

PENERAPAN GAME EDUKASI EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA XI IPA DI MAS AL- MANAR MEDAN

Mutia Fadilla¹, Robie Fanreza²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email Korespondensi: mumut221202@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using the Educaplay educational game in improving Arabic language learning outcomes for 11th-grade science students at Mas Al-Manar Medan. Adopting a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, the research involved 25 students selected through a purposive sampling technique. Data were collected through a pretest, posttest, observation sheets, and a student perception questionnaire. Data analysis used a Paired Sample T-Test to compare pretest and posttest scores, as well as descriptive analysis for the observation and perception data. The results show a highly significant increase in students' average scores after the intervention, rising from 40.36 on the pretest to 71.16 on the posttest. This improvement is supported by observation data, which indicates increased active student participation, and questionnaire results, which reveal students' positive perceptions of this learning method. In conclusion, the use of the Educaplay educational game is highly effective in improving Arabic language learning outcomes, motivation, and student participation.

Keywords: Educational Game, Educaplay, Arabic Language Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan game edukasi Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab pada siswa kelas XI IPA di Mas Al-Manar Medan. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest*, penelitian ini melibatkan 25 siswa sebagai sampel yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, lembar observasi, dan kuesioner persepsi siswa. Analisis data menggunakan uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test) untuk membandingkan skor pretest dan posttest, serta analisis deskriptif untuk data observasi dan persepsi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada skor rata-rata siswa setelah intervensi, dari 40,36 pada pretest menjadi 71,16 pada posttest. Peningkatan ini didukung oleh data observasi yang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa, serta hasil kuesioner yang memperlihatkan persepsi positif siswa terhadap metode pembelajaran ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Educaplay sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, motivasi, dan partisipasi siswa.

Kata Kunci: Game Edukasi, Educaplay, Hasil Belajar Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak fundamental dan krusial untuk pengembangan individu, baik dari sisi akademis maupun karakter (Lestari et al., 2020). Lebih dari itu, pendidikan juga membentuk keterampilan sosial dan nilai-nilai yang esensial bagi kehidupan bermasyarakat. Akses terhadap pendidikan berkualitas menjadi kunci utama bagi setiap individu untuk mengoptimalkan potensinya dan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Dalam proses pembelajaran, guru memainkan peran strategis sebagai pendidik profesional. Tugas mereka tidak hanya sebatas menyusun rencana pelajaran, tetapi juga menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuannya adalah agar tahapan belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan tidak monoton. Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang optimal, sehingga siswa termotivasi untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi secara mendalam (Dianita et al, 2024).

Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara masyarakat berinteraksi, termasuk dalam mengakses informasi dan pengetahuan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi krusial untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan relevan dengan karakteristik generasi Z. Namun, di banyak lembaga pendidikan, metode konvensional seperti ceramah masih menjadi pilihan utama, sehingga seringkali menimbulkan masalah baru dalam proses pembelajaran.

MAS Al-Manar Medan, sebagai salah satu institusi pendidikan formal, juga menghadapi tantangan serupa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru menunjukkan adanya masalah signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI IPA. Banyak siswa merasa Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, yang berimbas pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi dan kurangnya motivasi untuk belajar. Materi seperti kosakata (mufradat) dan tata bahasa (nahwu) yang membutuhkan pengulangan dan latihan intensif sering kali tidak dapat dikuasai dengan baik karena metode penyampaian yang monoton, yaitu hanya melalui ceramah. Kondisi ini diperparah dengan sikap pasif siswa yang hanya bertindak sebagai penerima informasi, bukan sebagai partisipan aktif.

Berbagai literatur ilmiah telah mengemukakan bahwa salah satu solusi efektif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Game edukatif menjadi salah satu opsi yang menjanjikan karena kemampuannya dalam menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan retensi informasi pada siswa. Salah satu platform yang menyediakan berbagai jenis game edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran adalah Educaplay. Platform ini menawarkan fitur-fitur interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan *matching game* yang sangat relevan untuk pembelajaran Bahasa Arab.

