

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD* GAME
BERBASIS *WHO IS IT* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PESERTA
DIDIK KELAS X MAS MA'HAD DDI
PANGAKAJENE SIDRAP**



OLEH

AYU AMERIDA

NIM: 2120203888204051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
BERBASIS *WHO IS IT* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PESERTA
DIDIK KELAS X MAS MA'HAD DDI
PANGAKAJENE SIDRAP**



OLEH

AYU AMERIDA

NIM:2120203888204051

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

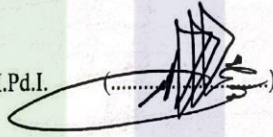
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Board Game*
Berbasis Who Is IT Untuk Meningkatkan Minat
Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas X MAS
Ma'had DDI Pangkajene Sidrap

Nama Mahasiswa : Ayu Amerida
NIM : 2120203888204051
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor : B-3699/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I.
NIP : 19720418 200901 1 007



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Board Game*
Berbasis *Who Is It* Untuk Meningkatkan Minat
Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas X
MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap

Nama Mahasiswa : Ayu Amerida
NIM : 2120203888204051
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji : B.2685/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025
Tanggal Kelulusan : 17 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I. (Ketua)

Dr. Herdah, M.Pd. (Anggota)

Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. (Anggota)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfahy, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt dan sholawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad Saw. Berkat bimbingannya, taufik dan inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Pendidikan (S.Pd) dari Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN).

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada bidadari surgaku, Nada Laila, ibu yang luar biasa, yang selalu menjadi sumber semangat dan kekuatan saya. Skripsi ini saya persembahkan untuk beliau, yang telah berjuang keras dan menjadi tulang punggung keluarga. Kesuksesan saya ke depan adalah berkat beliau. *I love you more, more, more.*

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I, selaku pembimbing, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Muhammad Irwan, M.P.d.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) atas bimbingan dan motivasi yang diberikan kepada mahasiswa.

4. Bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang selama ini telah memberikan arahan, motivasi, dukungan dalam menjalani aktivitas akademik
5. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.
6. Kepala Madrasah MAS Ma'had DDI Pangakejene Sidrap yang telah memberikan izin kepada penulis untuk meneliti dan memberikannya.
7. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari Program Studi Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2021 atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
8. Terima kasih, Ayu Amerida, diri saya sendiri, yang sudah bertahan meski banyak rintangan dan putus asa. Kamu luar biasa, semoga terus kuat dan rendah hati dalam setiap langkah hidup.

Semoga Allah Swt. Berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahalanya-nya. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 18 Juni 2025
16 Dzulqaidah 1446 H

Penulis

Ayu Amerida

21202038883204051

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Amerida
NIM : 2120203886204051
Tempat/Tanggal Lahir : Sidrap, 12 Mei 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Board Game*
Berbasis *Who Is It* untuk Meningkatkan Minat
Belajar Bahasa Arab Peserta didik Kelas X MAS
Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 18 Juni 2025

Penyusun,


Ayu Amerida
2120203886204051

Ayu Amerida
2120203886204051

ABSTRAK

AYU AMERIDA. Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap (Dibimbing oleh Muhammad Irwan).

Media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan media yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap, (2) mengetahui minat belajar bahasa Arab peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dan (3) mendeskripsikan apakah terjadi peningkatan minat belajar peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus tindakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sebelum penerapan media berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 60,39. Setelah dilakukan tindakan, minat belajar meningkat signifikan dengan rata-rata skor menjadi 90,42, yang menunjukkan kategori tinggi. Peningkatan tersebut diperkuat melalui perhitungan menggunakan rumus N-Gain, dengan nilai rata-rata sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Hasil ini menunjukkan adanya selisih yang mencerminkan peningkatan minat belajar antara hasil pretest dan posttest.

Kata Kunci: Penerapan, Media Pembelajaran, *Board Game*, *Who Is It*, Minat Belajar, Bahasa Arab.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Rumusan Masalah	7
B. Tujuan Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan	10
B. Tinjauan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir	42
D. Hipotesis Tindakan.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Subjek Penelitian.....	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian.....	46
C. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	68
B. Pembahasan	125
BAB V PENUTUP.....	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran	138

DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	V
BIODATA PENULIS	XLIV



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Relevan	13
3.1	Skala Likert	58
3.2	Kisi-kisi Lembar Observasi	59
3.3	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	60
4.1	Hasil Pengamatan Minat Belajar Peserta Didik Siklus I	73
4.2	Hasil Pengamatan Minat Belajar Peserta Didik Siklus II	80
4.3	Hasil <i>Pre-test</i> Peserta Didik	83
4.4	Hasil <i>Post-test</i> Peserta Didik	110

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	43
3.1	Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart	49
-	Dokumentasi	



DAFTAR LAMPIRAN

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	VI
2	Materi Pembelajaran	X
3	Surat Penetapan Pembimbing	XIV
4	Surat Pemohonan Izin Pembimbing	XV
5	Surat Izin Penelitian	XVI
6	Surat Keterangan Selesai Meneliti	XVII
7	Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik	XVIII
8	Instrumen Penelitian	XXX
9	Profil Sekolah	XXXI
10	Dokumentasi	XXXVIII
11	Biodata Penulis	XLIV

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Tha	th	te dan ha
ج	Jim	j	je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Dhal	dh	de dan ha
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet

س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	,	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	a	A
إِ	Kasrah	i	I
أُ	Dammah	u	u

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan ya	ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan	Nama
-------------------	------	-----------	------

		Tanda	
اَ/آي	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
إِي	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وُ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ	:	māta
رَمَى	:	ramā
قِيلَ	:	qīla
يَمُوتُ	:	yamūtu

4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	:	<i>Rauḍah al-jannah atau Rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	<i>Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	:	<i>Al-hikmah</i>

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعم : *Nu'ima*

عَدُوُّ : *'Aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ : *'Arabi* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

عَلِيٌّ : *'Ali* (bukan *'Alyy* atau *'Aly*)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta 'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai 'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī ṣilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

9. Lafẓ al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz *al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū*

al-Walīd Muhammad (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naşr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi Abū Zaid, Naşr Hamīd (bukan: Zaid, Naşr Hamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjanagannya, diantaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “edotor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu. Misalnya, karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit.
4. Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Arab memiliki peranan penting dalam kehidupan umat Islam, baik dalam aspek keagamaan, sosial, maupun budaya.¹ Menurut Al-Ghulayaini dalam Ainun Zalida dan Sulpina menyatakan bahwa “bahasa Arab merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuan mereka, dikarenakan bahasa ini secara resmi digunakan sebagai bahasa nasional di negara-negara Arab. Bahasa Arab memiliki posisi yang istimewa di dunia, terutama sebagai bahasa kitab suci umat Islam, Al-Qur'an.”²

Dalam Q.S Az-Zukhruf/43:3. Allah Swt berfirman:

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٣)

Terjemahan:

Sesungguhnya Kami menjadikannya sebagai Al-Qur'an yang berbahasa Arab agar kamu mengerti.³

Dalam konteks pembelajaran, bahasa Arab diajarkan dengan menekankan empat keterampilan utama: mendengarkan (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (kitabah). Keempat keterampilan ini diajarkan secara terpadu untuk membantu peserta didik menguasai kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Selain itu, pembelajaran bahasa Arab juga mencakup penguasaan tata bahasa (nahwu

¹ Asna Andriani, “Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam,” *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2015).

² Ainun Salida and Zulpina Zulpina, “Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran Dan Ijtihadiyyah,” *Jurnal Sathar* 1, no. 1 (2023).

³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013).

dan sharaf) serta pengayaan kosa kata (mufradat). Tujuannya adalah agar peserta didik tidak hanya memahami teori bahasa, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam komunikasi sehari-hari, terutama dalam konteks keislaman.⁴

Di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab memegang peranan penting, terutama di lembaga pendidikan Islam seperti madrasah dan pesantren. Baik formal maupun informal. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat Indonesia, sebagai negara dengan populasi muslim terbesar di dunia, menjadikan penguasaan bahasa Arab sebagai sarana penting untuk memahami ajaran agama secara mendalam.⁵ Proses pembelajaran ini tidak hanya mencakup penguasaan tata bahasa dan kosa kata, tetapi juga bertujuan untuk memperdalam berbagai ilmu keislaman yang umumnya menggunakan bahasa Arab sebagai media utama.⁶ Sementara itu, salah satu lembaga yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Arab adalah Madrasah Aliyah Swasta Ma'had DDI Pangkajene Kabupaten Sidrap.

Namun faktanya pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan.⁷ Salah satunya adalah perbedaan latar belakang linguistik peserta didik yang dapat mempengaruhi kecepatan dan cara mereka memahami materi.⁸ Tantangan ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, yang

⁴ Umar Siddiq Abdullah, "Pengaruh Budaya Organisasi dan Kinerja Guru Terhadap Ketrcapaian Kompetensi Bahasa Arab Santri Di PMDG (Pondok Modern Darussalam Gontor) Kampus 7 Kalianda Lampung Selatan Tahun Ajaran 2020-2021" (UIN Raden Intan Lampung, 2022).

⁵ Achmad Ruslan Afendi, *Pendidikan Islam Abad 21 (Inovasi Dan Implementasinya)* (Bening Media Publishing, 2024).

⁶ Siti Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh* 20, no. 01 (2018)

⁷ Ashrafah Alaifi Aulia et al., "Tranformasi Pembelajaran Bahasa Arab: Menavigasi Tantangan Dan Peluang Di Indonesia Pada Era Digital," *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 2, no. 4 (2024)

⁸ Nadhif Nadhif, "Upaya Guru Bahasa Arab Dalam Mengatasi Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan & Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Vii Smp Islam Plus At-Tohari Tuntang," *Al-Fakkaar* 3, no. 1 (2022)

mempengaruhi hasil pembelajaran mereka.⁹ Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran bahasa Arab.¹⁰

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan.¹¹ Media ini mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik secara terencana, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.¹² Media yang dimaksud harus mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.¹³ Media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Arsyad dalam Damar Gemilang mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan rasa ingin belajar pada peserta didik.¹⁴ Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dan berperan penting dalam keberhasilan kegiatan belajar peserta didik.

Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah media dengan tipe permainan pendidikan atau *education game*. Nama permainannya adalah *board game* berbasis "*Who Is It*".¹⁵ Menurut Mardiani dalam Lala Salim menyatakan *board game*

⁹ Elvia Susanti et al., "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020).

¹⁰ Saepudin, "Tantangan Dan Solusi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024).

¹¹ M Sahib Saleh et al., "Media Pembelajaran," 2023.

¹² Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1.1 (2022).

¹³ Tafonao and Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal komunikasi pendidikan* 2.2 (2018).

¹⁴ Damar Gemilang and Hastuti Listiana, "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 2020.

¹⁵ Salim et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD" *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10.3 (2024).

berbasis *who is it* merupakan jenis permainan papan yang dapat melatih keaktifan komunikasi antar pemain dan juga melatih pemain agar dapat mengetahui hasil sementara untuk bergerak menebak kategori gambar yang ada pada lawan.¹⁶ Permainan ini pertama kali diciptakan oleh pasangan suami-istri Israel, Theo dan Ora Coster, pada tahun 1979 melalui perusahaan mereka, Theora Design. Permainan ini awalnya dirilis di Belanda dengan “*wie is het*” sebelum akhirnya diproduksi oleh Milton Bradley dan diperkenalkan ke Amerika Serikat pada tahun 1982.¹⁷

Media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* memiliki potensi mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Keunikan dari media board game berbasis *who is it* ini adalah kemampuannya mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain memberikan pengalaman belajar yang berbeda, permainan ini juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berkompetisi secara positif.¹⁸ Aktivitas menebak dan menjawab dalam permainan ini membantu peserta didik memperkaya kosa kata mereka sekaligus melatih keberanian berbicara dalam bahasa Arab serta menumbuhkan rasa semangat yang ada pada peserta didik yakni minat.¹⁹

Namun, di MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap, terdapat sejumlah kendala yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab. Salah satu permasalahan utamanya adalah rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Arab.

¹⁶ Salim et al “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10.3 (2024).

¹⁷ Wikipedia Contributors. (2024). https://en.wikipedia.org/wiki/Guess_who%3F

¹⁸ Evi Mulyati and Lilis Suryani, “Penggunaan Media Board Game Dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023).

¹⁹ Lukman Taufik Akashtia, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: (Menggelitik Pakem) Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, & Menyenangkan* (CV. Dotplus Publisher, 2021).

Minat merupakan faktor kunci yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan penuh semangat. Menurut Faidy dan Arsana dalam Dede Rizal Munir, Naila Ainun Nida, dan Maftuhah menyatakan “minat dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan”.²⁰ Ketika peserta didik memiliki minat yang rendah, motivasi mereka untuk belajar juga berkurang, sehingga hasil pembelajaran tidak mencapai potensi maksimalnya.²¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu pendidik di MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Arab di sekolah ini masih sebagian besar menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas hafalan kosakata (mufradat). Selain itu, pendidik juga seringkali menggunakan metode *ice breaking* dalam mengajarkan hafalan kosakata. Namun, masalah yang muncul adalah tidak semua materi diajarkan dengan metode *ice breaking*, dan pendidik mengakui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif, sehingga tidak efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Akibatnya, pembelajaran bahasa Arab di MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap, kurang optimal. Peserta didik tidak hanya kesulitan dalam menguasai kosakata, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan berbahasa seperti berbicara, membaca, menulis, dan mendengar. Hal ini disebabkan oleh rendahnya semangat dan minat belajar peserta didik.²² Widayanti dalam Andi Harpeni mengungkapkan bahwa seringkali pendidik tidak begitu memahami karakter serta kurang memperhatikan gaya belajar masing-

²⁰ Dede Rizal Munir and Naila Ainun Nida, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 2 (2023).

²¹ Yulia Eka Yanti et al., “Analisis Bimbingan Orangtua Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021).

²² Fatmawati, Pendidik Bahasa Arab, Wawancara di MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap tanggal 12 Juni 2024.

masing peserta didiknya yang beragam sebagai pertimbangan utama dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran.²³

Menanggapi permasalahan rendahnya minat belajar, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alternatif solutif. Salah satunya adalah penelitian oleh Lala Salim (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta mencegah kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Maka dari itu, Media pembelajaran board game berbasis *who is it* menawarkan pendekatan yang inovatif untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif, media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu pemahaman konsep bahasa Arab secara mendalam. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih komunikasi dan berpikir kritis melalui strategi permainan yang diterapkan. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis memilih untuk mengangkat penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab, baik dari sisi minat maupun partisipasi aktif

²³ Andi Harpeni Dewantara et al., “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa,” *AL-GURFAH: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2021)

peserta didik, sehingga mereka dapat lebih memahami materi yang diajarkan secara menyenangkan dan bermakna.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti dapat merumuskan masalah penelitian, sebagaimana berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap?
2. Bagaimana minat belajar bahasa peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*?
3. Apakah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti mengajukan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini:

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.
2. Mengetahui minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*.
3. Mengetahui apakah terjadi peningkatan minat belajar peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap .

C. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran dan sumbangsi teoritis terkait penggunaan media *board game* berbasis *who is it* guna memperkuat teori pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar Peserta Didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene serta menyediakan model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, yaitu membantu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran Bahasa Arab melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan aktif. sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan sekaligus sebagai rujukan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mengatasi kejenuhan Peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab, serta membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi.
- c. Bagi sekolah, menjadi model implementasi media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, sehingga mendukung pengembangan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

- d. Bagi peneliti, peneliti dapat memperoleh manfaat yang signifikan baik dari segi akademis maupun profesional, sekaligus memberikan kontribusi berarti pada penggunaan media *board game* berbasis *who is it* khususnya dikelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian relevan merupakan rujukan bagi setiap peneliti dalam melakukan penelitian yang berisi penelitian dari orang lain yang dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam membuat penelitian. Berikut hasil penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini:

Penelitian Pertama yang dilakukan oleh Lala Salim dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD”. Tujuan penelitian oleh Lala Salim bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game Who Is It* agar dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan mencegah kejenuhan Peserta didik selama proses belajar berlangsung.²⁴

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Lala Salim dengan penelitian yang dilakukan adalah terletak pada jenis media yang digunakan yakni media *board game* berbasis *who is it*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lala Salim dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek penelitian, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *board game* berbasis *who is it* dalam materi keberagaman budaya mata pelajaran IPS Kelas IV SD sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan penggunaan media *board game* berbasis *who is it* pada mata pelajaran bahasa Arab.

²⁴ Salim et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD” 2024.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Deby Ayu Noormalasari, dengan judul “Pengembangan Media Bogasa (*Board game* Raksasa) Meningkatkan Minat Keterampilan Membaca Bahasa Arab Peserta didik SMA”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca Peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang bernama BOGASA (*Board Game* Arab Raksasa). Hasil dari penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik menghendaki adanya media BOGASA (*Board Game* Arab Raksasa) untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab yang meliputi kosakata, materi, dan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan.²⁵

Persamaan antara peneliti yang dilakukan oleh Deby Ayu Noormalasari yang dilakukan adalah terletak pada mata pelajaran yaitu pelajaran bahasa Arab. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Deby Ayu Noormalasari dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek penelitiannya, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media BOGASA (*Board game* Raksasa) dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab peserta didik SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan penggunaan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik MAS Ma’had DDI Pangkajene Sidrap.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Dede Rizal Munir dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

²⁵ Noormalasari et al., "Pengembangan Media BOGASA (*Board Game* Arab Raksasa) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA." *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* 6.1

puzzle terhadap peningkatan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab di MIN 2 Purwakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Dede Rizal Munir dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam belajar Bahasa Arab, yang disebabkan oleh penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga proses pembelajaran Bahasa Arab menjadi tidak optimal. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Dede Rizal Munir adalah penggunaan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab di MIN 2 Purwakarta.²⁶

Persamaan antara peneliti yang dilakukan oleh Dede Rizal Munir dengan penelitian yang dilakukan adalah terletak pada pembelajaran bahasa Arab baik dari segi minat maupun hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dede Rizal Munir dengan penelitian yang dilakukan adalah terletak pada jenis media. Dimana pada penelitian pertama berfokus pada penggunaan media *puzzle* yang melibatkan aktivitas memecahkan teka-teki dan lebih cenderung berfokus pada keterampilan kognitif seperti pengenalan pola dan pemecahan masalah sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada penerapan penggunaan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* yaitu permainan papan yang memadukan strategi, interaksi sosial, kolaborasi, dan pengenalan konsep melalui permainan.

²⁶ Munir et al., "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Research Student* 1.2 (2023)

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian

NO	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Lala Salim dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Berbasis <i>Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD</i> ”.	Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terkait dengan penggunaan media <i>board game</i> berbasis <i>who is it</i>	Terdapat perbedaan pada objek penelitian. Dimana penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media <i>board game</i> berbasis <i>who is it</i> dalam materi keberagaman budaya mata pelajaran IPS Kelas IV SD sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan penggunaan media <i>board Game</i> berbasis <i>who is it</i> pada mata pelajaran

			bahasa Arab Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap
2	Deby Ayu Noormalasari, dengan judul “Pengembangan Media Bogasa (<i>Board game</i> Raksasa) Meningkatkan Minat Keterampilan Membaca Bahasa Arab Peserta didik SMA”.	Adapun Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terkait dengan pada mata pelajaran bahasa Arab.	Terdapat perbedaan pada objek penelitian. Dimana penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media BOGASA (<i>Board game</i> Raksasa) dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab peserta didik SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan penggunaan media pembelajaran <i>board</i> <i>game</i> berbasis <i>who is</i>

			<p><i>it</i> untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.</p>
3	<p>Dede Rizal Munir dengan judul “Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.</p>	<p>Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pembelajaran bahasa Arab baik dari segi minat maupun hasil belajar peserta didik.</p>	<p>Terdapat perbedaan pada jenis media. Dimana pada penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan media <i>puzzle</i> yang melibatkan aktivitas memecahkan teka-teki dan lebih cenderung berfokus pada keterampilan kognitif seperti pengenalan pola dan pemecahan masalah sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada</p>

			<p>penerapan penggunaan media pembelajaran <i>board game</i> berbasis <i>who is it</i> yaitu permainan papan yang memaduhkan strategi, interaksi sosial, kolaborasi, dan pengenalan konsep melalui permainan.</p>
--	--	--	---

B. Tinjauan Teori

Kajian teori adalah landasan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam menulis laporan penelitian bagi penelitian. Teori memiliki satu konstruk, konsep definisi, dan proposisi yang saling berhubungan melalui pandangan yang sistematis dan menjelaskan fenomena tersebut.²⁷

1. Penerapan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penerapan

²⁷ Mukhamad Fathoni, "Landasa Teori," n.d (2021)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan merupakan perbuatan menerapkan.²⁸ Sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah implementasi teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan.²⁹

Menurut Usman dalam Muhammad Dimiyati menyatakan bahwa penerapan bermuara pada aksi, atau tindakan atas suatu sistem. Makna penerapan merupakan kegiatan terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.³⁰ Berdasarkan pengertian-pengertian diatas disimpulkan bahwa penerapan bermuara pada aksi atau tindakan atas suatu sistem

Menurut literatur ilmiah tertentu, penerapan didefinisikan sebagai upaya sistematis untuk mengimplementasikan konsep atau strategi tertentu dalam konteks nyata, dengan memperhatikan faktor-faktor pendukung seperti lingkungan, sumber daya, dan kebutuhan spesifik. Penerapan juga melibatkan penyesuaian terhadap kondisi aktual untuk memastikan bahwa metode atau media yang digunakan dapat memberikan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah dirancang.³¹

Dari sudut pandang yang disebutkan di atas, jelas bahwa penerapan adalah konsep yang penting karena dapat memberikan gambaran tentang bagaimana suatu ide, metode, atau strategi dijalankan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, penerapan dapat dijadikan sebagai proses pelaksanaan atau pengintegrasian sebuah rencana, metode, atau media untuk mendukung pencapaian target yang telah ditetapkan.

²⁸ W.JS, Porwadaminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991)

²⁹ Kevin, Damara Paparang. "Penerapan Pelatihan Penggunaan Alat-alat Keselamatan Oleh Crew MV. Baruna Maju." Karya Tulis (2021).

³⁰ M Dimiyati, *Metode Penelitian Untuk Semua Generasi* (Jakarta: Universitas Indonesia Publishing, 2022).

³¹ Ridwan et al., "Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah." *Jurnal Masohi* 2.1 (2021)

b. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium*, bentuk jamak dari *medius*, yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media juga diartikan sebagai alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.³²

Dalam konteks media pembelajaran, pendekatan humanistik mendorong media yang interaktif, menyenangkan, dan memberdayakan peserta didik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyamai materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyentuh sisi emosional peserta didik.

Pendekatan humanistik dalam pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pada pengembangan potensi secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik menjadi pribadi yang utuh mandiri, dan mampu mengaktualisasikan dirinya secara optimal. Carl Rogers merupakan tokoh utama dalam pendekatan humanistik. Menurutnya, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, menekankan pada pengalaman langsung dan keterlibatan aktif.³³

Sebagaimana Menurut Rogers (1969) bahwa:

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021)

³³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)

The only learning which significantly influences behavior is self-discovered, self-appropriated learning. Pernyataan ini menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami dan menemukan sendiri pengetahuan tersebut.³⁴

Abraham Maslow mengemukakan teori hierarki kebutuhan yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta dan memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri.³⁵ Dalam konteks pembelajaran, Maslow menyatakan bahwa *What a man can be, he must be*. Apa yang bisa dicapai oleh seseorang, harus diusahakan untuk diwujudkan inilah aktualisasi diri.³⁶

Pembelajaran hanya akan berhasil jika kebutuhan dasar peserta didik terpenuhi terlebih dahulu. Inti dari teori Maslow adalah kebutuhan tersusun dalam hierarki. Kebutuhan di tingkat yang paling rendah adalah kebutuhan fisiologis, dan kebutuhan di tingkat yang paling tinggi adalah kebutuhan aktualisasi diri. Maka, Media pembelajaran harus mendukung kondisi psikologi peserta didik agar mereka dapat berjalan dengan baik.³⁷

2. Pemilihan Media Pembelajaran.

Secara umum, pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan beberapa faktor utama, yaitu keterbatasan dalam pengembangan dan pembelajaran, kesesuaian dengan isi, tugas, dan jenis pembelajaran, karakteristik peserta didik, efektivitas dan daya tarik media.³⁸ Untuk lebih memahami setiap

³⁴ Carl Rogers, *Freedom to Learn* (Columbus, OH: Merrill Publishing Company, 1969)

³⁵ Wahjosumidjo, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021)

³⁶ Maslow, A. H., *Motivation and Personality* (New York: Harper & Row, 1954).

