

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA MELALUI MEDIA GAME INTERAKTIF

Khoirul Anwar

MIN 3 Gunungkidul, khozrul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bahasa Arab melalui media game interaktif. Dalam penelitian ini digunakan metode PTK yang terdiri dari dua tahap, yang dimulai dari perencanaan, kemudian pelaksanaan kegiatan, observasi, dan refleksi. Dilaksanakan pembelajaran dengan media video animasi pada siklus pertama. Kemudian menggunakan media game interaktif pada siklus kedua. Siswa kelas III MIN 3 Gunungkidul menjadi subyek dalam penelitian ini. Data-data yang dihasilkan digunakan untuk memantau penerapan media pembelajaran dan nilai yang dipeoleh siswa. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar pada siklus pertama, pertemuan pertama dengan kontrol klasikal 60%, pertemuan kedua 70%, pertemuan pertama siklus kedua 82% dan dan yang kedua 87%. Dari data tersebut, penggunaan game interaktif sebagai media pembelajaran dalam materi Asmaul Hayawanat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Game Interaktif, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Bahasa Arab termasuk pelajaran utama dalam pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah. Di tingkat MI, bahasa Arab dipelajari siswa mulai kelas satu sampai enam. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran khusus karena mendukung pembelajaran tentang agama Islam dalam pelajaran Al-Quran. Namun, siswa menganggap bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit dan kurang diminati. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab karena pembelajarannya monoton, klasikal dan siswa kurang tertarik untuk belajar terutama pada dunia anak (Slameto, 2010).

Dalam belajar, siswa membutuhkan media belajar yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajarnya (Lutfiyatun, 2021). Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang melibatkan siswa, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Klasikal masih menjadi metode umum dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab saat ini.

Pelaksanaan pembelajaran dengan klasikal terkesan kurang diminati siswa dan sehingga siswa mendapatkan nilai yang tidak optimal.

Masalah utama pembelajaran bahasa arab terletak pada metode pengajaran yang masih menggunakan metode tradisional, yang menyebabkan pembelajaran kurang diminati siswa. Selama ini, pembelajaran Bahasa Arab di MIN 3 Gunungkidul tidak membangkitkan minat siswa untuk mempelajarinya. Minimnya alat peraga dan perlengkapan, serta metode guru yang tidak menarik merupakan salah satu kendala dalam penyediaan bahan ajar.

Waktu siswa banyak dihabiskan dalam kegiatan-kegiatan di luar kelas dalam bermain *game*, akibatnya siswa tidak menyelesaikan tugas dan menggunakan waktunya untuk belajar. Para siswa menjadi kurang berminat belajar di kelas, karena era mereka saat ini yang serba digital. Sebagai pedoman bagi guru selama proses pembelajaran, hendaknya guru mampu menawarkan inovasi menarik untuk mendorong kegiatan siswa di dalam kelas.

Kemajuan teknologi belum bisa mengganti sosok guru dalam mendidik dan membina perilaku siswa (Prawiradilaga, 2014). Oleh sebab itu, guru memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, sebab guru berperan utama untuk mendidik dan mengembangkan keterampilan anak didiknya. Kemudian, penggunaan media belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengangkutan material. Seorang guru dituntut untuk bisa menyediakan materi pembelajaran yang menarik, yang bisa menyerap minat siswa untuk belajar dan sehingga siswa lebih semangat belajar dan dapat meningkat hasil siswa dalam belajar.

Media yang bisa digunakan untuk belajar yang bisa menaikkan pemahaman siswa yaitu dengan penggunaan audio visual (Afrizal, 2014). Media audiovisual termasuk cara untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Media audiovisual dapat meningkatkan pembelajaran dengan beberapa cara, antara lain: a) Mudah dikemas dalam proses pembelajaran; b) lebih menarik untuk dipelajari; c) Dapat diperbaiki kapan saja (Haryoko, 2009).

Hasil observasi penulis sebelumnya terhadap pembelajaran tatap muka terbatas di MIN 3 Gunungkidul, saat pembelajaran bahasa Arab untuk materi Asmaul Hayawanat Kelas III masih terdapat banyak siswa yang belum paham. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terutama terbukti ketika guru bertanya kepada siswa tentang apa yang telah mereka pelajari dan siswa terlibat dengan pertanyaan guru. Siswa cenderung tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan tidak

mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan baik.

Dari paparan tersebut, penelitian ini akan terfokus pada bagaimana aktivitas siswa bersama guru dalam menggunakan sumber belajar video dan hasil yang diperoleh siswa dalam penggunaan media pembelajaran game interaktif di MIN 3 Gunungkidul.

