



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

EduTech
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Integrasi Game Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Efektivitas, Tantangan, dan Optimalisasi

Ahmad Farhan Rif'an Najib

Universitas Darussalam Gontor

Email: farhanrifan@mhs.unida.gontor.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
This study aims to analyze the effectiveness of educational games in improving Arabic language skills, identify challenges in their implementation, and formulate optimal strategies for their integration into the Islamic education curriculum. The teaching of the Arabic language in Islamic educational institutions faces significant challenges in enhancing students' motivation and comprehension. Traditional teaching methods often prove insufficient in fostering students' interest and engagement in learning. This research employs a qualitative library research approach by analyzing various academic journals, books, and previous studies related to Arabic language learning through educational games. Thematic analysis techniques were utilized to categorize data into three main aspects: the effectiveness of educational games, challenges in their implementation, and strategies for optimal integration. The findings indicate that educational games contribute significantly to the improvement of Arabic language skills, particularly in vocabulary acquisition, grammar comprehension, and speaking abilities. However, key challenges include limited digital infrastructure, teachers' readiness in utilizing technology, and students' adaptation to game-based learning. Therefore, integrating educational games into Arabic language instruction requires adequate infrastructure support, comprehensive teacher training, and well-designed educational games aligned with the curriculum. With appropriate strategies, this approach can enhance the effectiveness of Arabic language learning in a more interactive, engaging, and innovative manner.	Article History: <i>Submitted/Received 29 Mar 2025</i> <i>First Revised 10 Apr 2025</i> <i>Accepted 2 Mei 2025</i> <i>First Available online 01 Juni 2025</i> <i>Publication Date 01 Juni 2025</i> Keyword: <i>Arabic language learning, educational games, Islamic education, digital learning, teaching strategies.</i>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab, mengidentifikasi tantangan dalam penerapannya, serta merumuskan strategi optimal untuk integrasinya ke dalam kurikulum pendidikan Islam. Pengajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam menghadapi tantangan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Metode pengajaran tradisional sering kali kurang efektif dalam menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka, menganalisis berbagai jurnal akademik, buku, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab melalui permainan edukatif. Teknik analisis tematik digunakan untuk mengkategorikan data ke dalam tiga aspek utama: efektivitas permainan edukatif, tantangan dalam implementasi, dan strategi untuk integrasi yang optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Namun, tantangan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan infrastruktur digital, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta adaptasi siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai, pelatihan guru yang komprehensif, serta desain permainan edukatif yang selaras dengan kurikulum. Dengan strategi yang tepat, pendekatan ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab secara lebih interaktif, menarik, dan inovatif.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi pada era Society 5.0 telah mendorong inovasi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan platform pembelajaran digital.(Agung, 2021) Berbagai media pembelajaran kini hadir untuk menyajikan materi secara lebih interaktif dan menarik, termasuk dalam pengajaran Bahasa Arab. Media seperti animasi, buku digital, dan situs web semakin banyak digunakan untuk membantu proses belajar.(Umnah, 2024) Disisi lain, lembaga pendidikan islam memegang peranan penting dalam pengajaran bahasa Arab sebagai bagian integral dari pendidikan agama.(Ahmad et al., 2023) Penciptaan lingkungan berbahasa dan pembentukan departemen khusus yang mendisiplinkan siswa untuk berdialog dalam bahasa Arab sehari-hari(Lubis, 2023) merupakan strategi utama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.(Sabil Mokodenseho, Sarno Hanipudin, 2024) Namun, di era digital ini, pendekatan tradisional dapat semakin diperkuat dengan pemanfaatan game digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif.(Anwar, 2020)

Dengan mengintegrasikan game edukatif, pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan islam dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, membantu santri dalam memperkaya kosakata, memahami tata bahasa, serta meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.(Setyawan, 2021) Selain itu, game digital menciptakan suasana belajar yang lebih seru, menyenangkan dan praktis, sehingga santri lebih mudah memahami dan menggunakan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari.(Khafiizh Hastuti, Pulung Nurtantio Andono, 2023) Bisa dikatakan bahwa game edukatif menjadi salah satu pendekatan yang semakin relevan, yaitu penerapan unsur permainan dalam pembelajaran.(Santoso, 2021) Dengan strategi yang tepat, game edukatif dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, metode ini juga mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar Bahasa Arab dengan cara yang lebih seru, inovatif, dan interaktif. (Farida et al., 2022)