³⁷ Wahjosumidjo, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021)

³⁸ Kustandi et al., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.

pemilihan media pembelajaran, berikut penjelasan secara rinci mengenai poin-poin yang dimaksud, diantaranya:

- a) Keterbatasan dalam pengembangan dan pembelajaran. Faktor ini mencakup aspek seperti ketersediaan dana, fasilitas, peralatan yang ada, waktu yang tersedia, serta sumber daya manusia dan material yang dapat dimanfaatkan.³⁹
- b) Kesesuaian dengan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Materi pelajaran memiliki beragam jenis tugas yang harus dilakukan peserta didik, seperti menghafal, mempraktikkan keterampilan, memahami hubungan antar konsep, atau mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Setiap jenis pembelajaran memerlukan perilaku yang berbeda, sehingga membutuhkan teknik dan media penyampaian yang sesuai.⁴⁰
- c) Karakteristik peserta didik. Dalam memilih media, penting mempertimbangkan kemampuan awal peserta didik, seperti kemampuan membaca, mengetik, menggunakan komputer, serta ciri-ciri lain yang memengaruhi proses pembelajaran.⁴¹
- d) Efektivitas dan daya tarik media. Media yang dipilih harus mempertimbangkan sejauh mana media tersebut menarik dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.⁴²

3. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media, diantaranya

³⁹ Farah Auliaulfattah "Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di SDI A" 2, no. 12 (2024).

⁴⁰ Rohani, "Media Pembelajaran," 2020.

⁴¹ Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik-Rajawali Pers.* PT. RajaGrafindo Persada, 2021.

⁴² Subroto and Desty Endrawati. "BAB 2 Nilai dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran" : 2024.

motivasi, perbedaan individual peserta didik belajar dengan cara kecepatan yang berbeda-beda, tujuan pembelajaran, Organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan (*reinforcement*), latihan, dan penerapan titik hasil belajar yang diringkas yaitu meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentranspirasi belajar pada masa lalu atau situasi baru.⁴³

Untuk lebih memahami setiap media pembelajaran dari segi teori belajar, berikut point-point secara rinci yang dimaksud, diantaranya:

- a) Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.⁴⁴
- b) Perbedaan individual peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor, seperti kemampuan inteligensi, tingkat pendidikan, kepribadian, serta gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar.⁴⁵
- c) Tujuan pembelajaran. Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.⁴⁶
- d) Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasi atau

⁴³ Kustandi et al., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.

⁴⁴ Rohani, "Media Pembelajaran." 2024.

⁴⁵ Darmawan Harefa, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023).

⁴⁶ Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Cendekia Publisher, 2020).

keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.⁴⁷

- e) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk menggunakan media dengan sukses.⁴⁸
- f) Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan.⁴⁹
- g) Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik seorang peserta didik harus mengintegrasikan informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya.⁵⁰
- h) Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala peserta didik diinformasikan kemajuan belajarnya.⁵¹
- i) Penguatan (*reinforcement*). Apalagi peserta didik berhasil belajar iya didorong untuk terus belajar.⁵²
- j) Latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali Jalan titik agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetisi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan

⁴⁷ Wangi et al., *Model Pembelajaran*. Vol. 1. Academia Publication, 2022.

⁴⁸ Switri and Endang. *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media, 2022.

⁴⁹ Goleman. *Kecerdasan emosional*. Gramedia Pustaka Utama, 2024.

⁵⁰ Hamzah Pagarran et al., “*Media Pembelajaran*” (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022).

⁵¹ Kustandi et al., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.

⁵² Nurman, and Suci Fadjriati. “*Hubungan pemberian reinforcement guru terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi di UPT SPF SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.*” (2023).

dilatih dalam berbagai konteks.⁵³ Penerapan titik hasil belajar yang diringkas yaitu meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentranspirasi belajar pada masa lalu atau situasi baru.⁵⁴

4. Macam-macam media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan cara penyampaiannya, teknologi yang digunakan, atau interaktivitasnya. Rudy Bretz dalam Larasati Nur Indah Prawesti, M.Pd mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga jenis: media audio (suara), media visual (gambar), dan media Audiovisual.⁵⁵ Untuk lebih memahami penejelasan dari macam-macam media pembelajaran, berikut lebih rinci poin-poin yang dimaksud, diantaranya sebagai berikut:

- a) Media Audio, yaitu media yang melibatkan indera pendengaran siswa Pesan atau bahan ajarnya disampaikan melalui kata-kata lisan, suara suara, atau bunyi yang dikemas menjadi sebuah lagu, narasi, dialog, atau bentuk audio lainnya. Contoh alat yang digunakan untuk memutar media audio adalah dengan radio, CD, mp3 player.⁵⁶
- b) Media visual, yaitu media yang menyampaikan bahan ajar dalam bentuk gambar tanpa suara, seperti poster, modul, grafik, bagan, dan lainnya. Penggambaran visual pada media ini berguna untuk mewujudkan gambaran

⁵³ Krissandi and Apri Damai Sagita. *Sastra Anak Indonesia*. Sanata Dharma University Press, 2021.

⁵⁴ Wicaksana et al., "Penerapan model (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran pemrograman berorientasi objek." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7.3 (2022)

⁵⁵ Larasati Nur Indah Prawesti et al., *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2024)

⁵⁶ Rahmaniah et al., *Berpikir Kritis Dan Kreatif: Teori Dan Implementasi Praktis Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Publica Indonesia Utama, n.d.), 2021.

abstrak menjadi nyata. Penyajian media visual biasanya menggunakan kertas, buku, atau diproyeksikan dengan proyektor.⁵⁷

- c) Media audio-visual, yaitu media kombinasi antara audio dan visual, jadi ada suara dan ada gambarnya pula. Media ini memperkaya lingkungan belajar karena mampu memberikan banyak stimulus kepada siswa. Media audio visual biasanya disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang diputar melalui proyektor, CD, mp4 atau layar.⁵⁸

Menurut Yusuf Hadi Miarso dalam Larasati Nur Indah Prawesti, M.Pd mengungkapkan bahwa proses klasifikasi media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal sebagai taksonomi media, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif.”⁵⁹

Untuk lebih memahami, ciri-ciri media pembelajaran yang disebut sebagai taksonomi media berikut penjelasan secara rinci, diantaranya:

- a) Media penyaji. Media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam media visual gerak , media audio , media audio visual diam , dan media audio visual gerak.⁶⁰
- b) Media Objek. Media ini berupa benda tiga dimensi yang mengandung informasi seperti berat, bentuk, fungsi, susunan, warna, dan ukuran.⁶¹

⁵⁷ Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2.2 (2021).

⁵⁸ Nugrawiyati and Jepri. "Media audio-visual dalam pembelajaran bahasa arab." *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 6.1 (2018).

⁵⁹ Larasati Nur Indah Prawesti, " *Media Pembelajaran*; Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁶⁰ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Kalimantan Timur: CV.Wacana Prima, n.d.).

⁶¹ Dewi Sri. "Literatur Review Sri Dwi A1." (2021).

- c) Media Interaktif. Media ini mengarahkan siswa untuk tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.⁶²

Salah satu contoh media pembelajaran yang inovatif adalah *board game* berbasis *who is it*. Media ini termasuk dalam kategori media interaktif, di mana peserta dapat berpartisipasi secara langsung dalam permainan yang mengasah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.⁶³

2. *Board Game* berbasis *Who Is It*

a. Pengertian *Board Game*

Permainan papan, atau sering disebut *board game*, adalah bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai area utama untuk bermain. Permainan ini melibatkan penggunaan berbagai komponen seperti token, dadu, kartu, atau pion yang digerakkan atau dioperasikan berdasarkan aturan tertentu. Tujuan dari permainan papan bisa sangat bervariasi, mulai dari mengumpulkan poin hingga mengalahkan pemain lain melalui strategi atau keberuntungan.⁶⁴

Permainan papan pada dasarnya dirancang untuk dimainkan oleh beberapa orang, meskipun ada juga permainan yang dirancang untuk dimainkan sendirian. Secara umum, permainan papan memungkinkan interaksi antara pemain, baik secara kompetitif maupun kooperatif, yang memperkaya pengalaman bermain.⁶⁵

⁶² Oka and Gde Putu Arya, “*Media dan multimedia pembelajaran*.” Pascal Books, 2022.

⁶³ Lala Salim et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (2024).

⁶⁴ Prasetya and Budi, *Media Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021)

⁶⁵ W Wibawanto and R Nugrahani, *Board Game Edukasi* (Makassar: Nas Media Pustaka, 2024).

Board Game adalah jenis permainan yang dimainkan diatas papan (*board*) yang biasanya berupa permukaan datar dengan desain tertentu. Secara operasional

Sebagaimana menurut Stewart Woods dalam Winarti Agustina, istilah *board game* tidak selalu merujuk pada permainan yang menggunakan papan secara fisik. Sebaliknya, istilah ini mengacu pada segala jenis permainan yang dimainkan di atas meja, walaupun tidak semuanya benar-benar menggunakan papan sebagai alat utama permainan.⁶⁶

Secara umum, permainan papan menggabungkan aspek keberuntungan dan keterampilan. Dalam banyak permainan, dadu atau kartu menghadirkan elemen keberuntungan, di mana pemain harus beradaptasi dengan situasi yang diberikan. Namun, ada juga permainan yang lebih mengandalkan strategi, seperti permainan yang memerlukan perencanaan jangka panjang atau taktik untuk mengalahkan lawan.⁶⁷

Kombinasi elemen-elemen ini membuat permainan papan menawarkan berbagai macam pengalaman, dari yang sederhana dan cepat hingga yang kompleks dan memerlukan waktu serta pemikiran yang mendalam. Salah satu aspek penting dari permainan papan adalah aturan yang mendasarinya. Aturan-aturan ini berfungsi sebagai panduan yang mengatur bagaimana pemain dapat berinteraksi dengan komponen dan sesama pemain. Aturan biasanya mencakup cara memulai permainan, urutan giliran, cara memenangkan permainan, serta berbagai pengecualian atau kondisi khusus. Kejelasan aturan sangat penting dalam permainan papan, karena tanpa aturan yang jelas, permainan dapat menjadi kacau dan tidak terstruktur. Oleh

⁶⁶ Winarti Agustina et al., *Media Pembelajaran untuk Memahami Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Publisher, 2020)

⁶⁷ Wibawanto and Wandah. "*Board Game Edukasi*". Nas Media Pustaka, 2024.

karena itu, permainan papan. sering kali disertai dengan buku aturan atau panduan tertulis yang membantu pemain memahami cara bermain dengan benar.⁶⁸

Permainan papan juga bisa digunakan sebagai alat evaluasi informal di lingkungan pendidikan. Dalam beberapa situasi, guru atau pendidik dapat menggunakan permainan papan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami suatu konsep tanpa membuat siswa merasa mereka sedang diuji. Permainan ini memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka secara alami melalui partisipasi aktif. Selain itu, karena sifat permainan yang menyenangkan, peserta didik cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam hal ini, permainan papan menjadi media yang mampu menyatukan edukasi dan hiburan.⁶⁹

Konteks penggunaan permainan papan sangat luas, tidak hanya terbatas pada pendidikan formal di sekolah. Permainan papan juga sering digunakan dalam pelatihan profesional, seperti dalam pengembangan keterampilan kepemimpinan, manajemen, atau pemecahan masalah di perusahaan. Selain itu, dalam terapi psikologis, permainan papan digunakan sebagai alat untuk membantu anak-anak atau orang dewasa mengembangkan keterampilan sosial, mengatasi kecemasan, atau belajar mengelola emosi mereka. Dengan kata lain, permainan papan memiliki fleksibilitas untuk digunakan di berbagai bidang, baik untuk tujuan edukasi, profesional, maupun kesehatan mental.

Dari segi desain, permainan papan edukasi sering kali dirancang untuk menyampaikan materi atau keterampilan tertentu. Proses desain ini melibatkan

⁶⁸ Prasetyono and Dwi Sunar. *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan: Uji Kemampuan Penalaran, Imajinasi, dan Kecerdasan Anda*. Diva Press, 2021.

⁶⁹ Sutikno and M. Sobry. *Strategi Pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021.

integrasi antara konten edukatif dan mekanika permainan yang menarik, agar pemain dapat belajar tanpa merasa terbebani. Dalam permainan papan yang dirancang untuk pendidikan, setiap aspek permainan, mulai dari papan hingga komponen lainnya, diatur sedemikian rupa untuk mendukung tujuan pembelajaran. Misalnya, permainan papan yang dirancang untuk mengajarkan literasi mungkin menggunakan kartu dengan kata-kata atau frasa yang harus disusun menjadi kalimat yang benar, membantu pemain meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara tidak langsung.⁷⁰

b. Macam-macam *Board Game*

Jumlah jenis *board game* dapat bervariasi tergantung pada cara kategorisasinya. Secara umum, board game biasanya dibagi menjadi 6-10 kategori utama, berdasarkan mekanisme permainan, tujuan, dan gaya bermainnya. Berikut adalah beberapa jenis utama board game yang diakui secara luas:

- 1) *Abstract Games* (Permainan Abstrak) Permainan ini fokus pada strategi murni dan tidak memiliki tema tertentu. Contohnya, *Catur*, *Go*, *Checkers*.⁷¹
- 2) *Euro Games* (Permainan Strategi Eropa). Permainan yang berfokus pada strategi dan pengelolaan sumber daya, dengan elemen keberuntungan yang minimal. Contohnya, *Settlers of Catan*, *Carcassonne*.⁷²
- 3) *Thematic Games* (Permainan Tematik). *Board game* yang memiliki tema atau cerita yang kuat dan mendalam, dengan mekanisme permainan yang mendukung tema tersebut. Contohnya, *Arkham Horror*, *Betrayal at House on the Hill*.⁷³

⁷⁰ Wibawanto and Nugrahani, *Board Game Edukasi*, 2024.

⁷¹ Garfield, *Characteristics of Games*. MIT Press, 2000.

⁷² Piette et al., "General board game concepts." 2021.

⁷³ Leacock, *The European Strategy in Board Games*. Tabletop Strategy Journal, 2015.

- 4) *Party Games* (Permainan Kelompok). Permainan ini dirancang untuk dimainkan oleh kelompok besar, dengan aturan sederhana dan waktu permainan yang singkat. Contohnya, *Werewolf*, *Dixit*, *Cards Against Humanity*.⁷⁴
- 5) *Cooperative Games* (Permainan Kooperatif). Semua pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, melawan tantangan yang ditentukan oleh permainan. Contoh: *Pandemic*, *Forbidden Island*.⁷⁵
- 6) *Trivia Games* (Permainan Pengetahuan). Permainan berbasis pertanyaan dan jawaban untuk menguji pengetahuan pemain. Contoh: *Trivial Pursuit*, *Quiz Up*.⁷⁶
- 7) *Deduction Games* (Permainan Deduksi). Permainan yang melibatkan logika dan proses eliminasi untuk mencapai solusi atau identitas tertentu. Contoh: *Clue/Cluedo*, *Guess Who/ Who Is It*.⁷⁷
- 8) *Strategy Games* (Permainan Strategi). Permainan yang membutuhkan perencanaan taktis dan pengambilan keputusan untuk menang. Contoh: *Risk*, *Twilight Struggle*.⁷⁸
- 9) *Economic Games* (Permainan Ekonomi) Permainan dengan fokus pada perdagangan, investasi, atau manajemen sumber daya ekonomi. Contoh: *Monopoly*, *Power Grid*.⁷⁹

⁷⁴ Cross et al., "Your move: An open access dataset of over 1500 board gamer's demographics, preferences and motivations." *Simulation & Gaming* 2023.

⁷⁵ Leacock, M. (2015). *Cooperative Game Dynamics*. Tabletop Studies

⁷⁶ Mann and Gideon. "Learning how to answer questions using trivia games." *COLING 2002: The 19th International Conference on Computational Linguistics*. 2002.

⁷⁷ Barrie, *Deduction Games and Cognitive Development*. Educational Game Design Journal, 2019.

⁷⁸ Leacock, M. *The European Strategy in Board Games*. Tabletop Strategy Journal, 2015.

⁷⁹ Barrie, *Economic Principles in Board Games*. Economics Through Play Journal, 2021.

- 10) *War Games* (Permainan Perang). Board game yang mensimulasikan pertempuran atau konflik. Contoh: *Axis & Allies*, *Warhammer*.⁸⁰

Berdasarkan jenis *board game* diatas *board game* berbasis *who is it* masuk dalam kategori *Deduction Games* (Permainan Deduksi). Jenis permainan ini melibatkan logika dan proses eliminasi untuk menemukan jawaban berdasarkan petunjuk atau informasi yang tersedia. Dalam permainan *who is it*, pemain saling mengajukan pertanyaan untuk mengeliminasi kemungkinan hingga menemukan karakter atau identitas tertentu.

c. Pengertian *Who Is It*

Who is it atau yang dikenal dengan nama *Guess Who* adalah permainan papan klasik yang melibatkan dua pemain. *Who is it* adalah jenis permainan papan yang dirancang untuk menebak identitas seseorang atau karakter berdasarkan petunjuk yang diberikan. Permainan ini sering kali melibatkan dua pemain atau lebih, di mana setiap pemain memiliki papan yang berisi gambar berbagai karakter atau orang. Pemain kemudian bergiliran mengajukan pertanyaan yang dapat dijawab dengan "ya" atau "tidak" untuk mencoba menebak siapa karakter yang dimiliki oleh lawan mereka.⁸¹

d. Langkah-langkah dalam Media Pembelajaran *Board Game Berbasis Who Is It*

- 1) Persiapan Materi Pembelajaran. Tentukan materi yang akan dipelajari yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti mengenal kata-kata dalam Bahasa Arab atau konsep tertentu yang ingin diajarkan. Pilih karakteristik yang sesuai dengan tema yang diajarkan (misalnya, karakteristik orang,

⁸⁰ Deterding and Sebastian, "The pyrrhic victory of game studies: Assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research." 2017

⁸¹ Jatmiko et al., *Joyful English Games: Pendidikan Bahasa Inggris*. Ahisyara Media Indonesia, 2016.

benda, atau hewan jika digunakan untuk melatih kosakata, melatih untuk berbicara dan berpartisipasi sehingga meningkatkan semangat yaitu minat belajar.⁸²

- 2) Penyusunan Papan Permainan (*Board Game*). Buat papan permainan yang memuat gambar atau deskripsi dari karakteristik yang akan ditebak. Pada permainan *who is it*, biasanya terdapat pilihan karakter, dan pemain akan menebak siapa karakter tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Kemudian atur papan permainan sehingga mudah digunakan oleh pemain dan memastikan aturan permainan dipahami.⁸³
- 3) Pengenalan Aturan Permainan kepada Peserta Didik. Jelaskan bagaimana cara bermain permainan *who is it*, yaitu setiap peserta bertanya dengan jawaban yang hanya "Ya" atau "Tidak" untuk menebak karakter yang dipilih oleh lawan. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan ciri-ciri yang ada pada kartu tersebut dengan berbicara menggunakan bahasa Arab. Setelah itu tentukan berapa banyak pemain yang akan berpartisipasi dan berikan instruksi agar permainan berjalan dengan lancar.⁸⁴
- 4) Permainan dimulai . Peserta didik mulai bertanya satu per satu dengan tujuan untuk mengecilkan pilihan karakter yang ada di papan. Sambil bermain, pendidik dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik mengenai penguasaan materi atau penggunaan bahasa yang tepat.

⁸² Salim et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10.3 (2024).

⁸³ Yosifa et al., *Perancangan Board Game Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang*. Diss. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, 2023.

⁸⁴ Hasbro, *Guess Who? Game Instructions*, diakses dari [hasbro.com](https://www.hasbro.com). 2023

- 5) Evaluasi Proses Pembelajaran. Selama atau setelah permainan selesai, guru dapat memberikan evaluasi terhadap penggunaan *board game*, apakah permainan tersebut membantu dalam memahami materi pembelajaran. Kemudian diskusikan kesulitan atau tantangan yang dihadapi peserta didik selama permainan dan berikan penjelasan tambahan jika diperlukan.⁸⁵
- 6) Refleksi dan Penguatan Materi. Setelah permainan, lakukan refleksi bersama peserta didik tentang hal-hal yang dipelajari dan bagaimana permainan tersebut dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Berikan latihan atau tugas tambahan untuk memastikan materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik.⁸⁶

Adapun Cara bermain "*Who Is It*" (secara umum):

- a) Setiap pemain memilih satu karakter dari sekumpulan gambar yang ada di papan, tetapi karakter tersebut tidak diketahui oleh pemain lain.
- b) Pemain kemudian bergiliran bertanya satu per satu tentang karakter tersebut, seperti: "Apakah karakter ini memakai kacamata?" atau "Apakah karakter ini seorang perempuan?"
- c) Berdas arkan jawaban "ya" atau "tidak", pemain dapat menghilangkan karakter-karakter lain yang tidak sesuai dengan petunjuk tersebut.
- d) Tujuan permainan adalah untuk menebak karakter lawan sebelum karakter kita diketahui.⁸⁷

⁸⁵ Ariani et al., "*Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

⁸⁶ Lestari et al., "*Model-model pembelajaran untuk kurikulum merdeka di era society 5.0*. Nilacakra, 2023.

⁸⁷ Lala Salim et al., "*Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD*". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10.3 (2024).

Penggunaan *who is it* sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Arab. Dalam hal ini, permainan ini berfungsi untuk mengenalkan kosakata baru, mengajarkan struktur kalimat, dan meningkatkan kemampuan tanya jawab dalam bahasa Arab. Aktivitas ini secara efektif melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan dalam bahasa Arab. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, permainan ini membantu meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari bahasa Arab, sekaligus mengasah penguasaan kosakata, struktur kalimat dasar, dan kemampuan komunikasi lisan.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat, dalam pengertian sederhana, mengacu pada kecenderungan atau antusiasme yang besar terhadap suatu hal. Minat berhubungan dengan kondisi psikologis peserta didik yang mengandung unsur-unsur perasaan, keinginan, dan gairah dan memperhatikan sesuatu. Minat senantiasa memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan peserta didik sebab semakin besar minat seorang peserta didik terhadap suatu ilmu tertentu, maka semakin besar pula keinginannya untuk mempelajari ilmu pengetahuan tersebut.⁸⁸

Minat belajar terdiri dari dua kata utama, yaitu minat dan belajar, yang sering kita temui, terutama dalam konteks pendidikan. Kedua istilah ini memiliki keterkaitan yang erat, di mana minat menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung proses belajar untuk mencapai prestasi dan hasil yang optimal. Namun, tidak semua peserta

⁸⁸ B M R Bustam et al., "*Pendidikan Bahasa Arab: Untuk Mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam*", ed. Budi Asyhari (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021).

didik memiliki minat yang kuat terhadap pembelajaran. Beberapa dari mereka cenderung lebih memilih aktivitas bermain daripada fokus pada kegiatan belajar.⁸⁹

Menurut Hilgard yang dikutip oleh Daryanto menunjukkan bahwa minat mencakup kecenderungan untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas secara berkesinambungan.⁹⁰

Sebagaimana menurut Djaali bahwa:

Minat adalah perasaan lebih menyukai dan tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dari pihak lain. Minat diartikan sebagai sikap seseorang terhadap suatu hal yang ditandai dengan ketertarikan yang muncul secara alami, tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak lain.⁹¹

Dalam penelitian ini, pendekatan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menjadi kunci dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab, sesuai dengan definisi minat menurut Djaali.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah bahwa:

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁹²

⁸⁹ Praweti, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, Trygu (Bogor, Jawa Barat: GUEPEDIA, n.d.).

⁹⁰ Daryanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010).

⁹¹ Septi Budi Sartika, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022).

⁹² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

Lebih lanjut dijelaskan, pendapat Ahmad Susanto sejalan dengan pandangan Syaiful Bahri Djamarah bahwa minat belajar adalah kecenderungan dan dorongan yang mendorong peserta didik untuk tertarik dan terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, seperti melalui media pembelajaran interaktif.

Sebagaimana menurut Ahmad Susanto bahwa:

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.⁹³

Minat adalah suatu ketertarikan dan kecenderungan terhadap sesuatu tanpa paksaan dari pihak lain. Pada dasarnya, minat muncul dari adanya penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang yang memiliki minat akan cenderung mengekspresikan dirinya melalui aktivitas yang bermanfaat. Minat berperan penting dalam proses belajar. Apabila materi yang dipelajari tidak sesuai dengan ketertarikan peserta didik, mereka akan merasa tidak tertarik dan cenderung malas belajar, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Sebaliknya, materi yang menarik minat peserta didik lebih mudah dipahami, disimpan dalam ingatan, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar.⁹⁴

Menurut Dryanto dalam M.Andi Setiawan, M.Pd mengemukakan bahwa “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Menurut

⁹³ Ahamd Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013).

⁹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021).

Sanjaya Wina dalam M.Andi Setiawan, M.Pd mengemukakan bahwa “belajar pada dasarnya suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik.”⁹⁵

Dari beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwasanya belajar adalah proses mental yang melibatkan aktivitas individu untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat positif, menetap, dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama. Perubahan ini terjadi melalui pengalaman atau latihan yang mencakup aspek fisik dan psikis dari kepribadian seseorang. Namun, proses belajar tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman dan latihan, tetapi juga oleh faktor lain yang sangat penting, yaitu minat belajar.

