

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS
AL-BADAR BILALANG KOTA PAREPARE**



OLEH

RESKI

NIM: 2220203888204004

PAREPARE

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

2026

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS
AL-BADAR BILALANG KOTA PAREPARE**



OLEH

RESKI

NIM: 2220203888204004

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

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

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam
Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa
Kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Reski

NIM : 2220203888204004

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor B-3416/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Suhartina, M.Pd. (......)

NIP : 196401091993031005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Andar, M.Pd.Iy
NIP: 197612302005012002

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam
Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa
Kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Reski

NIM : 2220203888204004

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor B-3416/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025

Tanggal kelulusan : 5 Maret 2026

Disetujui Oleh:

Dr. Suhartina, M.Pd.

(ketua)

(.....)

Dr. Herdah, M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Andar, M.Pd.Ir

NIP: 197612302005012002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ 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 maunah penulis dapata menyelesaikan penulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelas Pendidikan (S.Pd) dari Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN).

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Ramli dan ibunda Wahida yang telah memberikan cinta, doa, dan dukungan tanpa batas sepanjang perjalanan hidup penulis, terutama dalam menyelesaikan studi ini. Keikhlasan, pengorbanan, dan dorongan yang tiada henti dari mereka menjadi sumber semangat dan kekuatan bagi penulis. Semoga Allah SWT senantiasa meberkahi setiap Langkah dan amal baik bapak dan ibu, serta melimpahkan rahmatnya yang tak terhingga.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj Darmawati, A. Ag., M.Pd. Sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras untuk memastikan bahwa Pendidikan di IAIN Parepare berjalan dengan lancar dan para mahasiswa mendapatkan Pendidikan yang baik.
2. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam memastikan mahasiswanya memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan.

3. Bapak M. Taufiq Hidayat Pabbajah, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) atas motivasi yang diberikan kepada mahasiswa.
4. Ibu Dr. Suhartina, M.Pd. selaku pembimbing dan Ibu Dr.Herda, M.Pd. dan Bapak Ali Rahman, S. Ag., M.Pd.I selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan banyak bimbingan, arahan, kritik, serta saran yang sangat berharga kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare dan para stafnya yang telah memberikan pelayanan, fasilitas, dan kemudahan kepada penulis dalam memperoleh berbagai referensi yang diperlukan selama proses penyusunan skripsi.
6. Segenap dosen pengajar pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab atas ilmu yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan. Segenap staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah IAIN parepare, atas segala arahan dan bantuannya.
7. Kepala Madrasah, para guru dan staf MTs DDI Al-Badar Kota Parepare yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Kepada almarhumah mamaku tersayang Ma, akhirnya skripsi ini selesai, tepat seperti yang selalu Mama harapkan. Terima kasih karena sudah menemani setiap prosesnya, menguatkan dengan doa, perhatian, dan kasih sayang, meskipun ternyata Allah hanya mengizinkan Mama dampingika sampai pada penyusunan proposal skripsi. Rasanya begitu berat, karena saat ingin menunjukkan hasil perjuanganku dan melihat senyum bangga Mama tapi, Allah lebih sayangki Mama . Tidak ada lagi pelukan, tidak ada lagi ucapan,

"Mama bangga sama kamu." Yang tersisa hanyalah rindu dan doa yang tidak akan pernah berhenti.

9. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan kasih kepada kakak perempuan tercinta saya dan suami (Karunia dan Nasrianto)Terima kasih karena selalu hadir dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, dukungan yang tidak pernah lelah diberikan, serta perhatian dan kasih sayang yang selalu membuat penulis yakin untuk terus melangkah. Kalian bukan hanya keluarga, tetapi juga tempatku pulang ketika merasa lelah dan kehilangan semangat.Terima kasih telah membantu dalam banyak hal, dan menjadi bagian penting dari setiap proses yang penulis lalui hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
10. Untuk keponakanku tercinta Muhammad Taqy Shakeel Terima kasih karena selalu ada dan tidak pernah mengeluh saat penulis merepotkanmu dalam keadaan apa pun. Bantuan kecil, perhatian, dan kepedulianmu menjadi penyemangat di setiap langkah hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah Swt. membalas semua kebaikanmu dengan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta masa depan yang penuh kesuksesan. Terima kasih telah menjadi keponakan terbaik yang selalu menguatkan penulis.
11. Kepada Umi,pite dan Amma sahabat tercinta dan terkasih penulis terimakasih untuk semua tenaga dan perngorbanan yang telah diberikan kepada penulis selama penulisan skripsi dan studi selesai.kalian bukan hanya sekedar sahabat tetapi juga saudara,orang tua,dan rumah tempat penulis pulang dikala penulis hampir patah semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini

12. Kepada Afiqah, Sri, Muja, dan Mispah teman dekat yang selalu hadir memberi semangat dan bantuan, terimakasih atas kebersamaan, perjuangan, dan saling mendukung satu sama lain.
13. Kepada teman seperjuangan prodi PBA Angkatan 22 serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan, motivasi dan membantu hingga tulisan ini dapat terselesaikan.
14. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas doa, waktu, perhatian, kesabaran, serta bantuan tenaga dan materi yang dengan tulus diberikan tanpa pernah membuat penulis merasa berjuang sendiri mulai dari penulisan proposal skripsi hingga skripsi ini selesai. Di saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah, kehadiranmu selalu menjadi penguat untuk tetap melangkah. Semoga Allah Swt. membalas setiap kebaikanmu dengan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan segala hal baik yang menjadi harapanmu. Terima kasih telah menjadi orang yang selalu ada dalam setiap proses perjuangan penulis.
15. Yang terakhir skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk tetap bangkit setiap kali merasa lelah, tetap melangkah meski harus melewati banyak kehilangan, air mata, dan rintangan. Menyelesaikan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah, tetapi kamu berhasil membuktikan bahwa kamu lebih kuat dari yang kamu kira. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah baik berikutnya. Tetaplah menjadi pribadi yang rendah

hati, kuat, dan tidak pernah berhenti berjuang. Kamu pantas bangga pada dirimu sendiri.

Akhir kata, seoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Bahasa Arab, serta bermanfaat bagi pembaca dan pihak- pihak yang membutuhkan atau berkenan memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

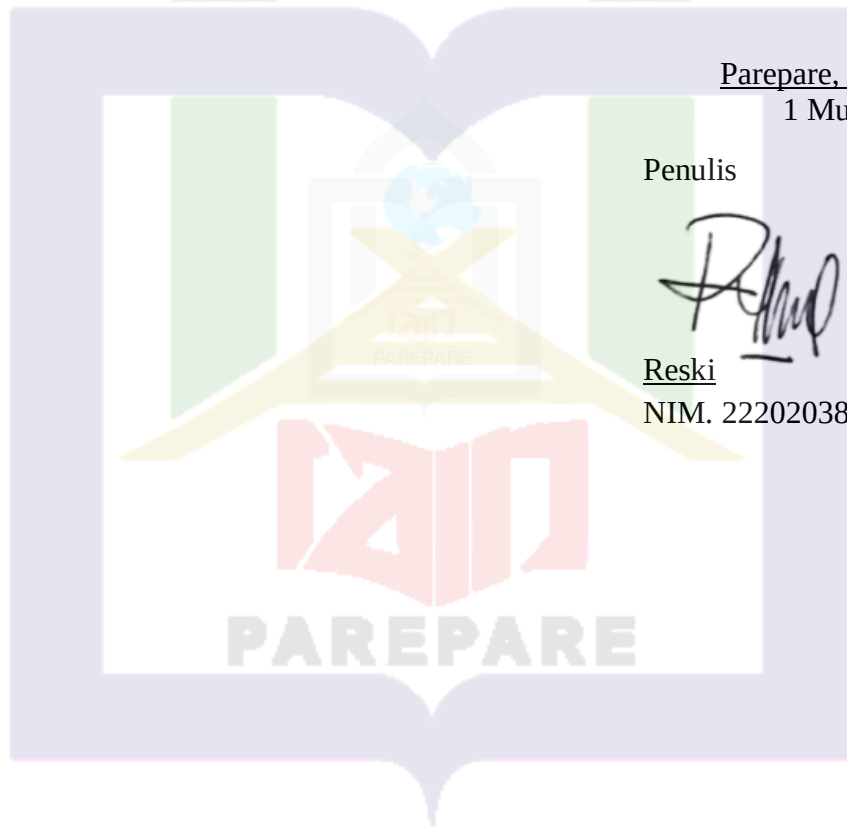
Parepare, 17 Juni 2026
1 Muharram 1448

Penulis



Reski

NIM. 2220203888204004



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Reski
NIM	2220203888204004
Tempat/Tanggal lahir	Parepare, 21 Juli 2004
Program Studi	Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	Tarbiyah
Judul Skripsi	Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Al-Badar Bilalang Kota Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini 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, 17 Juni 2026
Penulis



Reski
NIM. 2220203888204004

ABSTRAK

Reski, *penerapan metode game based learning dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare.* (dibimbing oleh suhartina)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) minat belajar siswa sebelum penerapan metode *Game Based Learning*; 2) minat belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning*; dan 3) peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII setelah diterapkannya metode *Game Based Learning*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental model one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 12 peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar. Data dianalisis menggunakan program SPSS Statistics 26 melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, Paired Sample T-Test, dan uji N-Gain.

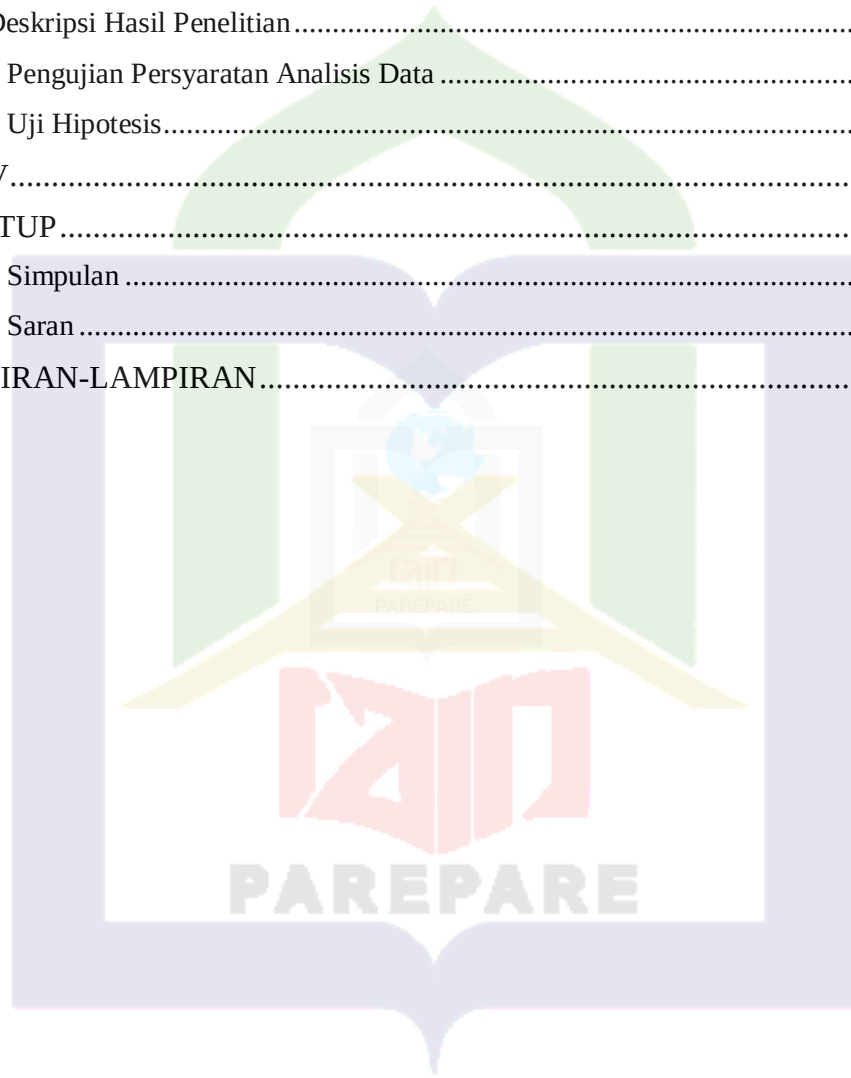
Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) minat belajar Bahasa Arab siswa sebelum penerapan metode *Game Based Learning* berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 41,33; 2) minat belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning* meningkat menjadi kategori tinggi dengan nilai rata-rata 72,67; dan 3) penerapan metode *Game Based Learning* terbukti dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa secara positif dan signifikan. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi Paired Sample T-Test sebesar $0,000 < 0,05$ serta hasil uji N-Gain sebesar 51,92% yang berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, metode *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	7
B. Tinjauan Teori	15
C. Kerangka Pikir.....	34
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
1. Populasi.....	39
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	41
E. Definisi Operasional Variabel	48
F. Instrumen Penelitian	50

G. Teknik Analisis Data	57
1. Analisis Statistik Deskriptif	57
keterangan :	60
BAB IV	64
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Hasil Penelitian	64
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	72
C. Uji Hipotesis	74
BAB V	91
PENUTUP	91
A. Simpulan	91
B. Saran	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	IX



PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya 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	Den dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Shad		Es(dengan titik di bawah)
ض	Dad		De(dengan titik di bawah)
ط	Ta		Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za		Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain		Koma terbalik ket 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
هـ	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
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَـ	Fathah dan ya	Ai	a dan i
وُـ	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 Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
يَـ / -	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
يِـ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وُـ	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:

- a Ta marnutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya Adalah [t]
- b 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	: Raudah Al-jannah atau Raudatul jannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: Al-madinah al-fadilah atau Al-madinatul fadilah
الْحِكْمَةُ	: Al-hikmah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddaha tau 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	: Rabbana
نَجَّيْنَا	: Najjaina
الْحَقُّ	: Al-Haqq
الْحَجُّ	: Al-Hajj
نُعَمُّ	: Nu' ima
عُدُّوْ	: 'Aduwwun

Jika huruf **ي** bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (**ـِ**), maka i a 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 Bahasa arab dilmbangkan 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 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-biladu*

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' muruna*

النَّوْءُ : *al-nau*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمِرْتُ : *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. Lafz al-Jalalah

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

Contoh:

دَيْنُ اللَّهِ : *Dinullah*

بِاللَّهِ : *billah*

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

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum Fi rahmmatillah*

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 di bakukan adalah:

Swt.	= subḥānāhu wa ta‘āla
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
a.s.	= ‘alaihi al-sallām
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
1.	= Lahir Tahun
w.	= Wafat Tahun
QS ../ ..: 4	= QS Al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	= Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	= صفحة
دم	= بدون مكان
صلم	= صلى الله عليه وسلم
ط	= طبعة
دن	= بدون ناشر
الخ	= إلى آخر ها إلى آخره
ج	= جزء

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

- 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).
- 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.
- Cet. Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya
- Vol. Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomot karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk mengembangkan potensi intelektual, sikap, keterampilan, serta nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, kecerdasan, kepribadian, maupun keterampilan yang dibutuhkan bagi diri dan lingkungannya. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Terdapat beberapa komponen dalam dunia pendidikan yang saling bersinergi agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan. Semua komponen memiliki andil yang penting, tidak terkecuali metode pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan, atau yang dikenal dengan istilah *Game Based Learning*, merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang telah dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menyatakan bahwa pembelajaran yang ideal harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu mendorong peserta didik untuk berperan aktif. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga

harus memperhatikan karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan, serta media yang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang variatif dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MTs Al-Badar Kota Parepare, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas VIII, ditemukan adanya permasalahan terkait rendahnya minat belajar siswa. Dari hasil pengamatan di kelas, sekitar 60% siswa menunjukkan sikap pasif, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurang terlibat dalam diskusi kelas. Selain itu, sekitar 50% siswa sering tidak mengerjakan tugas tepat waktu, baik tugas individu maupun tugas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki ketertarikan yang kuat terhadap pembelajaran Bahasa Arab.

Hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab pada Rabu, 25 Mei 2025 di MTs Al-Badar Parepare juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran selama ini cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis secara berulang. Guru mengakui bahwa keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan proses belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah membuat siswa mudah merasa jenuh, sehingga keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran menjadi rendah. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran ideal yang diharapkan oleh standar proses pendidikan dengan realita pembelajaran yang terjadi di lapangan.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki motivasi untuk memahami materi pelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak pada kurangnya perhatian, rendahnya partisipasi, serta minimnya usaha siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar.¹ Oleh karena itu, rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab perlu mendapat perhatian serius, mengingat Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting di madrasah yang berperan dalam penguatan kompetensi keagamaan siswa.