KAJIAN TEORI

Bagian ini menjelaskan tentang konsep *game interaktif* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan penerapan model video dan game animasi powerpoint. Metode permainan dalam pembelajaran bahasa dapat mengurangi kerisauan siswa, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (Ibrahim, Fairosnita Shukri, 2015).



Gambar 1.1 Video Pembelajaran Siswa

Video merupakan hasil penggabungan beberapa media berupa suara, gambar, dan gerak (Haryoko, 2009). Video kita kenal dengan media audiovisual. Dalam pembelajaran, penggunaan media audiovisual sangat bermanfaat, terutama untuk menarik minat siswa dalam belajar. Media audiovisual menjadi alat yang digunakan dalam memperkenalkan konsep, menyampaikan materi pembelajaran, dan penjelasan yang mudah diterima siswa. Media audiovisual bermanfaat bagi siswa, karena siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan dengan melihat secara langsung

materi yang disampaikan, tidak hanya mendengar penjelasan guru sebagaimana pembelajaran klasik.

Game Interaktif yang digunakan dalam penelitian yaitu permainan yang dibuat penulis menggunakan microsoft powerpoint. Game interaktif ini dimodifikasi dan dibuat oleh guru yang biasa disebut Homemade PowerPoint game. Menurut Siko & Barbour dalam (Oktaviani et al., 2017) “ *a homemade PowerPoint game is a game constructed using MS PowerPoint*”, bahwa sebuah powerpoint games merupakan permainan yang terkandung sepenuhnya dalam MS PowerPoint file.

Game interaktif ini dibuat dan didesain oleh peneliti sesuai dengan kriteria dalam powerpoint game. Polly menyebutkan beberapa kriteria powerpoint game dalam (Oktaviani et al., 2017), yaitu:

- a. Keminatan siswa; Siswa lebih berminat pada semua aspek permainan
- b. Bernilai ke proses pendidikan; Permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa
- c. Komponen permainan; Semua bahan, petunjuk, cerita dan tujuan ditampilkan melalui Powerpoint
- d. Kreativitas dan karya; Ide permainan yang tidak biasa, menggunakan berbagai kemampuan teknik, cerita dan bagian-bagian permainan yang kreatif



Gambar 1.2 Game Interaktif Pembelajaran Siswa

Game interaktif ini termasuk dalam metode pembelajaran gamifikasi. Gamifikasi pembelajaran berkaitan dengan kata *game* yang berarti menggunakan sistem yang berbasis permainan untuk memotivasi tindakan, mendemonstrasikan pembelajaran, dan pemecahan masalah dalam pelajaran (Lutfiyatun, 2021). Gamifikasi dalam pembelajaran adalah metode dalam pembelajaran dengan menggunakan media game, baik dilaksanakan secara online maupun offline, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan proses belajar mengajar bagi guru dan siswa.

Gamifikasi pembelajaran bermanfaat dan dapat meningkatkan hasil belajar ketika dirancang dan digunakan dengan benar dan memiliki efek motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Dicheva, 2015). Guru tentu saja dapat memanfaatkan hal ini agar para siswa sangat termotivasi dalam belajar, meskipun belajar secara mandiri.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Action Research in the Classroom (AUTO). Penelitian ini biasa disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK termasuk penelitian yang dilakukan untuk mengungkap masalah pembelajaran siswa dalam kelas (Kunandar, 2013). PTK menjadi salah satu strategi untuk memecahkan permasalahan siswa dengan penerapan yang nyata, melalui proses penemuan identifikasi masalah serta keterampilan menemukan solusi untuk masalah tersebut (Uno, 2011).

Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi, data, dan pengetahuan dalam memahami suatu permasalahan. Kegiatan merupakan proses aktifitas yang dilaksanakan secara sadar untuk tujuan tertentu, dan biasanya penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus kegiatan. Kelas merupakan tempat untuk kelompok siswa yang dididik guru dalam tempat, waktu dan guru yang sama (Arikunto, 2010).

Metode PTK digunakan dalam penelitian. Adapun sebanyak 12 siswa kelas III MIN 3 Gunungkidul menjadi objek dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam empat tahapan, mulai perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2014).