Beberapa teori belajar yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain:

- 1) Teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku. Belajar dianggap sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan.⁹⁶
- 2) Teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.⁹⁷

⁹⁵ Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, M.Andi Set (Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.), 2022.

⁹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021)

⁹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022).

- 3) Teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal.⁹⁸
- 4) Teori belajar konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi.⁹⁹

Adapun teori belajar yang melatarbelakangi dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan media pembelajaran adalah teori belajar konstruktivisme. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, refleksi, dan interpretasi terhadap informasi yang diperoleh. Dalam konteks penggunaan media *board game*, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui permainan yang dirancang untuk merangsang interaksi, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. Aktivitas bermain secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk membangun pemahamannya terhadap materi bahasa Arab melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan pendekatan konstruktivistik ini, media pembelajaran seperti *board game* menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar karena mengedepankan keterlibatan langsung, suasana belajar yang interaktif, serta penekanan pada pengalaman belajar yang kontekstual.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, minat belajar bahasa Arab adalah dorongan seseorang untuk memahami bahasa Arab sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, serta sebagai sarana untuk mempelajari sumber-sumber ilmu

⁹⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)

⁹⁹ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021)

pengetahuan islam.¹⁰⁰ Selama ini, sikap belajar defensif cenderung memposisikan bahasa asing sebagai rangkaian, bunyi, kata, aturan, atau pola yang harus secara paksa dipindahkan dari pendidik atau buku teks ke kepala peserta didik. Pendidik dianggap anak panah yang selalu siap menerjang. Dampaknya, peserta didik menghindari pendidik. Seringkali pula buku pelajaran menjadi sasaran kejengkelan peserta didik yang secara kasar dihampaskan diatas meja. Hal ini menunjukkan minat mempelajari suatu pelajaran akan mengakibatkan peserta didik tersebut kurang mengikuti pelajaran.¹⁰¹

Apabila peserta didik kurang mengikuti pelajaran bahasa Arab, maka muncul masalah-masalah psikologis pada diri peserta didik yang menjadi penyebab munculnya kesan bahwa bahasa arab adalah beban yang menyiksa dan membosankan sehingga perlu dihindari.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar berfungsi sebagai indikator untuk mengidentifikasi sejauh mana seseorang memiliki minat terhadap kegiatan belajar. Minat berkembang seiring dengan kematangan fisik dan mental seseorang.

Ciri-ciri minat belajar menurut Hurlock diantaranya sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat timbul tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- 3) Minat timbul tergantung pada kesempatan belajar.

¹⁰⁰ Maswani, Bahasa Arab Qur'ani : Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Religiusitas pada Orang Dewasa. (2022). (n.p.): Publica Indonesia Utama.

¹⁰¹ Hasan, Ahmad. *Psikologi Pendidikan dan Motivasi Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022)

- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional, artinya minat berhubungan dengan perasaan yang mengandung makna bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- 7) Minat berbobot egronamis, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.¹⁰²

c. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar adalah karakteristik yang menunjukkan seberapa besar minat terhadap suatu materi atau kegiatan belajar.

Menurut Safari ada beberapa indikator minat belajar diantaranya, sebagai berikut:

- 1) Perasaan Senang, sikap positif dapat mendorong seseorang untuk menyukai suatu mata pelajaran atau aktivitas pembelajaran tertentu.
- 2) Perhatian, fokus mental seseorang terhadap pemahaman, pengamatan, atau hal-hal yang sedang dipelajari. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tertentu.

¹⁰² Hurlock andf Elizabeth. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2021)

- 3) Ketertarikan peserta didik, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong peserta didik untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 4) Keterlibatan peserta didik, Upaya aktif, seperti menyelesaikan tugas di luar jam sekolah, merupakan bagian dari pembiasaan yang ditanamkan oleh guru. Ketaatan terhadap peraturan mencerminkan kecenderungan peserta didik untuk menaati tata tertib dengan kesadaran akan akibat atau konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan.

d. Faktor-faktor Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yakni dalam belajar terlibat berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada menyebabkan minat untuk belajar bagi peserta didik akan berkurang, bahkan akan menjadi hilang sekali, berbicara mengenai faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, dapat ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik itu sendiri titik namun pada dasarnya faktor tersebut dapat dikelompokkan ke dalam faktor intern (dalam diri) peserta didik yang belajar, faktor ekstern dalam (dari luar diri) peserta didik belajar dan faktor atau pendekatan belajar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu.¹⁰³

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar dan ini masih dapat Udin Juhrodin digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor sosial dan faktor non sosial.
- 2) Faktor yang berasal dalam diri pelajar dan ini pun dapat digolongkan dua golongan yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis.

¹⁰³ R Dewi, *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan*, Rika, Dewi (Aceh: Penerbit NEM, 2021).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat dibagi tiga bagian yaitu faktor stimulus belajar faktor metode belajar dan faktor individu. Kedua pendapat di atas maka pada pokoknya faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga kelompok yakni faktor intern faktor ekstern dan faktor teknik atau pendekatan belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh faktor itu dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dalam belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Arab ada 2 faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Arab , diantaranya

- a) Faktor Linguistik yaitu faktor yang bersumber dari segi bunyi, kosakata, kalimat, dan tulisan.¹⁰⁴
- b) Faktor Non linguistik dibagi menjadi 2 faktor yaitu dari dalam meliputi dari segi minat, bakat, motivasi, pengalaman terdahulu terhadap pembelajaran. Sedangkan faktor dari luar dipengaruhi oleh sosio-kultural, keluarga, pendidik, dan buku teks.¹⁰⁵

Salah satu penyebab utama kesulitan belajar adalah kurangnya minat terhadap suatu pelajaran. Terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik dapat memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari, dan minat menjadi faktor penting yang mendorong pemusatan perhatian tersebut. Sebaliknya, jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik cenderung tidak belajar dengan optimal karena tidak ada daya tarik yang memotivasi mereka.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Susanto, Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: Dalam Perspektif Komunikatif. (2016).

¹⁰⁵ Inayati and Nurul Latifatul. *Pendidikan Bahasa Arab: Konsep Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Muhammadiyah University Press. 2023.

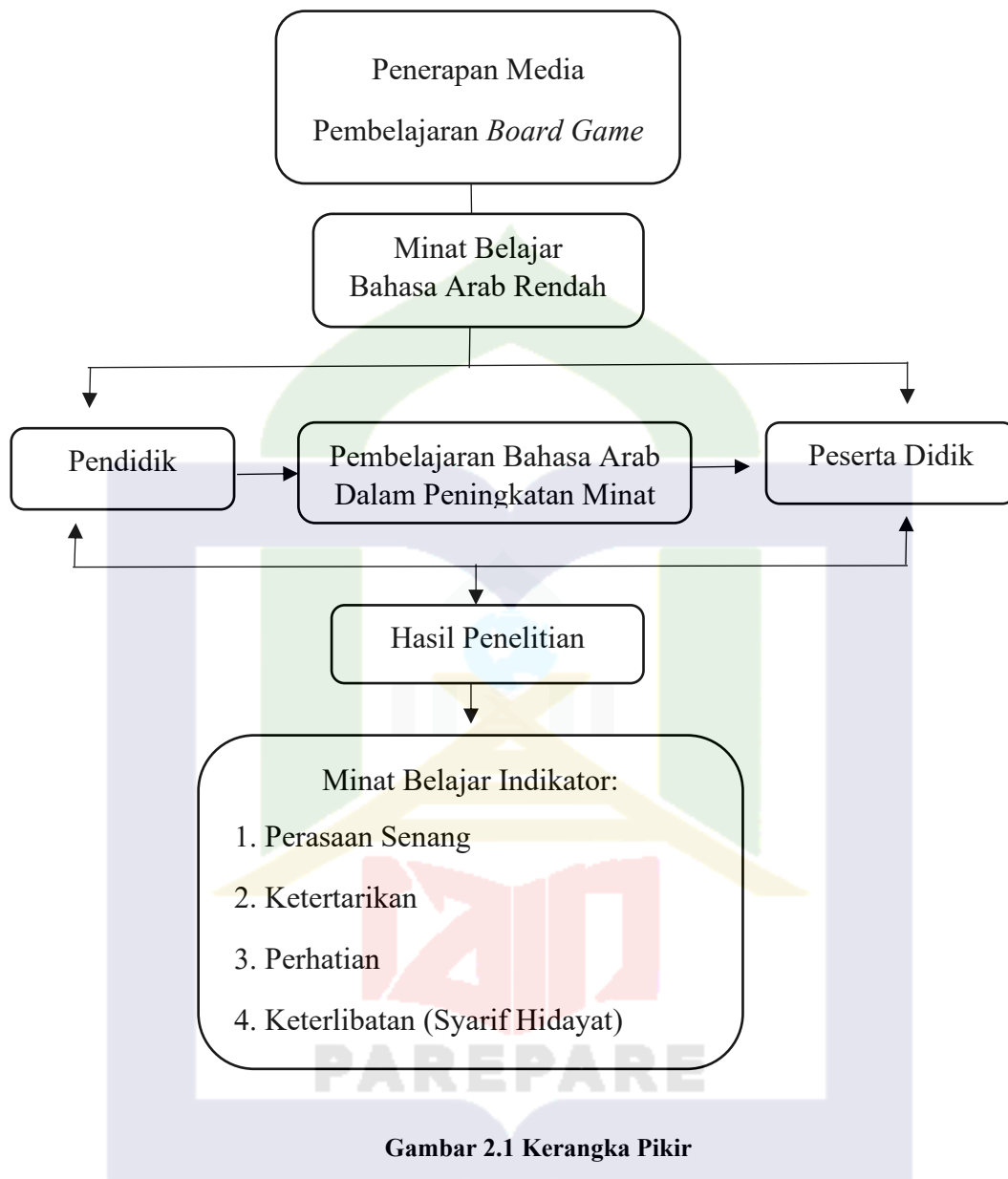
¹⁰⁶ Wahyuningsih et al., "Pendekatan humanistik melalui permainan edukatif bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu." *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4.1 (2021).

Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menjaga motivasi belajar peserta didik, memenuhi kebutuhan serta minat mereka, agar dapat memastikan sikap positif dan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu mengembangkan motivasi dan minat peserta didik dengan cara membantu mereka memahami keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan peran mereka sebagai individu.¹⁰⁷

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini menggambarkan alur pemikiran dalam penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab di kelas X B MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Arab. Untuk mengatasi permasalahan ini, digunakan media pembelajaran berbasis *board game who is it* sebagai strategi inovatif dalam proses pembelajaran

¹⁰⁷ Karfika Suci Ramadhani et al., "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan tinjauan teori yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Swasta DDI Pangkajene, Sidrap. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive samplin teknik ini dipilih karena peneliti memiliki kriteria khusus dalam menentukan subjek yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Kriteria pemilihan subjek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik yang terdaftar aktif di kelas X Madrasah Aliyah Swasta DDI Pangkajene, Sidrap pada tahun ajaran berjalan.
2. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam peningkatan minat belajar bahasa Arab.
3. Peserta didik yang memiliki tingkat minat belajar yang bervariasi, dari rendah hingga tinggi.

Alasan pemilihan peserta didik kelas X sebagai subjek penelitian adalah:

1. Kelas X merupakan tahap awal pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah, sehingga pemahaman dan minat belajar pada tahap ini sangat menentukan keberhasilan pembelajaran selanjutnya.
2. Peserta didik kelas X umumnya masih dalam masa penyesuaian dengan metode pembelajaran baru, sehingga penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *board game* diharapkan dapat lebih efektif meningkatkan minat belajar mereka.
3. Kelas X memiliki jumlah peserta didik yang representatif dan memadai untuk dijadikan sampel penelitian sehingga hasil yang diperoleh dapat

mencerminkan kondisi nyata dalam proses pembelajaran di Madrasah Aliyah Swasta Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap.

Karakteristik Subjek Penelitian:

1. Usia: rata-rata berusia 13-14 tahun.
2. Latar belakang : peserta didik dari latar belakang sosial ekonomi dan memiliki tingkat kemampuan akademik yang beragam.
3. Pengalaman belajar bahasa Arab: Telah mempelajari bahasa Arab setidaknya selama satu tahun di tingkat Madrasah Aliyah.
4. Jumlah terdiri atas peserta didik kelas X.B di Madrasah Aliyah Swasta Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap, yang berjumlah 33 orang. Jumlah ini terdiri dari 24 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini akan dilakukan pada tempat dan waktu sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian

Peneliti ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Swasta Ma'had DDI Pangkajene, Sidrap yang beralamat di Jl.Rusa NO.16, Kel. Lautang Benteng, Kec.Maritengngae, Kab.Sidrap Provinsi Sulawesi Selatan. Diharapkan akan memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Untuk memperoleh informasi tersebut peneliti menentukan subjek yang akan diambil dalam penelitian yaitu peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan:

- a) Madrasah Aliyah Swasta Ma'had DDI merupakan salah satu lembaga yang memiliki focus pada pengajaran bahasa Arab di tingkat menengah atas di Kabupaten Sidrap.
- b) Berdasarkan observasi awal, ditemukan adanya kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab di sekolah ini.
- c) Pihak sekolah memberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan penelitian ini, sehingga memudahkan proses pengumpulan data dan penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*.
- d) Lokasi sekolah yang strategis dan aksesnya mudah dicapai oleh peneliti, memungkinkan pelaksanaan penelitian yang efektif dan efisien.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal penelitian ini disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi dan setelah mendapat izin dari pihak-pihak yang berwenang. Perkiraan waktu pelaksanaan penelitian ini selama dua bulan guna memperoleh informasi berupa pengumpulan data dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

C. Prosedur Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Suatu metodologi yang berfokus pada peningkatan proses pembelajaran di tingkat kelas. Sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk mengevaluasi dan memperbaiki media pembelajaran mereka, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran serta kualitas peserta didik.¹⁰⁸

¹⁰⁸ Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012).

Berdasarkan Penelitian Shahim, A. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang bersifat iteratif dan siklus, melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, evaluasi, dan perencanaan ulang untuk mengatasi tantangan dan meningkatkan praktik pengajaran di kelas. PTK menggabungkan tindakan untuk membawa perubahan positif dengan peneliti untuk menganalisis efek tindakan tersebut, serta bersifat kolaboratif dan reflektif di mana pendidik bekerja sama untuk memperbaiki metode pengajaran melalui refleksi dan tindakan sistematis.¹⁰⁹

Dalam konteks ini, PTK dipilih sebagai metode yang tepat untuk menyelidiki penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik. PTK ini memungkinkan pendidik untuk melakukan refleksi mendalam terhadap praktik mengajar mereka, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan menguji strategi baru dalam lingkungan kelas yang nyata.

Karakteristik kunci dari PTK yang relevan dengan penelitian ini meliputi:

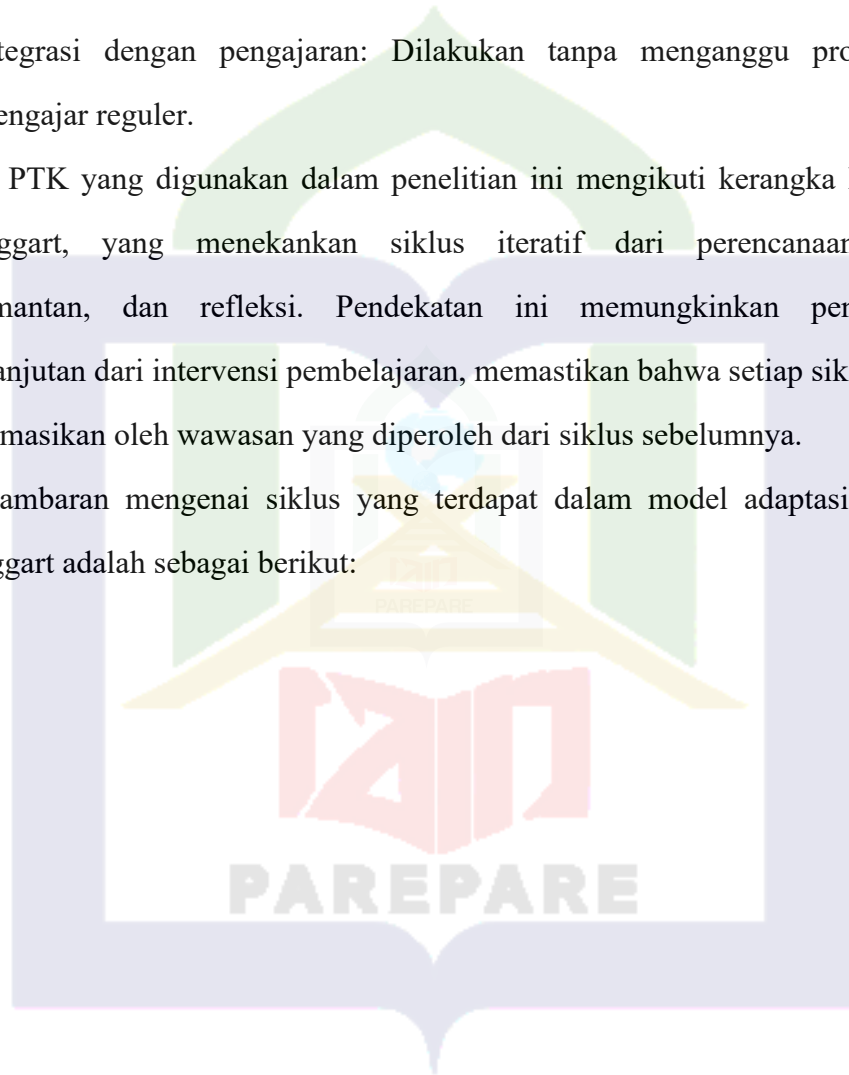
1. Fokus pada konteks spesifik: Penelitian ini dirancang untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang dihadapi di kelas X Madrasah Aliyah Swasta DDI Pangkajene, Sidrap.
2. Kolaborasi aktif: Melibatkan kerjasama erat antara peneliti, pendidik bahasa Arab dan peserta didik.
3. Siklus evaluasi diri: Menggunakan proses berulang yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

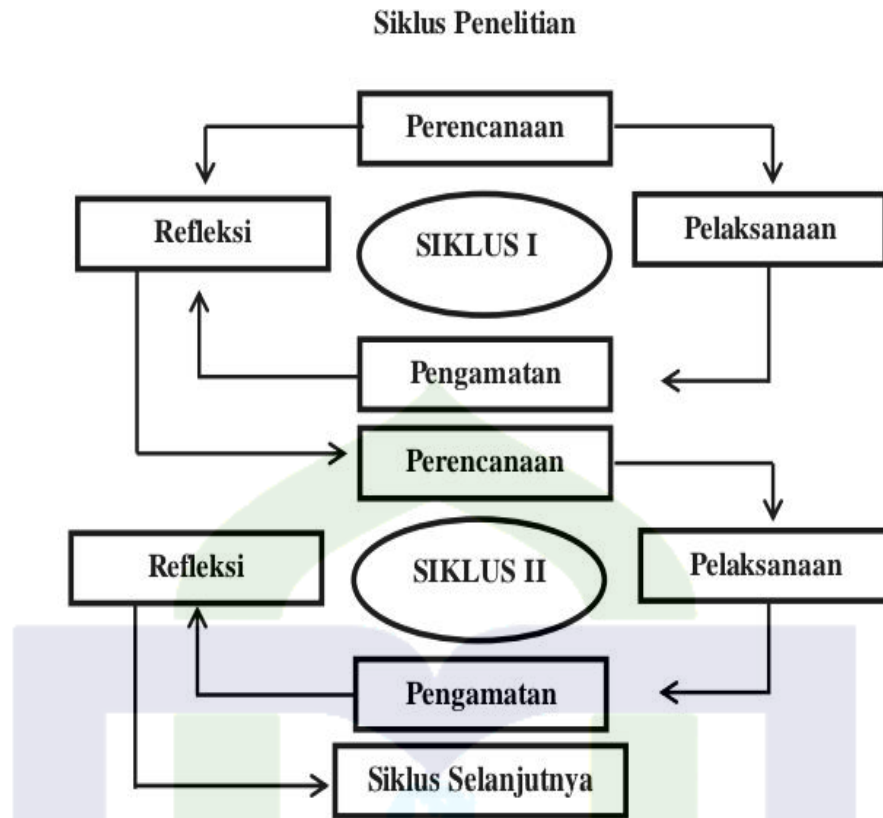
¹⁰⁹ Ajmal Shahim. "Relationship between Classroom Research, Teacher Research and Action Research. 2022

4. Fleksibilitas: Memungkinkan penyesuaian strategi berdasarkan temuan dan umpan balik selama penelitian.
5. Berbasis data empiris: Menbgandalkan observasi langsung dan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif.
6. Integrasi dengan pengajaran: Dilakukan tanpa mengganggu proses belajar-mengajar reguler.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti kerangka Kemmis dan McTaggart, yang menekankan siklus iteratif dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan penyempurnaan berkelanjutan dari intervensi pembelajaran, memastikan bahwa setiap siklus diinformasikan oleh wawasan yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

Gambaran mengenai siklus yang terdapat dalam model adaptasi Kemmis & McTaggart adalah sebagai berikut:





Gambar 3.1 Alur Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc.Taggart¹¹⁰

Pada penelitian ini dilaksanakan dua siklus untuk melihat bagaimana penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap. Setiap siklus terdiri dari dua tahap, yakni

Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap penting dalam menjalankan suatu aktivitas, termasuk penelitian. Perencanaan yang baik bertujuan untuk memastikan penelitian dapat berlangsung secara efisien dan efektif. Pada tahap perencanaan hal yang dapat

¹¹⁰ Sukardi, Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya (Cet, III; Jakarta, PT Bumi Aksara, 2015).

dilakukan adalah melakukan identifikasi masalah dengan menentukan masalah atau tantangan tertentu yang ingin diatasi dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah itu melakukan penetapan tujuan yang jelas dan spesifik yang ingin dicapai dalam pelaksanaan PTK. Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan Tindakan, yaitu dengan merencanakan strategi atau langkah-langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹¹¹

Beberapa persiapan yang diperlukan untuk melaksanakan siklus I antara lain: a. Mengadakan sosialisasi dengan pendidik bidang studi Bahasa Arab, mendiskusikan bersama mengenai konsep media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*, dan membicarakan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). c. Mempersiapkan buku-buku referensi yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. d. Mempersiapkan skenario pembelajaran dan instrumen penelitian tindakan kelas seperti: Pedoman observasi Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berupa checklist data untuk melihat indikator penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Swasta DDI Pangkajene Sidrap.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahap implementasi dari seluruh rencana pembelajaran yang telah disusun secara sistematis. Pada tahap ini, peneliti bekerja sama dengan pendidik bahasa Arab melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan

¹¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021).

media *board game* berbasis “*Who Is It*” sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah dirancang dengan memasukkan unsur permainan edukatif. Kegiatan ini dilakukan pada waktu yang telah disepakati bersama guru bahasa Arab di kelas X Madrasah Aliyah Swasta Ma’had DDI Pangkajene Sidrap. Selama proses berlangsung, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing, sedangkan peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap keterlibatan peserta didik.

Pembelajaran dilakukan di dalam kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Fokus utama dalam pelaksanaan ini adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu:

a. Kegiatan awal

- 1) pendidik membuka pelajaran dengan memberi salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa.
- 2) Pendidik melakukan absensi dan menanyakan kondisi umum peserta didik sebagai bentuk membangun kedekatan emosional.
- 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu dan menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan melalui permainan edukatif.
- 4) Pendidik memberikan motivasi awal kepada peserta didik agar antusias dan siap mengikuti pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Fokus utama dalam kegiatan inti adalah pada proses pembelajaran Bahasa Arab melalui media *board game*, bukan sekadar bermain.

Langkah-langkahnya meliputi:

- 1) Pendidik menjelaskan kembali materi mufrodat yang akan digunakan dalam pembelajaran hari itu. Mufrodat yang dipilih disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan dalam RPP.
- 2) Pendidik membagikan kartu dan papan permainan *who is it* yang telah dimodifikasi agar memuat gambar karakter dan kosa kata dalam bahasa Arab.
- 3) Setelah langkah selanjutnya pendidik memberikan contoh kalimat pertanyaan dalam bahasa Arab yang digunakan dalam permainan, seperti: "هل هو طويل؟" (Apakah dia tinggi?) atau "هل يلبس نظارة؟" (Apakah dia memakai kacamata?).
- 4) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan mulai memainkan *board game*. Selama permainan berlangsung, peserta didik harus:
 - a) Mengajukan pertanyaan dalam bahasa Arab kepada lawannya.
 - b) Menjawab pertanyaan dengan jawaban sederhana dalam bahasa Arab.
 - c) Menggunakan mufrodat yang telah dipelajari dalam konteks komunikasi nyata.
- 5) Pendidik berkeliling untuk membimbing peserta didik, memberikan koreksi jika terjadi kesalahan dalam penggunaan kosa kata, serta memberikan apresiasi bagi siswa yang aktif dan tepat dalam berbahasa.
- 6) Permainan ini sekaligus menjadi sarana latihan praktik berbahasa, di mana peserta didik dituntut berpikir kritis dalam memahami karakteristik lawan,

serta menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi selama proses pembelajaran.