Hasil observasi pada tanggal 21 Mei 2025 di MTs Al-Badar Parepare juga menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, khususnya media berbasis permainan edukatif (*games*). Pada saat pembelajaran disertai dengan permainan sederhana yang berkaitan dengan materi, siswa tampak lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Siswa lebih berani berpartisipasi, bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode *Game Based Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini menggabungkan unsur kesenangan, tantangan, dan keterlibatan aktif sehingga

¹ Sahla Rahmawati and Eka Naelia Rahmah, "Keterampilan Mengelola Kelas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 1 (2023): 401.

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, *Game Based Learning* berpotensi membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan serta meningkatkan minat mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran.²

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan nyata berupa rendahnya minat belajar siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare pada mata pelajaran Bahasa Arab yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare”, dengan harapan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Arab.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang di atas antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Badar Parepare?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Badar Parepare?

² I Wayan Widiana, “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.

3. Apakah penerapan metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Al-Badar Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Badar Parepare.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Badar Parepare.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran menambah pijakan atau perbendaharaan penelitian dalam dunia pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau sumber acuan dalam penelitian-penelitian selanjutnya mengenai penerapan metode *Game Based Learning*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan/wawasan dalam mengembangkan teori dan gagasan kepada pendidik khususnya di tenaga pendidik studi Bahasa Arab dalam menghadapi masalah mengenai metode *Game Based Learning*.
- b. Bagi pembaca, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber untuk penelitian sejenis dan sebagai pengembangan untuk penelitian selanjutnya. Kajian ini juga menjadi salah satu sumber informasi tentang metode *Game Based Learning*.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam upaya mutu pendidikan yang berkaitan dengan metode *Game Based Learning*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian mengenai penelitian terdahulu yang relevan atau mirip dengan penelitian yang akan diajukan. Tinjauan hasil penelitian terdahulu adalah untuk membandingkan hal apakah yang akan menjadi pembeda penelitian kita dengan penelitian-penelitian terdahulu dengan tujuan untuk menghindari adanya plagiat ataupun duplikasi. Sepanjang penelusuran referensi yang penulis lakukan, penulis menemukan penelitian yang berkaitan dengan topik yang akan di bahas. Ada tiga penelitian terdahulu yang peneliti pilih untuk dicantumkan pada tinjauan hasil penelitian yang relevan, yaitu:

Pertama, Annas Nur Azizt dan Subiyanyo Tahun 2018 dengan jurnal yang berjudul “*Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and its effects on Stundens’ Academic Peformance*”³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Digital Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai akademik kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun perbedaannya terletak pada fokus dan metode penelitian, di mana penelitian Annas Nur Aziz dan Subiyanto menitikberatkan pada

³ Annas Nur Azizt and Subiyanyo, “Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and Its Effects on Stundens’ Academic Peformance,” *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)* 201 (2018): 58–63.

peningkatan hasil belajar dengan pendekatan eksperimen, sedangkan penelitian penulis berfokus pada peningkatan minat belajar menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Kedua, Allifia Sri Cahyani Tahun 2023 dengan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab kelas VIII MTsN 2 Kota Palu*”.⁴ menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain *pretest–posttest* dan melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis game Wordwall tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,486 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, Wordwall sebagai media gamifikasi tidak menunjukkan peningkatan yang berarti terhadap penguasaan kosakata siswa dalam konteks penelitian ini. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama menyoroti penggunaan metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Namun, terdapat perbedaan pada fokus kajian dan pendekatan penelitian. Penelitian Allifia menitikberatkan pada pengaruh Wordwall terhadap penguasaan kosakata, sedangkan penelitian penulis menekankan peningkatan minat belajar. Selain itu, penelitian Allifia menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

⁴ Allifi Sri Cahyani, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu” (Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2023).

*Ketiga, Elsa Amalia dan Alya Athiyyah tahun 2024 dengan judul Jurnal "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis".⁵ menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode Game Based Learning, melalui media permainan ular tangga dan Wordwall, mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut terbukti dari hasil angket yang menunjukkan presentase minat belajar sebesar 92,8% dengan kategori *sangat baik*. Permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa terhadap materi SKI. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama meneliti pengaruh penerapan metode Game Based Learning terhadap minat belajar siswa. Namun, perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian Alya dan Elsa berfokus pada pembelajaran SKI menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.*

Keempat, Fazil Nor Tahun 2025 dengan jurnal yang berjudul "Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Platform Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas

⁵ Alya Athiyyah and Elsa Amalia, "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 190–201.

V SDN 347 Lamasi Pantai”.⁶ menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform Genially mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan, yang ditunjukkan melalui peningkatan aktivitas belajar, partisipasi siswa, serta peningkatan hasil pre-test dan post-test pada setiap siklus penelitian. Media Genially yang bersifat interaktif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa sehingga minat belajar meningkat. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis karena sama-sama membahas penerapan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, penelitian ini berbeda dari penelitian penulis pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang digunakan. Penelitian Fazil Nor berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang MTs. Selain itu, penelitian Fazil Nor menggunakan metode PTK, sementara penelitian penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Kelima, Affan Hadian Ilham dan Najih Anwar Tahun 2025 dengan jurnal yang berjudul “*Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Metode Game Based Learning Berbasis Spin Wheel*”⁷ menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua

⁶ Fazil Nor, “Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Platform Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai” (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2025).

⁷ Affan Hadian Ilham and Najih Anwar, “Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Metode Game Based Learning Berbasis Spin Wheel,” *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 8, no. 2 (2025): 484–90.

siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab siswa secara signifikan, dari kondisi awal sebesar 55% (kategori cukup), meningkat menjadi 68% pada siklus I (kategori kuat), dan mencapai 86% pada siklus II (kategori sangat kuat). Temuan ini membuktikan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis media Spin Wheel efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan metode penelitian, di mana penelitian Affan Hadian Ilham dan Najih Anwar dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan metode PTK, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada jenjang MTs dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan dalam tabel berikut:

Judul	Penulis	Hasil Penelitian	Kekuatan Penelitian	Batasan Penelitian	Aspek yang belum dikaji
<i>Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and its effects on Students' Academic Performance</i>	Annas Nur Azizt dan Subiyan yo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>Digital Game-Based Learning</i> memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai akademik kelompok eksperimen	Penelitian ini memiliki kekuatan pada desain quasi-eksperimen yang memungkinkan perbandingan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan <i>Digital Game-Based Learning</i> diuji secara kuantitatif sehingga	Penelitian ini hanya meninjau hasil belajar akademik, sehingga belum menggambarkan aspek afektif seperti minat, motivasi, atau keterlibatan belajar siswa secara mendalam. Selain itu, pendekatan eksperimen membatasi eksplorasi	Penelitian ini belum mengkaji minat belajar siswa secara kualitatif, serta belum menggali bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan game dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Judul	Penulis	Hasil Penelitian	Kekuatan Penelitian	Batasan Penelitian	Aspek yang belum dikaji
		yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.	hasil penelitian didukung oleh data statistik yang objektif. Selain itu, fokus pada pembelajaran Bahasa Arab menjadikan penelitian ini relevan secara langsung dengan konteks pembelajaran bahasa asing.	pengalaman subjektif siswa selama proses pembelajaran berbasis game.	
Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu	Allifia Sri Cahyani	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game Wordwall tidak berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,486 > 0,05$.	Kekuatan penelitian ini terletak pada penggunaan analisis statistik inferensial (independent t-test) yang memberikan kesimpulan yang terukur dan jelas mengenai efektivitas Wordwall. Fokus pada penguasaan kosakata juga merupakan aspek penting dalam pembelajaran	Penelitian ini terbatas pada satu media game (Wordwall) dan satu aspek kemampuan bahasa, yaitu kosakata. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan, namun tidak disertai analisis mendalam mengenai faktor penyebab kegagalan media	Penelitian ini belum menelaah minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa, serta belum mengeksplorasi penggunaan <i>Game Based Learning</i> sebagai metode pembelajaran secara lebih luas, bukan sekadar sebagai media evaluasi.

Judul	Penulis	Hasil Penelitian	Kekuatan Penelitian	Batasan Penelitian	Aspek yang belum dikaji
			n Bahasa Arab.	tersebut.	
Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis	Elsa Amalia dan Alya Athiyyah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Game Based Learning</i> melalui media permainan ular tangga dan Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, dengan persentase minat belajar mencapai 92,8% (kategori sangat baik), serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.	Penelitian ini kuat pada penerapan metode <i>Game Based Learning</i> melalui media ular tangga dan Wordwall yang terbukti meningkatkan minat belajar siswa hingga 92,8%. Desain PTK memungkinkan perbaikan pembelajaran secara reflektif dan kontekstual.	Penelitian terbatas pada satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif sedikit serta hanya dilakukan dalam satu siklus, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas.	Penelitian ini belum mengkaji penerapan <i>Game Based Learning</i> pada mata pelajaran Bahasa Arab dan belum menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali pengalaman belajar siswa secara mendalam.
Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Platform Genially untuk Meningkatkan Minat	Fazil Nor	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform Genially	Penelitian ini memiliki kekuatan pada penggunaan platform digital interaktif (Genially) yang inovatif	Penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga	Penelitian ini belum mengkaji penerapan <i>Game Based Learning</i> pada pembelajaran Bahasa Arab dan belum

Judul	Penulis	Hasil Penelitian	Kekuatan Penelitian	Batasan Penelitian	Aspek yang belum dikaji
Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai		mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, yang ditandai dengan meningkatnya aktivitas dan partisipasi siswa serta hasil belajar pada setiap siklus penelitian.	serta penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga mampu menunjukkan peningkatan minat belajar secara bertahap melalui siklus pembelajaran.	generalisasi hasil ke jenjang dan mata pelajaran lain menjadi terbatas. Selain itu, fokus PTK cenderung kontekstual dan tidak membahas fenomena secara mendalam.	menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam.
Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Metode <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Spin Wheel</i>	Affan Hadian Ilham dan Najih Anwar	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar Bahasa Arab siswa secara signifikan, dari kondisi awal sebesar 55% (kategori cukup), meningkat menjadi 68% pada siklus I (kategori kuat), dan mencapai 86% pada siklus II (kategori sangat kuat). Temuan ini membuktikan bahwa	Kekuatan penelitian ini terletak pada penggunaan lebih dari satu media game, sehingga memberikan variasi pembelajaran yang berdampak signifikan terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan persentase minat belajar yang sangat tinggi.	Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran SKI dan tidak menjelaskan secara rinci proses internal siswa dalam membangun minat belajar. Selain itu, instrumen minat belajar lebih dominan bersifat kuantitatif.	Belum dikaji penerapan metode ini dalam pembelajaran Bahasa Arab, serta belum dianalisis secara kualitatif bagaimana metode <i>Game Based Learning</i> memengaruhi sikap, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Judul	Penulis	Hasil Penelitian	Kekuatan Penelitian	Batasan Penelitian	Aspek yang belum dikaji
		penerapan Game Based Learning berbasis media Spin Wheel efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.			

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian antara peneliti dan peneliti lain

B. Tinjauan Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan pendidik dan peserta didik harus dapat diperhatikan. Mulai dari perilaku pendidik dalam mengajar sampai dengan tingkah laku peserta didik sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran. Tingkah laku peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan peserta didik tersebut terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik atau sebaliknya.

Ketertarikan peserta didik inilah yang merupakan salah satu tanda-tanda minat belajar yang kuat dan konsisten serta berpengaruh signifikan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Syah minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁸ Sementara itu Slameto mengatakan bahwa Minat adalah

⁸ Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

rasa lebih suka dan ketertarikan pada aktivitas tanpa ada yang menyuruh.⁹ Kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila peserta didik terlibat aktif di dalamnya. Meskipun demikian, minat perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.¹⁰

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor

⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Bina Aksara, 2013).

¹⁰ Zaki Al Fuad and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang," *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 46.

psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.¹¹

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orangtua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.¹²

b) Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan

¹¹ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru Dan Calon Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 1992): 44.

¹² Dhiya Juliana Putri et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang," *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 5, no. 1 (2022): 51.

proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah

Menurut JT. Loekmono faktor-faktor yang menyebabkan kurang atau hilangnya minat belajar siswa adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Kelainan jasmaniah pada mata, telinga, kelenjar-kelenjar, yang sangat mempersukar anak di dalam mengikuti pelajaran atau menjalankan tugas di kelas.
- 2) Pelajaran di kelas kurang merangsang anak. Tingkat kemampuan anak jauh di atas yang diminta di dalam mengikuti pelajaran di kelas, akibatnya anak merasa bosan.

¹³ JT Loekmono, *Bimbingan Bagi Anak Remaja Yang Bermasalah* (Jakarta: CV. Rajawali, 1985).

- 3) Ada masalah atau kesukaran kejiwaan yang menyebabkan dia mundur atau lari dari kenyataan. Dalam hal ini anak akan menunjukkan gejala yang sama dimana-mana, yaitu tidak menunjukkan minat atau memberi perhatian kepada segala sesuatu di luar kelas.
- 4) Perhatian utama dari anak dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar kelas, seperti olah raga, kegiatan di dalam kelas, bekerja yang membutuhkan keterampilan mekanis, atau melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan uang.
- 5) Sikapnya yang seakan-akan tidak mempunyai perhatian atau minat ini sebenarnya hanya suatu sikap pura-pura. Keadaan yang sebenarnya ialah bahwa ia ingin memberi kesan demikian, supaya orang dapat menerima kenyataan bahwa ia tidak berkompetisi/atau tidak mampu berkompetisi dengan orang lain, yang dipandang jauh lebih mampu dari dirinya sendiri.
- 6) Ada konflik pribadi dengan guru, atau dengan orang tua. Dengan menunjukkan sikap ini sebenarnya ia hendak menunjukkan sikap melawan mereka; jadi sikap ini merupakan satu jenis senjata untuk melawan

c. Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar memiliki indikator-indikator yang berfungsi sebagai panduan dalam mengidentifikasi proses pembelajaran. Slameto menyatakan dalam karya tulis Leo Charli, “Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika”, STKIP-PGRI Lubuklinggau. Bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada

paksaan dari luar. Indikator minat belajar dapat dilihat dari beberapa aspek penting yang meliputi:¹⁴

1) Rasa Tertarik

Tertarik merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap proses pembelajaran di dalam kelas.

2) Perasaan senang

Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa merasa terpaksa.

3) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek.¹⁵ Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang di pelajarnya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang

¹⁴ Leo Charli, Tri Ariani, and Lusi Asmara, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Science and Physics Education* 2, no. 2 (2019): 55–56.

¹⁵ Hamza B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016): 67.

pendidik harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Peserta didik akan berusaha dan menghabiskan banyak waktu serta tenaganya untuk belajar mata pelajaran yang diminati. Peserta didik pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar dengan sungguh giat.

4) Partisipasi

Partisipasi adalah merupakan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap peserta didik yang partisipatif. Peserta didik rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu peserta didik selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan pembelajaran.

d. Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar

Guru sangat berperan dalam membangun dan mengembangkan minat belajar siswa. Banyak usaha guru agar siswa memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran. Terutama metode pembelajaran atau cara guru mengajar, pendekatan, sikap guru, tahu karakter siswa hingga memberi pelayanan sesuai karakter siswa masing-masing. Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode dan pendekatan yang tepat. Melaksanakan pembelajaran dengan sebuah hal yang menarik seperti menggunakan metode pembelajaran tertentu atau menggunakan media pembelajaran tertentu yang

sesuai dengan materi ajar. Begitupun pendekatan yang digunakan mesti mendukung keberhasilan belajar siswa, bersikap layaknya seorang guru, bijaksana, penyayang, tegas, dan humoris akan menunjang meningkatnya minat siswa dalam belajar.¹⁶

Berdasarkan hasil Penelitian dari Wann Nurdiana Sari dkk dalam artikel mereka yang berjudul “Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1”, peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan memberikan fasilitas belajar, penerapan ide kreatif, penggunaan media, dan mengorganisasikan pembelajaran. Faktor yang menjadi pendukung guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yaitu keinginan siswa itu sendiri, sarana prasarana, lingkungan sekitar, dan keluarga. Selain faktor pendukung, faktor yang menjadi penghambat guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar yaitu keinginan siswa untuk belajar, lingkungan sekitar, dan pola asuh orang tua siswa.¹⁷

Menurut Paturusi peran dan kompetensi guru yaitu, sebagai berikut; (1) guru sebagai sumber belajar, (2) guru sebagai fasilitator, (3) guru sebagai pengelola, (4) guru sebagai pembimbing, (5) guru sebagai motivator, dan (6) guru sebagai evaluator. Peran guru adalah ujung tombak untuk proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk praktis dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.¹⁸ Hal tersebut juga

¹⁶ Ahmad Sobari et al., “Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Negeri 182/I Hutan Lindung Muara Bulian,” *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din* 4, no. 2 (2022): 362–63.

¹⁷ Wann Nurdiana Sari, Murtono, and Erik Aditia Ismaya, “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2255–62.