Mengingat potensi besar dari Educaplay dan masalah yang dihadapi oleh siswa MAS Al-Manar Medan, penelitian ini menjadi sangat penting dan relevan. Penelitian ini akan berupaya mengisi kesenjangan antara rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan game edukasi Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas XI IPA di MAS Al-Manar Medan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan kurikulum dan metode pengajaran Bahasa Arab yang lebih efektif dan menyenangkan di masa depan.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan menghasilkan beberapa kontribusi penting. Pertama, akan tercipta **model integrasi game edukasi** dalam kurikulum bahasa Arab yang dapat menjadi acuan. Kedua, akan dikembangkan **kerangka kerja evaluasi** untuk mengukur efektivitas teknologi pembelajaran bahasa. Ketiga, penelitian ini akan memberikan **pemahaman mendalam** mengenai faktor-faktor yang memengaruhi akuisisi kosakata melalui teknologi. Secara praktis, hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat. Akan ada **panduan implementasi** yang jelas bagi guru untuk menggunakan game edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini akan menawarkan **strategi konkret** untuk meningkatkan keterlibatan siswa menggunakan teknologi, serta **model asesmen berbasis game** untuk mengukur penguasaan kosakata secara interaktif.

LITERATUR REVIEW

Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional

Pendahuluan penelitian ini mengidentifikasi masalah utama dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAS Al-Manar Medan, yaitu rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa. Masalah ini sebagian besar disebabkan oleh penggunaan metode konvensional, seperti ceramah, yang cenderung monoton dan membuat siswa pasif. Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang menyoroti keterbatasan metode tradisional dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa yang efektif, terutama untuk materi yang membutuhkan pengulangan dan interaksi intensif seperti kosakata (mufradat) dan tata bahasa (nahwu). Kurangnya keterlibatan siswa akibat metode yang tidak menarik sering kali berujung pada pemahaman yang dangkal dan retensi informasi yang rendah.

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan dengan karakteristik generasi Z. Berbagai literatur ilmiah (Lestari et al., 2020; Dianita et al., 2024) menekankan pentingnya peran guru sebagai pendidik profesional yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk menyusun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam bidang bahasa, terbukti mampu meningkatkan akses terhadap sumber belajar, memfasilitasi latihan mandiri, dan memberikan umpan balik yang instan, sehingga dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional.

Game Edukasi sebagai Solusi Inovatif

Salah satu pendekatan teknologi yang paling menjanjikan adalah penggunaan game edukasi. Game edukasi menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan (engagement), motivasi, dan retensi informasi pada siswa. Pendekatan ini mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif dalam proses belajar.

Educaplay merupakan salah satu platform yang menyediakan berbagai jenis game edukasi yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Fitur-fitur interaktif yang ditawarkan seperti kuis, teka-teki silang, dan *matching game* sangat relevan untuk pembelajaran Bahasa Arab, terutama untuk menguasai kosakata baru dan mengulang kaidah tata bahasa. Penggunaan platform seperti Educaplay memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang personal, interaktif, dan dapat diakses kapan saja, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan.

Beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas game edukasi dalam pembelajaran bahasa. Secara umum, temuan menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran.

Penelitian oleh Lestari et al. (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berperan penting dalam pengembangan individu secara akademis dan karakter. Penelitian oleh Dianita et al. (2024) menyoroti peran strategis guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental*, lebih spesifiknya *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena efektif untuk mengukur perubahan yang terjadi pada satu kelompok subjek, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan atau intervensi. Meskipun memiliki keterbatasan dalam mengontrol variabel eksternal yang mungkin memengaruhi hasil, desain ini cocok untuk mengevaluasi efektivitas intervensi pembelajaran dalam skala kecil dan memberikan gambaran langsung mengenai perubahan yang terjadi dalam konteks pembelajaran yang natural.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Al-Manar Medan. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, sampel terdiri dari 25 siswa yang menjadi subjek perlakuan.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama. Variabel bebasnya adalah penggunaan game edukasi Educaplay, yang didefinisikan sebagai implementasi platform pembelajaran interaktif yang berisi berbagai jenis permainan edukatif. Variabel terikatnya adalah hasil belajar bahasa Arab yang mencakup tiga aspek:

1. Kemampuan mengenali makna kosakata dalam konteks kalimat.
2. Kemampuan menggunakan kosakata dalam kalimat sesuai kaidah tata bahasa (nahwu).
3. Kemampuan menerjemahkan kosakata dari dan ke bahasa Indonesia.

Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen.