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas game edukatif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti; Agus Yasin, etc, yang mengkaji penggunaan game pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran saat sistem pembelajaran jarak jauh diterapkan.(Agus Yasin, Achmad Farouq Abdullah, 2023) Yusuf Ahmad dan Jamat Jamil, yang mengkaji pengembangan game edukasi Sharf berbasis wordwall menjadi solusi inovatif yang tepat dalam mengatasi pembelajaran sharf dalam jaringan.(Jamil, 2023) Firdhany, menghasilkan aplikasi edukasi berisi materi kosakata bahasa Arab yang layak sebagai alternatif media belajar bagi siswa kelas I MI.(Batubara, 2021) dan Hasna Azizah, the purpose of making educational games in learning Arabic that is adapted to the Arabic curriculum is so that students can balance K13-based learning with teaching processes that are more effective, efficient, and enjoyable.(Irsyadi, 2020)

Namun, masih terdapat beberapa keterbatasan yang belum banyak dianalisis secara mendalam. Sebagian besar studi lebih menyoroti dampak game edukatif terhadap aspek kognitif, seperti peningkatan kosakata dan pemahaman tata bahasa, tetapi belum banyak yang mengeksplorasi bagaimana metode ini dapat diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum lembaga pendidikan Islam. Selain itu, masih sedikit kajian yang membahas tantangan implementasi, seperti keterbatasan infrastruktur digital di lembaga pendidikan islam, kesiapan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi, serta adaptasi peserta didik terhadap metode pembelajaran berbasis game. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi

efektivitas game edukatif tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab santri, tetapi juga dalam aspek teknis dan pedagogis yang memengaruhi keberhasilannya di lingkungan pendidikan Islam.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, pertanyaan penelitian dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas game edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa, khususnya dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara?
2. Apa saja tantangan utama dalam penerapan game edukatif di lembaga pendidikan Islam, baik dari segi infrastruktur, kesiapan tenaga pendidik, maupun respons peserta didik?
3. Bagaimana strategi optimal untuk mengintegrasikan game edukatif ke dalam metode pembelajaran bahasa Arab agar lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era Society 5.0?

2. METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research). Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis berbagai sumber akademik yang relevan dengan pembelajaran bahasa Arab berbasis game edukatif. (Gerring, 2017) Sumber data mencakup buku, jurnal, artikel, situs web, disertasi, tesis, dan dokumen cetak atau elektronik yang relevan. Metode ini tidak hanya membantu dalam mengumpulkan informasi yang relevan tetapi juga memastikan bahwa penelitian ini didasarkan pada kerangka teori dan temuan dari penelitian sebelumnya. (Fadli, 2021)

Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian kali ini, data dikumpulkan dari database akademik, seperti Google Scholar dan repository universitas, dengan menerapkan kriteria seleksi berdasarkan relevansi dan kredibilitas. Untuk menjaga mutakhirnya informasi, penelitian ini memprioritaskan studi yang diterbitkan dalam tujuh tahun terakhir. (Ardiansyah, Risnita, 2023)

Teknik analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola, tantangan, serta strategi optimal dalam implementasi game edukatif. (Waruwu, 2023) Data yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan tema utama, yaitu: Efektivitas metode game edukatif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab, peran game edukatif di lembaga pendidikan Islam, dan dampak penggunaan game edukatif terhadap motivasi dan keterampilan berbahasa santri. Adapun untuk proses seleksi data mengikuti pedoman Preferred Reporting Systematic Reviews and Meta-Analysis (PRISMA). (Asrulla, R Risnita, MS Jailani, 2023)

Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan berbagai referensi akademik yang kredibel. (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023) Analisis dilakukan secara deskriptif-kritis guna memberikan gambaran komprehensif tentang peran game edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab serta implikasinya terhadap pengembangan kurikulum di lembaga pendidikan Islam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses seleksi artikel mengikuti pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Diagram seleksi artikel dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 1. Langkah-langkah Seleksi Artikel

Proses Seleksi Artikel dalam Tinjauan Sistematis

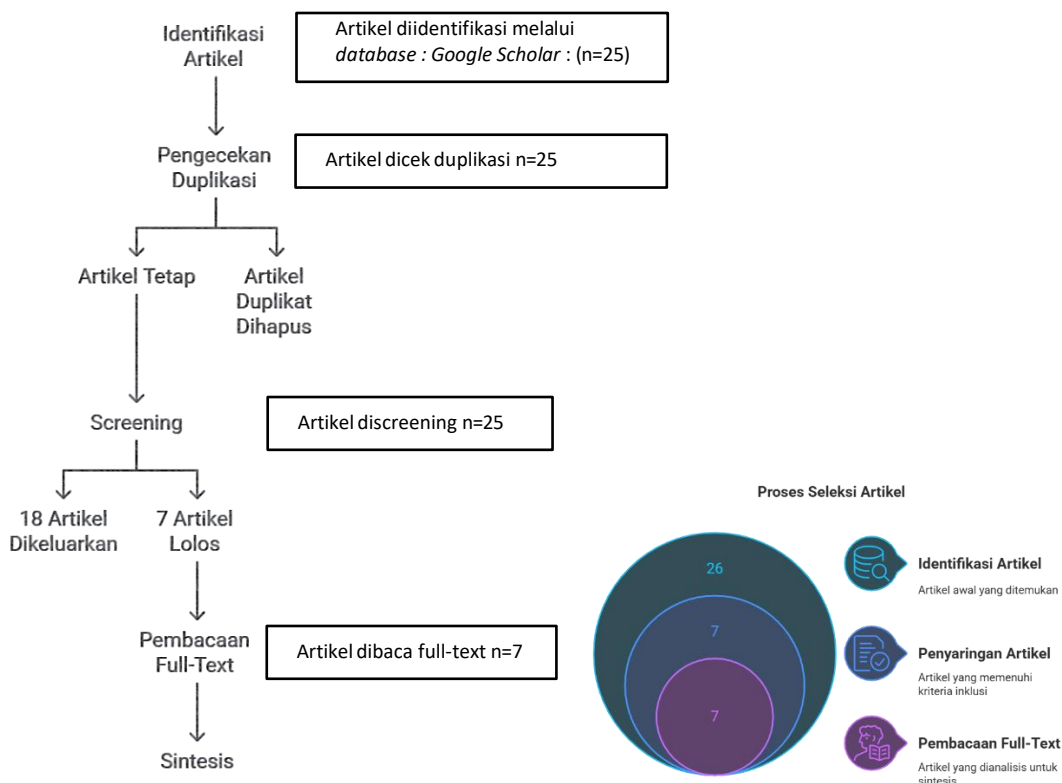


Diagram 1. Diagram Prisma

Gambar 1 adalah proses seleksi artikel yang mengikuti pedoman Preferred Reporting Systematic Reviews and Meta-Analysis (PRISMA). Proses ini dimulai dengan identifikasi artikel melalui database Google Scholar, menghasilkan 25 artikel. Selanjutnya, dilakukan pengecekan duplikasi dan screening, tetap dengan jumlah 25 artikel. Dari tahap ini, 18 artikel dikeluarkan berdasarkan relevansi judul, menyisakan 7 artikel yang memenuhi syarat inklusi. Artikel yang lolos kemudian masuk ke tahap pembacaan full-text untuk dianalisis lebih lanjut sebelum dilakukan sintesis. Diagram ini menunjukkan proses sistematis dalam menyaring literatur yang relevan guna memastikan kualitas dan kesesuaian artikel dengan tujuan penelitian.(Joanne E McKenzie, Patrick M Bossuyt, Isabelle Boutron, Tammy C Hoffmann, Cynthia D Mulrow, Larissa Shamseer & Moher, 2021)