¹⁸ Achmad Paturnisi, *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

dikemukakan oleh Rusman bahwa guru merupakan seseorang yang memiliki tugas mengajar atau mendidik, membimbing, melatih dan mengembangkan kurikulum agar bisa menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan membantu siswa mengasah pola pikirnya.¹⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru memegang peran yang sangat strategis dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang menarik, serta penerapan sikap dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berbagai pendapat ahli dan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pengelola, serta pembimbing yang menentukan kualitas proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, optimalisasi peran guru menjadi faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara berkelanjutan.

2. *Game Based Learning (GBL)*

a. *Pengertian Game Based Learning*

Game-based learning adalah istilah dalam bahasa Inggris yang secara langsung diterjemahkan menjadi "pembelajaran berbasis permainan". Namun, dalam konteks pendidikan, istilah ini memiliki nuansa yang lebih dalam dan seringkali dipadukan dengan istilah-istilah lain untuk menggambarkan berbagai aspeknya.²⁰

¹⁹ Rusman, *Metode–Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

²⁰ Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023): 35.

Game Based Learning merupakan salah satu bentuk *serious game* yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Metode ini memanfaatkan permainan yang telah dirancang secara edukatif sebagai sarana dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan memanfaatkan permainan elektronik atau digital untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan game berbasis komputer atau perangkat digital, proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif sehingga membantu meningkatkan pemahaman, penguasaan pengetahuan, serta menjadi sarana penilaian atau evaluasi terhadap materi dalam suatu bidang ilmu.²¹

James Paul Gee menekankan bahwa permainan memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar secara langsung melalui pengalaman yang bersifat simulatif dan merepresentasikan situasi kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Clark Aldrich mengemukakan bahwa pemanfaatan simulasi dan *serious games* dalam pembelajaran merupakan bentuk penyederhanaan dari kompleksitas dunia nyata yang memungkinkan peserta didik belajar secara reflektif. Sementara itu, Torrente mendefinisikan *Game Based Learning* sebagai penggunaan permainan yang dirancang dengan tujuan pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran

²¹ Prasetya Dwi Didik, Wahyu Sakti, and Syaad Patmanthamara, "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini," *Tecno* 20, no. 2 (2013): 45–50.

secara efektif. Agar dapat mencapai tujuan tersebut, permainan pembelajaran perlu dikemas secara menarik dan interaktif sehingga mampu memotivasi peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.²²

Konsep dasar *Game Based Learning* terdiri dari tiga aspek utama. Pertama, belajar sambil bermain dimana materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Kedua, Interaktif dan menyenangkan permainan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan, dan terakhir tujuan pembelajaran yang dirancang dan ditetapkan untuk membantu peserta didik.

b. Karakteristik *Game Based Learning*

Dalam pembuatan animasi digital *game based learning* ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan diantaranya:

- 1) Dalam game edukasi bisa dibuat dalam bentuk dengan tingkatan level kesulitan yang berbeda-beda dalam mengerjakan sebuah game.
- 2) Bagaimana game bisa dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan untuk peserta didik.
- 3) Game yang dirancang harus bersifat interaktif.
- 4) Game edukasi yang dibuat dapat meningkatkan kerjasama antara peserta didik dan terjadi pertukaran pendapat dan pengetahuan ketika peserta didik yang memainkan game edukasi.

²² Anggia Suci Pratiwi and Tadkiroatun Musfiroh, "Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama," *LingTera* 1, no. 2 (2014): 124.

- 5) Ketika memainkan game edukasi maka akan jika peserta didik mengalami kegagalan maka disitu akan diberikan kesempatan untuk dapat mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari memainkan sebuah game, misalnya kenapa mereka kalah dan bagaimana cara mengawasinya agar tak terulang lagi.²³

c. Keunggulan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran digital *game based learning*:

1) Keunggulan

- a) Peserta didik dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran.
- b) Peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi tersebut.
- c) Peserta didik akan aktif dalam pembelajaran.
- d) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria.
- e) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik.
- f) Memudahkan pendidik dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar.

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua peserta didik cepat memahami cara menjalankan game.
- b) Jika pendidik tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.

²³ Indarti and Dewi Laraswati, "Digital Game Base Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 7, no. 1 (2021): 46.

- c) Pendidik lebih ekstra dalam pengkondisian peserta didik agar kelas tetap kondusif.
- d) Kendala jaringan yang kurang stabil akan memengaruhi jalannya proses pembelajaran

d. Langkah-langkah Penerapan Metode *Game Based Learning*

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam sistem pendidikan modern di Indonesia kini menjadi strategi inovatif untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kurikulum, pendidik dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah pemahaman konsep yang kompleks melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Berikut adalah langkah-langkah sistematis dalam menerapkan metode tersebut agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan terukur.

- a. Tahap identifikasi dan perencanaan strategis (preparation) merupakan fondasi paling krusial di mana pendidik melakukan analisis mendalam untuk memastikan sinkronisasi antara elemen hiburan dan target pedagogis. Efektivitas metode *Game Based Learning* sangat bergantung pada sejauh mana media permainan diselaraskan dengan kebutuhan kurikulum, sehingga aktivitas tersebut tidak hanya berhenti sebagai sarana hiburan semata, melainkan bertransformasi menjadi alat transfer pengetahuan yang efektif. Pendidik harus memulai dengan memetakan tujuan instruksional secara spesifik untuk penguatan kognitif, afektif, atau psikomotorik serta melakukan analisis terhadap karakteristik unik siswa, termasuk literasi digital dan gaya bermain mereka. Selain itu, proses ini mencakup seleksi media yang ketat serta adaptasi konten agar tantangan dalam permainan tetap relevan dengan materi ajar, yang

kemudian disusun secara sistematis ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guna memastikan alokasi waktu antara bermain dan penyampaian esensi materi tetap seimbang dan terukur.

- b. Pada tahap penjelasan aturan dan simulasi (*introduction*), guru memiliki peran penting dalam memberikan orientasi awal sebelum kegiatan permainan dilaksanakan. Guru perlu menjelaskan secara sistematis mengenai aturan permainan, alur kegiatan, pembagian peran, mekanisme penilaian, sistem poin, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui aktivitas tersebut. Penjelasan yang jelas dan terstruktur membantu siswa memahami ekspektasi pembelajaran sekaligus mengurangi potensi kebingungan selama permainan berlangsung. Selain itu, guru juga dapat melakukan simulasi singkat atau demonstrasi contoh permainan agar siswa memperoleh gambaran konkret tentang cara berpartisipasi secara benar. Tahap simulasi ini berfungsi sebagai jembatan antara perencanaan dan pelaksanaan sehingga siswa memiliki kesiapan mental maupun teknis sebelum memasuki aktivitas inti. Ananda dkk. menekankan bahwa Tingkat pemahaman siswa terhadap mekanisme permainan sangat berpengaruh terhadap partisipasi aktif, rasa percaya diri, serta keberanian siswa dalam mengambil peran selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, tahap *introduction* tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian aturan, tetapi juga sebagai proses membangun motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta memastikan seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan.²⁴

²⁴ Alvi Syafa'atu Rosidah et al., "Mplementasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang," *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 3, no. 6 (2025): 53–65.

- c. Pada tahap pelaksanaan permainan (*implementation*), siswa mulai terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui interaksi langsung dengan media permainan, baik secara individu maupun dalam kerja kelompok. Aktivitas ini menjadi inti dari pembelajaran berbasis permainan karena siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, melainkan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bersifat eksploratif, kolaboratif, dan kontekstual. Dalam tahap ini, peran guru mengalami pergeseran dari pusat penyampaian materi menjadi fasilitator pembelajaran yang bertugas mengarahkan, membimbing, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru memberikan dukungan seperlunya tanpa mendominasi jalannya permainan agar siswa memiliki ruang untuk mengambil keputusan, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri. Menurut Alfarisi dan Widiono, guru perlu melakukan observasi aktif selama permainan berlangsung guna memantau tingkat partisipasi siswa, dinamika kerja sama kelompok, serta keterlibatan siswa dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah yang muncul dari setiap tantangan permainan. Melalui observasi tersebut, guru juga dapat memberikan umpan balik langsung, klarifikasi konsep, maupun intervensi pedagogis apabila terdapat siswa yang mengalami kesulitan. Dengan demikian, tahap *implementation* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi menjadi proses pembelajaran autentik yang mendorong pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara simultan.²⁵
- d. Pada tahap diskusi dan refleksi (*debriefing*), kegiatan pembelajaran diarahkan untuk menghubungkan pengalaman bermain yang telah dilalui siswa dengan

²⁵ Alfarisi Muhammad and Andi Widiono, "Implementasi Model Game-Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD," *Jurnal Firmas* 6, no. 1 (2025): 8–19.

konsep akademik yang menjadi tujuan pembelajaran. Tahap ini merupakan bagian yang sangat krusial karena tanpa proses refleksi, aktivitas permainan berpotensi hanya menjadi pengalaman menyenangkan tanpa menghasilkan pemahaman konseptual yang mendalam. Guru memfasilitasi diskusi kelas dengan mengajak siswa menganalisis strategi yang digunakan selama permainan, kesulitan yang dihadapi, keputusan yang diambil, serta keterkaitan antara tantangan permainan dengan materi pelajaran. Melalui tanya jawab, berbagi pengalaman, dan evaluasi bersama, siswa didorong untuk mengungkapkan proses berpikir mereka sehingga terjadi proses meaning making atau pembentukan makna belajar secara sadar. Berdasarkan temuan Widiana, refleksi bersama memungkinkan siswa mengonsolidasi informasi yang diperoleh selama aktivitas bermain ke dalam memori jangka panjang, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih terstruktur dan tahan lama. Selain itu, tahap debriefing juga memberikan kesempatan bagi guru untuk memberikan penguatan konsep, meluruskan miskonsepsi, serta menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan demikian, diskusi dan refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman praktis dan pembelajaran teoritis, sekaligus memperkuat proses internalisasi pengetahuan dan pengembangan kemampuan metakognitif siswa.²⁶

- e. Pada tahap evaluasi hasil belajar (*evaluation*), guru melakukan pengukuran secara sistematis untuk mengetahui sejauh mana kompetensi pembelajaran telah tercapai setelah siswa mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa nilai, tetapi juga

²⁶ I Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.

mencakup penilaian terhadap proses belajar, keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta strategi pemecahan masalah yang muncul selama permainan berlangsung. Guru dapat memanfaatkan berbagai instrumen penilaian, seperti analisis skor permainan, lembar observasi, refleksi siswa, maupun tes formatif singkat yang diberikan setelah kegiatan bermain selesai. Menurut Wulandari dan Safitri, penggunaan data hasil permainan yang dipadukan dengan evaluasi akademik konvensional memungkinkan guru memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode *Game-Based Learning* (GBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, tahap evaluasi juga berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan pedagogis, baik untuk memberikan umpan balik kepada siswa, melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya, maupun menyesuaikan desain permainan agar semakin selaras dengan tujuan kurikulum. Dengan demikian, evaluasi menjadi tahap penutup yang memastikan bahwa pembelajaran berbasis permainan benar-benar menghasilkan dampak pembelajaran yang terukur, bermakna, dan berkelanjutan.²⁷

3. Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam pembelajaran bahasa ada tiga istilah yang perlu dipahami pengertian dan konsepnya secara tepat, yakni pen-dekatan, metode dan teknik. Edward M. Anthony dalam artikelnya "*Approach, Method and Tehnique*" sebagaimana dikutip oleh Radliyah Zainuddin menjelaskan ketiga istilah tersebut sebagai berikut:²⁸

²⁷ Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 34–41.

²⁸ Radliyah Zaenuddin, *Metodologi Dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005).

- a) Pendekatan (*Approach*), yang dalam bahasa Arab disebut *madkhal* adalah; seperangkat asumsi berkenaan dengan hakikat bahasa dan hakekat belajar mengajar bahasa. Pendekatan bersifat aksiomatis atau filosofis yang berorientasi pada pendirian, filsafat, dan keyakinan yaitu sesuatu yang diyakini tetapi tidak mesti dapat dibuktikan. Misalnya saja asumsi dari *aural-oral approach* yang menyatakan bahwa bahasa adalah apa yang kita dengar dan ucapkan, sedangkan tulisan hanyalah representasi dari ujaran. Dari asumsi ini dapat dijewantahkan dalam hubungannya dengan pembelajaran dan belajar bahasa, bahwa keterampilan menyimak dan berbicara harus dibelajarkan terlebih dahulu sebelum keterampilan membaca dan menulis.
- b) Metode (*Method*) yang dalam bahasa Arab disebut *thari:qah* adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur atau sistematis ber-dasarkan pendekatan yang ditentukan. Jika pendekatan (*Approach*) bersifat aksiomatis, maka metode (*method*) bersifat prosedural. Sehingga dalam satu pendekatan bisa saja terdapat beberapa metode. Misalnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi penyajian materi pelajaran, diantaranya latar belakang bahasa murid dan bahasa asing yang dipelajarinya sehingga mengakibatkan perbedaan metodologis. Latar belakang sosio-kultural seorang murid, pengalamannya dengan bahasa Arab atau bahasa asing lain sebelumnya, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dipilihnya suatu metode. Dan pembelajaran bahasa Arab untuk orang Indonesia, misalnya akan ber-beda secara metodologi dengan pembelajaran bahasa Arab untuk orang Inggris. Belum lagi pengalaman guru, tingkat penguasaannya terhadap bahasa asing yang diajarkan merupakan faktor yang penting juga untuk dicermati. Disamping itu, tujuan dari program bahasa yang diberikan, apakah tujuannya untuk membaca,

mahir berbicara, mahir menerjemahkan, dan lain-lain. Kesemuanya akan membentuk dan mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode yang dianggap tepat sasaran Kompetensi Dasar dan Ruang Lingkup Materi Bahasa Arab.

- c) Sedangkan Teknik (*Tehnik*), yang dalam bahasa Arab disebut *uslu:b* atau yang populer dalam bahasa kita dengan strategi, yaitu kegiatan spesifik yang diimplementasikan di dalam kelas, selaras dengan pendekatan dan metode yang telah dipilih. Teknik bersifat operasional, karena itu sangatlah tergantung pada imajinasi dan kreativitas seorang pengajar dalam meramu materi dan mengatasi dan memecahkan berbagai persoalan di kelas. Pentingnya Media dan Metode Variatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab.

Dari paparan di atas dapat dipahami, bahwa ketiga istilah tersebut memiliki hubungan yang hirarkis. Dari satu pendekatan bisa menghadirkan satu atau beberapa metode, dan dari satu metode bisa mengimplementasikan satu atau beberapa strategi. Sebaliknya strategi harus konsisten dengan metode dan karena itu tidak boleh bertentangan dengan pendekatan. Meskipun penggunaan istilah ini terkesan tumpang tindih namun tidak perlu dirisaukan, karena masing-masing punya se-jarah dan konteksnya sendiri-sendiri. Perlu diketahui bahwa, dalam sejarah pembelajaran bahasa Arab di Indonesia metode yang pernah digunakan pada tahun 70-an yang kadang disebut sebagai Metode *Audiolingual*, dan juga disebut pula sebagai pendekatan Aural-oral. Kedua metode tersebut identik, hanya saja yang pertama digunakan di Amerika dan yang kedua di Inggris.²⁹

²⁹ Abd Wahab Rosyidi and Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011).

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir ini untuk menjelaskan secara garis besar sistematika berfikir dan menguraikan konsep masalah-masalah yang dibahas dalam proposal skripsi ini untuk mempermudah peneliti dan pemahaman pembaca terkait dari judul penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Parepare yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan metode

Game Based Learning sebagai alternatif pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Penerapan metode ini dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, serta evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran, metode *Game Based Learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kondisi tersebut secara kausal diperkirakan berdampak pada meningkatnya minat belajar Bahasa Arab siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis disusun berdasarkan teori, hasil penelitian terdahulu, atau dugaan logis peneliti mengenai hubungan antarvariabel yang diteliti.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan yang signifikan penerapan metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs DDI Al-Badar Kota Parepare.

H_1 = Terdapat peningkatan yang signifikan penerapan metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian berjudul “*Penerapan Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare*” adalah desain Pretest–Posttest dalam penelitian eksperimen. Desain *Pretest–Posttest* merupakan rancangan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perubahan atau peningkatan variabel penelitian dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*).