1. *Pretest* dan *Posttest*: Terdiri dari 30 soal pilihan ganda dan esai yang dirancang untuk mengukur penguasaan kosakata siswa. Instrumen ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* untuk memastikan kualitas data yang akurat.
2. Lembar Observasi: Instrumen ini digunakan untuk mencatat dan mengukur tingkat partisipasi serta interaksi siswa selama proses pembelajaran menggunakan platform Educaplay.
3. Kuesioner Persepsi: Kuesioner ini berisi 30 item dengan skala Likert 5 poin untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan Educaplay. Aspek yang diukur meliputi kemudahan penggunaan, motivasi, dan efektivitas platform dalam membantu proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan beberapa metode statistik melalui perangkat lunak SPSS versi 27.

1. Uji Normalitas: Menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50, untuk memastikan data terdistribusi normal sebelum dilakukan uji parametrik.
2. Uji Hipotesis: Menggunakan Uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar.
3. Analisis Tambahan: Analisis deskriptif dan uji regresi linear berganda diterapkan pada data observasi dan kuesioner untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi persepsi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Edukasi Educaplay

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran berbasis website yang memungkinkan guru atau pendidik untuk membuat permainan edukasi yang interaktif. Dengan Educaplay, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Platform ini mengubah materi pelajaran menjadi berbagai jenis permainan yang bisa dimainkan secara online.

Fitur-fitur Utama Educaplay:

- a. **Pembuatan Game Edukasi:** Educaplay menyediakan berbagai jenis format permainan edukasi yang dapat dibuat oleh pengguna. Guru dapat dengan mudah membuat kuis, teka-teki silang, peta pikiran, permainan mencocokkan, dan banyak lagi. Hal ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dalam format yang bervariasi dan menarik.
- b. **Berbasis Website:** Karena merupakan platform berbasis website, Educaplay tidak memerlukan instalasi perangkat lunak khusus. Ini membuatnya sangat mudah diakses dari perangkat apa pun yang memiliki koneksi internet, seperti komputer, laptop, atau tablet.
- c. **Fitur Multimedia:** Pengguna dapat menyertakan elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video ke dalam soal atau pertanyaan. Ini sangat membantu untuk membuat materi lebih interaktif dan menarik secara visual maupun audio.
- d. **Analisis Kinerja dan Laporan:** Educaplay menyediakan fitur analisis untuk memantau kinerja siswa. Guru dapat melihat skor, waktu yang dihabiskan, dan hasil dari setiap siswa yang mengerjakan aktivitas. Fitur ini membantu guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan membuat penyesuaian jika diperlukan.
- e. **Leaderboard (Papan Peringkat):** Fitur ini menampilkan peringkat siswa berdasarkan skor dan kecepatan pengerjaan. Leaderboard menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berusaha mendapatkan hasil terbaik.
- f. **Berbagai Aktivitas:** Aktivitas atau game yang sudah dibuat dapat dibagikan dengan mudah melalui tautan (link), kode, atau disematkan di situs web atau Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom.
- g. **Akses Gratis:** Meskipun beberapa fitur mungkin memerlukan akun premium, Educaplay menawarkan banyak jenis permainan yang bisa diakses dan dibuat secara gratis.

Penerapan Educaplay dalam pembelajaran bahasa arab dalam konteks penelitian ini, Educaplay digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang berfokus pada kosakata bahasa Arab. Permainan ini dirancang untuk:

- a. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

- b. Memperkaya Kosakata (Mufradat)
- c. Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab
- d. Evaluasi Pembelajaran yang Lebih Efektif

Kelebihan Educaplay dalam Pembelajaran Bahasa

- a. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar
- b. Beragam Pilihan Aktivitas Interaktif
- c. Pembelajaran yang Lebih Dinamis
- d. Umpan Balik Instan dan Evaluasi Efektif
- e. Fleksibilitas dan Aksesibilitas

Tantangan dalam Penggunaan Educaplay

- a. Ketergantungan Teknologi: Penggunaan Educaplay memerlukan akses internet dan perangkat digital, yang mungkin menjadi kendala di beberapa konteks pembelajaran.
- b. Kurva Pembelajaran: Meskipun relatif mudah digunakan, beberapa pendidik dan peserta didik mungkin memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan platform ini.
- c. Keseimbangan antara Hiburan dan Pembelajaran: Penting untuk memastikan bahwa aspek pembelajaran tidak terkalahkan oleh elemen hiburan dalam game.

Konteks penggunaan Educaplay dalam penelitian ini adalah untuk memanfaatkan gamifikasi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga materi dapat diserap dengan lebih baik. Selain mengeksplorasi potensi Educaplay sebagai alat pedagogis yang inovatif, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dan keterbatasan yang mungkin muncul selama implementasi. Misalnya, masalah konektivitas internet, ketersediaan perangkat, atau kesesuaian konten game dengan kurikulum. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran komprehensif, tidak hanya tentang manfaat, tetapi juga kendala praktis dalam menerapkan gamifikasi pada pembelajaran bahasa Arab.