- 7) Sambil bermain, peserta didik sebenarnya sedang melakukan proses pembelajaran secara kontekstual dan bermakna, yang tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga mengasah keterampilan bahasa mereka, khususnya dalam berbicara (kalam) dan menyimak (istima').

c. Kegiatan Akhir

- 1) Pendidik mengajak peserta didik untuk menyampaikan kembali kosa kata yang mereka gunakan selama permainan dan merefleksikan pengalaman belajar mereka hari itu.
- 2) Pendidik memandu diskusi ringan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami penggunaan kosa kata dan struktur kalimat dalam konteks yang dipraktikkan.
- 3) Pendidik memberikan umpan balik dan apresiasi terhadap kelompok atau siswa yang aktif dan menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berbahasa.
- 4) Pendidik menyimpulkan pembelajaran hari itu dan mengaitkan kembali dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- 5) Pendidik memberikan motivasi untuk terus belajar dan menyampaikan materi atau kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- 6) Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

3. Observasi

Tahap ini mencakup pelaksanaan tindakan dan proses pengamatan (observasi). Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenal

efektivitas tindakan yang diterapkan.¹¹² Pada tahap ini, peserta didik atau peneliti mengamati diantaranya,

- a) Respons peserta didik terhadap penggunaan *board game* berbasis *who is it*
- b) Tingkat partisipasi peserta didik dalam permainan.
- c) Keterlibatan peserta didik dalam berbicara bahasa Arab selama proses berlangsung.

Adapun pada penggunaan aplikasinya dalam hal observasi sebagai berikut:

- a) Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan untuk mencatat:
- b) Jumlah peserta didik yang aktif bertanya atau menjawab.
- c) Frekuensi penggunaan bahasa Arab.
- d) Sikap peserta didik selama permainan
- e) Evaluasi

4. Refleksi

Refleksi adalah analisis hasil evaluasi untuk merumuskan langkah berikutnya. Refleksi dilakukan untuk menentukan keberlanjutan atau revisi tindakan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi bertujuan untuk:

- a) Mengevaluasi keberhasilan tindakan berdasarkan data evaluasi.
- b) Merancang tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan.¹¹³

Reflekting/Reflection adalah kegiatan mengulas secara kritis (reflective) tentang perubahan yang terjadi (i) pada peserta didik, (ii) suasana kelas, (iii) pendidik.

¹¹² Purwanto, Eko Sigit. "Penelitian Tindakan Kelas." (2023).

¹¹³ Rahman, Taufiqur, and M. Pd. *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. CV. Pilar Nusantara, 2018.

Pada tahap ini, peserta didik sebagai peneliti menjawab pertanyaan mengapa (*why*), bagaimana (*how*), dan sejauh mana (*to what extent*) intervensi/ tindakan telah menghasilkan perubahan secara signifikan/ meyakinkan. Kolaborasi dengan rekan guru (termasuk para ahli) akan memakan peran sentral dalam memutuskan nilai keberhasilan (seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan : apa/ di mana perubahan terjadi, mengapa demikian apa kelebihan/ kekurangan, langkahlangkah penyempurnaan dan sebagainya).

Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peneliti mencoba untuk mengatasi kekurangan/kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan. Hal ini kalau ditemukan cara atau strateginya maka diperlukan menyusun rencana untuk melaksanakan tindakan/siklus berikutnya. Dari siklus ini diharapkan merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Tahapan pada siklus perlu direncanakan seperti pada siklus-siklus sebelumnya.¹¹⁴

Siklus II

1. Perencanaan

- a. Menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan evaluasi dari Siklus.
- b. Memodifikasi aturan *board game* agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- c. Menyusun kembali RPP dengan strategi yang lebih efektif.

2. Pelaksanaan

a. Kegiatan Awal

- 1) Pendidik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa bersama.

¹¹⁴ Susilowati, Dwi. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran." *Jurnal ilmiah edunomika* 2.01 (2018).

- 2) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik
 - 3) Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik.
 - 4) Pendidik menjelaskan kembali tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan inti
- 1) Pendidik menerapkan strategi yang telah diperbaiki dalam permainan *board game* berbasis *who is it*
 - 2) Memberikan arahan tambahan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *board game* berbasis *who is it*.
 - 3) Pendidik kembali menggunakan *board game* dengan modifikasi yang telah dibuat.
 - 4) Pendidik lebih aktif dalam memberikan arahan dan evaluasi selama permainan berlangsung.
- c. Kegiatan Akhir
- 1) Meminta peserta didik merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
 - 2) Pendidik mengadakan sesi diskusi terkait pengalaman peserta didik selama pembelajaran.
 - 3) Pendidik memberikan kesimpulan dan motivasi kepada peserta didik untuk terus meningkatkan minat belajar bahasa Arab.
3. Observasi
- 1) Menganalisis peningkatan keterlibatan dan minat belajar peserta didik.
 - 2) Mencatat kelebihan dan kekurangan dari penerapan *board game* di siklus
4. Evaluasi dan Refleksi
- 1) Menilai keberhasilan metode pembelajaran dengan membandingkan hasil dari kedua siklus.
 - 2) Mengidentifikasi perubahan signifikan dalam minat belajar peserta didik.

- 3) Menarik kesimpulan akhir mengenai efektivitas *board game "Who Is It"* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab.

C. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan dapat memperoleh data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan dari pelaksanaan PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk peserta didik dianalisis berdasarkan nilai hasil tes hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan.¹¹⁵ Pengamatan mencakup berbagai aktivitas yang membutuhkan perhatian terhadap objek yang menjadi subjek penelitian, menggunakan indra sebagai alat utama untuk memahami objek tersebut. Observasi dilakukan secara sengaja dengan kesadaran penuh, mengikuti tahapan atau prosedur yang telah ditentukan. Data observasi akan diolah untuk menilai sejauh mana proses penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* di MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk

¹¹⁵ Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Prof. Dr. Conny R. Semiawan. (Yogyakarta: Grasindo, n.d.); Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2021

dijawabnya . Angket ini akan diberikan oleh peneliti pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran board game berbasis who is it pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.

Skala Likert digunakan sebagai metode pengukuran untuk mengevaluasi sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Dalam penelitian ini, Skala Likert yang digunakan memiliki rentang skor dari 1 hingga 5. Pemilihan skala ini bertujuan agar jawaban responden dapat secara jelas menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil yang diperoleh lebih relevan dan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai aspek-aspek yang diteliti.

Tabel 3.1 Skala Likert

NO.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Kurang Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

D Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data dan mendukung proses pengumpulan data yang diinginkan, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *board game* berbasis “Who Is It” dalam meningkatkan minat

belajar bahasa Arab peserta didik Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*. Observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek-aspek yang diamati meliputi:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi

Aktivitas Pendidik

NO	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		YA	Tidak
1	Pendidik melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Allah SWT dan berdoa untuk memulai pembelajaran		
2	Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin		
3	Pendidik menyampaikan cakupan materi, uraian, dan tujuan kegiatan pembelajaran		

4	Pendidik menyiapkan seperangkat media yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti Laptop, LCD, dan <i>Board Game</i>		
5	Pendidik menjelaskan cara bermain <i>board game</i> berbasis <i>who is it</i>		
6	Pendidik memberikan waktu selama 10 menit kepada peserta didik untuk memahami dan mempelajari materi tersebut		

2. Angket

Tabel 3.3 Kisi-kisi Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah
Minat	Perasaan Senang	1. Peserta didik merasa senang bahasa Arab	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
		2. Peserta didik bahagia selama proses pembelajaran		
		3. Peserta semangat dalam belajar bahasa Arab		

Belajar Bahasa Arab	Perhatian	1. Fokus selama proses pembelajaran berlangsung 2. Konsentrasi terhadap materi 3. Respon positif terhadap pertanyaan pendidik	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
		1. Peserta didik tertarik dalam belajar 2. Ketertarikan menguasai materi bahasa Arab 3. Penasaran terkait materi yang disampaikan	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
	Keterlibatan	1. Mengajukan pertanyaan	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	7

		terhadap materi		
		2. Berpartisipasi dalam kegiatan belajar		
		3. Mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran		
		Total		25

E. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dalam Huda mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru. Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/ verification*).¹¹⁶ Analisis data kualitatif model Miles dan Huberman dalam Zai terdapat 3 (tiga) tahap yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data/analisis data dan tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi langkah selanjutnya.¹¹⁷

¹¹⁶ Huda Isra et al., "Mapping Floating Market Lok Baintan Dalam Mendukung Optimalisasi Penerapan Strategi Marketing Untuk Meningkatkan Pendapatan Pedagang Di Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan." *Co-Value Jurnal Ekonomi Koperasi Dan Kewirausahaan* 14.8 (2024).

¹¹⁷ Zai, Eka Periaman et al., "Peran Kepala Sekolah dalam Pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah di SMA Negeri 1 Ulugawo." *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 3.2 (2022).

1) Tahap Reduksi data

Tahap Reduksi Data Sejumlah langkah analisis selama pengumpulan data menurut Miles dan Huberman adalah : Pertama, meringkas data kontak langsung dengan orang, kejadian dan situasi di lokasi penelitian. Pada langkah pertama ini termasuk pula memilih dan meringkas dokumen yang relevan.

Kedua, pengkodean. Pengkodean hendaknya memperhatikan setidaknya-tidaknya empat hal yaitu digunakan simbol atau ringkasan, kode dibangun dalam suatu struktur tertentu, kode dibangun dengan tingkat rinci tertentu. Keseluruhannya dibangun dalam suatu sistem yang integratif.

Ketiga, dalam analisis selama pengumpulan data adalah pembuatan catatan obyektif. Peneliti perlu mencatat sekaligus mengklasifikasikan dan mengedit jawaban atau situasi sebagaimana adanya, faktual atau obyektif-deskriptif.

Keempat, membuat catatan reflektif. Menuliskan apa yang terangan dan terfikir oleh peneliti dalam sangkut paut dengan catatan obyektif tersebut diatas. Harus dipisahkan antara catatan obyektif dan catatan reflektif. Kelima, membuat catatan marginal. Miles dan Huberman memisahkan komentar peneliti mengenai substansi dan metodologinya. Komentar substansial merupakan catatan marginal. Keenam, penyimpanan data. Untuk menyimpan data setidaknya-tidaknya ada tiga hal yang perlu diperhatikan pemberian label, mempunyai format yang uniform dan normalisasi tertentu, menggunakan angka indeks dengan sistem terorganisasi baik. Ketujuh, analisis data selama pengumpulan data merupakan pembuatan memo. Memo yang dimaksud Miles dan Huberman adalah teoritisasi ide atau konseptualisasi ide, dimulai dengan pengembangan pendapat atau porposisi. Kedelapan, analisis antarlokasi. Ada kemungkinan bahwa studi dilakukan pada lebih dari satu lokasi atau

dilakukan oleh lebih satu staf peneliti. Pertemuan antar peneliti untuk menuliskan 24 kembali catatan deskriptif, catatan reflektif, catatan marginal dan memo masing-masing lokasi atau masing-masing peneliti menjadi yang konform satu dengan lainnya, perlu dilakukan. Kesembilan, pembuatan ringkasan sementara antar lokasi. Isinya lebih bersifat matriks tentang ada tidaknya data yang dicari pada setiap lokasi. Ketiga, dalam analisis selama pengumpulan data adalah pembuatan catatan obyektif. Peneliti perlu mencatat sekaligus mengklasifikasikan dan mengedit jawaban atau situasi sebagaimana adanya, faktual atau obyektif-deskriptif.

Keempat, membuat catatan reflektif. Menuliskan apa yang terangan dan terfikir oleh peneliti dalam sangkut paut dengan catatan obyektif tersebut diatas. Harus dipisahkan antara catatan obyektif dan catatan reflektif. Kelima, membuat catatan marginal. Miles dan Huberman memisahkan komentar peneliti mengenai subtansi dan metodologinya. Komentar substantial merupakan catatan marginal. Keenam, penyimpanan data. Untuk menyimpan data setidaknya-tidaknya ada tiga hal yang perlu diperhatikan pemberian label, mempunyai format yang uniform dan normalisasi tertentu, menggunakan angka indeks dengan sistem terorganisasi baik. Ketujuh, analisis data selama pengumpulan data merupakan pembuatan memo. Memo yang dimaksud Miles dan Huberman adalah teoritisasi ide atau konseptualisasi ide, dimulai dengan pengembangan pendapat atau porposisi. Kedelapan, analisis antarlokasi. Ada kemungkinan bahwa studi dilakukan pada lebih dari satu lokasi atau dilakukan oleh lebih satu staf peneliti. Pertemuan antar peneliti untuk menuliskan 24 kembali catatan deskriptif, catatan reflektif, catatn marginal dan memo masing-masing lokasi atau masing-masing peneliti menjadi yang konform satu dengan

lainnya, perlu dilakukan. Kesembilan, pembuatan ringkasan sementara antar lokasi. Isinya lebih bersifat matriks tentang ada tidaknya data yang dicari pada setiap lokasi.

2) Tahap Penyajian Data / Analisis Data

Setelah Pengumpulan Data Pada tahap ini peneliti banyak terlibat dalam kegiatan penyajian atau penampilan (display) dari data yang dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya, mengingat bahwa peneliti kualitatif banyak menyusun teks naratif. Display adalah format yang menyajikan informasi secara tematik kepada pembaca. Miles dan Huberman memperkenalkan dua macam format, yaitu : diagram konteks (context chart) dan matriks.

Miles, Huberman penelitian kualitatif biasanya difokuskan pada kata-kata, tindakan- tindakan orang yang terjadi pada konteks tertentu. Konteks tersebut dapat dilihat sebagai aspek relevan segera dari situasi yang bersangkutan, maupun sebagai aspek relevan dari sistem sosial dimana seseorang berfungsi ruang kelas, sekolah, departemen, keluarga, agen, masyarakat lokal. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisirkan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya. Pada langkah ini peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Prosesnya dapat dilakukan dengan cara menampilkan data, membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian. Penyajian data yang baik merupakan satu langkah penting menuju tercapainya analisis kualitatif yang valid dan handal. Miles dan Huberman menyatakan: *"the most frequent form of display data for qualitative research data in*

the post has been narrative text” yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3) Tahap Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah selanjutnya adalah tahap penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang disebut sebagai verifikasi data. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali ke lapangan maka kesimpulan yang diperoleh merupakan kesimpulan yang kredibel. Kualitas suatu data dapat dinilai melalui beberapa metode, yaitu: a) Mengecek representativeness atau keterwakilan data b) Mengecek data dari pengaruh peneliti c) Mengecek melalui triangulasi d) Melakukan pembobotan bukti dari sumber data-data yang dapat dipercaya e) Membuat perbandingan atau mengkontraskan data f) Menggunakan kasus ekstrim yang direalisasi dengan memaknai data negatif.

a) Model Analisis Data

b) Analisis Hasil Observasi

Masing-masing Lembar Observasi dihitung dengan mencari nilai rerata peningkatan Peserta didik berdasarkan lembar observasi:

$$\text{Total Skor Aspek Peningkatan } M = \frac{\text{Total skor Aspek Peningkatan}}{\text{Jumlah Peserta didik}}$$

Skala	Deskripsi
80-100	Peningkatan Sangat Tinggi
60-79	Peningkatan Tinggi
40-59	Peningkatan Cukup
20-39	Peningkatan Kurang
0-19	Tidak Ada Peningkatan

c) Analisis catatan refleksi

Catatan Refleksi akan dianalisis dengan mengacu kepada pemenuhan tuntutan perbaikan dalam proses pembelajaran dan dimasukkan pada bagian perencanaan di siklus berikutnya.¹¹⁸

¹¹⁸ Udin Juhrocin, Membaca Anak Usia Dini, "Proposal Penelitian Tindakan Kelas," n.d, 2021.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* di Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap

Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap menjadi pembahasan pertama pada bagian ini, peneliti mendeskripsikan penerpana media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dengan pendekatan deskripsi kegiatan/aktivitas sebagai suatu hasil penelitian yang dilakukan di MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap. Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi, dan refleksi. Proses penerapan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik dengan menggunakan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah pembahasan rinci mengenai setiap tahap dalam siklus PTK yang dilakukan.

a. Siklus I

1) Perencanaan (Planning)

Tahapan awal pada siklus I adalah kegiatan perencanaan yang merupakan bagian penting dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perencanaan ini disusun sebagai dasar pelaksanaan dan pengamatan terhadap penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dalam upaya meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap.

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik terlihat kurang antusias dan belum menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi. Mereka cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran bahasa Arab adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti berkonsultasi dengan pendidik mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b) Peneliti menjelaskan tahapan tindakan yang akan dilaksanakan di kelas.
- c) Peneliti menyusun indikator-indikator minat belajar sebagai dasar penilaian sebelum dan sesudah tindakan.
- d) Peneliti menunjukkan bentuk *board game* berbasis *who is it* yang akan digunakan beserta cara penggunaannya dalam pembelajaran.
- e) Peneliti menyampaikan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar peserta didik.
- f) Peneliti dan peserta didik menyepakati seluruh aspek perencanaan untuk menjadi pedoman dalam pelaksanaan tindakan.

Dari hasil diskusi tersebut, disepakati bahwa media *board game* berbasis *who is it* layak untuk diterapkan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Observasi awal juga menunjukkan bahwa peserta didik masih merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Mereka kurang merespon arahan dari pendidik dan merasa kesulitan dalam memahami serta mengingat kosakata baru. Oleh karena itu, *board game* berbasis *who is it* yang dirancang dengan konten berbahasa Arab diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan perencanaan yang telah disusun, penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Dengan melibatkan mereka secara langsung dalam permainan yang edukatif, diharapkan pula dapat menumbuhkan minat serta memperkuat pemahaman materi secara kontekstual.

2) Pelaksanaan (Action)

Setelah melakukan perencanaan yang matang serta berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa Arab untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan, peneliti mulai melaksanakan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran berupa *board game* berbasis *who is it* kepada peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene, Kabupaten Sidrap.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini, peneliti berperan sebagai fasilitator sekaligus pemimpin kegiatan pembelajaran. Adapun urutan pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dan kedua adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti memasuki ruang kelas dan memulai kegiatan pembuka dengan memberi salam serta doa bersama.

- b) Peneliti memperkenalkan diri kepada peserta didik dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.
- c) Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran serta pentingnya materi kosa kata dalam bahasa Arab.
- d) Peneliti membagikan lembar pre-test penelitian untuk mengukur minat belajar awal peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Arab.
- e) Setelah pengumpulan pre-test peneliti memberikan motivasi singkat kepada peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
- f) Peneliti memperkenalkan media board game berbasis *who is it* kepada peserta didik dan menjelaskan cara bermain serta aturannya secara rinci.
- g) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan *board game* secara bergiliran.
- h) Setiap peserta didik mendapat giliran untuk menebak karakter berdasarkan petunjuk dalam bahasa Arab yang telah disediakan di kartu permainan.
- i) Peneliti membimbing jalannya permainan dan membantu jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata atau aturan permainan.
- j) Saat permainan berlangsung, peneliti mencatat respons peserta didik, keterlibatan, serta ekspresi mereka selama proses bermain.
- k) Peneliti memberikan penguatan kepada peserta didik yang mampu menebak dengan benar serta memberi motivasi kepada yang masih kurang aktif.
- i) Peneliti menyisipkan penjelasan tambahan terkait mufradat (kosakata) yang muncul dalam permainan, baik dalam bentuk tulisan di papan tulis maupun lisan.

- l) Peserta didik menyalin kosa kata baru yang ditemukan selama bermain ke dalam buku catatan mereka.
 - m) Peneliti memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada kosa kata atau kalimat yang belum dipahami.
 - n) Peneliti memberikan penilaian informal terhadap keaktifan dan pemahaman peserta didik selama bermain *board game* berbasis *who is it*
 - o) Peneliti menutup kegiatan dengan refleksi ringan mengenai apa yang telah dipelajari serta memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasi mereka.
 - p) Di akhir sesi, peserta didik diberikan lembar tugas ringan yang berisi kosa kata yang telah mereka temui dalam *board game* berbasis *who is it*. Tugas ini bukan hanya untuk menguji ingatan mereka, tetapi juga sebagai cara untuk menjaga keterlibatan mereka terhadap materi bahasa Arab secara berkelanjutan, sehingga minat belajar mereka tidak hanya muncul saat bermain, tetapi juga bertahan setelah pembelajaran selesai.
- 3) Observasi atau pengamatan

Peneliti mengamati pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dalam siklus I, baik secara langsung maupun melalui observasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap peneliti selama proses penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*. Dalam pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dan kedua, peneliti menyampaikan materi kosakata berbahasa Arab terkait makanan, minuman, tempat dan perlengkapan makanan, dan giz menggunakan *media board game* berbasis *who is it* dan kartu yang dimodifikasi.

Pengamatan dilakukan tidak hanya terhadap aktivitas peserta didik, tetapi juga terhadap cara peneliti menerapkan media pembelajaran, serta bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran tersebut. Selain itu, pelaksanaan tindakan juga berada di bawah pengawasan pendidik sebagai guru mata pelajaran.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Indikator	Hasil Pengamatan terhadap Peserta Didik
1	Perasaan Senang	Peserta didik hanya merasa senang saat bermain board game, tetapi semangat dan kesenangan langsung menurun begitu permainan selesai
2	Perhatian	Banyak peserta didik kehilangan fokus saat menunggu giliran, perhatian hanya tertuju pada kartu permainan, bukan pada penjelasan mufradat atau konteks penggunaan dalam kalimat
3	Ketertarikan Peserta Didik	Ketertarikan muncul hanya di sesi kompetisi/pengumpulan poin tanpa insentif, sebagian besar kembali pasif dan kurang antusias memahami mufradat
4	Keterlibatan Peserta Didik	Aktivitas menebak kata tinggi saat game berlangsung, tetapi keterlibatan menurun drastis saat tugas menulis diskusi, atau refleksi pasca-game

Sumber Data : Hasil Pengamatan Peserta Didik Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I, peneliti mengamati bahwa penerapan *board game* berbasis *who is it* kepada peserta didik Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene,

Sidrap belum berhasil meningkatkan minat belajar bahasa Arab secara signifikan. Hal ini tampak dari kebingungan peserta didik dalam menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban: meski mereka antusias menebak kartu mufradat selama permainan, banyak yang belum mampu mengartikan kosa kata dengan tepat maupun mengucapkannya secara benar. Segera setelah sesi tebak-menebak usai dan dialihkan ke tugas menulis atau diskusi kosakata, semangat mereka langsung menurun beberapa peserta didik bahkan tampak pasif dan kurang berminat melanjutkan aktivitas pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, peneliti memberikan tugas menebak ulang dan menghafal mufradat di rumah dengan harapan peserta didik dapat menambah dan memperkuat perbendaharaan kata mereka sebelum memasuki Siklus II serta terus berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif.

4) Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Peneliti membagikan angket post-test kepada peserta didik guna mengukur minat belajar mereka terhadap mata pelajaran bahasa Arab setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media board game *who is it*. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, meskipun peningkatan tersebut belum signifikan secara keseluruhan.

Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Arab dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena media permainan yang digunakan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan tidak membebani. Mereka menganggap bahwa melalui permainan, pembelajaran terasa lebih ringan namun tetap bermakna.

Namun demikian, peneliti juga mencatat beberapa aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Salah satu kendala yang ditemukan adalah durasi permainan yang terlalu singkat, sehingga beberapa kelompok merasa terburu-buru dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi dan terlibat secara aktif. Oleh karena itu, peneliti merencanakan untuk memperpanjang durasi permainan pada siklus II agar seluruh peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk berpartisipasi aktif dan mendapatkan manfaat pembelajaran secara optimal.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* pada siklus I menunjukkan potensi yang positif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab peserta didik. Pembelajaran dengan pendekatan ini mampu mendorong keaktifan, membangun rasa percaya diri, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Meskipun demikian, peneliti menyadari bahwa beberapa aspek teknis, seperti waktu pelaksanaan permainan dan pemberian bimbingan tambahan dalam berbicara bahasa Arab, masih perlu disempurnakan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan tersebut pada siklus selanjutnya untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Tahapan awal pada siklus II ini dimulai dengan aktivitas perencanaan sebagai dasar pelaksanaan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab peserta didik. Perencanaan ini didasarkan pada hasil refleksi siklus I, yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik belum mengalami peningkatan yang

signifikan, meskipun media *board game* berbasis *who is it* sudah mulai menarik perhatian mereka.