Dalam desain ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur tingkat minat belajar Bahasa Arab siswa sebelum diterapkan metode *Game Based Learning*. Hasil *pretest* berfungsi sebagai data awal yang menggambarkan kondisi nyata minat belajar siswa sebelum intervensi pembelajaran dilakukan. Setelah pengukuran awal selesai, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran Bahasa Arab selama beberapa kali pertemuan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, siswa kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) menggunakan instrumen yang sama atau setara dengan *pretest*. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui sejauh mana metode

Game Based Learning memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Secara konseptual, desain *Pretest–Posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 — X — O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest (pengukuran awal minat belajar siswa)

X = Perlakuan (*Game Based Learning*)

O_2 = Posttest (pengukuran akhir minat belajar siswa)

Melalui desain ini, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada siswa secara lebih objektif karena terdapat data pembandingan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Dengan demikian, efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab dapat dianalisis secara empiris dan terukur.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pengukuran variabel penelitian secara objektif melalui data numerik serta analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui secara empiris pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa.

Penelitian kuantitatif bertujuan untuk memperoleh data yang terukur dan dapat dianalisis secara statistik sehingga hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dapat dibuktikan secara ilmiah. Dalam penelitian ini,

metode *Game Based Learning* berperan sebagai variabel bebas (independent variable), sedangkan minat belajar Bahasa Arab siswa merupakan variabel terikat (dependent variable). Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti mengukur perubahan tingkat minat belajar siswa secara sistematis melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan penentuan populasi dan sampel penelitian, penyusunan instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta pelaksanaan pretest untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar siswa. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab sesuai dengan desain eksperimen Pretest–Posttest. Setelah perlakuan selesai, dilakukan posttest untuk memperoleh data akhir yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik guna mengetahui adanya peningkatan minat belajar siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen angket, observasi pendukung, dan dokumentasi pembelajaran. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial, seperti perhitungan rata-rata, persentase, serta uji perbedaan antara nilai pretest dan posttest untuk menentukan signifikansi pengaruh metode *Game Based Learning*.

Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk menguji secara objektif efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare berdasarkan data yang terukur, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian yaitu di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Badar Parepare yang terletak di Jln. Pesantren Nomor 10, Parepare, Sulawesi Selatan. Penentuan lokasi dipilih sebab MTs Al-Badar Parepare merupakan salah satu sekolah yang memiliki mata pelajaran Bahasa Arab sesuai dengan topik judul yang ingin diangkat oleh penulis yaitu “Penerapan Metode *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Al-Badar Kota Parepare.

2. Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan rancangan penelitian ini, penulis membutuhkan waktu kurang lebih 2 bulan lamanya untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan (disesuaikan dengan kebutuhan penulis).

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian eksperimen ini, populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare pada tahun ajaran yang sedang berlangsung. Populasi tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab serta relevan dengan tujuan penelitian, yaitu mengukur peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 3.1 populasi peserta didik kelas VIII MTs Al-badar Bilalang Kota parepare

No	kelas	putra	putri	Jumlah
1	VIII	7	5	12
total				12

Sumber data: MTS Al-Badar Bilalang kota Parepare

Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian dan dianggap mampu mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesesuaian jadwal pembelajaran, kesiapan kelas untuk menerima perlakuan, serta rekomendasi dari guru mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan pertimbangan tersebut, sampel penelitian ditetapkan pada satu kelas VIII yang dijadikan sebagai kelas eksperimen.

Kelas sampel tersebut diberikan perlakuan berupa penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab sesuai dengan desain penelitian eksperimen Pretest–Posttest. Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur tingkat minat belajar awal. Setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dalam beberapa pertemuan, siswa kemudian diberikan posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah perlakuan dilakukan.

Penentuan populasi dan sampel dalam penelitian ini bertujuan agar proses pengumpulan data berlangsung secara terarah serta memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif yang representatif guna menguji pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare secara objektif dan terukur.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian karena berfungsi sebagai prosedur sistematis untuk memperoleh data yang dibutuhkan guna menjawab rumusan masalah penelitian. Sesuai dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian eksperimen *Pretest–Posttest*, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini difokuskan pada pengambilan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:.

a. Observasi

Observasi dalam penelitian kuantitatif ini berfungsi sebagai teknik pendukung untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun secara terstruktur.

Melalui observasi, peneliti mencatat aktivitas siswa, tingkat partisipasi, serta keterlibatan siswa selama kegiatan permainan berlangsung. Data observasi digunakan sebagai informasi pendukung untuk memperkuat hasil analisis kuantitatif mengenai peningkatan minat belajar siswa.

b. Tes

Tes merupakan alat atau metode penilaian yang digunakan untuk mengetahui kemampuan, pengetahuan, bakat, maupun kepribadian seseorang melalui pertanyaan, tugas, wawancara, atau bentuk evaluasi lainnya. Tes juga dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang bertujuan memperoleh gambaran tentang kemampuan individu dalam bidang tertentu berdasarkan

respons atau perilaku yang ditunjukkan, dalam menentukan kemampuan penguasaan materi peserta didik diperlukan sebuah pengujian sebagai berikut:

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan keadaan, pendapat, atau pengalaman mereka. Angket digunakan untuk memperoleh informasi secara sistematis mengenai sikap, pendapat, minat, motivasi, maupun perilaku responden dalam suatu penelitian. Dalam penelitian pendidikan, angket sering digunakan karena mampu mengumpulkan data dari banyak responden dalam waktu yang relatif singkat. Angket dapat berbentuk pertanyaan tertutup maupun terbuka sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 3.2 Indikator penilaian Angket

No	indikator	pernyataan	S	SS	TS	STS
1	Perhatian	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Bahasa Arab				
		Saya fokus ketika guru menjelaskan pembelajaran Bahasa Arab				
		Saya memperhatikan petunjuk dan arahan yang diberikan guru selama pembelajaran Bahasa Arab.				
		Saya berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung				
2	ketertarikan	Saya tertarik belajar Bahasa Arab.				

No	indikator	pernyataan	S	SS	TS	STS
		Materi bahasa Arab membuat saya ingin belajar lebih banyak				
		Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Arab di kelas				
		Saya merasa tertarik mengikuti berbagai kegiatan dalam pembelajaran Bahasa Arab				
3	Keterlibatan	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Arab di kelas				
		Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab				
		Saya berani menjawab pertanyaan saat pembelajaran				
		Saya aktif bekerjasama dengan teman saat kegiatan belajar				
4.	Perasaan senang	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab di kelas				
		Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.				
		Saya tidak merasa bosan saat pelajaran Bahasa Arab berlangsung				
		Saya menikmati kegiatan pembelajaran Bahasa Arab di kelas				

No	indikator	pernyataan	S	SS	TS	STS
5	Motivasi	Saya menikmati kegiatan pembekajaran Bahasa Arab di kelas				
		Saya memiliki semangat untuk belajar Bahasa Arab di kelas				
		Saya termotivasi untuk menghafal kosakata Bahasa Arab				
		Saya berusaha belajar Bahasa Arab dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil yang baik.				

Melalui angket, peneliti dapat melihat sejauh mana lingkungan bahasa terbangun dan dirasakan oleh santri. Adapun angketnya sebagai berikut:

Petunjuk :

Berikan tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata yang anda rasakan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi meliputi daftar nama siswa, perangkat pembelajaran (RPP berbasis *Game Based Learning*), foto kegiatan pembelajaran, serta arsip hasil pretest dan posttest.

Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian sekaligus untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh melalui angket dan observasi.

e. Treatment

Treatment atau perlakuan adalah suatu tindakan, metode, strategi, atau kondisi tertentu yang sengaja diberikan kepada subjek penelitian atau peserta didik dalam proses eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil yang ingin dicapai. Dalam penelitian pendidikan, treatment biasanya berupa penerapan model pembelajaran, metode mengajar, media pembelajaran, atau teknik tertentu yang diberikan kepada kelompok eksperimen selama jangka waktu tertentu. Tujuan pemberian treatment adalah untuk melihat apakah perlakuan tersebut dapat memberikan perubahan, peningkatan, atau pengaruh terhadap kemampuan, sikap, pemahaman, maupun hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan.

Treatment juga dapat dipahami sebagai variabel bebas yang dikendalikan oleh peneliti untuk menguji hubungan sebab-akibat dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, pemberian treatment harus dilakukan secara terencana, sistematis, dan sesuai dengan prosedur penelitian agar hasil yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian eksperimen, keberhasilan treatment biasanya diukur melalui perbandingan hasil pretest dan post-test sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan. Adapun treatment yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pertemuan pertama

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan menunjuk ketua kelas memimpin doa Bersama

- b) Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi bahwa belajar Bahasa Arab Adalah bagian dari Upaya memahami ajaran islam dengan baik
- c) Guru memberikan apersepsi dengan bertanya :
 - Siapa yang mempunyai hobi di rumah?
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- e) Guru menjelaskan kosakata hobi dalam Bahasa Arab
 - كرة القدم = sepak bola
 - القراءة = membaca
 - السباحة = berenang
 - الرسم = menggambar
 - الكتابة = menulis
- f) Guru menjelaskan tutorial bermain game “flashcard challenge”
 - Siswa dibagi kelompok
 - Guru menunjukkan kartu gambar hobi
 - Masing masing kelompok berlomba menyebutkan Bahasa Arab
- g) Guru dan siswa melakukan refleksi singkat terhadap kegiatan pembelajaran
- h) Guru meminta siswa menghafal kosa kata yang telah diberikan

2. Pertemuan kedua

- a) Guru membuka Pelajaran dengan salam dan doa Bersama
- b) Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi bahwa belajar Bahasa Arab Adalah bagian dari Upaya memahami ajaran islam dengan baik
- c) Guru melakukan apersepsi dengan mereview kosakata pertemuan sebelumnya
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

- e) Guru menjelaskan pengenalan pola kalimat
 - هوايتي القراءة = Hobi saya membaca
 - أحب كرة القدم = Saya suka sepak bola
- f) Guru menjelaskan tutorial bermain game “sentence puzzle”
 - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
 - Guru membagikan potongan potongan kata
 - Setiap kelompok Menyusun potongan kata menjadi kalimat yang benar
 - Setiap kelompok membaca hasil dari penyusunan kalimat secara bergantian
 - Guru memberikan penguatan serta penjelasan terhadap struktur kalimat yang benar
 - Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran

3. Pertemuan ketiga

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa Bersama
- b) Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi bahwa belajar Bahasa Arab Adalah bagian dari Upaya memahami ajaran islam dengan baik
- c) Guru melakukan apersepsi dengan mereview kosakata dan kalimat pertemuan sebelumnya
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajran
- e) Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan “role play interview”
 - Siswa berpasang pasangan
 - Satu siswa bertanya
 - ما هوايتك؟ (Apa hobimu?)
 - Siswa lain menjawab

- هوايتي القراءة (hobiku...)

f) Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran

2. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian agar menjadi informasi yang bermakna dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian pendidikan, data yang diperoleh dari pretest, post-test, angket, atau observasi

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian eksperimen ini terdapat dua jenis variabel penelitian, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai variabel yang diteliti sehingga memudahkan proses pengukuran dan analisis data sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Variabel Independen (*Metode Game Based Learning*)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang berfungsi sebagai variabel bebas. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta minat belajar siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran, yaitu:

- Identifikasi dan Perencanaan (*Preparation*) Guru menentukan tujuan pembelajaran Bahasa Arab, memilih jenis permainan edukatif yang sesuai

dengan materi, serta menyesuaikan aktivitas permainan dengan karakteristik siswa.

- b. Penjelasan Aturan dan Simulasi (*Introduction*) Guru menjelaskan aturan permainan, sistem pelaksanaan, tujuan pembelajaran, serta melakukan simulasi singkat agar siswa memahami mekanisme permainan sebelum kegiatan dimulai.
- c. Pelaksanaan Permainan (*Implementation*) Siswa berpartisipasi aktif dalam permainan pembelajaran Bahasa Arab secara individu maupun kelompok, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya aktivitas belajar.
- d. Diskusi dan Refleksi (*Debriefing*) Guru dan siswa melakukan diskusi bersama untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep materi Bahasa Arab yang telah dipelajari.
- e. Evaluasi Pembelajaran (*Evaluation*) Guru melakukan penilaian terhadap ketercapaian pembelajaran melalui hasil permainan dan evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tahapan tersebut diterapkan pada kelas eksperimen sebagai bentuk perlakuan (treatment) dalam desain penelitian Pretest–Posttest.

2. Variabel Dependen (Minat Belajar Bahasa Arab)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar Bahasa Arab siswa, yaitu kecenderungan sikap positif siswa yang ditunjukkan melalui rasa tertarik, perhatian, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

Minat belajar siswa diukur menggunakan instrumen angket minat belajar yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Adapun indikator minat belajar yang diukur meliputi:

- a. Perhatian (*Attention*) Kemampuan siswa memusatkan perhatian selama proses pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.
- b. Ketertarikan (*Interest*) Rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap materi serta aktivitas pembelajaran Bahasa Arab berbasis permainan.
- c. Keterlibatan (*Participation*) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan permainan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran.
- d. Perasaan Senang (*Enjoyment*) Respon emosional positif siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab melalui metode *Game Based Learning*.
- e. Motivasi Belajar (*Learning Motivation*) Dorongan internal siswa untuk belajar Bahasa Arab secara sukarela dan berkelanjutan.

Melalui definisi operasional variabel tersebut, penelitian ini berfokus pada pengujian pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* sebagai variabel bebas terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs DDI Al-Badar Kota Parepare sebagai variabel terikat secara terukur dan empiris.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis sesuai dengan variabel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini disusun untuk mengukur pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Kota Parepare.

Dalam penelitian pendidikan, instrumen sangat penting karena berfungsi untuk mengukur variabel yang diteliti, seperti hasil belajar, sikap, motivasi, atau keterampilan siswa. Instrumen yang baik harus memenuhi syarat validitas (mengukur apa yang seharusnya diukur) dan reliabilitas (memberikan hasil yang konsisten).

1. Kisi- Kisi Instrumen Angket

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Angket

No	Indikator Minat Belajar	Item Pertanyaan
1	Perhatian	1,2,3,4
2	Ketertarikan	5,6,7,8
3	Keterlibatan	9,10,11,12
4	Perasaan Senang	13,14,15,16
5	Motivasi	17,18,19,20

2. Uji Instrumen

a Uji Validitas Angket

1) Uji Validitas Angket Sebelum Penerapan *Game Based Learning*

Uji validitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengukur ketepatan suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang seharusnya diukur. Instrumen dikatakan valid apabila butir-butir pertanyaan atau pernyataan mampu mencerminkan dan menggambarkan konsep yang diteliti secara tepat dan akurat. Dengan demikian, uji validitas sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Uji validitas soal tes uraian menggunakan rumus korelasi product moment (angka kecil).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas mengacu pada nilai r tabel sebesar 0,576. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel (0,576). Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir pernyataan pada variabel Y, diperoleh nilai r hitung berkisar antara 0,581 hingga 0,932. Seluruh butir pernyataan, yaitu Y1 sampai dengan Y20, memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r

tabel (0,576). Dengan demikian, seluruh butir pernyataan pada variabel Y dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian

.Tabel 3.4 uji validitas Angket (sebelum penerapan metode *game based learning*)

No	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Y1	0,581	0,576	Valid
2	Y2	0,915	0,576	Valid
3	Y3	0,777	0,576	Valid
4	Y4	0,932	0,576	Valid
5	Y5	0,932	0,576	Valid
6	Y6	0,860	0,576	Valid
7	Y7	0,915	0,576	Valid
8	Y8	0,915	0,576	Valid
9	Y9	0,915	0,576	Valid
10	Y10	0,915	0,576	Valid
11	Y11	0,833	0,576	Valid
12	Y12	0,581	0,576	Valid
13	Y13	0,915	0,576	Valid
14	Y14	0,777	0,576	Valid
15	Y15	0,932	0,576	Valid
16	Y16	0,932	0,576	Valid
17	Y17	0,860	0,576	Valid
18	Y18	0,915	0,576	Valid
19	Y19	0,915	0,576	Valid
20	Y20	0,915	0,576	Valid

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir pernyataan pada variabel Y, diketahui bahwa seluruh item dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,576. Nilai r hitung yang diperoleh berkisar antara 0,581 hingga 0,932, di mana nilai terendah terdapat pada item Y1 dan Y12 sebesar 0,581, sedangkan nilai tertinggi terdapat pada item Y4, Y5, Y15, dan Y16 sebesar 0,932. Selain itu, beberapa item lain seperti Y2, Y7, Y8, Y9, Y10, Y13, Y18, Y19, dan Y20 memperoleh nilai r hitung sebesar 0,915 yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan

mampu mengukur variabel Y dengan baik dan memiliki hubungan yang kuat dengan skor total, sehingga seluruh item layak digunakan sebagai instrumen penelitian dalam pengumpulan data.

a) Uji Validitas Angket Setelah Penerapan Metode *Game Based Learning*

Tabel 3.5 Uji validitas Angket (Setelah Penerapan Metode *Game Based Learning*)