Analisis Data Pretest dan Posttest

Untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan game edukasi Educaplay dalam meningkatkan penguasaan bahasa Arab, dilakukan analisis komparatif antara skor pretest dan posttest. Analisis statistik menggunakan uji-t berpasangan dilakukan untuk menentukan signifikansi perbedaan antara skor pretest dan posttest.

Tabel 1. Hasil Uji-t Berpasangan Skor Pretest dan Posttest

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	40,36	25	8,470	1,694
	Posttest	71,16	25	8,395	1,679

Hasil analisis uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest ($M = 40,36$, $SD = 8,4$) dan posttest ($M = 71,16$, $SD = 8,4$). Perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest adalah 30.8 poin.

Hasil analisis ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan game edukasi Educaplay secara signifikan meningkatkan penguasaan hasil pembelajaran bahasa Arab siswa. Peningkatan rata-rata sebesar 29% adalah substansial dalam konteks pembelajaran bahasa.

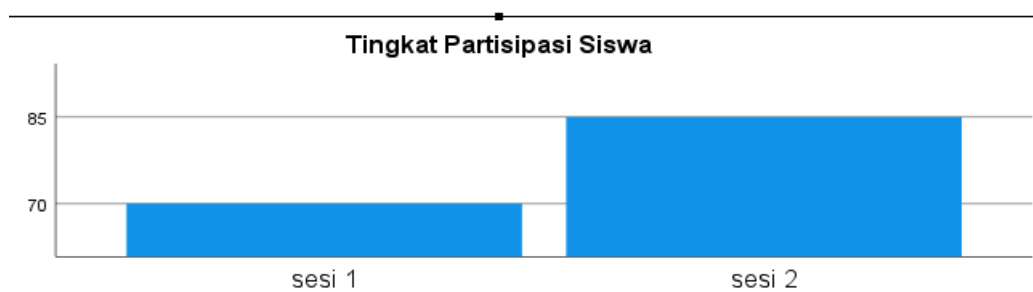
Hasil posttest yang besar ($M = 71,16$) menunjukkan bahwa ini tidak hanya menghasilkan peningkatan yang statistik signifikan, tetapi juga memiliki dampak praktis yang besar. Ini berarti bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya menghasilkan perubahan yang terdeteksi secara statistik, tetapi juga perubahan yang cukup besar untuk dianggap penting dalam konteks pendidikan.

Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa bahasa Arab setelah penggunaan game edukasi Educaplay. Peningkatan rata-rata sebesar 29% menunjukkan efektivitas intervensi dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa.

Hasil Observasi Pembelajaran

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan game edukasi Educaplay, observasi dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa. Observasi ini dilakukan selama dua sesi pembelajaran, masing-masing berdurasi 45 menit.

Gambar 1. Tingkat Partisipasi Siswa Selama Sesi Pembelajaran



Observasi selama penggunaan game edukasi Educaplay memberikan gambaran jelas tentang tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Pengamatan ini dilakukan secara sistematis dalam dua sesi pembelajaran, dengan durasi masing-masing 45 menit. Fokus utama adalah mengukur keaktifan siswa saat berinteraksi dengan game Educaplay dan partisipasi mereka dalam setiap aktivitas terkait.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan keterlibatan siswa dari sesi pertama ke sesi kedua. Pada sesi pertama, sekitar 70% siswa tercatat aktif berpartisipasi. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat, namun masih ada potensi untuk peningkatan.

Pada sesi kedua, terjadi peningkatan yang cukup besar, di mana **85%** siswa menunjukkan partisipasi aktif. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa siswa mulai merasa lebih nyaman, tertarik, dan termotivasi dengan metode pembelajaran menggunakan Educaplay. Peningkatan bertahap dari 70% menjadi 85% ini menunjukkan efektivitas Educaplay dalam meningkatkan keterlibatan siswa seiring berjalannya waktu. Peningkatan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

- Familiaritas: Siswa semakin akrab dengan platform Educaplay dan navigasinya.
- Peningkatan Kepercayaan Diri: Siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata baru karena adanya lingkungan yang interaktif dan tidak menekan.
- Motivasi: Elemen kompetitif dan interaktif dalam game memicu motivasi internal siswa untuk berpartisipasi lebih aktif.