Proses ini memastikan bahwa literatur yang digunakan relevan dan berkualitas tinggi untuk mendukung tujuan penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan peneliti di bidang pendidikan bahasa Arab.(Subhaktiyasa, 2024) Peneliti melakukan proses pengambilan keputusan

terkait artikel-artikel yang relevan dengan isu penelitian, dan melakukan identifikasi terhadap setiap artikel yang terdapat dalam setiap database yang diakses. Dari artikel-artikel tersebut, dilakukan analisis mendalam mengenai isu Game edukatif dalam dunia pendidikan, terutama dalam bidang pembelajaran Bahasa Arab.

Tabel 1. Artikel yang memenuhi syarat inklusi

Judul dan Peneliti	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
Pengenalan dan Pembinaan Bahasa Arab melalui Game Edukatif di TKA/TPA (Fawzani & Nurjannah, 2022)	Mengembangkan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas XI di MA Al-Bairuny Jombang. Dan Menjadi solusi atas rendahnya minat dan prestasi belajar bahasa Arab yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa.	Hasil studi menunjukkan bahwa penerapan mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa dan Respon siswa sangat positif, dengan rata-rata penilaian sebesar 83,90%, sehingga buku ajar ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya (Atisyah & Ilmiani, 2024)	Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan game edukatif Quizizz di MTsN 1 Kota Palangka Raya, khususnya kelas IX-3.	Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami materi pelajaran.
Pengenalan Bahasa Arab Dasar yang Menyenangkan melalui Ice Breaking dan Game Edukatif Pada Siswa Kelas 3 Dan 5 SD 51 Maluku Tengah (Kalsum Hehanussa, 2023)	Mengenalkan dasar-dasar bahasa Arab kepada peserta didik SD 51 Maluku Tengah sebagai penguatan dalam memahami al-Qur'an dan mata pelajaran Pendidikan agama Islam. Mengenalkan ice breaking dan game edukatif bahasa Arab untuk membuka cakrawala wawasan	kegiatan berakhir dengan hasil penelitian bahwa Ice breaking dan Game Edukatif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai kosa kata bahasa Arab sebagai dasar dalam memahami ajaran agama Islam.

peserta didik sebagai penguatan literasi.