No	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Y1	0,579	0,576	Valid
2	Y2	0,670	0,576	Valid
3	Y3	0,690	0,576	Valid
4	Y4	0,897	0,576	Valid
5	Y5	0,686	0,576	Valid
6	Y6	0,660	0,576	Valid
7	Y7	0,823	0,576	Valid
8	Y8	0,598	0,576	Valid
9	Y9	0,578	0,576	Valid
10	Y10	0,633	0,576	Valid
11	Y11	0,746	0,576	Valid
12	Y12	0,746	0,576	Valid
13	Y13	0,678	0,576	Valid
14	Y14	0,731	0,576	Valid
15	Y15	0,580	0,576	Valid
16	Y16	0,598	0,576	Valid
17	Y17	0,731	0,576	Valid
18	Y18	0,731	0,576	Valid
19	Y19	0,581	0,576	Valid
20	Y20	0,705	0,576	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir pernyataan pada variabel Y, diketahui bahwa seluruh item dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,576. Nilai r hitung yang diperoleh berkisar antara 0,578 hingga 0,897, di mana nilai terendah terdapat pada item Y9 sebesar 0,578, sedangkan nilai tertinggi terdapat pada item Y4 sebesar 0,897. Selain itu, beberapa item lain seperti Y11 dan Y12 memperoleh nilai r hitung sebesar 0,746,

sedangkan item Y14, Y17, dan Y18 memperoleh nilai r hitung sebesar 0,731 yang menunjukkan tingkat validitas yang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki hubungan yang cukup kuat dengan skor total variabel, sehingga seluruh item pada variabel Y layak digunakan sebagai instrumen penelitian dalam pengumpulan data.

b Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi atau keajegan suatu instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran yang dilakukan berulang-ulang pada objek yang sama tetap memberikan hasil yang relatif sama. Dengan demikian, uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya dan tidak menghasilkan perbedaan yang signifikan meskipun digunakan dalam waktu atau kondisi yang berbeda. Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS dengan rumus sebagai berikut:

1) Uji Reliabilitas Angket Sebelum Penerapan Metode *Game Based Learning*

Instrumen penelitian berupa angket variabel Y terdiri atas 20 butir pernyataan. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap seluruh butir pernyataan yang sebelumnya telah dinyatakan valid, yaitu sebanyak 20 butir. Berdasarkan standar teoretis, suatu instrumen angket dikategorikan memiliki tingkat reliabilitas yang baik apabila nilai koefisien Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, yang menunjukkan adanya konsistensi internal yang kuat antarbutir pernyataan. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen variabel Y diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,973 sehingga instrumen tersebut dinyatakan sangat reliabel. Nilai tersebut menunjukkan bahwa

seluruh butir pernyataan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dalam mengukur variabel yang diteliti, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Ringkasan hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel berikut..

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Angket sebelum penerapan metode game based learning

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.973	20

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel Y, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,973 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 20 item. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, karena nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 sebagai dasar pengambilan keputusan reliabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Y memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dalam mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

2) Uji reliabilitas Angket setelah penerapan metode *game based learning*

Instrumen penelitian berupa angket variabel Y terdiri atas 20 butir pernyataan. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap seluruh butir pernyataan yang sebelumnya telah dinyatakan valid, yaitu sebanyak 20 butir. Berdasarkan standar teoretis, suatu instrumen angket dikategorikan memiliki tingkat reliabilitas yang baik apabila nilai koefisien Cronbach's Alpha $\geq 0,70$,

yang menunjukkan adanya konsistensi internal yang kuat antarbutir pernyataan. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen variabel Y diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,938 sehingga instrumen tersebut dinyatakan sangat reliabel. Nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dalam mengukur variabel yang diteliti, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Ringkasan hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Angket setelah penerapan metode *game based learning*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.938	20

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel Y, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,938 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 20 butir. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi karena nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 sebagai standar pengujian reliabilitas. Hal ini berarti seluruh butir pernyataan memiliki konsistensi internal yang kuat dan mampu mengukur variabel penelitian secara stabil dan konsisten. Dengan demikian, instrumen angket pada variabel Y dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah data sedemikian hingga dapat dihasilkan kesimpulan³⁰ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif, yaitu analisis yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik. Melalui Teknik ini, peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan, mengolahnya secara sistematis, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan tersebut untuk menggambarkan kondisi yang terjadi di lokasi penelitian. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian ini yaitu dengan cara:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistika yang mengulas metode pengumpulan data, merangkum, dan menyajikan data dengan tujuan mendapatkan informasi yang mudah dipahami. Dalam statistik deskriptif, informasi yang diperoleh yaitu pemusatan data (mean, median, modus), sebaran data (rentang, simpangan baku, simpangan rata rata, varians), serta ukuran letak (kuartil, diesel, dan persentil).³¹

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis inferensial adalah metode statistic yang digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai populasi yang lebih besar berdasarkan pengamatan dari sampel yang lebih kecil.³² Statistik inferensial berfokus pada penggunaan data sampel untuk menarik kesimpulan atau inferensi mengenai populasi yang lebih besar. Dalam prakteknya, memungkinkan peneliti untuk

³⁰Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)* (Deepublish, 2018).

³¹Muchson, *Statistik Deskriptif* (Bogor: Guepedia, 2017).

³²Judijanto et al., *Desain Riset Dan Literasi Data* (PT. Green Pustaka Indonesia, 2025).

memperkirakan parameter populasi, menguji hipotesis, dan melakukan analisis untuk mengukur ketidakpastian yang ada dalam kesimpulan yang diambil dari sampel. Dengan kata lain, statistik inferensial menghubungkan data yang dikumpulkan dari sampel dengan karakteristik yang lebih besar dari populasi secara keseluruhan.³³

a. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data dalam suatu populasi atau sampel terdistribusi normal.³⁴ Tujuan pengujian normalitas data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tidak normal maka statistik parametris tidak dapat digunakan, sehingga perlu digunakan statistik nonparametris.³⁵ Uji ini penting karena banyak analisis statistik, seperti uji-t, ANOVA, atau regresi linier, mensyaratkan bahwa data harus berdistribusi normal agar hasilnya valid. Jika penyebaran data mengikuti pola garis lurus di grafik, maka datanya normal. Jika nilai sig pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data empiris. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman atau arah dalam penelitian untuk menguji

³³Hanifah et al., *Pengantar Ilmu Statistik* (Duta Sains Indonesia, 2025).

³⁴Fajar Utama Ritonga, *Statistik Sosial Humaniora Teori Dan Aplikasi Menggunakan Spss* (Jejak Pustaka, 2025).

³⁵Fenti Hikmawati, *Metode Penelitian* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020).

hubungan antar variabel yang diteliti. Hipotesis juga merupakan pernyataan sementara yang menggambarkan hubungan antara dua variabel yang terkait dengan suatu kasus tertentu. Hipotesis ini perlu diuji untuk mengetahui apakah dugaan tersebut benar atau tidak, serta bermanfaat bagi efektivitas dan efisiensi proses penelitian. Untuk menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara variabel-variabel, digunakan nilai koefisien korelasi (r) yang kemudian ditafsirkan atau diinterpretasikan berdasarkan kriteria tertentu. Kemudian untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian, dilakukan uji (t) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a) Distribusi frekuensi

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase option yang dijawab responden

F : Frekuensi responden yang menjawab option

N : Jumlah sampel

Menyimpulkan nilai rata-rata Pre-test dan Post-test peserta didik

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$: Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah data

N : Banyak data

b) Menghitung Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (Xi - \bar{X})^2}{n}}$$

keterangan :

SD : Standar Deviasi
 Xi : Data
 $\Sigma(Xi - \bar{X})^2$: jumlah dari data dikurang rata-rata dan dikuadratkan
 n : Banyak Data

c) Uji T

$$t = \frac{x - \mu_0}{SD / \sqrt{n}}$$

keterangan :

t : t_{hitung}
 $\bar{X}$: Nilai rata-rata Pretest
 μ_0 : nilai rata-rata post-test
 S : Standar Deviasi
 n : Jumlah Sampel

Dengan kaidah pengujian jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya adanya peningkatan yang signifikan antara kedua variable. Begitupun sebaliknya jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Uji hipotesis ditentukan setelah ada hasil dari uji normalitas. Jika data berdistribusi normal pada umumnya uji hipotesis yang digunakan ialah Paired Sample t-Test. Akan tetapi, jika data berdistribusi tidak normal maka uji hipotesis yang digunakan ialah Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini diterapkan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (sesudah perlakuan) pada subjek yang sama. Karena uji Wilcoxon Signed

Rank Test tidak memerlukan asumsi kenormalan distribusi data, maka metode ini tepat digunakan dalam penelitian ini.

Hipotesis yang digunakan dalam Uji Wilcoxon Signed Rank Test adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest

Secara matematis:

$$H_0: M_d = 0$$

$$H_1: M_d \neq 0$$

dengan M_d merupakan median selisih antara dua pengukuran yang berpasangan.

Prosedur pelaksanaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan nilai selisih antara skor posttest dan pretest untuk setiap responden.

$$d_i = X_{post} - X_{pre}$$

2. Mengabaikan pasangan data yang memiliki nilai selisih sama dengan nol.
3. Menghitung nilai absolut dari setiap selisih data.
 $|d_i|$
4. Mengurutkan nilai absolut selisih dari yang terkecil hingga terbesar dan memberikan peringkat (*rank*).
5. Memberikan tanda positif (+) apabila nilai posttest lebih besar dari pretest dan tanda negatif (−) apabila nilai posttest lebih kecil dari pretest.
6. Menjumlahkan seluruh ranking yang bertanda positif (T_+) dan ranking yang bertanda negatif (T_-).
7. Statistik uji Wilcoxon ditentukan dengan:

$$T = \min(T_+, T_-)$$

Untuk jumlah sampel yang besar ($n > 25$), statistik uji dapat didekati dengan distribusi normal menggunakan:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

dengan:

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

sehingga:

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

- T = nilai statistik Wilcoxon
- n = jumlah pasangan data yang dianalisis
- μ_T = nilai rata-rata distribusi Wilcoxon
- σ_T = simpangan baku distribusi Wilcoxon
- Z = nilai statistik uji

Pengambilan keputusan dapat dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (p -value):

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

a. Uji N-Gain

N-Gain, atau *normalized gain*, merupakan ukuran peningkatan relatif yang dinormalisasi dan sering digunakan dalam penelitian pendidikan. Metode ini efektif untuk menilai sejauh mana intervensi pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan selisih skor pretest dan posttest. N-Gain memberikan

kerangka evaluasi yang andal untuk mengukur kontribusi program pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.³⁶

Gain adalah perbedaan antara skor pretest dan skor posttest. Uji ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Untuk melihat keefektifan model *problem based learning* dapat menggunakan uji gain normalitas dengan rumus N-Gain Score dengan rumus :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan : skor ideal = nilai maksimum yang diperoleh Kategori perolehan nilai *N-gain score* dapat ditentukan dari nilai *N-gain* maupun dari nilai *N-gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian ketegori perolehan nilai *N-gain* dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kategori *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara, pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen(%) dapat menagcu pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kategori *N-Gain Score* (persen)

Presentase (%)	Tafsiran
1-39	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
76-100	Efektif

³⁶M Rokhati Harianja et al., “Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi,” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains* 13, no. 2 (2024).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Al-Badar Bilalang Kota Parepare menggunakan angket yang sudah valid. Angket diberikan kepada kelas VIII yang berjumlah 12 orang. Adapun angket pada variabel minat belajar (Y) terdiri dari 20 item pernyataan. Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa sebelum penerapan metode *game based learning*

Sebelum penerapan metode *game based learning* pada kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang kota parepare maka terlebih dahulu peneliti memberikan Angket awal (Pre-Angket) mengenai minat belajar Bahasa Arab siswa.adapun analisisnya sebagian berikut

Tabel 4.1 Hasil(*pre*) Angket peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Hasil (Pre) Angket
1	Aa	40
2	A	41
3	Hk	31
4	Jnj	60
5	Lf	38
6	Ma	60
7	Maa	42
8	Mai	34

9	Mrm	31
10	Akr	42
11	Amh	40
12	Z	37

Setelah mengetahui hasil dari nilai Angket peserta didik sebelum penerapan metode *game based learning*, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut menggunakan SPSS 26. Hasil Analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Analisis deskriptif nilai (*pre*)Angket peserta didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y1	12	2	3	2.42	.515
Y2	12	2	3	2.17	.389
Y3	12	1	3	1.92	.900
Y4	12	1	3	1.92	.669
Y5	12	1	3	1.92	.669
Y6	12	1	3	1.83	.718
Y7	12	2	3	2.17	.389
Y8	12	2	3	2.17	.389
Y9	12	2	3	2.17	.389
Y10	12	2	3	2.17	.389
Y11	12	1	3	1.83	.718
Y12	12	2	3	2.42	.515
Y13	12	2	3	2.17	.389
Y14	12	1	3	1.92	.900
Y15	12	1	3	1.92	.669
Y16	12	1	3	1.92	.669
Y17	12	1	3	1.83	.718
Y18	12	2	3	2.17	.389
Y19	12	2	3	2.17	.389
Y20	12	2	3	2.17	.389
JUMLAH	12	31	60	41.33	9.528
Valid N (listwise)	12				

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada variabel Y, diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 12 orang. Nilai minimum pada setiap item pernyataan berada pada rentang 1 sampai 2, sedangkan nilai maksimum berada pada angka 3. Nilai mean pada setiap item berkisar antara 1,83 hingga 2,42, yang menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden cenderung berada pada kategori

sedang hingga tinggi. Item Y1 dan Y12 memiliki nilai mean tertinggi sebesar 2,42, sedangkan item Y6, Y11, dan Y17 memiliki nilai mean terendah sebesar 1,83. Nilai standar deviasi pada setiap item berkisar antara 0,389 hingga 0,900, yang menunjukkan adanya variasi jawaban responden meskipun tidak terlalu besar. Pada skor total (JUMLAH), diperoleh nilai minimum sebesar 31 dan maksimum sebesar 60, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 41,33 serta standar deviasi sebesar 9,528. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat variabel Y pada responden berada pada kategori cukup baik dengan penyebaran data yang relatif bervariasi.

Tabel 4.3 Frekuensi Dan Presentase Nilai (*Pre*) Angket Peserta Didik

JUMLAH					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	2	16.7	16.7	16.7
	34	1	8.3	8.3	25.0
	37	1	8.3	8.3	33.3
	38	1	8.3	8.3	41.7
	40	2	16.7	16.7	58.3
	41	1	8.3	8.3	66.7
	42	2	16.7	16.7	83.3
	60	2	16.7	16.7	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

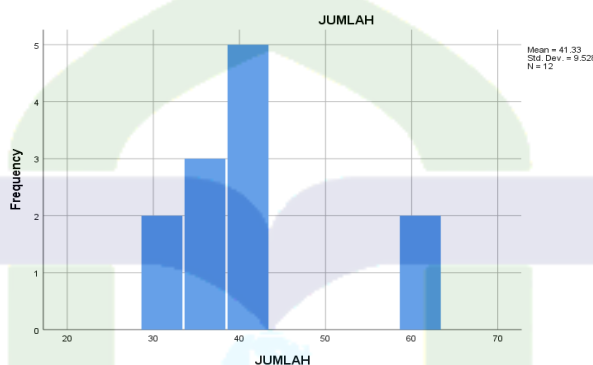
Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor total (JUMLAH), diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 12 orang. Skor yang diperoleh responden berada pada rentang 31 hingga 60. Nilai skor 31, 40, 42, dan 60 masing-masing diperoleh oleh 2 responden dengan persentase sebesar 16,7%, sedangkan skor 34, 37, 38, dan 41 masing-masing diperoleh oleh 1 responden dengan persentase sebesar 8,3%. Berdasarkan persentase kumulatif, seluruh data responden mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh data telah terdistribusi dengan baik tanpa adanya data yang hilang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor responden pada variabel Y cukup bervariasi, namun sebagian besar responden berada pada kategori skor sedang

hingga tinggi, sehingga dapat menggambarkan kondisi variabel Y pada responden penelitian secara cukup baik.

Untuk lebih jelasnya hasil analisis distribusi frekuensi diatas dapat pula ditunjukkan pada gambar histogram berikut.

tabel 4.4 Histogram (Pre) Angket



Berdasarkan histogram skor total (JUMLAH), terlihat bahwa distribusi data responden cenderung terkonsentrasi pada rentang skor 30 hingga 42. Frekuensi tertinggi berada pada interval sekitar skor 38–42, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki skor pada kategori sedang. Selain itu, terdapat beberapa responden yang memperoleh skor tinggi, yaitu pada rentang sekitar 60, sehingga menyebabkan adanya penyebaran data yang cukup lebar. Hal ini didukung oleh nilai mean sebesar 41,33 dan standar deviasi sebesar 9,528, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor responden berada pada tingkat sedang dengan variasi data yang cukup beragam. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 12 orang ($N = 12$). Secara umum, histogram menunjukkan bahwa distribusi skor variabel Y cukup baik dan sebagian besar data terkumpul di sekitar nilai rata-rata.