Perencanaan yang disusun dalam siklus II ini bertujuan untuk memperbaiki beberapa kelemahan yang teridentifikasi pada pelaksanaan siklus sebelumnya, seperti kurangnya keterlibatan semua peserta didik secara merata, waktu permainan yang terbatas, dan belum adanya penguatan terhadap hubungan antara permainan dengan materi pelajaran.

Hasil dari perencanaan yang dilakukan secara bertahap dan berkolaborasi dengan pendidik pada siklus II ini meliputi beberapa langkah penting sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan konsultasi dengan pendidik terkait solusi atas hasil refleksi pada siklus I, khususnya mengenai aspek-aspek yang belum optimal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Diskusi ini menjadi dasar dalam menyusun perbaikan strategi pembelajaran pada siklus selanjutnya.
- b) Peneliti menyusun dan menjelaskan beberapa pertanyaan singkat yang dirancang untuk mendorong peserta didik lebih aktif dalam menggunakan kosakata bahasa Arab selama proses pembelajaran berlangsung. Pertanyaan-pertanyaan ini difokuskan pada konteks yang berkaitan langsung dengan materi dalam permainan *board game* berbasis *who is it*.
- c) Peneliti menetapkan kembali indikator-indikator minat belajar sebagai acuan utama dalam tindakan pada siklus II. Indikator tersebut meliputi: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif peserta didik. Penyesuaian ini berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan dari siklus sebelumnya.

Pembelajaran dalam rangka meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik dilakukan dengan memberikan arahan yang lebih jelas serta media *board*

game who is it yang telah dimodifikasi. Media ini dinilai mampu merangsang antusiasme dan keterlibatan peserta didik secara lebih aktif, karena melalui permainan mereka tidak hanya belajar mengenal mufradat, tetapi juga terlibat langsung dalam interaksi dan tantangan yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dan pendidik sepakat untuk tetap menggunakan media *board game* pada siklus II dengan mengikuti hasil refleksi sebelumnya, yaitu dengan menyederhanakan aturan permainan, memperjelas instruksi, memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat, serta memperpanjang durasi permainan. Semua strategi tersebut ditujukan untuk mendorong peningkatan minat belajar peserta didik terhadap bahasa Arab melalui kegiatan yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

1) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti tetap berperan sebagai fasilitator sekaligus pemimpin jalannya kegiatan belajar mengajar. Tindakan ini dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pertemuan ketiga dan pertemuan keempat.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilatarbelakangi oleh refleksi siklus I, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* telah mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, namun belum secara merata. Oleh karena itu, pada siklus II, peneliti menyusun kembali langkah-langkah pembelajaran dengan fokus pada peningkatan minat belajar melalui penerapan media *board game Who Is It* bertema makanan dan minuman.

Adapun urutan pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti memasuki kelas dan membuka pembelajaran dengan salam serta motivasi ringan untuk membangun suasana yang menyenangkan.
- b) Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu, yaitu untuk mengenal dan mengingat kosakata bahasa Arab bertema makanan dan minuman melalui media *board game who is it*.
- c) Peneliti menyampaikan kembali aturan dan alur permainan yang telah disederhanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I, agar peserta didik lebih mudah memahaminya.
- d) Peneliti membagikan 24 kartu *who is it* yang berisi gambar makanan dan minuman kepada seluruh peserta didik dan meminta mereka untuk mengamati gambar secara seksama.
- e) Sebelum bermain, peneliti menstimulasi minat peserta didik dengan menyebutkan nama makanan dan minuman satu per satu dalam bahasa Arab sambil memperlihatkan gambarnya, lalu peserta didik diminta menirukan pengucapannya.
- f) Peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil (5 kelompok, masing-masing 6 orang) dan dalam tiap kelompok dibentuk pasangan bermain.
- g) Peneliti menjelaskan ulang cara bermain *board game* berbasis *who is it*.
- h) Setiap pemain memilih 1 kartu rahasia dari 24 gambar makanan/minuman.
- i) Pasangan lawan menebak kartu tersebut dengan pertanyaan tertutup (ya/tidak) menggunakan bahasa Arab.

Contoh:

هَلْ ذَلِكَ مَشْرُوبٌ؟ (Apakah itu minuman?)

- j) Pemain menyisihkan kartu yang tidak sesuai, hingga menemukan kartu rahasia lawan.
 - k) Permainan dilakukan secara bergilir antar pasangan dalam kelompok. Selama bermain, peserta didik menunjukkan rasa senang, antusias, dan aktif berkomunikasi.
 - l) Peneliti mengamati secara langsung ekspresi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama bermain, serta mencatat peningkatan partisipasi mereka.
 - m) Setelah semua kelompok bermain, peserta didik diminta menuliskan 3-5 kosakata makanan/minuman yang mereka sukai dan menjelaskan mengapa mereka menyukai permainan tersebut. Ini dilakukan untuk menggali rasa senang dan ketertarikan terhadap materi.
 - n) Peneliti menutup pembelajaran dengan penguatan positif, ucapan semangat, dan menyampaikan bahwa belajar bahasa Arab bisa sangat menyenangkan dengan metode seperti ini.
 - o) Pembelajaran ditutup dengan salam dan doa bersama pendidik.
- 2) Observasi (Pengamatan)

Observasi pada siklus II dilakukan untuk mengetahui perkembangan minat belajar peserta didik terhadap bahasa Arab setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I. Pada siklus II ini, peneliti kembali menggunakan media *board game* berbasis *who is it* dengan isi 24 kartu bergambar makanan dan minuman berbahasa Arab, dengan aturan permainan yang disederhanakan dan waktu pelaksanaan yang diperpanjang agar peserta didik dapat bermain dengan lebih leluasa.

Kegiatan observasi tidak hanya berfokus pada perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga memperhatikan keterlibatan, antusiasme, serta ekspresi peserta didik terhadap penggunaan media *board game* berbasis *who is it* . Pengamatan dilakukan secara langsung oleh peneliti dan pendidik bahasa Arab sebagai kolaborator.

Tabel 4.2 Pengamatan Minat Belajar Peserta didik Siklus II

NO	Indikator Minat Belajar	Hasil Observasi terhadap Peserta Didik
1	Perasaan Senang	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik tampak ceria dan antusias saat mengikuti permainan board game. 2) Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. 3) Terdapat ekspresi senyum, tawa ringan, dan respon positif selama bermain.
2	Perhatian terhadap Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik memperhatikan aturan permainan dengan lebih fokus. 2) Mereka mengikuti instruksi dengan baik dan tidak mudah terdistraksi. 3) Respon terhadap penjelasan guru meningkat dibanding siklus I.
3	Ketertarikan terhadap Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik tertarik pada kosakata makanan dan minuman yang disampaikan melalui kartu. 2) Beberapa peserta secara spontan menanyakan arti tambahan.

		3) Ketertarikan lebih tinggi karena metode disampaikan dengan cara bermain.
4	Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran	1) Sebagian besar peserta didik aktif menebak kartu dan bertanya menggunakan bahasa Arab. 2) Kolaborasi antar peserta meningkat saat bermain. 3) Kepercayaan diri dalam berbicara meningkat dari sebelumnya.

Sumber: Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan kegiatan tersebut, secara umum tindakan pada siklus ke II terlihat sangat baik, dengan antusiasme peserta didik lebih baik dibandingkan pada aktivitas tindakan sebelumnya. Peneliti sudah melaksanakan kegiatan pengajaran dengan menekankan pada aspek kemampuan mengenal mufradat peserta didik dengan baik, yaitu dengan merujuk pada RPP dan juga mengikuti instruksi pendidik setelah melakukan refleksi pada siklus I. Evaluasi yang dilaksanakan juga sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

4) Refleksi

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II, secara umum tindakan menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Antusiasme peserta didik terlihat meningkat, baik dari segi keterlibatan dalam permainan maupun perhatian terhadap materi bahasa Arab yang disampaikan melalui media *board game* berbasis *who is it*. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta peserta didik lebih percaya diri dalam mengikuti

instruksi dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata makanan dan minuman dalam bahasa Arab.

Peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berpedoman pada RPP dan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I, terutama dalam mengoptimalkan durasi permainan, memperjelas instruksi, serta mendorong semua peserta didik agar aktif berpartisipasi. Penekanan tidak lagi hanya pada hafalan mufradat, namun lebih kepada upaya menumbuhkan minat belajar melalui metode yang menyenangkan dan partisipatif.

Evaluasi yang dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket minat menunjukkan peningkatan pada empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan terhadap materi, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih lanjut, secara umum tujuan pembelajaran telah tercapai dengan cukup baik.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* dapat disimpulkan sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik. Refleksi ini menjadi landasan bahwa pembelajaran kreatif berbasis permainan layak dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar selanjutnya.

2. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* di Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap

a. Minat Belajar Sebelum Tindakan

Sebelum penerapan media pembelajaran di kelas maka terlebih dahulu peneliti memberikan angket mengenai minat belajar peserta didik.

Persentase (%) Kategori Keterangan

81% – 100% Tinggi Minat sangat kuat

61% – 80% Sedang Minat cukup baik

≤ 60% Rendah Minat masih perlu ditingkatkan

Adapun hasil skor persentase minat belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pre-test Peserta Didik

No.	Nama	Skor	Persentase	Kategori
1	A. F.	87	69,6	Tinggi
2	M. Z.	80	64	Tinggi
3	H.	63	50,4	Sedang
4	H.	64	51,2	Tinggi
5	M. I.	69	55,2	Sedang
6	M. D.	51	40,8	Sedang
7	N. F. Z.	50	40	Tinggi
8	N. F.	60	48	Sedang
9	N. W.	39	31,2	Rendah
10	N. R.	59	47,2	Sedang
11	A.	40	32	Rendah
12	T. R.	47	37,6	Rendah
13	N. F.	66	52,8	Sedang
14	R. F.	53	42,4	Tinggi
15	S.	50	40	Rendah
16	N. S	60	48	Sedang

17	N. A. A.	60	48	Sedang
18	C. B.	77	61,6	Tinggi
19	N. I.	50	40	Rendah
20	N. H	86	68,8	Tinggi
21	H.	72	68,6	Tinggi
22	N. A.	62	49,6	Sedang
23	M.	65	52	Sedang
24	M. N. F	78	62,4	Tinggi
25	Z. D.	48	38,4	Rendah
26	Z. Z.	55	44	Sedang
27	F. F.	61	48,8	Sedang
28	M. A.	50	40	Rendah
29	Z. K.	77	61,6	Tinggi
30	N. I. A.	46	36,8	Rendah
31	S. A.	39	31,2	Tinggi
32	F. A	50	40	Rendah
33	H.	79	67,2	Tinggi

Berdasarkan tabel distribusi dapat diketahui bahwa peserta didik tersebar secara merata pada dua kategori utama, yaitu kategori tinggi dan kategori sedang, masing-masing sebanyak 13 orang dari total 33 peserta didik. Hal ini mencerminkan bahwa sekitar 39,4% peserta didik telah memiliki minat belajar yang kuat terhadap mata pelajaran bahasa Arab, dan 39,4% lainnya menunjukkan minat belajar yang cukup, meskipun masih dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih tepat.

Sementara itu, terdapat 7 orang peserta didik (21,2%) yang tergolong dalam kategori rendah, yang menunjukkan bahwa minat belajar mereka masih berada pada tingkat yang kurang dan membutuhkan perhatian lebih. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan seperti penggunaan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik, khususnya yang berada dalam kategori rendah.

Untuk mengetahui lebih detail angket minat belajar peserta didik terhadap masing-masing pernyataan dapat dilihat sebagai berikut:

a. Instrumen item soal nomor 1

Merasa senang ketika belajar bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	12	36.4	36.4	39.4
	Kurang Setuju	10	30.3	30.3	69.7
	Setuju	9	27.3	27.3	97.0
	Sangat Setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa senang ketika belajar bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 1 peserta didik, setuju berjumlah 9, kurang setuju berjumlah 10, tidak setuju berjumlah 12, dan sangat tidak setuju berjumlah 1

b. Instrumen item soal no 2

Menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	12	36.4	36.4	39.4
	Kurang Setuju	10	30.3	30.3	69.7
	Setuju	9	27.3	27.3	97.0
	Sangat Setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit menyatakan sangat setuju berjumlah 1 peserta didik, setuju berjumlah 9, kurang setuju berjumlah 10, tidak setuju berjumlah 12, dan sangat tidak setuju berjumlah 1.

c. Instrumen soal nomor 3

Merasa senang ketika memahami kosakata dalam bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak Setuju	27	81.8	81.8	87.9
	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	97.0
	Sangat Setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan kosakata bahasa Arab menyatakan sangat setuju berjumlah 1 peserta didik, setuju berjumlah 9, kurang setuju berjumlah 3, tidak setuju berjumlah 27, dan sangat tidak setuju berjumlah 2.

d. Instrumen soal nomor 4

Merasa terbebani ketika mendapatkan tugas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	12.1	12.1	12.1
	Tidak Setuju	25	75.8	75.8	87.9
	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	97.0
	Setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan belajar bahasa Arab membuat saya terbebani menyatakan sangat setuju berjumlah 0 peserta didik, setuju berjumlah 1, kurang setuju berjumlah 3, tidak setuju berjumlah 25, dan sangat tidak setuju berjumlah 4.

e. Instrumen soal nomor 5

Merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	29	87.9	87.9	87.9
	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	97.0

Setuju	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik menyatakan sangat setuju berjumlah 0 peserta didik, setuju berjumlah 1, kurang setuju berjumlah 3, tidak setuju berjumlah 29, dan sangat tidak setuju berjumlah 0.

f. Instrumen soal nomor 6

Belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	12	36.4	36.4	39.4
	Kurang Setuju	10	30.3	30.3	69.7
	Setuju	9	27.3	27.3	97.0
	Sangat Setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani menyatakan sangat setuju berjumlah 1 peserta didik, setuju berjumlah 9, kurang setuju berjumlah 10, tidak setuju berjumlah 12, dan sangat tidak setuju berjumlah 1.

g. Instrumen soal nomor 7

Selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	2	6.1	6.1	6.1
Tidak Setuju	21	63.6	63.6	69.7
Kurang Setuju	7	21.2	21.2	90.9
Setuju	1	3.0	3.0	93.9
Sangat Setuju	2	6.1	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab menyatakan sangat setuju berjumlah 2 peserta didik, setuju berjumlah 1 peserta didik, kurang setuju berjumlah 7 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju 21 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

h. Instrumen soal nomor 8

Merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Tidak Setuju	22	66.7	66.7	75.8
	Kurang Setuju	5	15.2	15.2	90.9
	Setuju	3	9.1	9.1	100.0

Total	33	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 7 peserta didik, setuju berjumlah 21 peserta didik, kurang setuju berjumlah 5 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

h. Instrumen soal nomor 9

Merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	12	36.4	36.4	39.4
	Kurang Setuju	10	30.3	30.3	69.7
	Setuju	9	27.3	27.3	97.0
	Sangat Setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 1 peserta didik, setuju berjumlah 9 peserta didik, kurang setuju berjumlah 10 peserta didik sangat tidak setuju berjumlah 1 peserta didik. Setelah data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi langkah selanjutnya adalah menyajikan histogram.

i. Instrumen soal nomor 10

Memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Kurang setuju	2	6.1	6.1	15.2
	Setuju	21	63.6	63.6	78.8
	Sangat setuju	7	21.2	21.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Minatbelajar

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 7 peserta didik, setuju berjumlah 21 peserta didik, kurang setuju berjumlah 2 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju 3 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

j. Instrumen item soal nomor 11

Merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pem

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	4	12.1	12.1	12.1
	Kurang setuju	5	15.2	15.2	27.3
	Setuju	18	54.5	54.5	81.8
	Sangat setuju	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 6 peserta didik, setuju berjumlah 18 peserta didik, kurang setuju

berjumlah 5 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 4 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

k. Instrumen item soal nomor 12

Saya tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak setuju	7	21.2	21.2	27.3
	Kurang setuju	4	12.1	12.1	39.4
	Setuju	16	48.5	48.5	87.9
	Sangat setuju	4	12.1	12.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 4 peserta didik, setuju berjumlah 16 peserta didik, kurang setuju berjumlah 4 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 7 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

L. Instrumen item soal nomor 13

Saya ingin menguasai kosa kata bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Kurang setuju	2	6.1	6.1	9.1
	Setuju	20	60.6	60.6	69.7
	Sangat setuju	10	30.3	30.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan ingin menguasai kosa kata bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 10 peserta didik, setuju berjumlah 20 peserta didik, kurang setuju berjumlah 2 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju 0 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 1 peserta didik.

m. Instrumen item soal nomor 14

Saya tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum bisa saya pahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Tidak setuju	9	27.3	27.3	36.4
	Kurang setuju	3	9.1	9.1	45.5
	Setuju	12	36.4	36.4	81.8
	Sangat setuju	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum dipahami peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 6 peserta didik, setuju berjumlah 12 peserta didik, kurang setuju berjumlah 3 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 9 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 3 peserta didik.

n. Instrumen item soal nomor 15

Saya sering melamun ketika pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	5	15.2	15.2	15.2
	Tidak setuju	6	18.2	18.2	33.3
	Kurang setuju	3	9.1	9.1	42.4

Setuju	16	48.5	48.5	90.9
Sangat setuju	3	9.1	9.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan sering melamun ketika mengikuti pembelajaran menyatakan sangat setuju berjumlah 3 peserta didik, setuju berjumlah 16 peserta didik, kurang setuju berjumlah 3 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 6 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 5 peserta didik.

o. Instrumen item soal nomor 16

Saya idak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan guru karena materi tersebut sulit dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak setuju	12	36.4	36.4	42.4
	Kurang setuju	8	24.2	24.2	66.7
	Setuju	8	24.2	24.2	90.9
	Sangat setuju	3	9.1	9.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 3 peserta didik, setuju berjumlah 8 peserta didik, kurang setuju berjumlah 8 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 12 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

p. Instrumen item soal nomor 17

Saya aktif bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak saya pahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak setuju	9	27.3	27.3	30.3
	Kurang setuju	4	12.1	12.1	42.4
	Setuju	14	42.4	42.4	84.8
	Sangat setuju	5	15.2	15.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan aktif bertanya kepada pendidik jika materi tidak dapat dipahami peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 5 peserta didik, setuju berjumlah 14 peserta didik, kurang setuju berjumlah 4 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 9 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 1 peserta didik.

q. Instrumen item soal nomor 18

Saya suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	7	21.2	21.2	21.2
	Kurang setuju	7	21.2	21.2	42.4
	Setuju	11	33.3	33.3	75.8
	Sangat setuju	8	24.2	24.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 8 peserta didik, setuju berjumlah 11 peserta didik, kurang setuju berjumlah 7 peserta

didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 7 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

r. Instrumen item soal nomor 19

Saya mengemukakan pendapat saya dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak setuju	6	18.2	18.2	24.2
	Kurang setuju	6	18.2	18.2	42.4
	Setuju	11	33.3	33.3	75.8
	Sangat setuju	8	24.2	24.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan mengemukakan pendapat dalam diskuis kelas maupun kelompok peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 8 peserta didik, setuju berjumlah 11 peserta didik, kurang setuju berjumlah 6 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 6 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

s. Instrumen item soal nomor 20

Saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	3.0	3.0	3.0
	Tidak setuju	3	9.1	9.1	12.1
	Kurang setuju	2	6.1	6.1	18.2
	Setuju	20	60.6	60.6	78.8
	Sangat setuju	7	21.2	21.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan mengerjakan tugas atau latihan dengan baik peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 7 peserta didik, setuju berjumlah 20 peserta didik, kurang setuju berjumlah 2 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 3 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 1 peserta didik.

t. Instrumen item soal nomor 21

Apabila pendidik memberikan tugas, saya mengerjakan dengan cara menyalin tugas dari teman saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak setuju	7	21.2	21.2	27.3
	Kurang setuju	8	24.2	24.2	51.5
	Setuju	13	39.4	39.4	90.9
	Sangat setuju	3	9.1	9.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan apabila pendidik memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan menyalin tugas dari teman saya peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 3 peserta didik, setuju berjumlah 13 peserta didik, kurang setuju berjumlah 8 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 7 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

u. Instrumen item soal 22

Saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak setuju	2	6.1	6.1	12.1
	Kurang setuju	3	9.1	9.1	21.2
	Setuju	15	45.5	45.5	66.7
	Sangat setuju	11	33.3	33.3	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saat pelajaran selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 11 peserta didik, setuju berjumlah 15 peserta didik, kurang setuju berjumlah 3 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 2 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

v. Instrumen item soal nomor 23

Saya menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Tidak setuju	3	9.1	9.1	15.2
	Kurang setuju	9	27.3	27.3	42.4
	Setuju	18	54.5	54.5	97.0
	Sangat setuju	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 1 peserta didik, setuju berjumlah 18 peserta didik, kurang setuju berjumlah 9 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 3 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 2 peserta didik.

w. Instrumen item soal nomor 24

Saya suka membantu teman ketika ada pelajaran yang sulit dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Kurang setuju	4	12.1	12.1	18.2
	Setuju	23	69.7	69.7	87.9
	Sangat setuju	4	12.1	12.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan suka membantu teman ketika ada pelajaran yang sulit dipahami peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 4 peserta didik, setuju berjumlah 23 peserta didik, kurang setuju berjumlah 4 peserta

didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 2 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

x. Instrumen item soal no 25

Saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	6	18.2	18.2	18.2
	Kurang setuju	6	18.2	18.2	36.4
	Setuju	15	45.5	45.5	81.8
	Sangat setuju	6	18.2	18.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pembelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 6 peserta didik, setuju berjumlah 15 peserta didik, kurang setuju berjumlah 6 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

Statistics

Minat belajar

N	Valid	33
	Missing	2
Mean		60.39
Std. Error of Mean		2.349
Median		60.00
Mode		50
Std. Deviation		13.493
Variance		182.059
Range		48
Minimum		39
Maximum		87
Sum		1993

Sebagai kesimpulan berdasarkan tabel statistik deskriptif untuk variabel minat belajar, diketahui bahwa jumlah data yang valid adalah sebanyak 33 responden, dengan nilai rata-rata (mean) dari seluruh data adalah 60,39, yang menunjukkan bahwa secara umum tingkat minat belajar peserta didik berada dalam kategori sedang. Nilai maksimum yang diperoleh adalah 87, sementara minimum adalah 39, sehingga rentang nilai (range) adalah 48 poin. Nilai median sebesar 60,00 menunjukkan bahwa separuh peserta didik memiliki skor minat belajar di bawah atau sama dengan angka tersebut. Nilai modus sebesar 50 merupakan skor yang paling

sering muncul, menandakan bahwa cukup banyak peserta didik memperoleh skor tersebut. Standar deviasi sebesar 13,493 dan varian sebesar 182,059 menunjukkan adanya penyebaran nilai yang relatif besar dari rata-rata, yang berarti terdapat variasi tingkat minat belajar yang cukup signifikan di antara peserta didik. Total keseluruhan skor minat belajar dari 33 peserta didik adalah 1993.

b. Minat Setelah Tindakan

Setelah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*, peneliti kembali menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengetahui perubahan tingkat minat belajar mereka terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Angket tersebut terdiri dari 25 butir pernyataan yang mencakup dimensi afektif, kognitif, dan perilaku dalam konteks minat belajar.

Selanjutnya berikut adalah skor minat belajar setelah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it*. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil *Post-test* Peserta Didik

No.	Nama	Skor	Persentase	Kategori
1	A. F.	117	93,6	Sangat Tinggi
2	M. Z.	94	75,2	Tinggi
3	H.	90	72	Sangat Tinggi
4	H.	91	72,8	Tinggi
5	M. I.	85	68	Tinggi
6	M. D.	90	72	Tinggi
7	N. F. Z.	103	82,4	Sangat Tinggi
8	N. F.	90	72	Tinggi
9	N. W.	97	77,6	Tinggi

10	N. R.	78	67,4	Tinggi
11	A.	106	84,8	Sangat Tinggi
12	T. R.	96	76,8	Tinggi
13	N. F.	97	77,6	Tinggi
14	R. F.	84	67,2	Tinggi
15	S.	87	69,6	Tinggi
16	N. S	74	59,2	Sedang
17	N. A. A.	88	70,4	Tinggi
18	C. B.	90	72	Tinggi
19	N. I.	88	70,4	Tinggi
20	N. H	106	84,8	Sangat Tinggi
21	H.	82	65,6	Tinggi
22	N. A.	103	82,4	Sangat Tinggi
23	M.	87	69,6	Tinggi
24	M. N. F	94	75,2	Tinggi
25	Z. D.	89	71,2	Tinggi
26	Z. Z.	87	69,6	Tinggi
27	F. F.	87	69,6	Tinggi
28	M. A.	81	64,8	Tinggi
29	Z. K.	92	73,6	Tinggi
30	N. I. A.	80	64	Sedang
31	S. A.	79	63,2	Tinggi
32	F. A	88	81,6	Sangat Tinggi
33	H.	84	70,4	Tinggi

Berdasarkan tabel distribusi diatas mayoritas 31 peserta didik 94 % masuk kategori tinggi dan sangat tinggi, menunjukkan minat yang kuat dalam belajar bahasa Arab. Hanya 1 peserta didik berada di kategori sedang, tanpa kategori rendah.