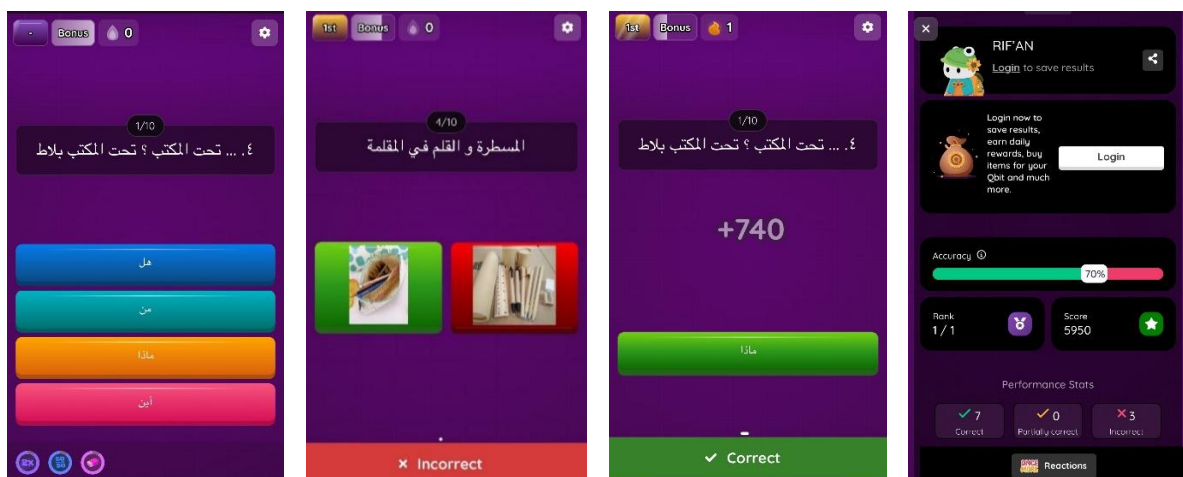
Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu	Mengkaji tentang pendekatan humanistik dalam pembelajaran bahasa Arab melalui permainan edukatif bahasa di Sekolah Islam Terpadu yang nantinya dapat dijadikan acuan bagi sekolah-sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.	Dilihat dari sistem full daydari sekolah Islam Terpadu, pendekatan humanistik melalui permainan edukatif ini diperlukan guna mengurangi kejenuhan dan kebosanan bagi peserta didik yang dominannya belajar di dalam kelas. Selain itu, peserta didik juga dapat menemukan jati dirinya dan mengikuti proses kegiatan belajar mengajar bahasa Arab dengan baik. Hingga para siswa mampu menguasai keempat ketrampilan berbahasa dengan baik.
Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Gramatikal Bahasa Arab (Maulidi & Aisa, 2023)	Mengetahui perkembangan bahan buku ajar Bahasa arab untuksiswa MA Al-Bairuny dengan menggunakan analisis kebutuhan dan validitasi kelayakan bahan buku ajardengan pendekatan komonikatif menurut para ahli. Dan mempermudah siswa dalam memahami khususnya dalam gramatikal Bahasa Arab tidak hanya teoritis tetapi juga praktis dan komonikatif.	Hasil uji coba buku ini menunjukkan bahwa buku ajar Bahasa Arab berbasis permainan edukatif gramatikal bahasa arab yang sudah dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran gramatikal Bahasa Arab dalam materi pembelajaran mereka.
Desain Pembelajaran Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak (Ni'am & Aisa, 2023)	mengembangkan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab sebagai solusi untuk mengatasi minimnya penguasaan mendengar dan menyimak kalimat bahasa Arab peserta didik.	Bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan menurut penilaian para ahli dan respon peserta didik dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan lebih interaktif.

Designing Bahasa Indonesia Education Game Website Based for Beginner Arabic Speaker (Fahri et al., 2023)	Mengembangkan game edukatif berbasis website yang dirancang khusus bagi penutur bahasa Arab pemula dalam mempelajari bahasa Indonesia. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi, sementara tahap evaluasi belum sepenuhnya selesai.	Menunjukkan bahwa pengembangan game edukatif berbasis website mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif dan inovatif bagi penutur Arab yang ingin belajar bahasa Indonesia. Game ini memudahkan pengguna dalam memahami dan melatih keterampilan bahasa melalui fitur interaktif yang disediakan. Pengguna dapat mengakses game ini kapan saja dan di mana saja, baik melalui komputer maupun perangkat seluler, tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.
---	--	--

Sumber : Data Diolah Peneliti, 2025

Kontribusi Game Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Zaman Kontemporer

Hasil analisis menunjukkan bahwa game edukatif secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab peserta didik, khususnya dalam tiga aspek utama: kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Game berbasis interaksi visual dan audio, seperti Quizizz dan permainan asosiatif berbasis kosa kata, telah terbukti meningkatkan kemampuan kosakata dengan lebih cepat dibandingkan metode konvensional. Penelitian oleh (Fawzani & Nurjannah, 2022) menunjukkan bahwa integrasi game dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata baru.



Gambar 2. Tampilan Game Edukatif: Quizizz

Adapun peran game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab telah terbukti melalui berbagai penelitian yang menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan fitur interaktif yang menarik, elemen kompetisi, dan umpan balik langsung, game edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis. (Atisyah & Ilmiani, 2024) Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan membantu peserta didik menghafal konsep dan memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan interaktif. Pendekatan ini juga terbukti mengurangi rasa malas dan kebosanan dalam belajar, sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Kalsum Hehanussa, 2023)