2. Minat belajar siswa setelah penerapan metode game based learning

Setelah melakukan perlakuan atau penerapan metode *game based learning* pada kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang kota parepare, maka

selanjutnya memberikan kembali Angket atau tes akhir mengenai minat belajar Bahasa Arab siswa. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil (*Post*) Angket

No	Nama peserta didik	Hasil (Post) Angket
1	Aa	80
2	A	72
3	Hk	75
4	Jnj	71
5	Lf	74
6	Ma	72
7	Maa	79
8	Mai	60
9	Mrm	74
10	Akr	79
11	Amh	60
12	Z	76
	TOTAL	810

Setelah mengetahui hasil nilai Post-Test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut menggunakan nilai SPSS 26. Hasil Analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Nilai (Post)Angket

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y1	12	3	4	3.75	.452
Y2	12	3	4	3.75	.452
Y3	12	3	4	3.67	.492
Y4	12	3	4	3.83	.389
Y5	12	3	4	3.50	.522
Y6	12	3	4	3.42	.515
Y7	12	3	4	3.75	.452
Y8	12	3	4	3.58	.515
Y9	12	3	4	3.67	.492
Y10	12	3	4	3.50	.522
Y11	12	3	4	3.67	.492
Y12	12	3	4	3.67	.492
Y13	12	3	4	3.58	.515
Y14	12	3	4	3.75	.452
Y15	12	3	4	3.42	.515
Y16	12	3	4	3.58	.515
Y17	12	3	4	3.75	.452
Y18	12	3	4	3.75	.452
Y19	12	3	4	3.50	.522
Y20	12	3	4	3.58	.515
JUMLAH	12	60	80	72.67	6.597
Valid N (listwise)	12				

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada variabel Y, diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 12 orang.

Nilai minimum pada seluruh item pernyataan berada pada angka 3, sedangkan nilai maksimum berada pada angka 4. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden cenderung berada pada kategori tinggi. Nilai mean pada setiap item berkisar antara 3,42 hingga 3,83, yang menandakan bahwa rata-rata responden memberikan penilaian positif terhadap setiap pernyataan pada variabel Y. Item Y4 memiliki nilai mean tertinggi sebesar 3,83, sedangkan item Y6 dan Y15 memiliki nilai mean terendah sebesar 3,42. Nilai standar deviasi pada setiap item berkisar antara 0,389 hingga 0,522, yang menunjukkan bahwa variasi jawaban responden relatif kecil dan jawaban responden cukup homogen. Pada skor total (JUMLAH), diperoleh nilai minimum sebesar 60 dan maksimum sebesar 80, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 72,67 serta standar deviasi sebesar 6,597. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat

variabel Y pada responden berada pada kategori tinggi dengan penyebaran data yang relatif baik dan tidak terlalu beragam.

Tabel 4.7 Frekuensi dan presentasi Hasil (Post) Angket peserta didik

JUMLAH					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid 60	2	16.7	16.7	16.7	
71	1	8.3	8.3	25.0	
72	2	16.7	16.7	41.7	
74	2	16.7	16.7	58.3	
75	1	8.3	8.3	66.7	
76	1	8.3	8.3	75.0	
79	2	16.7	16.7	91.7	
80	1	8.3	8.3	100.0	
Total	12	100.0	100.0		

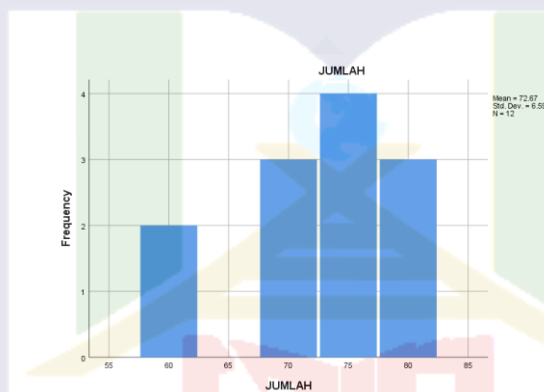
Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor total (JUMLAH), diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 12 orang dengan skor yang diperoleh berada pada rentang 60 hingga 80. Skor terendah yaitu 60 diperoleh oleh 2 responden dengan persentase sebesar 16,7%, sedangkan skor tertinggi yaitu 80 diperoleh oleh 1 responden atau sebesar 8,3%. Skor 72, 74, dan 79 masing-masing diperoleh oleh 2 responden dengan persentase sebesar 16,7%, sehingga menjadi skor yang paling banyak muncul dalam distribusi data. Sementara itu, skor 71, 75, dan 76 masing-masing diperoleh oleh 1 responden atau sebesar 8,3%. Berdasarkan persentase kumulatif, data menunjukkan peningkatan secara bertahap hingga mencapai 100%, yang berarti seluruh data responden telah terakumulasi dengan lengkap dan tidak terdapat data yang hilang. Secara keseluruhan, distribusi skor

menunjukkan bahwa sebagian besar responden memperoleh skor pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat variabel Y pada responden berada dalam kategori baik dengan penyebaran data yang relatif merata.

Untuk lebih jelasnya hasil analisis distribusi frekuensi diatas dapat pula ditunjukkan pada gambar histogram berikut.

Tabel 4.8 Histogram (Post) Angket



Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan histogram skor total (JUMLAH), terlihat bahwa distribusi data responden berada pada rentang skor 60 hingga 80. Sebagian besar data terkonsentrasi pada rentang skor sekitar 70–79, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki skor pada kategori tinggi. Frekuensi tertinggi tampak pada interval sekitar skor 72–76, sehingga dapat diartikan bahwa sebagian besar responden memperoleh nilai mendekati rata-rata. Hal ini didukung oleh nilai mean sebesar 72,67 yang menunjukkan rata-rata skor responden berada pada kategori tinggi. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 6,597 menunjukkan bahwa penyebaran data relatif kecil, sehingga jawaban responden cenderung homogen dan tidak terlalu bervariasi. Jumlah

responden dalam penelitian ini sebanyak 12 orang ($N = 12$). Secara keseluruhan, histogram menunjukkan bahwa variabel Y memiliki distribusi data yang cukup baik dengan kecenderungan skor responden berada pada tingkat tinggi. Angket

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

a Uji Normalitas Data

Sebelum analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya penggunaan metode *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare. Maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui sebaran data setiap variabel mengenai data tersebut apakah berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikan (sig.) $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sebaiknya jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Normalitas data (Pre)Angket dan (post) Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		12
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.59612234
Most Extreme Differences	Absolute	.224
	Positive	.139
	Negative	-.224
Test Statistic		.224
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,096. Dasar

pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,096 > 0,05$, sehingga data residual pada penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal. Selain itu, jumlah data yang diuji sebanyak 12 responden dengan nilai test statistic sebesar 0,224 dan standar deviasi sebesar 6,596. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sehingga layak digunakan untuk analisis statistik selanjutnya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah varians atau keragaman data dari dua kelompok atau lebih memiliki kesamaan (homogen) atau tidak. Uji ini biasanya dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan uji parametrik, seperti uji t dan ANOVA. Data dikatakan homogen apabila varians antar kelompok relatif sama. Pengujian homogenitas dapat dilakukan menggunakan uji Levene atau Test of Homogeneity of Variances pada program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Dalam penelitian ini, uji Homogenitas dilakukan menggunakan *Levene Test* melalui SPSS 26. Berikut ini uji homogenitas (Pre) Angket dan (Post) Angketpeserta didik kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare.

Tabel 4.14 Uji Homogenitas (pre)Angket dan (post) Angket

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST POSTTEST	Based on Mean	.122	1	20	.731
	Based on Median	.087	1	20	.771
	Based on Median and with adjusted df	.087	1	17.800	.771
	Based on trimmed mean	.164	1	20	.689

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada baris Based on Mean sebesar 0,731. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,731 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest bersifat homogen atau memiliki varians yang sama. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat homogenitas dan dapat dilanjutkan pada uji hipotesis menggunakan uji parametrik.

C. Uji Hipotesis

Setelah mengolah data dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji Hipotesis dengan menggunakan *paired sample T-test*. Dasar dari pengambilan hipotesis data yaitu menggunakan sig.(2-tailed) 0,05. Jadi apabila nilai sig.(2 tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Begitupun sebaliknya jika nilai sig.(2 tailed) $> 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Dibawah ini adalah tabel hasil uji hipotesis data minat belajar siswa kelas VII Mta Al-Badar Bilalang Kota Parepare sebelum dan setelah penerapan metode *game based learning*

Tabel 4.15 Uji Hipotesis *Paired Sample Statistic*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	preangket	41.33	12	9.528	2.751
	postagket	72.67	12	6.597	1.904

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan hasil Paired Samples Statistics, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) preangket sebesar 41,33 dengan standar deviasi 9,528, sedangkan nilai rata-

rata (mean) postangket sebesar 72,67 dengan standar deviasi 6,597 pada jumlah responden sebanyak 12 orang. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 31,34 poin setelah diberikan perlakuan atau penerapan metode dalam penelitian. Selain itu, nilai standar deviasi pada postangket lebih kecil dibandingkan preangket, yang menandakan bahwa jawaban responden setelah perlakuan menjadi lebih seragam atau homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil pada variabel yang diteliti.

Tabel 4.16 Uji Hipotesis *Paired Samples Statistic T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	preangket - postangket	-31.333	11.523	3.327	-38.655	-24.012	-9.419	11	.000

Sumber Data: Olah Data Statistical Product and Service Solutions SPSS

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test, diperoleh nilai rata-rata selisih (Mean) antara preangket dan postangket sebesar -31,333. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa skor (post) angket lebih tinggi dibandingkan skor (pre) angket, sehingga terdapat peningkatan hasil setelah diberikan perlakuan atau penerapan metode dalam penelitian. Peningkatan rata-rata sebesar 31,333 poin menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan mampu memberikan perubahan yang cukup besar terhadap hasil responden. Dengan jumlah responden sebanyak 12 orang, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami peningkatan skor setelah perlakuan diberikan.

Selain itu, diperoleh nilai standar deviasi sebesar 11,523 yang menunjukkan adanya variasi perubahan skor antarresponden, sedangkan nilai standar error mean

sebesar 3,327 menunjukkan bahwa tingkat kesalahan rata-rata dalam penelitian relatif kecil. Pada interval kepercayaan 95%, diperoleh batas bawah (Lower) sebesar -38,655 dan batas atas (Upper) sebesar -24,012. Hal ini menunjukkan bahwa selisih rata-rata antara preangket dan postangket berada pada rentang tersebut dan memperkuat adanya perbedaan yang nyata antara kedua hasil pengukuran.

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -9,419 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 11 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test adalah apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua data. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil preangket dan postangket. Dengan demikian, perlakuan atau metode yang diterapkan dalam penelitian terbukti memberikan pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan variabel yang diteliti.

Setelah perlakuan atau treatment menggunakan metode pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab kelas VII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare, penting untuk mengukur sejauh mana peningkatan pada minat belajar bahasa Arab peserta didik. Oleh karena itu, uji efektivitas menggunakan Normalized Gain (N-Gain) dilakukan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif numbered head together untuk meningkatkan minat belajar Baha Arab kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan skor hasil angket minat belajar siswa, dilakukan pengkategorian untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa. Adapun kategori tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.17 tabel pengkategorian interval skor

Interval Skor	Kategori
20-29	Sangat rendah
30-40	Rendah
41-60	Sedang
61-80	Tinggi

1. Minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare sebelum penerapan metode game based learning

Berdasarkan hasil analisis angket sebelum penerapan metode *Game Based Learning*, minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (mean) sebesar 41,33, dengan nilai minimum 31 dan nilai maksimum 60. Data tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab sudah mulai terlihat, tetapi belum berkembang secara optimal. Sebagian siswa telah memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran Bahasa Arab, sedangkan sebagian lainnya masih menunjukkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan belajar yang belum kuat.

Nilai standar deviasi sebesar 9,528 menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum perlakuan masih cukup bervariasi. Artinya, tingkat ketertarikan, perhatian, rasa senang, partisipasi, dan motivasi siswa dalam pembelajaran

Bahasa Arab belum merata. Kondisi ini sesuai dengan teori minat belajar yang menyatakan bahwa minat belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu rasa tertarik, perasaan senang, perhatian, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.³⁷ Apabila indikator-indikator tersebut belum muncul secara kuat, maka siswa cenderung kurang aktif, kurang fokus, dan belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan distribusi frekuensi dan histogram, sebagian besar skor siswa terkonsentrasi pada rentang 38–42. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada tingkat minat belajar yang belum maksimal. Meskipun terdapat siswa yang memperoleh skor cukup tinggi, secara umum kondisi awal pembelajaran masih memerlukan penguatan melalui metode yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung. Dengan demikian, hasil pre-angket menjadi dasar bahwa pembelajaran Bahasa Arab membutuhkan strategi yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Temuan awal ini sejalan dengan permasalahan yang dikemukakan dalam latar belakang penelitian, yaitu bahwa rendahnya minat belajar Bahasa Arab siswa berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Dalam pembelajaran yang bersifat satu arah, siswa lebih mudah merasa jenuh, kurang berani bertanya, dan kurang terdorong untuk berpartisipasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi pelajaran, tetapi juga oleh cara guru mengelola pembelajaran, memilih metode, dan menciptakan suasana kelas.

³⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 180.

Secara teoritis, kondisi minat belajar yang masih berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pengalaman belajar yang lebih aktif. Bahasa Arab sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit karena memiliki sistem bunyi, kosakata, dan struktur yang berbeda dari bahasa sehari-hari siswa. Apabila pembelajaran disampaikan secara konvensional, siswa dapat mengalami kejenuhan dan kurang memiliki dorongan untuk terlibat. Oleh karena itu, diperlukan metode yang mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.³⁸

Dalam konteks penelitian terdahulu, kondisi awal ini memperkuat alasan perlunya penerapan metode berbasis permainan. Penelitian Annas Nur Aziz dan Subiyanto menunjukkan bahwa Digital Game-Based Learning memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama karena permainan dapat membuat proses belajar lebih menarik.³⁹ Penelitian Elsa Amalia dan Alya Athiyyah juga menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan edukatif yang menciptakan suasana belajar interaktif.⁴⁰ Dengan demikian, kondisi awal siswa dalam penelitian ini memiliki keterkaitan dengan temuan sebelumnya, yaitu bahwa pembelajaran yang kurang menarik membutuhkan inovasi metode agar minat siswa dapat tumbuh.

Namun, posisi penelitian ini berbeda dari beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Annas Nur Aziz dan Subiyanto lebih menitikberatkan pada hasil

³⁸ yaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 167.

³⁹ Annas Nur Aziz dan Subiyanto, "Pengaruh Digital Game-Based Learning terhadap Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*

⁴⁰ Elsa Amalia dan Alya Athiyyah, "Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan*

belajar akademik, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar sebagai ranah afektif. Penelitian Allifia Sri Cahyani berfokus pada penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui Wordwall, sedangkan penelitian ini tidak mengukur kemampuan kosakata, tetapi mengukur perhatian, ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi khusus karena menjadikan minat belajar Bahasa Arab sebagai pusat analisis, bukan kemampuan kognitif siswa.

Dari perspektif Tarbiyah, kondisi minat belajar yang belum optimal perlu mendapat perhatian serius karena Bahasa Arab bukan sekadar mata pelajaran bahasa asing, tetapi juga bahasa Al-Qur'an, hadis, dan sumber-sumber utama ajaran Islam.⁴¹ Rendahnya minat belajar Bahasa Arab dapat menghambat kedekatan siswa dengan bahasa keilmuan Islam. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar Bahasa Arab merupakan bagian dari upaya pendidikan Islam untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap bahasa agama.⁴² Dalam konteks ini, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya benar secara akademik, tetapi juga bermakna secara keislaman.

2. Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mts Al-Badar Bilalang Kota Parepare Setelah Penerapan Metode Game Based Learning

Berdasarkan hasil angket setelah penerapan metode *Game Based Learning*, minat belajar Bahasa Arab siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (mean) sebesar 72,67, dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 80. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang lebih positif terhadap

⁴¹ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 7.

