi pedagogik guru MGMP Madrasah Tsanawiah se-Kabupaten Madiun. *Jurnal Terapan Abdimas*, 1, 43. <https://doi.org/10.25273/jta.v1i1.342>
- Rohmatullah, A., & Purwanti, Y. (2021). *Pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan Thinkable terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Candirejo 02* [Skripsi, Universitas Ngudi Waluyo]. <https://repository2.unw.ac.id/2085/>
- Sunardi, S. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar Bahasa Arab melalui Contextual Teaching and Learning. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 547–574. <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i3-8>
- Yudha, P. A., et al. (2025). Peningkatan keterampilan menulis teks negosiasi dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning pada siswa SMAN Pakusari. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 842. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5089>
- Zulistia, M. (2021). Efektifitas strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) Bahasa Arab. *Jurnal Al-Maqayis*, 8(2), 86. <https://doi.org/10.18592/jams.v8i2.4901>