Penelitian ini dilakukan penulis pada bulan Oktober 2021, yang berfokus untuk meningkatkan belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi pada materi Asmaul Hayawanat (nama binatang). Informasi yang diperoleh berasal dari seluruh aktivitas siswa dan guru dan hasil belajar siswa. Data dianalisis

secara deskriptif, dengan kriteria keaktifan siswa dan guru sebagai berikut:

Skor	Kriteria
0 - 25	Kurang
26 – 50	Cukup
51 – 75	Baik
76 - 100	Amat Baik

Tabel 1.1 Keaktifan Siswa dan Guru dalam Pembelajaran

Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membuat rencana tindakan

Peneliti merencanakan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Rencana kegiatan dimulai dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, yakni memilih topik, menentukan tahapan siklus, menyusun RPP dan mengembangkannya, menyiapkan materi untuk video dan game interaktif, membuat lembar kerja siswa. Lembar kerja ini berfungsi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan bagi siswa untuk merespon terhadap kegiatan belajar mengajar melalui media game interaktif dan video yang telah disusun.

2. Melaksanakan tindakan

Tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan guru di kelas. Kegiatan tindakan merupakan proses penerapan rencana yang sudah disiapkan sesuai dengan perangkat pembelajaran dan media yang sudah disiapkan. Media video dan game interaktif yang sudah disusun peneliti, diterapkan dalam proses pembelajaran. Tindakan ini dilakukan selama dua siklus, dan setiap siklus ada dua pertemuan. Dalam tindakan siklus pertama dan kedua, dilaksanakan tes di akhir pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar dan perkembangan dari siswa. Setelah kedua siklus berhasil dilaksanakan, dibagikan angket kepada para siswa untuk mengetahui reaksi dan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif dan media video.

3. Pengamatan atau Observasi

Tindakan pengamatan atau dikenal dengan observasi dilakukan dengan observasi kooperatif, dimana melibatkan guru dan teman sebaya sebagai pengamat di dalam kelas (Uno, 2011). Yang diamati adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan bagaimana guru menangani kelas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi

Langkah ini dilaksanakan agar dapat mengetahui seberapa sukses dan berhasil penggunaan media game interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengamat memberikan informasi dan masukan untuk pengembangan yang baik dalam tahapan siklus kedua. Peneliti menulis beberapa informasi penting dari pengamat, agar bisa mengambil tindakan tepat dan sesuai untuk siklus kedua.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang diterapkan peneliti kepada siswa di MIN 3 Gunungkidul mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media game interaktif dilakukan dalam beberapa tahapan. Fase ini berupa siklus pembelajaran yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran berlangsung selama dua siklus seperti yang diuraikan di bawah ini, yaitu:

1. Membuat rencana Tindakan

Beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan peneliti dalam rencana Tindakan. Pertama, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam perangkat pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video dan game interaktif, dan menyiapkan materi *Asmaul Hayawanat* (nama-nama hewan).

Kedua, peneliti membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP. Selanjutnya guru menyiapkan bahan pembelajaran dengan merancang dan mengedit video dan game interaktif. Dan melengkapi dengan merancang alat penilaian. Dan yang bertindak sebagai pengamat adalah Ibu Siti Musidah.

Ketiga, guru menyiapkan alat bantu pembelajaran seperti proyektor, layar LCD, laptop, speaker, dan rol kabel.

2. Melaksanakan Tindakan

Dalam pelaksanaan Tindakan ini, penulis membagi dalam dua bagian, yaitu kegiatan-kegiatan dalam siklus pertama dan kedua.

a. Siklus Pertama

Kegiatan pembelajaran dalam siklus ini dilakukan dalam tiga tahap. Pertama tahap kegiatan awal. Dalam kegiatan awal ini, guru memulai kelas dengan salam dan doa, dan dilanjutkan mengkondisikan suasana kelas, dan kegiatan apersepsi, serta

menyampaikan tujuan pembelajaran materi kosakata asmaul hayawanat.

Tahap kedua, yaitu kegiatan inti. Dalam tahap ini guru mulai melaksanakan kegiatan belajar dengan media video tentang kosakata *asmaul hayawanat*. Kegiatan dimulai dengan memutar video pembelajaran dan siswa memperhatikannya. Kemudian diputar Kembali, dan siswa menulis kosakata yang muncul. Setelah selesai menulis, siswa melafalkan kosakata yang dibaca guru sambil menunjukkan kosakata sesuai gambar. Selanjutnya siswa menebak arti kosakata sesuai gambar yang muncul. Dan terakhir siswa memperhatikan makna kosakata yang tersedia dalam video. Siswa membaca kosakata berkali-kali sampai hapal, sehingga siswa memahami lafal dan arti kosakata. Selanjutnya, siswa mengerjakan lembar kerja yang disediakan guru.