⁴² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 75.

pembelajaran Bahasa Arab setelah proses belajar dikemas melalui kegiatan berbasis permainan. Siswa menjadi lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Nilai standar deviasi sebesar 6,597 menunjukkan bahwa penyebaran skor setelah perlakuan menjadi lebih kecil dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini berarti bahwa minat belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning* menjadi lebih merata. Jika sebelum perlakuan terdapat perbedaan minat belajar yang cukup besar antar siswa, maka setelah perlakuan sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan minat yang lebih homogen dan positif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa metode *Game Based Learning* mampu membantu siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan distribusi frekuensi dan histogram, sebagian besar skor siswa terkonsentrasi pada rentang 70–79. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori minat belajar tinggi setelah diterapkannya metode *Game Based Learning*. Peningkatan tersebut tidak hanya tampak pada skor angket, tetapi juga dapat dimaknai sebagai meningkatnya perhatian, rasa senang, partisipasi, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.⁴³ Dengan kata lain, metode ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Game Based Learning* yang menekankan bahwa permainan edukatif dapat menghadirkan

⁴³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 180–182

unsur kesenangan, tantangan, aturan, interaksi, kerja sama, dan umpan balik dalam proses pembelajaran.⁴⁴ Unsur-unsur tersebut membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab, mencoba, berdiskusi, bekerja sama, dan memperbaiki kesalahan.⁴⁵ Proses ini mendorong munculnya perhatian, keberanian, dan rasa senang dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan yang terarah, yaitu perencanaan, penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, diskusi-refleksi, dan evaluasi. Tahapan tersebut penting karena permainan dalam pembelajaran tidak boleh berhenti sebagai hiburan, tetapi harus diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menentukan materi dan bentuk permainan yang sesuai. Pada tahap pelaksanaan, siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap refleksi dan evaluasi, guru menghubungkan pengalaman bermain dengan materi Bahasa Arab. Dengan pola tersebut, permainan menjadi media pedagogis yang mendukung pembelajaran, bukan sekadar aktivitas tambahan.⁴⁶

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Elsa Amalia dan Alya Athiyyah yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif

⁴⁴ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 9–12.

⁴⁵ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2007), h. 20–25.

⁴⁶ Richard Van Eck, "Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless," *EDUCAUSE Review*, Vol. 41, No. 2 (2006), h. 16–30.

dan menyenangkan.⁴⁷ Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Fazil Nor yang membuktikan bahwa *Game Based Learning* berbantuan platform Genially mampu meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam. Selain itu, hasil penelitian ini memiliki kedekatan dengan penelitian Affan Hadian Ilham dan Najih Anwar yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berbasis Spin Wheel dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab.⁴⁸ Kesamaan dari beberapa penelitian tersebut terletak pada kemampuan permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Secara pedagogis, peningkatan minat belajar setelah penerapan *Game Based Learning* menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang memberi ruang bagi aktivitas, interaksi, dan pengalaman langsung. Ketika siswa terlibat dalam permainan edukatif, mereka tidak hanya belajar melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman.⁴⁹ Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih dekat dengan dunia siswa. Kegiatan bermain yang terarah dapat mengurangi rasa takut terhadap Bahasa Arab, mengurangi kejenuhan, dan membangun keberanian siswa untuk ikut berpartisipasi.

Dalam konteks Tarbiyah, pembelajaran Bahasa Arab melalui *Game Based Learning* memiliki makna yang lebih luas. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi untuk membuat kelas lebih menyenangkan, tetapi juga menjadi wasilah untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap Bahasa Arab. Ketika siswa merasa senang belajar Bahasa Arab, maka peluang mereka untuk lebih

⁴⁷ Elsa Amalia dan Alya Athiyyah, "Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan* 1 (2024): 190–201.

⁴⁸ Fazil Nor, "Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Genially terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam*, 2025

⁴⁹ John Dewey, *Experience and Education* (New York: Macmillan, 1938), h. 25–27.

dekat dengan bahasa Al-Qur'an dan ajaran Islam juga semakin besar⁵⁰. Dengan demikian, peningkatan minat belajar setelah penerapan *Game Based Learning* tidak hanya bernilai pedagogis, tetapi juga bernilai keislaman

3. Peningkatan minat belajar siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare setelah penerapan metode game based learning

Berdasarkan perbandingan hasil pre-angket dan post-angket, penerapan metode *Game Based Learning* terbukti memberikan peningkatan terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 41,33 dan berada pada kategori sedang. Setelah perlakuan, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,67 dan berada pada kategori tinggi. Kenaikan ini menunjukkan adanya perubahan yang jelas pada minat belajar siswa setelah pembelajaran Bahasa Arab dilaksanakan dengan metode berbasis permainan.

Peningkatan tersebut juga terlihat dari perubahan nilai minimum dan maksimum. Sebelum perlakuan, nilai minimum siswa adalah 31 dan nilai maksimum 60. Setelah perlakuan, nilai minimum meningkat menjadi 60 dan nilai maksimum mencapai 80. Perubahan ini menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya memiliki minat belajar rendah mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berdampak pada siswa yang sejak awal sudah memiliki minat belajar cukup baik, tetapi juga membantu siswa yang sebelumnya kurang tertarik menjadi lebih aktif dan termotivasi.

⁵⁰ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 6–8.

Perubahan standar deviasi dari 9,528 menjadi 6,597 juga menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa menjadi lebih merata. Sebelum perlakuan, terdapat perbedaan minat belajar yang cukup besar antar peserta didik. Setelah perlakuan, perbedaan tersebut menjadi lebih kecil. Hal ini berarti bahwa penerapan metode *Game Based Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang dapat diterima oleh sebagian besar siswa. Metode ini membantu membangun suasana belajar yang lebih inklusif karena siswa dengan tingkat minat awal yang berbeda tetap dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode *Game Based Learning*. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima, yaitu penerapan metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare. Hasil ini memperkuat bahwa peningkatan skor angket bukan terjadi secara kebetulan, tetapi berkaitan dengan perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 51,92% menunjukkan bahwa efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* berada pada kategori cukup efektif. Kategori ini menunjukkan bahwa metode tersebut dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab. Efektivitas ini muncul karena pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan partisipatif.

⁵¹Siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi ikut terlibat dalam kegiatan belajar yang menuntut perhatian, kerja sama, dan respons aktif.

Jika dikaitkan dengan teori minat belajar, peningkatan skor dari 41,33 menjadi 72,67 menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* menyentuh indikator utama minat belajar. Indikator tersebut meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang, dan motivasi belajar.⁵² Pada tahap sebelum perlakuan, indikator-indikator tersebut belum muncul secara merata karena sebagian siswa masih pasif, kurang antusias, dan belum sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran. Setelah pembelajaran dikemas melalui permainan edukatif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menantang, dan interaktif.⁵³ Kondisi ini membuat siswa lebih mudah memusatkan perhatian, lebih berani berpartisipasi, serta menunjukkan respons emosional yang lebih positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab.

Secara konseptual, peningkatan minat belajar tersebut dapat dipahami melalui teori *Game Based Learning* yang menggabungkan unsur belajar dan bermain dalam satu proses pembelajaran.⁵⁴ Unsur permainan membuat siswa merasa senang, sedangkan unsur pembelajaran menjaga agar kegiatan tetap terarah pada tujuan pendidikan. Ketika siswa merasa senang, mereka lebih mudah memberikan perhatian dan lebih siap mengikuti pembelajaran. Ketika siswa terlibat aktif, partisipasi mereka meningkat. Oleh karena itu, peningkatan

⁵¹ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 9–15.

⁵² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 180–182.

⁵³ John Dewey, *Experience and Education* (New York: Macmillan, 1938), h. 25–27

⁵⁴ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2007), h. 20–25.

skor minat belajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai hasil dari suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Temuan ini memperkuat penelitian Annas Nur Aziz dan Subiyanto yang menunjukkan bahwa Digital Game-Based Learning memberikan dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Arab.⁵⁵ Namun, penelitian ini berbeda karena tidak menempatkan hasil belajar akademik sebagai fokus utama, melainkan minat belajar siswa. Temuan ini juga mendukung penelitian Elsa Amalia dan Alya Athiyyah yang membuktikan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan edukatif. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fazil Nor yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta penelitian Affan Hadian Ilham dan Najih Anwar yang membuktikan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab.⁵⁶

Posisi penelitian ini terletak pada penguatan ranah afektif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Beberapa penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti hasil belajar, penguasaan kosakata, motivasi, atau penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini secara khusus menempatkan minat belajar Bahasa Arab sebagai variabel utama yang diukur melalui angket sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam menunjukkan bahwa

⁵⁵ Annas Nur Aziz dan Subiyanto, "Pengaruh Digital Game-Based Learning terhadap Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*

⁵⁶ Elsa Amalia dan Alya Athiyyah, "Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan*

peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya dapat dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari tumbuhnya minat, perhatian, rasa senang, partisipasi, dan motivasi siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penegasan bahwa *Game Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk membangun relasi positif siswa dengan Bahasa Arab. Dalam konteks madrasah, Bahasa Arab memiliki kedudukan khusus karena menjadi bahasa Al-Qur'an, hadis, dan sumber-sumber utama ajaran Islam.⁵⁷ Oleh karena itu, peningkatan minat belajar Bahasa Arab melalui permainan edukatif tidak boleh dimaknai sekadar sebagai keberhasilan menciptakan suasana kelas yang ramai dan menyenangkan, tetapi sebagai langkah awal dalam menumbuhkan kecintaan siswa terhadap bahasa agama. Dengan demikian, metode *Game Based Learning* dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai wasilah edukatif yang menghubungkan dunia belajar siswa dengan tujuan Tarbiyah.⁵⁸ Melalui permainan yang terarah, siswa dapat belajar Bahasa Arab dalam suasana yang lebih santai, aktif, dan menyenangkan, tetapi tetap berada dalam kerangka tujuan pembelajaran. Metode ini membantu guru menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tanpa menghilangkan nilai keislaman dari mata pelajaran Bahasa Arab. Oleh sebab itu, peningkatan minat belajar yang ditemukan dalam penelitian ini memiliki makna statistik, pedagogis, dan teologis.

Berdasarkan sintesis tersebut, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* memberikan tiga kontribusi utama.

⁵⁷ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 6–8

⁵⁸ 10 Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 74–76.

Pertama, secara statistik, metode ini terbukti meningkatkan skor minat belajar siswa dari kategori sedang ke kategori tinggi. Kedua, secara pedagogis, metode ini mampu mengaktifkan indikator minat belajar berupa perhatian, ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang, dan motivasi belajar.⁵⁹ Ketiga, secara keislaman, metode ini dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap Bahasa Arab sebagai fondasi dalam memahami ajaran Islam. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya berada pada pembuktian efektivitas metode, tetapi juga pada penguatan bahwa pembelajaran Bahasa Arab di madrasah perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan bernilai Tarbiyah

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa, penelitian ini memiliki beberapa batasan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare dengan jumlah subjek 12 peserta didik, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh jenjang atau madrasah lain. Kedua, penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan model one group pretest-posttest, sehingga tidak melibatkan kelas kontrol sebagai pembanding. Ketiga, variabel yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada minat belajar sebagai ranah afektif yang diperoleh melalui angket, sehingga penelitian ini tidak mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa, seperti penguasaan kosakata, pemahaman kaidah, atau keterampilan menyusun kalimat Bahasa Arab. Keempat, penerapan metode *Game Based Learning* dalam penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas, sehingga belum dapat menggambarkan

⁵⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 152–154.

dampak jangka panjang terhadap konsistensi minat belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sebagai temuan awal yang menunjukkan potensi metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab, khususnya pada konteks kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan pada kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare , maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar Bahasa Arab siswa sebelum diterapkan metode *Game Based Learning* berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pre-angket sebesar 41,33, dengan nilai terendah 31 dan nilai tertinggi 60. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki ketertarikan yang kuat terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Sebagian siswa masih kurang aktif, kurang antusias, dan belum menunjukkan perhatian yang optimal dalam mengikuti pembelajaran. Nilai standar deviasi sebesar 9,528 menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa sebelum perlakuan masih berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara
2. Minat belajar Bahasa Arab siswa setelah diterapkan metode *ga* meningkat ke kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata post-angket sebesar 72,67, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Arab. Nilai standar deviasi yang menurun menjadi 6,597 menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa menjadi lebih merata. Dengan demikian, metode *Game Based Learning* dapat digunakan untuk menciptakan

pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa.

3. Penerapan metode *Game Based Learning* terbukti dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare secara positif dan signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample T-Test dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil uji N-Gain sebesar 51,92% juga menunjukkan bahwa metode ini berada pada kategori cukup efektif. Artinya, metode *Game Based Learning* dapat membantu guru meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, metode ini juga dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap Bahasa Arab sebagai bahasa penting dalam memahami ajaran Islam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan di kelas VIII MTs Al-Badar Bilalang Kota Parepare mengenai pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat mempertahankan dan mengembangkan penggunaan metode *game based learning* dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Metode ini terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan

media pendukung agar penerapan metode pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

2. Bagi peserta didik

Diharapkan peserta didik lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Peserta didik juga perlu meningkatkan motivasi belajar serta membiasakan diri untuk terus berlatih menggunakan Bahasa Arab agar kemampuan dan minat belajar dapat berkembang dengan lebih baik.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji metode *game based learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi minat belajar siswa, seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, media pembelajaran, maupun metode pembelajaran lainnya agar hasil penelitian menjadi lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman Bagi Guru Dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 1992.
- Athiyyah, Alya, and Elsa Amalia. "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 190–201.
- Azizt, Annas Nur, and Subiyanyo. "Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and Its Effects on Stundens' Academic Peformance." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)* 201 (2018): 58–63.
- Cahyani, Allifi Sri. "Pengaruh Mpdel Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu." Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2023.
- Charli, Leo, Tri Ariani, and Lusi Asmara. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Phsics Education* 2, no. 2 (2019): 55–56.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. CA: Sage Publications, 2014.
- ¹Muchson, *Statistik Deskriptif* (Bogor: Guepedia, 2017).
- Didik, Prasetya Dwi, Wahyu Sakti, and Syaad Patmanthamara. "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini." *Tecno* 20, no. 2 (2013): 45–50.
- Fadhallah. *Wawancara*. Cetakan Pe. Jakarta: UNJ Press, 2021.
- Fuad, Zaki Al, and Zuraini. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang." *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 46.
- Fajar Utama Ritonga, *Statistik Sosial Humaniora Teori Dan Aplikasi Menggunakan Spss* (Jejak Pustaka, 2025).
- Fenti Hikmawati, *Metode Penelitian* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020).
- Hannani, Saefuddin, Fikri, Andi Nurindah Sari, Herda, Andi Bahri, Aris, et al. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar

Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Hanifah et al., *Pengantar Ilmu Statistik* (Duta Sains Indonesia, 2025).

Ilham, Affan Hadian, and Najih Anwar. “Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Metode Game Based Learning Berbasis Spin Wheel.” *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 8, no. 2 (2025): 484–90.

Indarti, and Dewi Laraswati. “Digital Game Base Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie.” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 7, no. 1 (2021): 46.

¹Judijanto et al., *Desain Riset Dan Literasi Data* (PT. Green Pustaka Indonesia, 2025).

Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustmail Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*, 2019.

¹Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)* (Deepublish, 2018).

Loekmono, JT. *Bimbingan Bagi Anak Remaja Yang Bermasalah*. Jakarta: CV. Rajawali, 1985.

Moeleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Ed. Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.

Muhammad, Alfari, and Andi Widiono. “Implementasi Model Game-Based Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD.” *Jurnal Firnas* 6, no. 1 (2025): 8–19.

Muhibbin, Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

¹M Rokhati Harianja et al., “Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi,” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains* 13, no. 2 (2024).

Nor, Fazil. “Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Platform Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai.” Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2025.

Paturnisi, Achmad. *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

Pratiwi, Anggia Suci, and Tadkiroatun Musfiroh. “Pengembangan Media Game

- Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *LingTera* 1, no. 2 (2014): 124.
- Putri, Dhiya Juliana, Sarah Angelina, Savira Claudia Rahma, and Mujazi. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang.” *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 5, no. 1 (2022): 51.
- Rahmawati, Sahla, and Eka Naelia Rahmah. “Keterampilan Mengelola Kelas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 1 (2023): 401.
- Rosidah, Alvi Syafa’atu, Maulida Putri Rizkiyah, Anzilna Qotrun Nada, Ainur Rafik, Sofyan Hadi, and St. Mislikhah. “Mplementasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang.” *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 3, no. 6 (2025): 53–65.
- Rosyidi, Abd Wahab, and Mamlu’atul Ni’mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Rusman. *Metode–Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sari, Wann Nurdiana, Murtono, and Erik Aditia Ismaya. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2255–62.
- Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. *Dasar Metode Penelitian*. Edited by Ayup. Cetakan 1. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Bina Aksara, 2013.
- Sobari, Ahmad, Oktavioni Bastian, Listiana, Syahril, and Silvina Noviyanti. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Negeri 182/I Hutan Lindung Muara Bulian.” *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din* 4, no. 2 (2022): 362–63.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif Dan R&D*. Edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Terimajaya, I Wayan, Ni Luh Sintya Dewi, Ture Simamora, Loso Judiyanto, Radha Krisnamurti Sigamura, Nurhayati, Sri Yani Kusumastuti, et al. *Dasar-Dasar Statistika (Konsep Dan Metode Analisis)*. Edited by Sepriano and Efitra. Cetakan Pe. Jambi, 2024.