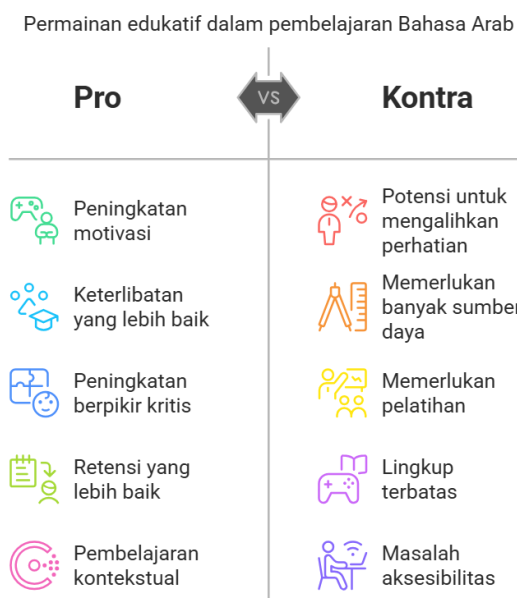
Dampak game edukatif terhadap pemahaman konsep dan keterampilan praktis sangat signifikan. Melalui metode ini, peserta didik dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, meningkatkan daya ingat, serta memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Permainan edukatif yang dirancang dengan baik memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, bukan hanya sekadar menerima informasi secara pasif. (Sabila et al., 2021) Elemen visual dan audio dalam game edukatif juga membantu meningkatkan daya serap terhadap materi, memperkuat pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, aktivitas berbasis permainan membantu peserta didik dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan daya ingat dan penerapan keterampilan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, game edukatif tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih eksploratif dan inovatif dalam memahami materi. (Budi & Agama, 2025)

Keunggulan game edukatif dibandingkan metode konvensional terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton, game edukatif membuat proses belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. (Muhammad A'inul Haq, Slamet Mulyani, 2023) Peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena adanya unsur kompetisi yang sehat, tantangan yang menarik, serta penghargaan yang diberikan dalam proses belajar. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar tanpa tekanan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan menghilangkan anggapan bahwa belajar adalah sesuatu yang sulit atau membosankan. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, game edukatif mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, mempercepat pemahaman konsep, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan. (Latifah et al., 2022)

Tantangan Utama Pengaplikasian Game Edukatif di Lembaga Pendidikan Islam

Meskipun game edukatif menawarkan berbagai manfaat, Namun dalam penerapannya, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi agar game edukatif dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam. (Laila, 2024) Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa daerah, terutama di lembaga yang belum memiliki akses internet atau fasilitas digital yang memadai. Selain itu, tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang cukup dalam mengintegrasikan game edukatif ke dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan pelatihan yang berkelanjutan. Dari sisi peserta didik, adaptasi terhadap metode pembelajaran berbasis game juga bisa menjadi tantangan, terutama bagi mereka yang lebih terbiasa dengan pendekatan konvensional. (Ritonga, 2023) Untuk

mengatasi hal ini, lembaga pendidikan Islam perlu mengadopsi strategi yang tepat, seperti menyediakan program pelatihan bagi guru, mengembangkan game yang dapat diakses baik secara daring maupun luring, serta menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan peserta didik. Dengan langkah-langkah ini, game edukatif dapat menjadi alat pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab secara menyeluruh di berbagai jenjang pendidikan. (Bagus Sanjaya, et al., 2024)



Gambar 3. Infografis Pro dan Kontra Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Optimalisasi Game Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Arab

Dengan mengkombinasikan metode konvensional dan digital kita dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Pendekatan konvensional seperti buku ajar berbasis permainan edukatif gramatikal terbukti membantu peserta didik memahami tata bahasa secara sistematis dan interaktif. (Maulidi & Aisa, 2023) Di sisi lain, metode digital seperti Quizizz sebagai pendekatan digital dapat memberikan pembelajaran berbasis kompetisi yang meningkatkan motivasi dan pemahaman bahasa Arab dengan lebih cepat melalui fitur kuis interaktif dan umpan balik langsung. (Atisyah & Ilmiani, 2024) Selain itu, permainan edukatif berbasis ice breaking juga menjadi alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih santai, terutama bagi peserta didik tingkat dasar. (Santoso, 2021) (Kalsum Hehanussa, 2023) Dengan menggabungkan pendekatan konvensional dan digital, peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman mendalam terhadap konsep bahasa Arab, tetapi juga merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang variatif dan tidak monoton. (Manasiq, 2022)