Dalam tahap ketiga, yakni kegiatan akhir. Bersama siswa, guru menyimpulkan materi yang dipelajari dan memberikan waktu bertanya kepada siswa dan guru memberikan evaluasi pelaksanaan pembelajaran serta menutup pelajaran dengan berdoa.

b. Siklus Kedua

Kegiatan pembelajaran dalam siklus ini dilakukan dalam tiga tahap. Pertama tahap kegiatan awal. Dalam kegiatan awal ini, guru memulai kelas dengan salam dan doa, dan dilanjutkan mengkondisikan suasana kelas, dan kegiatan apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran tentang nama hewan yang ada di rumah.

Tahap kedua, yaitu kegiatan inti. Dalam tahap ini guru mulai melaksanakan kegiatan belajar dengan media game interaktif tentang kosakata asmaul hayawanat, dan para siswa menyimak tampilan layar LCD tentang game interaktif. Selanjutnya, guru membaca kosakata hewan-hewan yang ada di rumah dan ditirukan seluruh siswa. Setelah selesai, siswa memperhatikan gambar yang ditunjuk guru sesuai gambar dan siswa menebak arti dengan benar. Para siswa diminta untuk menyimak kosakata yang muncul dalam game interaktif dan menghapuskan kosakata beserta arti. Selanjutnya, siswa mengerjakan lembar kerja yang disediakan guru.

Dalam tahap ketiga, yakni kegiatan yang terakhir. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, kemudian siswa diberikan waktu untuk bertanya dan guru memberikan evaluasi pelaksanaan pembelajaran serta menutup pelajaran dengan berdoa.

Media video digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran setiap pertemuan. Kegiatan yang dilaksanakan pada Siklus pertama, pertemuan pertama adalah menonton video, berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Kegiatan

yang dilaksanakan dalam pertemuan kedua yaitu siswa menonton video yang disiapkan guru, kemudian diberikan gambar dan kosakata arab dan siswa bertugas menebak arti yang benar dan mempresentasikan pekerjaan yang telah dilakukan.

Pada siklus kedua, pada pertemuan pertama dimulai dengan menonton game interaktif, lalu siswa mencari informasi tentang permainan yang ditontonnya. Kemudian siswa mempresentasikan di depan kelas sesuai informasi yang diterima. Kegiatan yang dilaksanakan dalam pertemuan kedua yaitu siswa mencari informasi, mengolah dan mengumpulkan data, serta mempresentasikan hasil belajar dan langsung menebak arti jawaban mana yang paling tepat.

3. Hasil Observasi dan Refleksi

a. Kinerja Guru

Kinerja Guru	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
	Persen	50	60	73
Kriteria	Cukup	Baik	Baik	Amat Baik

Tabel 1.2 kinerja guru pada siklus pertama dan kedua

Kinerja guru juga meningkat dalam siklus yang dilaksanakan, yakni pada siklus kedua. Peningkatan ini tercermin dari 50% pada nilai pertemuan pertama. Kemudian meningkat menjadi 60% pada pertemuan kedua. Sedangkan pada siklus II persentase pertemuan pertama adalah 73%. Pada pertemuan kedua 85%. Tindakan guru memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan rencana peneliti untuk penggunaan media video dan game interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN 3 Gunungkidul.

b. Keaktifan Siswa

Pembelajaran yang dilaksanakan kepada anak didik dievaluasi oleh pengamat melalui identifikasi pada lembar observasi dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dievaluasi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Keaktifan anak didik dalam pembelajaran pada kedua siklus yang dilaksanakan dapat diketahui dalam tabel berikut ini:

No	Kriteria	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
		1	Sangat Aktif	0	20
2	Aktif	20	40	50	40
3	Cukup	50	30	30	10
4	Kurang	30	10	0	0

Tabel 1.4 Keaktifan siswa dalam pembelajaran

Pada penelitian ini penilaian pembelajaran dilakukan melalui observasi untuk memperoleh penilaian terhadap kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran, hasil angket siswa dan wawancara guru kelas III. Evaluasi aktivitas siswa dan guru dalam penelitian ini berlangsung pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini tercermin dari keaktifan siswa pada pertemuan pertama siswa aktif 20%, cukup aktif 50%, kurang aktif 30%. Pada pertemuan kedua 20% siswa sangat aktif, 40% aktif, 30% siswa cukup aktif dan 10% kurang aktif. Sedangkan pada pertemuan pertama Siklus II hasilnya siswa sangat aktif 20%, aktif 50%, cukup aktif 30%. Dan pada pertemuan kedua ternyata terdapat 50% siswa sangat aktif, 40% aktif, 10% siswa cukup aktif.