- Uno, Hamza B. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Widiana, I Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.
- Wijaya, Umrati Hengki. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffary, 2020.
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 34–41.
- Zaenuddin, Radliyah. *Metodologi Dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005.
- Zaki, Ahmad, B. M. Purwanto, Catur Sugiyanto, Dewi Fatmawati, Eny Sulistyaningrum, Indra Bastian, Jogiyanto Hartono, et al. *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Edited by Jogiyanto Hartono. 1st ed. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018.

INSTRUMENT PENELITIAN

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307
	INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : RESKI
 NIM : 2220203888204004
 FAKULTAS : TARBIYAH
 PRODI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
 JUDUL : PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS AL-BADAR KOTA PAREPARE

ANGKET MINAT BELAJAR**A. IDENTITAS RESPONDEN**

- a NAMA :
 b NIS :
 c KELAS :

Petunjuk pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan Anda.

Jawablah dengan jujur sesuai kondisi yang sebenarnya.

Keterangan Jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat Pelajaran Bahasa Arab berlangsung				
2	Saya fokus Ketika guru menjelaskan pembelajaran Bahasa Arab				
3	Saya memperhatikan petunjuk dan arahan yang diberikan guru selama pembelajaran Bahasa Arab.				
4	Saya berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung				
5	Saya tertarik belajar Bahasa Arab.				

6	Materi Bahasa Arab membuat saya ingin belajar lebih banyak				
7	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Arab di kelas				
8	Saya merasa tertarik mengikuti berbagai kegiatan dalam pembelajaran Bahasa Arab.				
9	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Arab di kelas				
10	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab.				
11	Saya berani menjawab pertanyaan saat pembelajaran				
12	Saya aktif bekerja sama dengan teman saat kegiatan belajar				
13	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab				
14	Saya merasa gembira ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.				
15	Saya tidak merasa bosan saat Pelajaran Bahasa Arab berlangsung				
16	Saya menikmati kegiatan pembelajaran Bahasa arab di kelas				
17	Saya memiliki semnagat untuk belajar Bahasa Arab				

18	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik pada Pelajaran Bahasa Arab				
19	Saya termotivasi untuk menghafal kosakata Bahasa Arab				
20	Saya berusaha belajar Bahasa Arab dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil yang baik				

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Suhartina, S.Pd., M.Pd.
NIP: 19640109 199303 1 005

PAREPARE



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Satuan Pendidikan : MTs Al-Badar Kota Parepare
Mata Pelajaran/Tema : Bahasa Arab
Kelas/Semester : VIII /Genap
Alokasi waktu : 2 x 40 Menit Pertemuan I

A. Kompetensi Inti (kI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (factual, konsep dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

B. Kompetensi Dasar (KD)

1. Bersyukur kepada Allah Swt. Atas kesempatan mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional dan bahasa pengantar khazanah keislaman yang terwujudkan dalam semangat belajar.
2. Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam komunikasi dengan lingkungan social sekitar madrasah.
3. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman.
4. Menunjukkan perilaku positif seperti motivasi internal (intrinsic) untuk pengembangan kemampuan berbahasa.

C. Tujuan pembelajaran

Peserta didik mampu melafalkan serta mempraktekkan mufradat seputar warna dan bentuk dalam bahasa Arab

D. Materi

Al-Hiwaya (hobi)

E. Kegiatan pembelajaran (2x40 menit) Pertemuan I

Tahap Pembelajaran	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
pendahuluan	• Mengucapkan salam kemudian memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan doa bersama • Absensi siswa • Memotivasi siswa • Menyampaikan tujuan pembelajaran	5 menit
Inti	Mengamati • Peserta didik di ajak untuk mengamati gambar” hobi yang telah disiapkan oleh guru • Guru memperkenalkan kosakata hobi dalam bahasa Arab Menanya • Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang kosa kata hobi yang ditemukan • Guru memberikan penjelasan mengenai makna dan penggunaan kosa kata tersebut Mengeksplorasi/mencoba/eksperimen • Peserta didik mencatat hobi yang ditemukan selama kegiatan pengamatan • Peserta didik menulis nama hobi dalam bahasa arab. Menalar/mengasosiasi • Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk Menyusun kalimat sederhana tentang hobi yang diamati • Guru membimbing peserta didik dalam penggunaan kosakata yang tepat Mengomunikasikan • Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi baik secara lisan maupun tulisan. Siswa Bersama guru melakukan konfirmasi terhadap hasil diskusi.	70 menit
penutup	• Guru menutup dengan doa dan salam	5 menit

A. Metode, Media dan Sumber Belajar

- Metode : Game Based Learning
- Media : Papan Tulis, Spidol dan Gambar”
- Sumber belajar : Buku bahasa Arab, Kamus
- Alat/Bahan : Buku Catatan, Pulpen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307

INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

ANGKET MINAT BELAJAR

B. IDENTITAS RESPONDEN

- a NAMA :
- b NIS :
- c KELAS :

Petunjuk pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan Anda.

Jawablah dengan jujur sesuai kondisi yang sebenarnya.

Keterangan Jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat Pelajaran Bahasa Arab berlangsung				
2	Saya fokus Ketika guru menjelaskan pembelajaran Bahasa Arab				
3	Saya memperhatikan petunjuk dan arahan yang diberikan guru selama pembelajaran Bahasa Arab				
4	Saya berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung				
5	Saya tertarik belajar Bahasa Arab				
6	Materi Bahasa Arab membuat saya ingin belajar lebih banyak				
7	Saya tertarik mengikuti pembelajaran				

	Bahasa Arab di kelas				
8	Saya merasa tertarik mengikuti berbagai kegiatan dalam pembelajaran Bahasa Arab				
9	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Arab di kelas				
10	Saya ikut berpartisipasi dalam permainan kelompok				
11	Saya berani menjawab pertanyaan saat pembelajaran				
12	Saya aktif bekerja sama dengan teman saat kegiatan belajar				
13	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab				
14	Saya merasa gembira ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.				
15	Saya tidak merasa bosan saat Pelajaran Bahasa Arab berlangsung				
16	Saya menikmati kegiatan pembelajaran Bahasa arab di kelas				

17	Saya memiliki semangat untuk belajar Bahasa Arab				
18	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik pada Pelajaran Bahasa Arab				
19	Saya termotivasi untuk menghafal kosakata Bahasa Arab				
20	Saya berusaha belajar Bahasa Arab dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil yang baik.				

PAREPARE

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Suhartina, S.Pd., M.Pd.

NIP: 19640109 199303 1 005

Lampiran 3. Uji Validitas (pre)Angket

No	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Y1	0,581	0,576	Valid
2	Y2	0,915	0,576	Valid
3	Y3	0,777	0,576	Valid
4	Y4	0,932	0,576	Valid
5	Y5	0,932	0,576	Valid
6	Y6	0,860	0,576	Valid
7	Y7	0,915	0,576	Valid
8	Y8	0,915	0,576	Valid
9	Y9	0,915	0,576	Valid
10	Y10	0,915	0,576	Valid
11	Y11	0,833	0,576	Valid
12	Y12	0,581	0,576	Valid
13	Y13	0,915	0,576	Valid
14	Y14	0,777	0,576	Valid
15	Y15	0,932	0,576	Valid
16	Y16	0,932	0,576	Valid
17	Y17	0,860	0,576	Valid
18	Y18	0,915	0,576	Valid
19	Y19	0,915	0,576	Valid
20	Y20	0,915	0,576	Valid

Lampiran 4. Uji Validitas (post) Angke

No	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Y1	0,579	0,576	Valid
2	Y2	0,670	0,576	Valid
3	Y3	0,690	0,576	Valid
4	Y4	0,897	0,576	Valid
5	Y5	0,686	0,576	Valid
6	Y6	0,660	0,576	Valid
7	Y7	0,823	0,576	Valid
8	Y8	0,598	0,576	Valid
9	Y9	0,578	0,576	Valid
10	Y10	0,633	0,576	Valid
11	Y11	0,746	0,576	Valid
12	Y12	0,746	0,576	Valid
13	Y13	0,678	0,576	Valid
14	Y14	0,731	0,576	Valid
15	Y15	0,580	0,576	Valid
16	Y16	0,598	0,576	Valid

17	Y17	0,731	0,576	Valid
18	Y18	0,731	0,576	Valid
19	Y19	0,581	0,576	Valid
20	Y20	0,705	0,576	Valid

Lampiran 5. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas (pre)Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.973	20

Uji Reliabilitas (post) Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	20

Lampiran 6. Hasil Angket

ANGKET MINAT BELAJAR

A. IDENTITAS RESPONDEN

a NAMA : Mafiy ahnan

b NIS : 11 ~ 11

c KELAS : VIII MTs

Petunjuk pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan Anda.

Jawablah dengan jujur sesuai kondisi yang sebenarnya.

Keterangan Jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat Pelajaran Bahasa Arab berlangsung	✓			
2	Saya fokus Ketika guru menjelaskan pembelajaran Bahasa Arab		✓		
3	Saya memperhatikan aturan permainan yang diberikan oleh guru	✓			

4	Saya berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung	✓				4
5	Saya tertarik belajar Bahasa arab menggunakan metode permainan	✓				4
6	Materi Bahasa Arab membuat saya ingin belajar lebih banyak		✓			3
7	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Arab di kelas	✓				4
8	Game dalam pembelajaran membuat saya lebih tertarik belajar Bahasa Arab	✓				4
9	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Arab di kelas	✓				4
10	Saya ikut berpartisipasi dalam permainan kelompok	✓				4
11	Saya berani menjawab pertanyaan saat pembelajaran		✓			3
12	Saya aktif bekerja sama dengan teman saat kegiatan belajar		✓			4
13	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab		✓			3
14	Saya merasa gembira Ketika belajar Bahasa Arab menggunakan game	✓				4
15	Saya tidak merasa bosan saat Pelajaran Bahasa Arab berlangsung		✓			3
16	Saya menikmati kegiatan pembelajaran Bahasa arab di kelas	✓				4

Lampiran 7. Nilai (pre) Angket

No	Nama Peserta Didik	Hasil (Pre) Angket
1	Aa	40
2	A	41
3	Hk	31
4	Jnj	60
5	Lf	38
6	Ma	60
7	Maa	42
8	Mai	34
9	Mrm	31
10	Akr	42
11	Amh	40
12	Z	37

Lampiran 8 . Nilai (post) Angket

No	Nama peserta didik	Hasil (Post) Angket
1	Aa	80
2	A	72
3	Hk	75
4	Jnj	71
5	Lf	74
6	Ma	72
7	Maa	79

8	Mai	60
9	Mrm	74
10	Akr	79
11	Amh	60
12	Z	76
	TOTAL	810

Lampiran 9 . Tabulasi data (pre) Angket

No	nama	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	JUMLAH
1	Aa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
2	A	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	41
3	Hk	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	31
4	Ini	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
5	Lf	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	38
6	Ma	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
7	Maa	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	42
8	Mai	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	2	2	34
9	Mrm	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	31
10	Akr	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	42
11	Amh	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
12	Z	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	37

Lampiran 10 . Tabulasi data (post) Angket

No	Nama	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	JUMLAH
1	Aa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	A	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	72
3	Hk	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
4	Ini	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	71
5	Lf	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	74
6	Ma	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	72
7	Maa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
8	Mai	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
9	Mrm	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	74
10	Akr	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
11	Amh	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
12	Z	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	76

Lampiran 11. Surat ketetapan pembimbing



DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH
NOMOR : B-3416/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

- Menimbang
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2025
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP-DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 29 November 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2025
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 74 TAHUN 2025 Tahun 2025, tanggal 21 Januari 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025
 - Menunjuk saudara: **SUHARTINA, S.Pd., M.Pd.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : RESKI
NIM : 2220203888204004
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Penelitian : PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS DDI AL-BADAR KOTA PAREPARE
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 20 Oktober 2025



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

Lampiran 12.surat permohonan izin meneliti dari IAIN Parepare



**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-1540/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026

19 Mei 2026

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di

KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: RESKI
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE, 21 Juli 2004
NIM	: 2220203888204004
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: JL. H. LAELE KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

**PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VIII MTS AL-BADAR KOTA PAREPARE**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 19 Mei 2026 sampai dengan tanggal 19 Juni 2026.

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 13. Surat Izin Meneliti Dari Kantor Dinas Penanaman Modal Dan Peklayanan Terpadu Satu Pintu

SRN IP0000532



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

IZIN PENELITIAN
Nomor : 532/IP/DPM-PTSP/5/2026

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 3. Peraturan Wali Kota Parepare Nomor 31 tahun 2025 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Nonperizinan Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
 NAMA : **RESKI**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
 Jurusan : **PENDIDIKAN BAHASA ARAB**
 ALAMAT : **JL. H. LAELE KOTA PAREPARE**
 UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS AL-BADAR KOTA PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **PONDOK PESANTREN AL-BADAR KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **21 Mei 2026 s.d 19 Juni 2026**

a. Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
 b. Iizin ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
 Pada Tanggal : **22 Mei 2026**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOTA PAREPARE**



Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSzE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



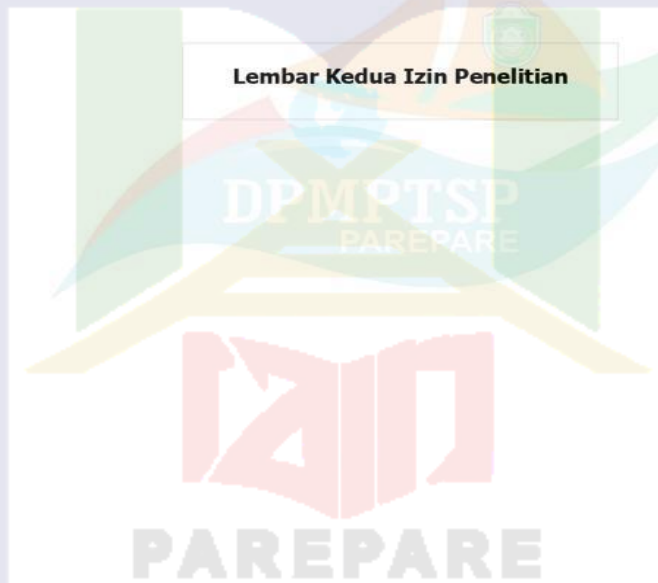
Balai
Sertifikasi
Elektronik



KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang -undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangbappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian



Lampiran 14. Surat izin telah menyelesaikan penelitian



**MADRASAH TSANAWIYAH (MTs)
AL BADAR PAREPARE**

Alamat : Jl. Pesantren No. 10, Bilalang, Kel. Lemoe, Kec. Bacukiki, Kode Pos 91125, Kota Parepare

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI
Nomor : 17/A/MTs/Al Badar/VI/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Haeruddin, S.Pd.I., MA**
NIP. : 19780102 200710 1
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al Badar Parepare

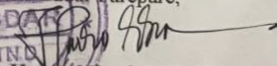
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **RESKI**
NIM : 2220203888204004
Asal. Perg. Tinggi : IAIN Parepare
Fakultas : FAKTAR (Fakultas Tarbiyah)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Telah melaksanakan penelitian di Pondok Pesantren Al Badar Bilalang Parepare Pada tanggal 21 Mei 2026 s/d 19 Juni 2026 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas akhir Skripsi dengan judul **"Pengaruh Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Al Badar Kota Parepare"**

Demikian, surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 17 Juni 2026

Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs)
Al Badar Parepare,

Haeruddin, S.Pd.I., MA
NIP. 19780102 200710 1 003



Lampiran 15. Dokumentasi



Pengenalan kepada santri dan pembagian (Pre)Angket



Pertemuan kedua penerapan metode *game based learning*



Pertemuan ketiga penerapan metode *game based learning*



BIODATA PENULIS



RESKI lahir di Parepare pada tanggal 21 Juli 2004 anak ke tiga dari tiga bersaudara, yang lahir dari pasangan bapak Ramli dan ibu Wahida. Saat ini penulis tinggal di Jln.H.Laele,Kecamatan Soreang Kota Parepare,Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun riwayat pendidikan, penulis memulai pendidikannya di TK PGRI Kota Parepare kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar 82 Kota Parepare, kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah di pondok pesantren DDI Lil-Banat Kota Parepare dan melanjutkan ke jenjang Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Al-Urwatul Wutsqa Kabupaten Sidrap, hingga melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Pada tahun 2022 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 Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Al-Badar Kota Parepare”**, semoga skripsi ini dapat bermanfaat seluas luasnya.