Untuk mengetahui lebih detail angket minat belajar peserta didik terhadap masing-masing pernyataan dapat dilihat sebagai berikut:

a. Instrumen item soal nomor 1

Merasa senang ketika belajar bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	3.8	4.8	4.8
	Sangat Setuju	30	76.9	95.2	100.0
	Total	33	80.8	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa senang ketika belajar bahasa Arab pesera didik menyatakan sangat setuju berjumlah 33 orang serta yang menjawab kurang setuju 2 peserta didik, tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 0 peserta didik.

b. Instrumen item soal nomor 2

Menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	5.8	9.1	9.1
	Setuju	3	5.8	9.1	18.2

Sangat Setuju	27	51.9	81.8	100.0
Total	33	63.5	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 27 peserta didik serta yang menjawab kurang setuju 3 peserta didik, tidak setuju 3 dan sangat tidak setuju sebanyak 0 peserta didik.

c. Instrumen item soal no 3

Merasa senang ketika memahami kosakata dalam bahasa Arab

	Frequency	Perc ent	Valid Percent		Cumulativ e Percent
Valid	Kurang Setuju	1	1.6	3.6	3.6
	Setuju	1	1.6	3.6	7.1
	Sangat Setuju	26	42.6	92.9	100.0
	Total	28	45.9	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa senang ketika memahami kosakata dalam bentuk bahasa Arab menyatakan sangat setuju berjumlah 26 peserta didik serta yang menjawab kurang setuju 1 peserta didik, tidak setuju 1 dan sangat tidak setuju sebanyak 0 peserta didik.

d. Instrumen item soal no 4

Mereasa terbebani ketika mendapatkan tugas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	7	11.5	20.6	20.6
	Setuju	13	21.3	38.2	58.8
	Sangat Setuju	14	23.0	41.2	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa terbebani ketika mendapatkan tugas peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 14, setuju berjumlah 13 peserta didik, kurang setuju berjumlah 7 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 0 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

e. Instrumen item soal 5

Merasa gembira ketika belajar menggunakan pembelajaran yang menarik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	8.2	14.7	14.7
	Sangat Setuju	29	47.5	85.3	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik menyatakan sangat setuju berjumlah 29, setuju berjumlah 5 peserta didik, kurang setuju berjumlah 0 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju berjumlah 0 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

f. Instrumen item soal no 6

Belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	8	13.1	23.5	23.5
	Setuju	8	13.1	23.5	47.1
	Sangat Setuju	18	29.5	52.9	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan belajar bahasa Arab membuat saya terbebani menyatakan sangat setuju berjumlah 18 peserta didik, setuju berjumlah 8 peserta didik, kurang setuju berjumlah 8 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

g. Instrumen item soal nomor 7

Selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	4.9	8.8	8.8
	Setuju	4	6.6	11.8	20.6
	Sangat Setuju	27	44.3	79.4	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab menyatakan sangat setuju berjumlah 27 peserta didik, setuju berjumlah 4 peserta didik, kurang setuju berjumlah 3 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

h. Instrumen soal nomor 8

Merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	6	9.8	17.6	17.6
	Sangat Setuju	28	45.9	82.4	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab. menyatakan sangat setuju berjumlah 28 peserta didik, setuju berjumlah 6 peserta didik, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

i. Instrumen soal nomor 9

Merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	8.2	14.7	14.7
	Sangat Setuju	29	47.5	85.3	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab peserta didik menyatakan sangat setuju berjumlah 29 peserta didik, setuju berjumlah 5 peserta didik, kurang setuju serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik. Setelah data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi langkah selanjutnya adalah menyajikan histogram.

j. Instrumen soal nomor 10

Memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	4.9	8.8	8.8
	Setuju	3	4.9	8.8	17.6
	Sangat Setuju	28	45.9	82.4	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan memperhatikan setiap instruksi atau arahan dengan baik menyatakan sangat setuju berjumlah 28 peserta

didik, setuju berjumlah 3 peserta didik, kurang setuju berjumlah 3 peserta didik serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

j. Instrumen soal nomor 11

Merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	3.8	4.8	4.8
	Sangat Setuju	40	76.9	95.2	100.0
	Total	42	80.8	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pertanyaan merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran menyatakan sangat setuju berjumlah 40 peserta didik, kurang setuju 2 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

k. Instrumen soal nomor 12

Saya tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	3.8	4.8	4.8
	Sangat Setuju	40	76.9	95.2	100.0
	Total	42	80.8	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam menyatakan sangat setuju berjumlah 40 peserta didik,

kurang setuju 2 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

l. Instrumen soal nomor 13

Saya ingin menguasai kosa kata bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	4	6.6	11.8	11.8
	Setuju	6	9.8	17.6	29.4
	Sangat Setuju	24	39.3	70.6	100.0
	Total	34	55.7	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya ingin menguasai kosa kata bahasa Arab menyatakan sangat setuju berjumlah 24 peserta didik, setuju 6 peserta didik, kurang setuju 5 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

n. Instrumen item soal nomor 14

Saya tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum saya pahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	1	1.6	3.6	3.6
	Setuju	1	1.6	3.6	7.1
	Sangat Setuju	26	42.6	92.9	100.0
	Total	28	45.9	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum saya pahami menyatakan sangat setuju berjumlah 24 peserta didik, setuju 6 peserta didik, kurang setuju 5 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

o. Instrumen soal nomor 15

Saya sering melamun ketika mengikuti pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	1	1.6	3.6	3.6
	Setuju	1	1.6	3.6	7.1
	Sangat Setuju	26	42.6	92.9	100.0
	Total	28	45.9	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya sering melamun ketika mengikuti pembelajaran menyatakan sangat setuju berjumlah 26 peserta didik, setuju 1 peserta didik, kurang setuju 1 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju 3 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 1 peserta didik.

p. Instrumen soal nomor 16

Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	5.8	9.1	9.1
	Setuju	3	5.8	9.1	18.2
	Sangat Setuju	27	51.9	81.8	100.0

Total	33	63.5	100.0
-------	----	------	-------

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya tidak memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami menyatakan sangat setuju berjumlah 27 peserta didik, setuju 3 peserta didik, kurang setuju 3 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

q. Instrumen item soal nomor 17

Saya Aktif bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak saya pahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	5.8	9.1	9.1
	Setuju	3	5.8	9.1	18.2
	Sangat Setuju	27	51.9	81.8	100.0
	Total	33	63.5	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya aktif bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak saya pahami menyatakan sangat setuju berjumlah 27 peserta didik, setuju 3 peserta didik, kurang setuju 3 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

q. Instrumen soal nomor 18

Saya suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	6	18.2	18.2	18.2
	Setuju	8	24.2	24.2	42.4
	Sangat Setuju	19	57.6	57.6	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab menyatakan sangat setuju berjumlah 19 peserta didik, setuju 8 peserta didik, kurang setuju 6 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

r. Instrumen soal nomor 19

Saya mengemukakan pendapat saya dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	3	9.1	9.1	18.2
	Sangat Setuju	27	81.8	81.8	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya suka mengemukakan pendapat saya dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok menyatakan sangat

setuju berjumlah 27 peserta didik, setuju peserta didik, kurang setuju 3 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

s. Instrumen soal nomor 20

Saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	3	9.1	9.1	18.2
	Sangat Setuju	27	81.8	81.8	100.0
	Total	33	100.0	100.0	
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik menyatakan sangat setuju berjumlah 27 peserta didik, setuju 3 peserta didik, kurang setuju 3 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

u. Instrumen item soal nomor 21

Apabila pendidik saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	6	20.7	20.7	20.7
	Setuju	9	31.0	31.0	51.7
	Sangat Setuju	14	48.3	48.3	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan apabila pendidik memberikan tugas, saya mengerjakan dengan cara menyalin tugas dari teman saya menyatakan sangat setuju berjumlah 14 peserta didik, setuju 9 peserta didik, kurang setuju 6 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju 3 peserta didik dan sangat tidak setuju berjumlah 1 peserta didik.

v. Instrumen item soal nomor 22

Saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	2	6.1	6.1	6.1
	Setuju	5	15.2	15.2	21.2
	Sangat Setuju	26	78.8	78.8	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali menyatakan sangat setuju berjumlah 26 peserta didik, setuju 5 peserta didik, kurang setuju 2 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

w. Instrumen item soal nomor 23

Saya menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	9.1	9.1	9.1
	Setuju	11	33.3	33.3	42.4
	Sangat Setuju	19	57.6	57.6	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh menyatakan sangat setuju berjumlah 19 peserta didik, setuju 11 peserta didik, kurang setuju 3 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

x. Instrumen item soal nomor 24

Saya suka membantu ketika ada pelajaran yang belum dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	6	18.2	18.2	18.2
	Setuju	8	24.2	24.2	42.4
	Sangat Setuju	19	57.6	57.6	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya suka membantu teman ketika ada pelajari yang sulit dipahami menyatakan sangat setuju berjumlah

19 peserta didik, setuju 8 peserta didik, kurang setuju 6 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

y. Instrumen item soal nomor 25

Saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	6	18.2	18.2	18.2
	Setuju	8	24.2	24.2	42.4
	Sangat Setuju	19	57.6	57.6	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pernyataan saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya menyatakan sangat setuju berjumlah 19 peserta didik, setuju 8 peserta didik, kurang setuju 6 peserta didik, serta yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju berjumlah 0 peserta didik.

Statistics

Minat belajar		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		90.42
Std. Error of Mean		1.586
Median		89.00
Mode		87 ^a
Std. Deviation		9.111
Variance		83.002
Range		43
Minimum		74
Maximum		117
Sum		2984

Sebagai kesimpulan berdasarkan statistik deskriptif variabel minat belajar yang ditampilkan, dapat disampaikan bahwa:

Nilai tertinggi (maksimum) minat belajar adalah 117, sedangkan nilai terendah (minimum) adalah 74, sehingga rentang (range) skor adalah 43. Nilai rata-rata (mean) sebesar 90,42 menunjukkan tingkat minat belajar peserta cukup tinggi secara umum. Nilai median yaitu 89,00 dan modus 87 menunjukkan bahwa sebagian besar skor berada pada kisaran yang tidak jauh berbeda dari rata-rata. Standar deviasi sebesar 9,111 mengindikasikan adanya variasi sedang dalam minat belajar antar individu. Dengan jumlah responden sebanyak 33 orang, tidak terdapat data yang hilang (missing = 0). Hal ini menggambarkan bahwa minat belajar responden berada pada

kategori yang cukup tinggi dan relatif merata, meskipun terdapat sedikit perbedaan antar individu.

3. Penerapan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Who Is It Dapat Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta didik Kelas X MAS MA'HAD DDI Pangkajene Sidrap

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif deskriptif, diperoleh skor minat belajar peserta didik yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Perhitungan peningkatan dilakukan dengan menggunakan rumus

Tabel Perhitungan N-Gain

Kategori N-Gain (Peningkatan)	Jumlah Siswa	Keterangan
Tinggi ($> 0,7$)	Mayoritas	Peningkatan signifikan
Sedang ($0,5 - 0,7$)	Beberapa	Peningkatan cukup
Rendah ($< 0,5$)	Tidak ada	Tidak ditemukan peningkatan yang rendah

Tabel di bawah ini menunjukkan perbandingan antara skor pretest (sebelum penerapan) dan posttest (setelah penerapan) untuk setiap peserta didik, bersama dengan nilai N-Gain yang menggambarkan tingkat peningkatan. Nilai N-Gain dihitung untuk menentukan penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik.

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	A.F.	87	117	0.789473684	Tinggi
2	M.	80	94	0.741935484	Tinggi

3	H.	63	90	0.628571429	Sedang
4	H.	64	91	0.714285714	Tinggi
5	M.I.	69	85	0.787878788	Tinggi
6	M.D.	51	90	0.657142857	Sedang
7	N.F.Z.	50	103	0.681818182	Sedang
8	N.F.A.	60	90	0.628571429	Sedang
9	N.W.P.	39	97	0.678571429	Sedang
10	N. R.	59	78	0.658536585	Sedang
11	A.A.	40	106	0.789473684	Tinggi
12	T.R.	47	96	0.862068966	Tinggi
13	N.F.	66	97	0.714285714	Tinggi
14	R. H.	53	84	0.585365854	Sedang
16	S.	50	87	0.631578947	Sedang
18	N. S.	60	74	0.490196078	Sedang
19	N. U. A.	60	88	0.756756757	Tinggi
20	N. H.	77	90	0.628571429	Sedang
21	N. I.	50	88	0.594594595	Sedang
22	H.	86	106	0.777777778	Tinggi
23	N. A.	72	82	0.511627907	Sedang
24	M.	62	103	0.818181818	Tinggi
25	M. N. F.	65	87	0.631578947	Sedang
26	Z. D.	78	94	0.696969697	Sedang
27	Z. Z.	48	89	0.657894737	Sedang
28	F.F	55	87	0.857142857	Tinggi

29	M.	61	87	0.578947368	Sedang
30	M.A.	50	81	0.568181818	Sedang
31	Z. K.	77	92	0.696969697	Sedang
32	N. I. A	46	80	0.533333333	Sedang
33	S. A.	39	79	0.52173913	Sedang
34	A.	50	88	0.695652174	Sedang
35	H.	79	84	0.609756098	Sedang

Tabel di atas menunjukkan variasi kriteria antara minat yang sedang dan tinggi. Namun, jelas terlihat bahwa ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest, di mana nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest.

Berdasarkan perhitungan N-Gain, yang merupakan indikator tingkat peningkatan, dapat dilihat bahwa banyak peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagian besar peserta didik berada dalam kategori tinggi dengan nilai N-Gain lebih dari 0.7, yang menunjukkan perubahan positif yang substansial pada minat belajar mereka. Sedangkan beberapa peserta didik berada dalam kategori sedang, dengan N-Gain yang berkisar antara 0.5 hingga 0.7, yang masih menunjukkan adanya peningkatan meskipun tidak sebesar kelompok yang berada di kategori tinggi.

Peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan *board game* berbasis *who is it* menunjukkan hasil yang menggembirakan. Peserta didik dengan kategori tinggi memiliki nilai N-Gain di atas 0.7, seperti T. R. (0.86), Z. S. (0.86), dan N. A. (0.82), yang menunjukkan bahwa mereka mengalami peningkatan signifikan dalam minat belajar bahasa Arab setelah menggunakan media tersebut. Di sisi lain, terdapat beberapa peserta didik yang berada pada kategori sedang, dengan N-Gain yang lebih rendah, seperti N. S. (0.49) dan M. A. (0.57), yang menunjukkan

bahwa meskipun ada peningkatan, tingkat perubahan minat belajar mereka tidak sebesar peserta didik dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who Is It* secara nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan melalui:

- 1) Peningkatan skor minat belajar dari hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media:
 - a) Nilai rata-rata minat belajar peserta didik sebelum penerapan tergolong rendah.
 - b) Setelah penerapan *board game* berbasis *who is it*, hasil post-test dan observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar, baik dari segi ketertarikan, keterlibatan, perhatian, maupun perasaan senang terhadap pembelajaran bahasa Arab.

Pada tahap awal (pra siklus), berdasarkan hasil angket dan observasi awal, minat belajar peserta didik tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dominasi metode ceramah yang monoton, dan minimnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelas. Peserta didik cenderung pasif, cepat merasa bosan, dan menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam penguasaan mufradat.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan media *board game* berbasis *who is it* mulai terlihat perubahan positif, meskipun belum signifikan.

Peserta didik mulai menunjukkan rasa ingin tahu, lebih antusias mengikuti jalannya permainan, serta mulai berani mengungkapkan pendapat dalam bahasa Arab. Namun, karena masih terdapat kekurangan dalam pengaturan waktu dan teknis permainan, siklus I belum sepenuhnya maksimal dalam meningkatkan seluruh aspek minat belajar.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dari segi strategi penyampaian materi, durasi permainan, pembagian kelompok yang lebih efektif, serta pengarahan yang lebih intensif dari peneliti. Hasilnya, peningkatan minat belajar peserta didik tampak jauh lebih signifikan. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam bertanya, menjawab, serta menunjukkan semangat dan ketertarikan dalam menggunakan kosakata bahasa Arab melalui permainan. Indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif meningkat secara menyeluruh pada hampir seluruh peserta didik.

Data angket yang diolah secara deskriptif menunjukkan kenaikan skor rata-rata minat belajar dari pra tindakan ke pasca tindakan. Selain itu, data observasi juga menguatkan bahwa siswa menjadi lebih partisipatif, percaya diri, dan lebih menyukai pembelajaran yang disampaikan melalui media board game. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap. Peningkatan ini mencakup aspek kognitif (penguasaan kosakata), afektif (sikap dan semangat belajar), serta psikomotorik (keterlibatan dalam aktivitas bermain dan berbahasa). Temuan ini juga memperkuat pandangan teori belajar konstruktivistik, yang menekankan pada

pentingnya keterlibatan langsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan media board game berbasis "Who Is It" layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Arab.

A. Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* di Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap

Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap ini mengungkapkan hasil yang signifikan dalam peningkatan minat belajar bahasa Arab peserta didik. Penerapan yang dilakukan dalam satu siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong minat belajar yang lebih besar di kalangan peserta didik. Proses penerapan ini melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berkesinambungan dan saling melengkapi satu sama lain.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyadari pentingnya sosialisasi dengan peserta didik mengenai penggunaan *board game* berbasis *who is it* sebagai media pembelajaran, agar peserta didik memahami tujuan dan manfaat dari media ini serta cara implementasinya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sosialisasi ini penting karena dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang terkadang dianggap sulit oleh peserta didik, pendekatan berbasis permainan memberikan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan penjelasan yang jelas kepada peserta didik,

peneliti berharap bahwa media ini dapat digunakan secara maksimal untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggambarkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran, mulai dari pengenalan kosakata bahasa Arab hingga penggunaan kalimat tanya dalam permainan. RPP yang matang ini memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dengan terarah dan mendukung tujuan utama penelitian.

Persiapan Materi Pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun mufradat (kosakata) yang berkaitan dengan tema profesi. Penjelasan ini menjadi langkah pertama dalam membekali peserta didik dengan kosakata dasar yang mereka perlukan dalam permainan. Kosakata tersebut dipilih karena berkaitan erat dengan keseharian peserta didik. Namun, hasil refleksi menunjukkan bahwa materi masih terlalu terbatas, sehingga pada siklus berikutnya disarankan untuk menambah variasi tema agar menantang dan tidak cepat membosankan.

Selanjutnya, pada bagian inti peneliti menjelaskan mekanisme tentang penyusunan papan permainan *board game* berbasis *who is it*. Sebelum permainan dimulai, peserta didik diberikan penjelasan mengenai cara bertanya dan menjawab dalam bahasa Arab. Peneliti menyampaikan aturan permainan dan melakukan simulasi. Namun, refleksi menunjukkan waktu latihan ini masih terlalu singkat, sehingga beberapa peserta didik belum percaya diri saat permainan berlangsung. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya direncanakan adanya latihan intensif kalimat tanya sebelum bermain.

Adapun pada tahap permainan dimulai, permainan dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok memilih satu karakter yang dirahasiakan, kemudian

kelompok lawan menebak melalui pertanyaan berbahasa Arab. Proses ini melatih keberanian, kerja sama, dan kemampuan berbicara.

Mekanisme permainan *board game* berbasis *who is* dirancang untuk melatih keterampilan berbicara peserta didik dalam bahasa Arab melalui aktivitas tanya jawab yang menyenangkan. Permainan ini dimainkan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil, di mana setiap pemain memiliki papan permainan yang berisi gambar berbagai tokoh dengan ciri khas, profesi, atau atribut tertentu yang ditulis dalam bahasa Arab. Sebelum permainan dimulai, guru atau peneliti memberikan pengarahan mengenai cara bertanya dan menjawab dalam bahasa Arab, seperti menggunakan kalimat مَنْ هُوَ؟ (*Man huwa?*) yang berarti “Siapa dia?”, هَلْ هُوَ مُعَلِّمٌ؟ (*Hal huwa mu'allim?*) yang berarti “Apakah dia seorang guru?”, atau نَعَمْ، هُوَ مُعَلِّمٌ (*Na'am, huwa mu'allim*) yang berarti “Ya, dia guru.” Setelah memahami pola kalimat tersebut, peserta didik kemudian memainkan permainan dengan cara menebak tokoh rahasia milik lawan dengan mengajukan pertanyaan satu per satu berdasarkan ciri-ciri tokoh. Jika jawaban lawan adalah “ya”, pemain dapat mengeliminasi tokoh-tokoh yang tidak sesuai. Sebaliknya, jika jawabannya “tidak”, maka tokoh yang memiliki ciri tersebut juga dieliminasi. Permainan berakhir ketika salah satu pemain berhasil menebak tokoh rahasia lawannya. Proses permainan ini secara tidak langsung mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat, memahami kosakata, menyimak informasi, dan melatih logika berpikir dalam konteks berbahasa Arab yang menyenangkan.

Selain itu, interaksi aktif selama bermain turut menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Arab secara lisan.

Dari hasil observasi, sebagian besar peserta didik terlibat aktif dan menikmati pembelajaran. Namun, durasi permainan dirasa terlalu singkat oleh sebagian kelompok, menyebabkan beberapa sesi terburu-buru. Selain itu, pembagian kelompok yang kurang proporsional menyebabkan adanya kelompok yang lebih dominan dibanding lainnya.

Selanjutnya tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan pengisian angket post-test minat belajar. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada hampir seluruh indikator minat belajar, yakni:

- a) Perasaan senang saat mengikuti pelajaran bahasa Arab melalui permainan,
- b) Perhatian terhadap penjelasan materi dan permainan,
- c) Ketertarikan terhadap kosakata yang digunakan dalam permainan,
- d) Keterlibatan aktif saat proses bermain.

Namun, evaluasi juga mengungkapkan beberapa hal yang belum berjalan optimal, seperti:

- a) Beberapa kelompok merasa waktu permainan terlalu singkat, sehingga tidak semua peserta sempat terlibat secara maksimal.
- b) Beberapa peserta didik masih kesulitan menggunakan kalimat tanya dalam bahasa Arab, karena waktu simulasi sebelum bermain terlalu terbatas.
- c) Kelompok bermain belum seimbang, sehingga terjadi dominasi dari kelompok tertentu.
- d) Jumlah karakter dalam papan permainan masih terbatas, sehingga siswa cepat kehabisan variasi pertanyaan.

Langkah terakhir adalah tahap refleksi. Melalui refleksi inilah diketahui bahwa meskipun media *board game* berbasis *who is it* memberikan dampak positif terhadap minat belajar, masih terdapat beberapa aspek yang belum maksimal, seperti:

- a) Persiapan materi yang masih terbatas dan kurang variatif,
- b) Waktu latihan yang kurang cukup untuk siswa yang kemampuan bahasanya rendah,
- c) Durasi permainan yang belum proporsional untuk semua kelompok,
- d) Kurangnya sesi evaluasi lisan terbuka yang bisa menggali kendala internal peserta didik.

Berdasarkan temuan refleksi ini, peneliti merancang tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya, yaitu:

- a) Menambah jumlah karakter dan tema mufradat,
- b) Memberikan sesi khusus untuk pelatihan kalimat tanya dalam bentuk simulasi,
- c) Mengatur ulang strategi pembagian kelompok agar lebih seimbang,
- d) Menambah durasi permainan agar peserta didik tidak terburu-buru,
- e) Menyediakan ruang refleksi terbuka atau diskusi santai di akhir pembelajaran

Berdasarkan penelitian terdahulu, permainan edukatif seperti puzzle dan *board game* berbasis *who is it* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran yang memiliki karakteristik serupa, yaitu sama-sama menekankan pada aspek interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan dalam proses belajar. Meskipun bentuk dan mekanismenya berbeda, keduanya memiliki fungsi yang sama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, serta mengurangi rasa bosan,

terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, baik puzzle maupun board game *who is it* dapat dikategorikan sebagai jenis permainan yang efektif digunakan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik.

Keberhasilan media ini juga sangat erat kaitannya dengan pendekatan humanistik. Pendekatan ini menekankan pentingnya memperlakukan peserta didik sebagai individu yang memiliki potensi, emosi, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Pembelajaran yang menyenangkan dan bebas tekanan seperti yang disediakan oleh board game *who is it* menciptakan lingkungan yang aman secara psikologis, memperkuat motivasi intrinsik, dan memungkinkan peserta didik mengekspresikan diri tanpa rasa takut, sesuai dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh humanistik seperti Carl Rogers dan Abraham Maslow.

2. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It*

a. Sebelum Minat Tindakan

Sebelum diterapkannya media pembelajaran board game berbasis *who is it*, peneliti terlebih dahulu membagikan angket kepada peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap untuk mengetahui tingkat minat belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 33 peserta didik, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 21 orang (63,6%), sementara 11 orang (33,3%) berada dalam kategori tinggi, dan hanya 1 orang (3%) yang tergolong dalam kategori rendah. Nilai skor minat belajar tertinggi sebelum perlakuan adalah 111 dan yang terendah adalah 74, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 58,67, yang dikategorikan sebagai cukup.

Data ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, minat belajar peserta didik terhadap bahasa Arab belum mencapai tingkat optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam aspek berbicara. Peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri, dan menunjukkan sikap acuh terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif.

Kondisi ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto (2010), yang menyatakan bahwa minat belajar akan muncul apabila ada rasa senang dan ketertarikan dari dalam diri peserta didik terhadap aktivitas belajar yang dilakukan secara sukarela. Ketika pembelajaran berlangsung secara monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif, maka motivasi belajar cenderung menurun. Selain itu, pendekatan humanistik yang dikemukakan oleh Carl Rogers juga menekankan bahwa proses belajar akan efektif apabila peserta didik merasa aman, dihargai, dan memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri. Namun, dalam kondisi sebelum perlakuan, suasana pembelajaran belum mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab sebelum menggunakan media *board game* berbasis *who is it* masih belum berhasil menumbuhkan minat belajar peserta didik secara menyeluruh. Hal ini memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti *board game*, untuk meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar Bahasa Arab.

b. Setelah Minat Tindakan

Setelah dilaksanakannya tindakan pembelajaran dengan menggunakan media *board game* berbasis *Who is it* hasil pengukuran menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kondisi yang tinggi. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata minat belajar peserta didik setelah tindakan adalah sebesar 90,42 dari 33 responden. Hal ini mencerminkan bahwa secara umum, peserta didik menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang telah dirancang dengan pendekatan berbasis permainan.

Nilai maksimum yang diperoleh peserta didik dalam pengukuran pascatindakan adalah sebesar 117, sedangkan nilai minimum sebesar 74, dengan rentang skor 43 poin. Median minat belajar sebesar 89,00 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah responden memiliki skor di atas dan setengah lainnya di bawah angka tersebut. Modus sebesar 87 menunjukkan bahwa skor tersebut merupakan yang paling sering muncul dalam data, yang berarti sejumlah besar peserta didik memperoleh skor minat belajar pada nilai tersebut. Standar deviasi sebesar 9,111 mengindikasikan bahwa sebaran nilai dari rata-rata tidak terlalu besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar peserta didik cenderung merata.

Gambaran nilai-nilai ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar yang konsisten dalam kisaran tinggi setelah tindakan dilakukan. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *board game*, suasana belajar berubah menjadi lebih menyenangkan dan komunikatif, yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif tanpa tekanan. Proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi melibatkan interaksi langsung antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Melalui aktivitas permainan yang dikemas

dengan materi bahasa Arab, peserta didik tidak hanya dituntut memahami isi pembelajaran, tetapi juga secara aktif menggunakannya dalam konteks permainan yang menyenangkan.

Dalam implementasinya, media *board game* ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan dan jawaban yang mengharuskan mereka berpikir dan merespons dalam bahasa Arab. Penggunaan karakter atau tokoh yang menjadi bagian dari permainan juga mendorong imajinasi dan daya ingat siswa, yang pada akhirnya dapat memperkuat ketertarikan mereka terhadap pembelajaran. Kondisi ini sangat berbeda dari pendekatan pembelajaran tradisional yang cenderung lebih pasif, di mana peserta didik hanya menerima materi secara verbal atau visual tanpa keterlibatan emosional dan sosial yang kuat.

Keikutsertaan peserta didik dalam aktivitas permainan terlihat dari cara mereka menunjukkan perhatian, keingintahuan, dan respons selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam observasi selama tindakan berlangsung, peserta didik lebih cepat memahami aturan permainan, mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau menjawab dalam Bahasa Arab, serta menunjukkan ekspresi yang positif seperti tersenyum, tertawa, dan menunjukkan gestur antusias. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dilakukan bukan hanya sebagai proses kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna secara afektif.

Selain itu, aktivitas permainan ini memberikan variasi pembelajaran yang mampu mengurangi kejenuhan. Pembelajaran menjadi tidak monoton karena peserta didik diberikan ruang untuk bergerak, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat.

Elemen-elemen inilah yang berkontribusi pada tingginya skor minat belajar yang diperoleh dalam pengukuran setelah tindakan. Dengan kata lain, setelah tindakan dilakukan, peserta didik menunjukkan respons yang aktif dalam proses pembelajaran, yang tercermin dalam nilai minat belajar yang lebih merata dan cenderung tinggi di antara seluruh responden.

Dengan mempertimbangkan berbagai data tersebut, baik dari sisi angka maupun deskripsi perilaku siswa selama proses pembelajaran, dapat dipahami bahwa setelah pelaksanaan tindakan, minat belajar peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Arab mengalami perkembangan secara menyeluruh. Pembelajaran yang berpusat pada siswa, memfasilitasi interaksi, serta menyesuaikan dengan gaya belajar yang menyenangkan, telah menciptakan kondisi kelas yang kondusif untuk membangun ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

3. Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* Dapat Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap

Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X di MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui dua siklus tindakan kelas, di mana setiap siklus melibatkan empat tahapan penting: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam kegiatan ini, peserta didik dilibatkan secara aktif melalui permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Arab, khususnya pada aspek keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata.

Efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh seberapa besar peningkatan skor belajar, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang memotivasi, relevan, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap, media *board game* berbasis *who is it* terbukti menjadi sarana yang efektif karena mampu mengatasi kejenuhan belajar, mengaktifkan kembali keingintahuan peserta didik dan menjadikan pelajaran yang awalnya pasif menjadi dialogis dan interaktif.

Kekuatan utama dari media ini terletak pada aspek interaksinya. Permainan ini memungkinkan peserta didik untuk secara aktif berkomunikasi, membuat tebakan, dan menggunakan kosakata Bahasa Arab dalam konteks yang alami dan bermakna. Berbeda dengan ceramah atau hafalan mufradat yang cenderung mekanis, aktivitas bermain menumbuhkan spontanitas dan keberanian untuk berbicara. Hal ini sangat penting dalam mata pelajaran bahasa Arab, yang bukan hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan penggunaan bahasa secara praktis.

Dari sudut pandang teori, efektivitas media ini diperkuat oleh pendekatan konstruktivistik, yang menyatakan bahwa belajar paling efektif terjadi saat peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Board game sebagai media menyatukan elemen kognitif (berpikir/logika), afektif (emosi/kesenangan), dan psikomotorik (aktivitas fisik) dalam satu kegiatan, yang jarang ditemukan pada metode pembelajaran konvensional. Ini menjelaskan mengapa siswa lebih terlibat, lebih senang, dan akhirnya lebih tertarik belajar saat media ini digunakan.

Media ini juga memenuhi prinsip motivasi belajar intrinsik, sebagaimana dijelaskan oleh Deci dan Ryan dalam teori *Self-Determination*. Dalam permainan,

siswa merasakan otonomi (bebas menentukan strategi), kompetensi (merasa mampu saat menjawab benar), dan relasi sosial (berinteraksi dengan teman), yang semuanya memperkuat keinginan belajar dari dalam diri mereka, bukan sekadar dorongan dari luar seperti nilai.

Efektivitas ini pun bersifat holistik. Artinya, tidak hanya meningkatkan skor minat secara statistik, tetapi juga memperbaiki sikap peserta didik terhadap bahasa Arab, membangun kepercayaan diri mereka, serta menciptakan suasana kelas yang lebih terbuka dan kolaboratif. Hal ini penting untuk peserta didik Madrasah Aliyah yang cenderung memasuki fase berpikir abstrak dan sosial yang lebih kuat.

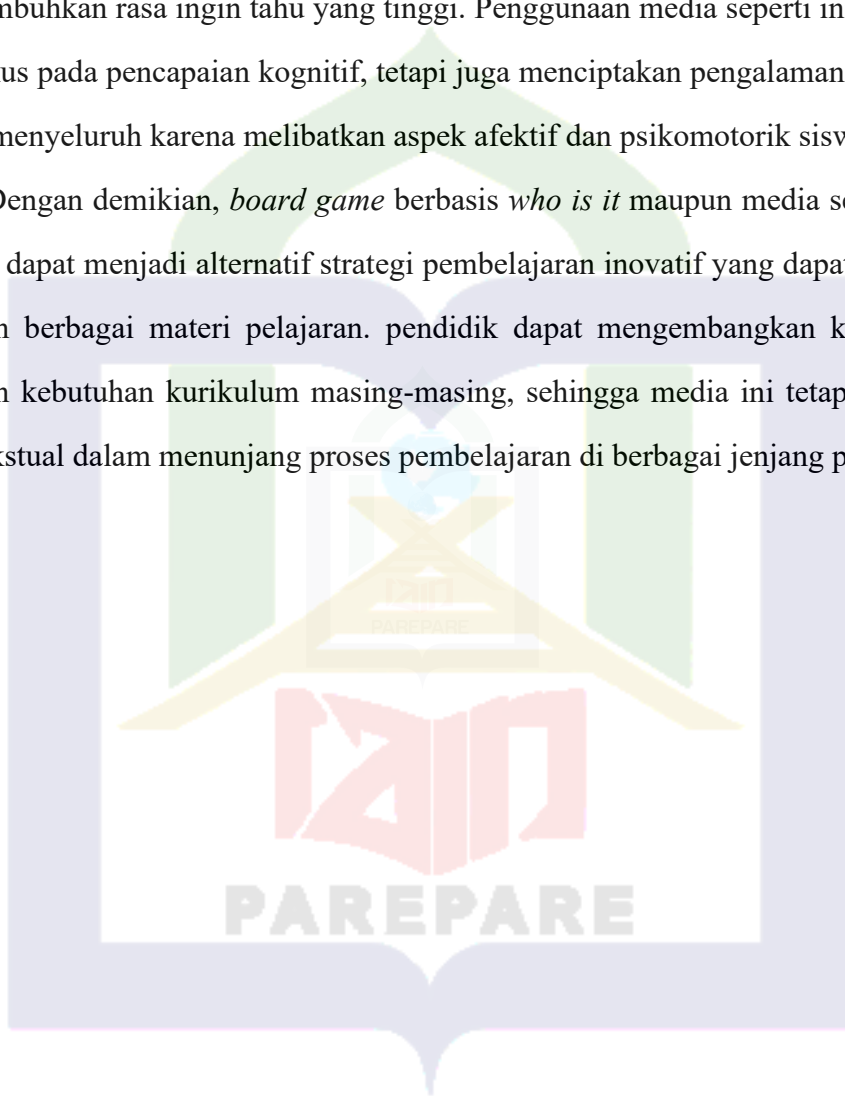
Dengan demikian, efektivitas media *board game* berbasis *who is it* tidak hanya terletak pada hasil, tetapi terutama pada proses bagaimana peserta didik menjadi pelaku utama pembelajaran, bagaimana mereka tertarik tanpa dipaksa, dan bagaimana bahasa Arab menjadi sesuatu yang hidup dan dekat melalui konteks permainan. Efektivitas inilah yang menjadikan media ini relevan dan layak dijadikan strategi pembelajaran alternatif di lingkungan madrasah Aliyah yang sejenis.

Ternyata, *board game* berbasis *who is it* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga memiliki potensi untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas penggunaan media *board game* dalam berbagai bidang studi lainnya. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab sendiri, penggunaan *board game* telah terbukti membantu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam hal berbicara dan memahami kosakata secara kontekstual.

Selain *board game*, terdapat pula media sejenis yang memiliki prinsip kerja dan tujuan yang serupa, seperti media *puzzle*. Media *puzzle* juga mengandalkan interaksi,

pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Kedua jenis media ini sama-sama memfasilitasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan (*fun learning*), menekankan pada partisipasi siswa secara langsung, dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan media seperti ini tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh karena melibatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Dengan demikian, *board game* berbasis *who is it* maupun media sejenis seperti *puzzle* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran. pendidik dapat mengembangkan konten sesuai dengan kebutuhan kurikulum masing-masing, sehingga media ini tetap relevan dan kontekstual dalam menunjang proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *Who is it?* dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan mengikuti empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan media *board game* yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media *who is it* di kelas. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa, keterlibatan, serta respon mereka terhadap proses pembelajaran. Terakhir, pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan melakukan perbaikan di siklus berikutnya.
2. Sebelum penerapan media *board game* berbasis *Who is it?*, minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 60,39 dan penyebaran nilai yang cukup besar. Setelah penerapan, rata-rata meningkat menjadi 90,42 yang menunjukkan kategori tinggi, dengan penyebaran nilai yang lebih merata.
3. penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata minat belajar sebelum penerapan sebesar 60,39 menjadi 90,42 setelah penerapan, yang menunjukkan pergeseran dari kategori

sedang ke kategori tinggi. Selain itu, berdasarkan perhitungan menggunakan rumus N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene Sidrap mengalami peningkatan setelah penerapan media pembelajaran *board game* berbasis *who is it* maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Mengingat minat belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran masih tergolong rendah, maka pendidik sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar. *Board game* berbasis *who is it* dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta membantu peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran bahasa Arab.
2. Untuk mendukung pengembangan minat belajar dan keterlibatan peserta didik, pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif. Hal ini dapat dilakukan dengan menghadirkan inovasi media pembelajaran lainnya yang lebih menarik, serta menggunakan pendekatan yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

3. Peserta didik hendaknya lebih aktif berkolaborasi dengan teman sekelompoknya, serta saling memberikan dukungan dalam permainan untuk meningkatkan keterlibatan sosial dan kepercayaan diri mereka. Dengan adanya semangat kerja sama dan tanggung jawab bersama, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan minat belajar bahasa Arab dapat terus ditingkatkan.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Abusyairi, Khairy. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Dinamika Ilmu* 13, no1 (2013).
- Akasahtia Lukman Taufik. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab:(Menggelitik Pakem) Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, & Menyenangkan*. CV. Dotplus Publisher, 2021.
- Andriani, Asna. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2015).
- Anwar, Khoirul. "Memahami Evaluasi Pembelajaran Menurut Al-Qur'an." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 2 (2019).
- Artinta et al., "Faktor Yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Smp." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1, no. 2 (2021)
- Aulia et al "Tranformasi Pembelajaran Bahasa Arab: Menavigasi Tantangan Dan Peluang Di Indonesia Pada Era Digital." *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 2, no. 4 (2024):
- Auliaulfattah et al., Universitas Trunojoyo Madura, and Perumahan Telang Indah. "Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan" 2, no. 12 (2024)
- Azhar et al., "Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Siswa." *Uluwwul Himmah Educational Research Journal* 1, no. 1 (2024)
- Bustam et al., *Pendidikan Bahasa Arab: Untuk Mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam*. Edited by Budi Asyhari. Yogyakarta: 2021.
- Darmawan Harefa et al., *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023.
- Dewantara et al., "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *AL-GURFAH: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2021)
- Dewi. *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan*. Rika, Dewi. Aceh: Penerbit NEM, 2021.
- Dimyati, M. *Metode Penelitian Untuk Semua Generasi*. Jakarta: Universitas Indonesia Publishing, 2022.

- Dini, " Membaca Anak Dini "Proposal Penelitian Tindakan Kelas" n.d. 2021
- Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023)
- Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023)
- Fikri, dkk. "Pedoman Prnulisan Karyaah Ilmiah; IAIN Parepare. 2023
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, 2021.
- Fitrianti, Leni. "Prinsip Kontinuitas." *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2018)
- Gemilang et al., "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 2020.
- Haryono, Hariyandi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2007.
- Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher, 2020.
- Ismail. *Evaluasi* , Banjarmasin, Kalimantan Selatan: PT. Raja Grafindo Persada, 2021.
- Ismail et al., "Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik Dan Prosedur," 2020.
- Japar et al., "Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn." 2021
- Jufri et al., "Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif," 2023.
- Khairunnisa et al., "Evaluasi Komponen Kelayakan Isi Buku Ajar Bahasa Indonesia: Kesesuaian Materi Dengan Kurikulum." *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 4, no. 1 (2019)
- Larasati et al., *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2024.
- Maghfirah, Amatullah Faaizatul. "Kreativitas Dosen Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Di IAIN Surakarta." *Academica : Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 1 (2017)
- Mahmudah, Siti. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh* 20, no. 01 (2018):
- Mardiana et al., "Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Metro." *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 5,

no. 1 (2017)

Mudlofir, H Ali. "Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik-Rajawali Pers," 2021.

Mulyati et al., "Penggunaan Media Board Game Dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023)

Munir et al., "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pem

belajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 2 (2023)

Nadhif, "Upaya Guru Bahasa Arab Dalam Mengatasi Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan & Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Vii Smp Islam Plus At-Tohari Tuntang." *Al-Fakkaar* 3, no. 1 (2022)

Nasution, Nur Wahyudin. "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Dan Prosedur." *Ittihad* 1, no. 2 (2017).

Nasution, Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 2017

Nursyaidah et al., *Mengenal Minat Dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn*. Nursyaidah. Medan: Merdeka Kreasi Group, 2021.

Pagarra et al., "Media Pembelajaran." Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022.

Pahrudin, "Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 & Dampaknya Terhadap Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran." *Pustaka Ali Imron* 1, no. 69 (2019)

Rahayu ,Sri "Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran," 2024.

Rahmania. "Berpikir Kritis Dan Kreatif: Teori Dan Implementasi Praktis Dalam Pembelajaran. Jakarta: Publica Indonesia Utama, n.d.

Ramadani et al., "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IVdi SD IT Hidayatul Jannah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023)

Riatianti, Litia. "Penerapan Media Video Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas VII MTs Paradigma Palembang." Palembang: UIN Raden Fatah Palembang, 2018.

Rudi Susilana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaata, Dan Penilaian*. Kalimantan Timur: CV.Wacana Prima, n.d. 2022

- Saepudin et al., "Tantangan Dan Solusi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024)
- Saleh et al., "Media Pembelajaran," 2023.
- Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Prof. Dr. Conny R. Semiawan. Yogyakarta: Grasindo, n.d.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Susanti et al., "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (2020)
- Trygu, "*Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*". Trygu. Bogor, Jawa Barat: Guepedia, 2021
- Ulfa et al., "Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran." *Suhuf* 30, no. 1 (2018)
- Wibawanto, Nugrahani. *Board Game Edukasi*. Makassar: Nas Media Pustaka, 2024.
- Widiani, Desti. "Konsep Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2018)
- Winarti Agustina et al., *Media Pembelajaran Jumping Frog: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, 2020.
- Yanti, "Analisis Bimbingan Orang tua Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021)

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 01. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MAS Ma'had DDI

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi Pokok/Tema : يومياتنا

Kelas/Semester : X /Genap

Alokasi Waktu : 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (belajar, konseptual, dan pembelajaran) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Memahami dan mengartikan mufradat profesi **المهنة** yang terdapat dalam permainan *board game* berbasis *who is it*, serta menjelaskan ciri-ciri atau

karakteristik dari setiap profesi yang dimaksud, dengan memperhatikan makna dan penggunaan kata tersebut dalam konteks permainan.

- 1.2 Menyusun kalimat menggunakan mufradat profesi المهنة yang telah dipelajari dalam permainan *board game* berbasis *who is it*, serta mendeskripsikan bagaimana profesi tersebut berperan dalam kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan struktur kalimat yang benar.

C. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat memahami, mengartikan, dan menggunakan kosakata bahasa Arab yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari terutama tentang profesi المهنة
- Peserta didik dapat mendengarkan dan berbicara dalam bahasa Arab dengan pengucapan yang tepat, serta dapat menyampaikan ide secara lisan dengan struktur yang benar.

D. Media dan Bahan Pembelajaran

1. Media/Alat
 - Laptop
 - LCD
 - *Board Game* Berbasis *Who Is It*
2. Bahan
 - Spidol
 - Papan Tulis

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

PENDAHULUAN

- Mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan melakukan pengenalan
- Pendidik mengecek kehadiran peserta didik dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik
- Pengenalan kemudian memberikan *pre-test*
- Pendidik menyampaikan pembelajaran hari ini, dan tujuan yang akan dicapai setelah pembelajaran ini berlangsung

INTI

- Pendidik menyiapkan alat media laptop dan LCD serta alat bantu yakni *board game* berbasis *who is it*
- pendidik menampilkan materi bahasa Arab tentang المهن menggunakan LCD
- Pendidik mengarahkan agar peserta didik memperhatikan dan mendengarkan dengan baik materi المهن yang ditampilkan dalam power point serta penyusunan papan permainan *board game* berbasis *who is it*
- Peserta didik melafalkan secara berulang-ulang mufradat serta ciri-ciri mufradat المهن kemudian pendidik menjelaskan pengenalan aturan permainan kepada peserta didik dengan memperhatikan aturannya.
 - a. Setiap pemain memilih satu karakter dari sekumpulan gambar yang ada dipapan, tetapi karakter tersebut tidak diketahui oleh pemain lain.
 - b. Pemain kemudian bergiliran bertanya satu persatu tentang karakter

<p>هل هو يعمل في الجامعة</p> <p>المهنة</p> <p>c. Berdasarkan jawaban ya, tidak atau mungkin, pemain dapat menghilangkan karakter-karakter lain yang tidak sesuai dengan petunjuk tersebut.</p> <p>➤ Peserta didik diberi stimulus untuk bertanya yang berkaitan dengan materi tentang المهنة (profesi)</p> <p>➤ Pendidik dan peserta didik memberi pembelajaran dari materi المهنة</p>
<p>PENUTUP</p> <p>➤ pendidik mengadakan refleksi (penguatan) hasil pembelajaran</p> <p>➤ Pendidik menyampaikan tindak lanjut untuk materi pada pertemuan yang selanjutnya</p> <p>➤ Pendidik memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat</p> <p>➤ Memberikan <i>post-test</i></p> <p>➤ Pendidik mengakhiri pembelajaran dengan salam dan berdoa</p>

Lampiran 02. Materi Pembelajaran

Adapun Materi pembelajaran yakni المهنة (profesi)

Berikut ini adalah mufradat tentang المهن (profesi) yang akan dipelajari

No	Mufradat	Terjemahan
1.	جندي	Tentara
2.	شرطي	Polisi
3.	حارس أمن	Satpam
4.	رجل إطفاء	Pemadam Kebakaran
5.	معلم	Guru
6.	محاضر	Dosen
7.	مدرب	Instruktur
8.	مدرب	Pelatih
9.	مرشد	Mentor
10.	طبيب	Dokter
11.	قابلة	Perawat
12.	صيدلي	Apoteker
13.	فنان	Artis
14.	مغني	Penyanyi
15.	موسيقي	Musisi
16.	مصمم	Desainer
17.	خياط	Tukang Jahit
18.	رائدة أعمال	Pengusaha
19.	تاجرة	Pedagang
20.	رائدة أعمال	Wirausaha
21.	مستثمرة	Investor
22.	مُعَلِّمَة الطفولة المبكرة	Guru Anak Usia Dini

23.	رَبَّةَ مَنْزِل	Ibu Rumah Tangga
24.	مربية الأطفال	Pengasuh Anak
25.	مُرَاد	Murid
26.	طالِب	Siswa
27.	طَالِب جَامِعِي	Mahasiswa

Adapun Materi Selanjutnya mengetahui, serta memahami ciri-ciri dari profesi **المهن**
 Pada Materi dibawah ini akan dibuatkan berupa pertanyaan sesuai dengan ciri-ciri dari profesi **المهن** (profesi) dengan media pembelajaran yang digunakan laptop, LCD, dan *Board Game* berbasis *who is It*.

NO	Pertanyaan	Terjemahan
1.	هل يُرَكِّزُ عَلَى الْحِفَافِ عَلَى السَّلَامَةِ الْعَامَّةِ وَالْأَمْنِ؟	Apakah dia berfokus menjaga keselamatan publik dan keamanan?
2.	هل يرتدي زِيًّا أَخْضَرَ دَاكِنًا، أَوْ أَسْوَدَ وَرَمَادِيًّا، أَوْ أَحْمَرَ، أَوْ أَصْفَرَ؟	Apakah dia mengenakan pakaian berwarna hijau tua, atau hitam dan abu-abu, atau merah, atau kuning?
3.	هل يهدف إلى تثقيف وتطوير قدرات الأفراد أو المجموعات؟	Apakah dia bertujuan untuk mendidik dan mengembangkan kemampuan individu atau kelompok?
4.	هل هو يعمل في الجامعة؟	Apakah dia bekerja di Universitas atau Perguruan Tinggi?
5.	هل هو يعمل في المدرسة؟	Apakah dia bekerja di Sekolah?
6.	هل يرتدي زِيًّا طِبِّيًّا أَمْ لَدَيْهِ مَهَارَاتٌ طِبِّيَّةٌ أَسَاسِيَّةٌ؟	Apakah dia mengenakan pakaian medis atau memiliki keterampilan medis dasar?