Penggunaan media dalam belajar, seperti media video dan game interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, maka siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Guru bertugas untuk memberikan masukan dan menuntut siswa bisa bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa, disimpulkan bahwa penggunaan media video dan game interaktif dalam pembelajaran dapat mengaktifkan siswa dan berkolaborasi dalam pembelajaran. Penggunaan media video dan game interaktif untuk siswa hendaknya digalakkan kembali, agar guru mengenal dan membiasakan penggunaan media video dan game interaktif pada pembelajaran yang lain. Dalam pelaksanaan pembelajaran Siklus pertama siswa masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk belajar lebih giat, sebagian siswa masih belum berani mengeluarkan pendapat. Maka guru perlu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan waktu yang tersedia dengan cara memotivasi siswa tentang materi yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Pada siklus kedua guru mengoreksi dengan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, memberikan siswa motivasi dan kepercayaan diri yang lebih menarik, agar siswa belajar lebih giat, lebih bersemangat dan berani mengemukakan pendapatnya.

c. Hasil Pembelajaran Siswa materi Asmaul Hayawana

Peserta didik menjadi subjek pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru menjadi perantara dan fasilitator dalam mendidik, membimbing dan mengarahkan peserta didik. Sehingga, peserta didik saat ini bisa belajar lebih aktif melalui bimbingan guru. Khusus untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa, maka diadakanlah tes terhadap materi yang sudah dipelajari. Tes maupun ujian ini

dilaksanakan setiap pertemuan di akhir waktu. Soal-soal yang diberikan dalam format field-and-choice. Melalui pelaksanaan ujian tersebut, dapat diketahui kemampuan para peserta didik dalam menguasai materi setelah pembelajaran. Hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

No	Nama	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
1	Aditya Naufal	60	70	90	90
2	Ammar Mirza	60	60	80	80
3	Bisma Aufara	70	80	90	100
4	Burhan Raffasyah	50	60	70	80
5	Elsa Nanda	80	90	100	100
6	Fanno Setiawan	40	60	70	80
7	M. Ihsan	40	60	70	80
8	Salsabila	80	90	90	100
9	Yusuf Setiawan	60	60	80	80
Rata-rata		60	70	82	87
KKM Kelas: 70		Belum Memenuhi	Memenuhi	Memenuhi	Memenuhi

Tabel 1.4 Nilai siswa selama pembelajaran dua siklus

Sesuai data-data yang dihasilkan pada siklus pertama, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama adalah 60. Sedangkan pada pertemuan kedua didapatkan rata-rata siswa sebesar 70. Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 40. Dari nilai dalam dua pertemuan tersebut, ada peningkatan dalam dua pertemuan yang dilakukan pada siklus yang pertama.

Hasil pembelajaran pada siklus kedua, pada dihasilkan nilai rata-rata siswa dengan nilai 82 pada pertemuan pertama, dan 87 untuk pertemuan kedua. Ada beberapa siswa yang mendapat nilai 100, yang menjadi nilai tertinggi, dan 70 menjadi nilai yang paling rendah. Dari nilai dalam dua pertemuan tersebut, ada peningkatan nilai pada pelaksanaan siklus kedua. Sehingga dapat ditarik kesimpulan, bahwa pelaksanaan pembelajaran meningkat dalam dua siklus dan memenuhi nilai KKM kelas.

Data penelitian yang terkumpul pada tabel di atas menunjukkan bahwa kinerja guru, keaktifan siswa, serta hasil belajar siswa ada peningkatan yang bagus pada siklus kedua dibandingkan siklus pertama. Pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif termasuk efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Rohani et al., 2019), meskipun masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif, dapat

dikatakan bahwa penggunaan media ini bisa meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajarnya pada mapel bahasa arab di MIN 3 Gunungkidul.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan penulis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab di MIN 3 Gunungkidul bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam kedua siklus yang dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN 3 Gunungkidul dengan materi Asmaul Hayawanat (nama hewan).

REFERENSI

- Afrizal, R. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di Kelas X Di SMKN 1 Banda Aceh*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktis*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Dicheva, D. (2015). "Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3).
- Haryoko, S. (2009). Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Ibrahim, Faironita Shukri, K. (2015). Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 1(2), 41–50.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Kelas*. Rajawali Press.
- Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 117–128.
- Oktaviani, S., Santoso, B., & Hiltrimartin, C. (2017). PENGGUNAAN POWERPOINT GAME PADA PEMBELAJARAN LINGKARAN DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 TANJUNG RAJA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 29–40.
- Prawiradilaga, D. S. (2014). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Rohani, S., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *JFatwa : Jurnal Pengurusan Dan Penyelidikan Fatwa*, 1(1).
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Renika Cipta.
- Uno, B. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Bumi Aksara.