Dan untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi yang sistematis dan berkelanjutan dalam mengintegrasikan game edukatif ke dalam kurikulum.. Game berbasis konsep pembelajaran, misalnya, dapat dirancang untuk memperkuat pemahaman materi, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta mengasah kemampuan problem-solving melalui metode permainan interaktif. (Ni'am & Aisa, 2023) Selain itu, game digital yang dirancang dengan fitur drag and drop, simulasi interaktif,

dan kuis adaptif memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, sehingga pembelajaran Bahasa Arab sesuai sasaran dan tujuannya. Di tingkat pendidikan dasar contohnya, penggunaan permainan seperti tebak kata, menyusun kalimat, dan permainan asosiatif terbukti efektif dalam membangun dasar pemahaman yang kuat serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. (Yulianti & Minsih, 2022) Dengan pengembangan game yang selaras dengan kebutuhan kurikulum, pembelajaran dapat menjadi lebih terstruktur, menyenangkan, dan mudah diakses oleh berbagai jenjang pendidikan

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap bahasa Arab, terutama dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan hasil positif, implementasi metode ini masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur digital, kesiapan tenaga pendidik, dan adaptasi peserta didik terhadap teknologi pembelajaran berbasis game. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih sistematis dalam mengintegrasikan game edukatif ke dalam kurikulum, termasuk pengembangan pelatihan bagi guru, penyediaan akses teknologi yang lebih luas, serta desain game yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan Islam. Dengan langkah-langkah ini, game edukatif tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi di era Society 5.0.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa game edukatif berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab peserta didik, terutama dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Selain itu, game edukatif juga meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. Namun, masih terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti infrastruktur digital, kesiapan tenaga pendidik, serta adaptasi kurikulum di lembaga pendidikan Islam.

6. REFERENSI

- Agung, H. J. & N. (2021). Blended Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0: Problematika dan Solusinya. *Al Waraqah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 32–40. <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alwaraqah/article/view/2521/0>
- Agus Yasin, Achmad Farouq Abdullah, A. N. S. S. (2023). Pengaruh Game Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 160–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3473>
- Ahmad, D. Z., Muqofie, A., Khairunnisa, K., Sulaeman, E., Sarta, S., Shihab, F., & Uyuni, Y. R. (2023). Manajemen Program Bahasa Arab Dalam Pelaksanaan Wajib Berbahasa.

- Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(2), 183–190. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v6i2.2540>
- Anwar, C. E. S. & K. (2020). PERAN BAHASA ARAB DALAM PENDIDIKAN ISLAM SEBAGAI URGENSITAS MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.571>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ardiansyah, Risnita, S. J. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Asrulla, R Risnita, MS Jailani, F. J. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10836>
- Atisyah, N., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 2(10), 4435–4440.
- Bagus Sanjaya, M., Nasution, M. F. R., Maulana, A. D., & Nasution, S. (2024). Mengoptimalkan Media Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Tantangan Dan Peluang Di Era Digital. *Jurnal Nirta : Studi Inovasi*, 4(1), 54–70. <https://www.ejournal.nlc-education.or.id/index.php/JNSI/article/view/99>
- Batubara, F. N. A. dan H. H. (2021). Pengembangan Aplikasi Edukasi Kuis Bahasa Arab sebagai Alternatif Media Belajar Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah. *Alsina : Journal of Arabic Studies*, 3(2), 219–240. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21580/alsina.3.2.8432>
- Budi, J., & Agama, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 356–372. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fahri, A. J., Syihabuddin, S., & Supriadi, R. (2023). Designing Bahasa Indonesia Education Game Website Based for Beginner Arabic Speaker. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 353–370. <https://doi.org/10.24176/kredo.v6i2.9694>
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>