7.	هَلْ هُوَ مَسْئُولٌ عَنْ عِلَاجِ الْمَرْضَى، وَإِعْطَاءِ الْأَدْوِيَةِ، أَمْ لَدَيْهِ مَعْرِفَةٌ مُتَعَمِّقَةٌ بِالْأَدْوِيَةِ وَأَثَارِهَا الْجَانِبِيَّةِ، وَكَيْفِيَّةِ خَلْطِهَا؟	Apakah dia bertanggung jawab untuk mengobati pasien, memberikan obat, atau memiliki pengetahuan mendalam tentang obat-obatan dan efek sampingnya, serta cara mencampurnya?
8.	هَلْ يَرْتَدِّي مَعْطَفًا أَبْيَضَ؟ أَمْ يَرْتَدِّي زِيًّا أَزْرَقَ أَوْ أَخْضَرَ؟	Apakah dia mengenakan jas putih? Ataukah dia mengenakan pakaian berwarna biru atau hijau?
9.	هَلْ هُوَ شَخْصٌ يَعْمَلُ فِي مَجَالِ الْفُنُونِ أَوْ الْتِرْفِيَةِ؟	Apakah dia seorang yang bekerja di bidang seni atau hiburan?
10.	هَلْ لَدَيْهِ الْقُدْرَةُ عَلَى اسْتِخْدَامِ صَوْتِهِ لِإِيصَالِ الْمَوْسِيقَى؟	Apakah dia memiliki kemampuan untuk menggunakan suaranya untuk menyampaikan musik?
11.	هَلْ لَدَيْهِ مَوْهَبَةٌ ابْتِكَارِ تَصَامِيمٍ جَدِيدَةٍ لِلْمَلَابِسِ أَوْ الْإِكْسِسَوَارَاتِ الْآخَرَى؟	Apakah dia memiliki bakat dalam menciptakan desain baru untuk pakaian atau aksesoris lainnya?
12.	هَلْ يَجِيدُ الْخِيَاطَةَ يَدَوِيًّا أَمْ آلِيًّا؟	Apakah dia mahir dalam menjahit secara manual atau menggunakan mesin?
13.	هَلْ هُوَ يَعْمَلُ وَتُرَكِّزُ عَلَى تَوْلِيدِ الدَّخْلِ وَالْأَرْبَاحِ وَتَطْوِيرِ الْأَعْمَالِ فِي قِطَاعَاتٍ مُخْتَلَفَةٍ؟	Apakah dia bekerja dan fokus pada menghasilkan pendapatan dan keuntungan serta mengembangkan bisnis di berbagai sektor?
14.	هَلْ يَدِيرُ مَشْرُوعًا صَغِيرًا أَوْ يَعْمَلُ فِي سُوقٍ أَوْ مَتَجَرٍّ أَوْ فِي مَكَانٍ آخَرَ لِبَيْعِ السَّلْعِ؟	Apakah dia mengelola usaha kecil atau apakah dia bekerja dipasar atau toko atau


		tempat lain untuk menjual barang?
15.	هل تركز على رعاية الأطفال ومساعدتهم في أنشطتهم اليومية؟ أم أنها مسؤولة عن الطبخ والتنظيف وغسل الملابس والحفاظ على نظافة المنزل وترتيبه؟	Apakah dia fokus pada merawat anak-anak dan membantu mereka dalam kegiatan sehari-hari? Ataukah dia bertanggung jawab untuk memasak, membersihkan, mencuci pakaian, menjaga kebersihan rumah, dan merapikannya?
16.	هل هو يركز على التعلم وطلب العلم؟	Apakah dia berfokus pada pembelajaran dan menuntut ilmu?
17.	هل هو يرتدي زيًا رسميًا لا يزال خاضعًا للأنظمة؟	Apakah dia (laki-laki) mengenakan pakaian resmi yang masih tunduk pada peraturan?
18.	هل هو يرتدي زيًا أحمر وأبيض، أو أزرق وأبيض، أو زيًا رسميًا؟	Apakah dia (laki-laki) mengenakan pakaian berwarna merah dan putih, atau biru dan putih, atau pakaian resmi?

Desain Kartu *Board game* berbasis *who is it*



Tampilan Belakang dan depan Kartu Who Is It

Lampiran 03. Surat Penetapan Pembimbing




DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-3699/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2024

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

Menimbang	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024 b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
Memperhatikan :	<ul style="list-style-type: none"> a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2023 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024 b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
Menetapkan	<p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024 b. Menunjuk saudara: Muhammad Irwan, M.Pd.I, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa : Nama Mahasiswa : AYU AMERIDA NIM : 2120203888204051 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab Judul Penelitian : Penerapan media pembelajaran board game berbasis who is it untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas X MAS Ma'had DDI Pangkajene-Sidrap c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir; d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare; e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 09 Oktober 2024
Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.



Lampiran 04. Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2053/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

18 Juni 2025

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. SIDENRENG RAPPANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: AYU AMERIDA
Tempat/Tgl. Lahir	: SIDRAP, 12 Mei 2003
NIM	: 2120203888204051
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: JALAN BTN PEPABRI, KEC. WATANG PULU, KEL. ARAWA, BLOK J NO 20

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME BERBASIS WHO IS IT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS X MAS MA'HAD DDI PANGKAJENE SIDRAP

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 18 Juni 2025 sampai dengan tanggal 18 Juli 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 05. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
PROVINSI SULAWESI SELATAN
Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

IZIN PENELITIAN

Nomor : 448/IP/DPMPTSP/6/2025

DASAR 1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang

2. Surat Permohonan **AYU AMERIDA** Tanggal **19-06-2025**

3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis

IAIN PAREPARE

Nomor **B-2053/In. 39/FTAR.01/PP.00.9/06/21** Tanggal **18-06-2025**

MENGIZINKAN

KEPADA

NAMA : AYU AMERIDA

ALAMAT : JALAN BTN PEPABRI, KEC. WATANG PULU, KEL ARAWA, BLOK J NO 2C

UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : IAIN PAREPARE

JUDUL PENELITIAN : ENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME BERBASIS WHO IS IT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS X MAS MAHAD DDI PANGKAJENE SIDRAP

LOKASI PENELITIAN : JL.RUSA NO.16, KEL LAUTANG BENTENG, KEC.MARITENGNGAE

JENIS PENELITIAN : PTK, PTK Kualitatif

LAMA PENELITIAN : 18 Juni 2025 s.d 18 Juli 2025

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng

Pada Tanggal : 19-06-2025



Biaya : Rp. 0,00

Tembusan :

MAS MAHAD DDI PANGKAJENE SIDRAP

Lampiran 06. Surat Keterangan Selesai Meneliti



**MADRASAH ALIYAH SWASTA
MA'HAD DDI PANGKAJENE
KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
TERAKREDITASI B**

Alamat : Jl. Rusa No. 16 Kel. Lt. Benteng Tlp/Fax. 0421 3580 322 email masmahad_ddisidrap@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 169/Ma.21.18.07/PP.01.1/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Hj. Maryati, S.Ag., MA
NIP	: 19721015 200003 2 003
Jabatan	: Kepala Madrasah Aliyah Mahad DDI Pangkajene
Unit Kerja	: Kantor Kementerian Agama Kab. Sidenreng Rappang

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: AYU AMERIDA
Perguruan Tinggi Asal	: Institut Agama Islam Negeri Parepare

Telah melakukan kegiatan penelitian MAS MA'HAD DDI PANGKAJENE dengan judul penelitian, yakni "Penerapan Media Pembelajaran Board Game Berbasis WHO IS IT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas X MAS MA'HAD DDI PANGKAJENE" pada 18 Juni 2025 s.d 18 Juli 2025.

Selama pelaksanaan penelitian, yang bersangkutan telah menjalankan kegiatan dengan baik, terub, dan mematuhi aturan yang berlaku di instansi kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pangkajene, 20 Juni 2025
Kepala Madrasah,

Hj. Maryati, S.Ag., MA.
NIP. 19721015 200003 2 003



PAREPARE

**Lampiran 07. Lembar Angket Minat belajar Peserta didik Kelas X MAS
Ma'had DDI Pangkajene Sidrap**

Angket Minat Belajar Bahasa Arab

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan minat belajar peserta didik dalam belajar bahasa Arab.
2. Tuliskan identitas pada tempat yang sudah disediakan.
3. Beri tanda (✓) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

II. Identitas Responden

Nama : ACHMADI FAIZAL
Kelas : X.B
No Absen : 01

III. Daftar Pertanyaan

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika belajar bahasa Arab		✓			
2.	Saya menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit	✓				
3.	Saya merasa senang ketika memahami kosa kata dalam bahasa Arab		✓			
4.	Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas	✓				
5.	Saya merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik.		✓			
6.	Belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani.				✓	
7.	Saya selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab.		✓			
8.	Saya merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab.		✓			
9.	Saya merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab	✓				
10.	Saya memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik.		✓			

11.	Saya merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran		✓	✓		
12.	Saya mudah terganggu ketika belajar bahasa Arab		✓			
13.	Saya memberikan respons positif terhadap pernyataan atau diskusi yang dilakukan oleh pendidik dikelas		✓	✓		
12.	Saya tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam		✓			
13.	Saya ingin menguasai kosa kata bahasa Arab		✓			
14.	Saya tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum saya pahami	✓				
15.	Saya sering melamun ketika mengikuti pembelajaran	✓				
16.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami		✓			
17.	Saya aktif bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak saya pahami		✓			
18.	Saya suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab.		✓			
19.	Saya mengemukakan pendapat saya dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok	✓		✓		
20.	Saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik		✓			
21.	Apabila pendidik memberikan tugas, saya	✓				

	mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya			✓		
22.	Saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali			✓		
23.	Saya menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh		✓			
24.	Saya suka membantu teman ketika ada pelajaran yang sulit dipahami			✓		
25.	Saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pembelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya.			✓		



Angket Minat Belajar Bahasa Arab

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Kuesioner ini beri pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan minat belajar peserta didik dalam belajar bahasa Arab.
2. Tuliskan identitas pada tempat yang sudah disediakan.
3. Beri tanda (✓) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

II. Identitas Responden

Nama : Nur Fayriani Zainal

Kelas : X.B

No Absen : 7

III. Daftar Pertanyaan		Pilihan Jawaban				
NO.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika belajar bahasa Arab	✓				
2.	Saya menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit	✓				
3.	Saya merasa senang ketika memahami kosa kata dalam bahasa Arab	✓				
4.	Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas			✓		
5.	Saya merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik.		✓			
6.	Belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani.			✓		
7.	Saya selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab.		✓			
8.	Saya merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab.			✓		
9.	Saya merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab				✓	
10.	Saya memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik.	✓				

	mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya			✓			
22.	Saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali	✓					
23.	Saya menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh		✓				
24.	Saya suka membantu teman ketika ada pelajaran yang sulit diapahami		✓				
25.	Saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pembelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya.		✓				

PAREPARE

Angket Minat Belajar Bahasa Arab

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan minat belajar peserta didik dalam belajar bahasa Arab.
2. Tuliskan identitas pada tempat yang sudah disediakan.
3. Beri tanda (✓) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

II. Identitas Responden

Nama : Hafifah

Kelas : XE

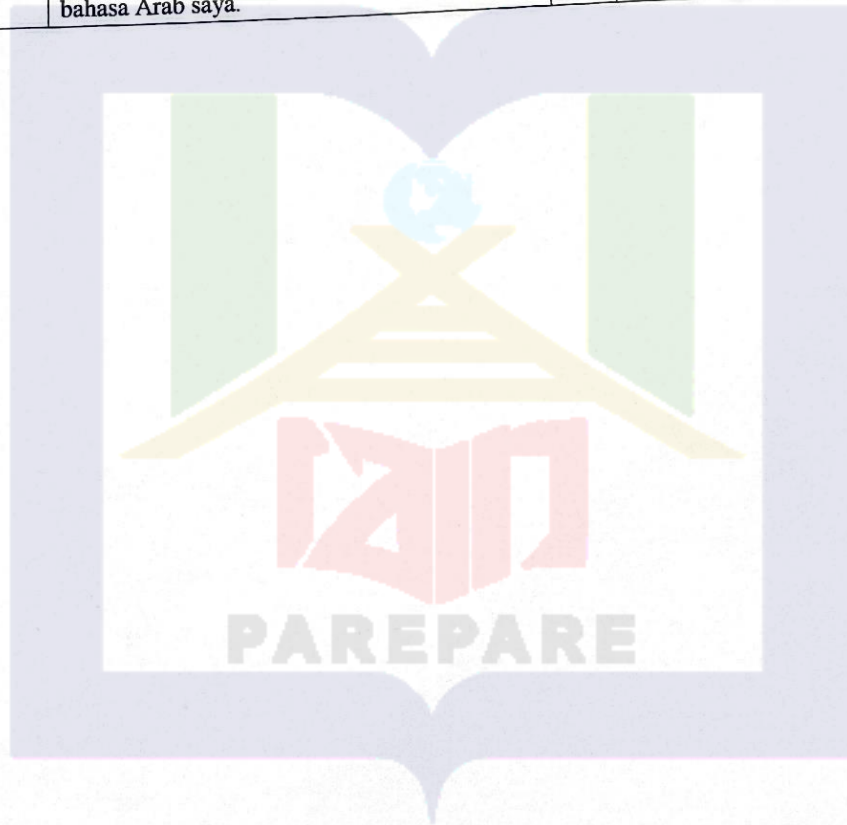
No Absen : 36

III. Daftar Pertanyaan

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika belajar bahasa Arab		✓			
2.	Saya menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit		✓			
3.	Saya merasa senang ketika memahami kosa kata dalam bahasa Arab		✓			
4.	Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas			✓		
5.	Saya merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik.		✓			
6.	Belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani.			✓		
7.	Saya selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab.		✓			
8.	Saya merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab.		✓			
9.	Saya merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab			✓		
10.	Saya memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik.					

11.	Saya merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran			✓		
12.	Saya mudah terganggu ketika belajar bahasa Arab			✓		
13.	Saya memberikan respons positif terhadap pernyataan atau diskusi yang dilakukan oleh pendidik dikelas		✓			
12.	Saya tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam		✓			
13.	Saya ingin menguasai kosa kata bahasa Arab		✓			
14.	Saya tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum saya pahami		✓			
15.	Saya sering melamun ketika mengikuti pembelajaran		✓			
16.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami			✓		
17.	Saya aktif bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak saya pahami			✓		
18.	Saya suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab.			✓		
19.	Saya mengemukakan pendapat saya dalam diskusi kelas maupun diskusi kelompok			✓		
20.	Saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik		✓			
21.	Apabila pendidik memberikan tugas, saya			✓		

	mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya			✓		
22.	Saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali			✓		
23.	Saya menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh		✓			
24.	Saya suka membantu teman ketika ada pelajaran yang sulit dipahami			✓		
25.	Saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pembelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya.			✓		



Lampiran 08. Profil Sekolah

MAS Ma’had DDI Pangkajene Sidrap adalah satuan pendidikan swasta yang dipimpin oleh Hj. Maryati, S.Ag., MA dan merupakan bagian dari sistem pendidikan Islam di wilayah Kecamatan Maritengae, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. MAS Ma’had DDI Pangkajene Sidrap berlokasi Jl. Rusa No. 16 Kelurahan Lautang Benteng, Kecamatan. Maritengae, Kabupaten Sidenreng Rappang dan menjadi bagian dari upaya mencetak generasi muda berakhlaqul karimah, bermutu, dan berprestasi

Identitas Madrasah

1.	Nama Madrasah	MAS MA’HAD DDI
2.	NSM	13127314188
3.	NPSN	40319618
4.	Alamat	Jl. Rusa No. 16 Kelurahan Lautang Benteng, Kecamatan. Maritengae, Kabupaten Sidenreng Rappang.
5.	Kode Pos	91611
6.	Akreditasi	B
7.	Jenjang	Madrasah Aliyah
8.	Status	Swasta
9.	Situs	-

Lampiran 09. Instrumen Penelitian

	<p>KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti NO.8 Soreang 91132 Telp. (0421)21307 PO Box 909 Parepare 91100, Web. www.iaianpare.ac.id</p> <p>Email: @iaianpare.ac.id</p> <p>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</p>
---	--

NAMA MAHASISWA : AYU AMERIDA
 NIM : 2120203888204051
 FAKULTAS : TARBIYAH
 PRODI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB

PEDOMAN OBSERVASI

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang pada kolom “Ya” apabila aspek yang diamati muncul dan berilah tanda cek pada kolom “Tidak” apabila aspek yang diamati tidak muncul serta tuliskan deskripsi mengenai aspek yang diamati jika diperlukan.

Nama Sekolah :
 Nama Guru :
 Hari/Tanggal :
 Waktu :

Aktivitas Pendidik

NO	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		YA	Tidak
1	Pendidik melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Allah SWT dan berdoa untuk memulai pembelajaran		
2	Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin		
3	Pendidik menyampaikan cakupan materi, uraian, dan tujuan kegiatan pembelajaran		
4	Pendidik menyiapkan seperangkat media yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti Laptop, LCD, dan <i>Board Game</i>		
5	Pendidik menjelaskan cara bermain <i>board game</i> berbasis <i>who is it</i>		
6	Pendidik memberi waktu selama 10 menit kepada peserta didik untuk memahami dan mempelajari kartu-kartu yang terdapat didalam <i>board game</i> berbasis <i>who is it</i>		
7	Pendidik mempersilahkan peserta didik yang hendak mengajukan pertanyaan yang belum dipahaminya dan memberikan penjelasan.		
8	Pendidik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait pembelajaran.		
9	Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa.		

Aktivitas Peserta Didik

NO	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		YA	Tidak
1	Peserta Didik melakukan persiapan sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan arahan pendidik		
2.	Peserta Didik memperhatikan media board game sekaligus memperhatikan materi yang dipelajari yaitu berupa mufradat		
3.	Peserta didik memahami, memperhatikan, dan mencatat materi pembelajaran bahasa Arab tentang makanan, minuman, tempat		
4.	Peserta didik aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran seperti menjawab pertanyaan dan berdiskusi		
5.	Peserta didik menunjukkan ekspresi antusias dan menikmati kegiatan pembelajaran yang berlangsung		
6	Peserta didik berdoa bersama		

Angket Minat Belajar Bahasa Arab

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan minat belajar peserta didik dalam belajar bahasa Arab.
2. Tuliskan identitas pada tempat yang sudah disediakan.
3. Beri tanda (✓) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

II. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No Absen :

III. Daftar Pertanyaan

NO.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika belajar bahasa Arab					
2.	Saya menikmati kegiatan belajar bahasa Arab meskipun itu sulit					
3.	Saya merasa senang ketika memahami kosa kata dalam bahasa Arab					
4.	Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas					
5.	Saya merasa gembira ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik.					
6.	Belajar bahasa Arab membuat saya merasa terbebani.					
7.	Saya selalu fokus dan memperhatikan penjelasan pendidik selama pelajaran bahasa Arab.					
8.	Saya merasa lebih mudah fokus ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam bahasa Arab.					
9.	Saya merasa sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran bahasa Arab					

10.	Saya memperhatikan setiap instruksi atau arahan dari pendidik dengan baik.					
11.	Saya merasa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran					
12.	Saya mudah terganggu ketika belajar bahasa Arab					
13.	Saya memberikan respons positif terhadap pernyataan atau diskusi yang dilakukan oleh pendidik dikelas					
14.	Saya tertarik mempelajari bahasa Arab lebih dalam					
15.	Saya ingin menguasai kosa kata bahasa Arab					
16.	Saya tidak berbuat apa-apa ketika materi yang belum saya pahami					
17.	Saya sering melamun ketika mengikuti pembelajaran					
18.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami					
19.	Saya aktif bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak saya pahami					
20.	Saya suka berpartisipasi dalam latihan berbicara bahasa Arab.					
21.	Saya mengemukakan pendapat saya dalam					

	diskusi kelas maupun diskusi kelompok					
22.	Saya mengerjakan tugas atau latihan dengan baik					
23.	Apabila pendidik memberikan tugas, saya mengerjakannya dengan cara menyalin tugas dari teman saya					
24.	Saat pelajaran saya selalu mencatat dengan lengkap dan rapi agar dapat saya pelajari kembali					
25.	Saya menyelesaikan tugas bahasa Arab tepat waktu tanpa disuruh					
26.	Saya suka membantu teman ketika ada pelajaran yang sulit diapahami					
27.	Saya memanfaatkan waktu istirahat atau diluar jam pembelajaran untuk melatih keterampilan bahasa Arab saya.					

Parepare, 17 Juni 2025

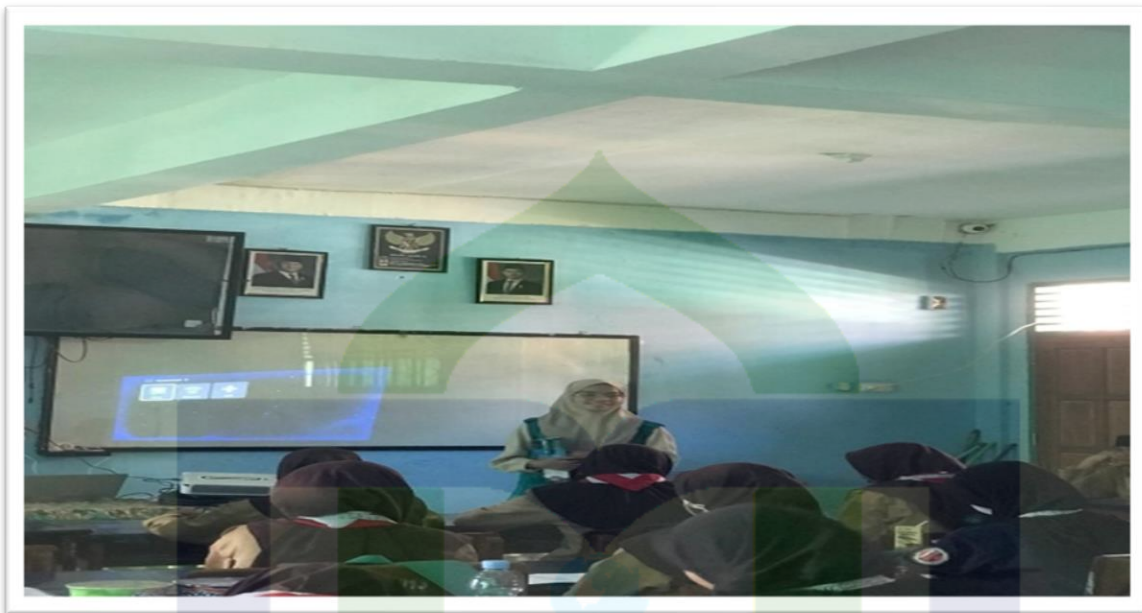
Mengetahui,

Pembimbing Utama

Dr, Muhammad Irwan, M.Pd.I

NIP. 19850421 2023 1 1 008

Lampiran 7 Dokumentasi



Berdoa Sebelum Pelajaran



Proses Pembelajaran Dimulai



Proses Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It*



Proses Pembelajaran Sekaligus Pembagian Kelompok dengan Menggunakan Media Board Game Berbasis *Who Is It*



Tiap Lawan menebak Kartu lawan di atas *board game* berbasis *who is it*



Evaluasi dalam bentuk kelompok



Proses Pengamatan Terhadap Peserta Didik



Refleksi



Proses Pengamatan Di Siklus II



Proses Pengamatan serta pembagian Instrumen Penelitian Setelah Penerapan Media Pembelajaran Board Game berbasis Who Is It



Foto Bersama



BIODATA PENULIS



Ayu Amerida. lahir di Sidrap, 12 Mei 2003, anak ketiga dari empat bersaudara, yang lahir dari pasangan bapak Alm. Amiruddun Wahyu dan Nada Laila. Saat ini penulis tinggal di Jalan Jendral Sudirman No. 273 Kelurahan Lakessi, Kecamatan Maritengae, Provinsi Sulawesi Selatan. Sebelah barat Astra Motor Sidrap, Adapun riwayat Pendidikan, penulis memulai pendidikannya di SD Negeri 06 Arawa, dan melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah Negeri 02 Sidrap, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Al-Mustaqim Parepare, hingga melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Pada tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi, masih terdaftar sebagai mahasiswa program sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah. Alhamdulillah penulis

dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul skripsi **“Penerapan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis *Who Is It* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas X MAS Ma’had DDI Pangkajene Sidrap”**, semoga skripsi ini dapat bermanfaat seluas-luasnya.