- Fawzani, N., & Nurjannah, N. (2022). Pengenalan dan Pembinaan Bahasa Arab melalui Game Edukatif di TKA/TPA. *Mangente: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 160. <https://doi.org/10.33477/mangente.v1i2.2676>
- Gerring, J. (2017). Qualitative Methods. *Annual Review of Political Science*, 20, 15–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-092415-024158>
- Irsyadi, H. A. dan F. Y. (2020). Educational Game in Learning Arabic Language for Modern Islamic Boarding School. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(3), 489–496. <https://doi.org/https://doi.org/10.29207/resti.v4i3.1894>
- Jamil, M. Y. A. H. dan J. (2023). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SHARF (MORFOLOGI ARAB) BERASIS WORDWALLUNTUK PONDOK PESANTREN. *Bookchapter Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 5, 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.128>
- Joanne E McKenzie, Patrick M Bossuyt, Isabelle Boutron, Tammy C Hoffmann, Cynthia D Mulrow, Larissa Shamseer, J. M. T., & Moher, D. (2021). Updating guidance for reporting systematic reviews: development of the PRISMA 2020 statement. *Journal of Clinical Epidemiology*, 134, 103–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2021.02.003>
- Kalsum Hehanussa, U. (2023). Pengenalan Bahasa Arab Dasar Yang Menyenangkan Melalui Ice Breaking Dan Game Edukatif Pada Siswa Kelas 3 Dan 5 SD 51 Maluku Tengah Fun Introduction to Basic Arabic through Ice Breaking and Educational Games for 3rd and 5th Graders of SD 51 Central Maluku. *Mangente: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 170–177.
- Khafiizh Hastuti, Pulung Nurtantio Andono, A. M. S. (2023). Gamifikasi berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab. *ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 554–560. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1328>
- Laila, Y. P. dan K. N. (2024). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *EDUTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 82–90. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/68024/pdf>
- Latifah, A., Satria, E., & Kamaludin, A. (2022). Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 100–109. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-1.1009>
- Lubis, W. R. M. & Z. (2023). STRATEGI PENERAPAN LINGKUNGAN BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBAHASA ARAB DI PESANTREN MODERN DARUSSALAM. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 183–191. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.39073>
- Manasiq, G. Z. A. S. (2022). Evolusi Konsep Pembelajaran Bahasa Arab: Tinjauan Sistematis terhadap Orientasi Pembelajaran Klasik dan Kontemporer. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 6(1), 87–94. <https://doi.org/10.28944/maharot.v6i1.1515>
- Maulidi, M., & Aisa, A. (2023). Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis

- Permainan Edukatif Gramatikal Bahasa Arab. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 6(2), 1–8.
<https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i2.2948>
- Muhammad A'inul Haq, Slamet Mulyani, A. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer). *Game Edukatif Dibandingkan Metode Konvensional*, 2(1), 63–75.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71>
- Ni'am, W. K., & Aisa, A. (2023). Desain Pembelajaran Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 6(1), 27–34.
<https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i1.2982>
- Ritonga, S. (2023). STRATEGI DALAM MENGATASI TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BAGI GURU DI ERA TEKNOLOGI MODERN. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 378–395.
<https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/571>
- Sabil Mokodenseho, Sarno Hanipudin, S. L. (2024). *Pendidikan Islam di Pondok Pesantren*. Sulur Pustaka.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. terhadap M. B. P. D. dimainkana S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 1, 499–518.
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semal/article/view/439>
- Santoso. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Ecodunamika : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–6.
- Setyawan, M. M. & C. E. (2021). Peran Bahasa Arab dalam Menghadapi Paradigma Pendidikan Di Indonesia Era Society 5.0. *IHTIMAM: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 183–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.36668/jih.v4i2.314>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.
- Umnah, Moh Yandi Ramdhani, Dasep Bayu Ahyar, Misni Miratul Hasanah, Salsa Amelia Putri Ramdani, A. R. S. (2024). OPTIMALISASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB INTERAKTIF DI BLKK ANWARIYAH SUKAJAGA. *BURANGRANG: Jurnal Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 81–87.
<https://journal.albadar.ac.id/index.php/burangrang/article/view/242>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>