Peningkatan partisipasi yang konsisten ini menunjukkan bahwa Educaplay memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menarik minat siswa di awal, tetapi juga mampu mempertahankannya dalam jangka panjang. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa, di mana keberlanjutan minat dan keterlibatan adalah kunci utama keberhasilan.

Analisis Persepsi Siswa

Analisis kuesioner persepsi siswa menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Educaplay dalam pembelajaran bahasa Arab mendapat tanggapan positif. Siswa merasakan peningkatan motivasi dan antusiasme mereka. Game ini juga membantu memperkaya kosakata dan meningkatkan pemahaman materi secara interaktif dan menyenangkan, sehingga proses belajar lebih efektif.

Tabel 2. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Educaplay

No	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Meningkatkan Motivasi Belajar	70%	25%	5%	0%	0%
2	Memudahkan Pemahaman tata bahasa Bahasa Arab	70%	20%	10%	0%	0%
3	Meningkatkan Motivasi Belajar	75%	19%	6%	0%	0%
4	Meningkatkan Partisipasi dalam Pembelajaran	68%	27%	5%	0%	0%

Analisis persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi Educaplay dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas metode ini. Melalui kuesioner, siswa menilai empat aspek utama: motivasi belajar, kemudahan pemahaman tata bahasa, suasana belajar yang menyenangkan, dan partisipasi dalam pembelajaran.

Hasilnya menunjukkan respon yang sangat positif di semua aspek. Siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar kosakata. Game ini tidak hanya membuat materi terasa lebih mudah dipahami, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi aktif mereka. Ini membuktikan bahwa gamifikasi seperti Educaplay efektif dalam mengubah pengalaman belajar yang kaku menjadi interaktif dan lebih menarik.

Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Gambar 2 : Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	-2,604	6,021		-,432
	Game Edukasi Educaplay	1,017	,094	,914	10,809
					Sig.
					,669
					<,001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan uji analisis diatas jika nilai $\text{sig.} < 0,05$, maka variabel independent tersebut memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap variabel dependen. Dari gambar diatas menunjukkan bahwa, nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu ($< 0,001$). Artinya, game edukasi Educaplay memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap variabel hasil belajar siswa. Analisis ini diambil dari hasil kuesioner sebanyak 30 pernyataan dengan responden 25 orang siswa kelas XI Ipa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Educaplay memiliki dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa, khususnya pada kemampuan kosakata dan tata bahasa. Temuan ini didukung oleh tiga jenis data utama: data kuantitatif dari perbandingan pretest-posttest, data kualitatif dari observasi, dan data persepsi dari kuesioner siswa.

Analisis uji-t berpasangan memberikan bukti kuantitatif yang kuat tentang efektivitas intervensi. Peningkatan rata-rata skor dari 40,36 (pretest) menjadi 71,16 (posttest) membuktikan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Kenaikan 29% ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang besar dalam konteks pendidikan, yang berarti metode ini berhasil mentransfer pengetahuan secara efektif kepada siswa.

Peningkatan ini dapat dijelaskan oleh beberapa fitur utama Educaplay. Sifat platform yang interaktif, seperti kuis dan permainan mencocokkan, mengubah proses pembelajaran yang pasif menjadi aktif. Siswa dipaksa untuk terus-menerus terlibat dan menerapkan pengetahuan mereka, yang memperkuat memori dan pemahaman. Umpan balik instan yang diberikan oleh game memungkinkan siswa untuk segera mengoreksi kesalahan mereka, yang merupakan elemen kunci dalam proses akuisisi bahasa.

Hasil observasi memperkuat temuan kuantitatif. Peningkatan partisipasi siswa dari 70% menjadi 85% dari sesi pertama ke sesi kedua menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi seiring dengan meningkatnya familiaritas mereka terhadap platform. Ini mengindikasikan bahwa Educaplay berhasil mengatasi kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Elemen gamifikasi, seperti leaderboard (papan peringkat), diduga kuat menjadi faktor pendorong utama di balik peningkatan partisipasi ini. Adanya kompetisi yang sehat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berusaha untuk mencapai hasil terbaik. Hal ini juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif, yang pada akhirnya mendukung proses pembelajaran.

Hasil kuesioner persepsi siswa menunjukkan bahwa Educaplay tidak hanya efektif dari sudut pandang akademis, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa. Persepsi positif pada aspek motivasi belajar, kemudahan pemahaman, dan suasana belajar yang menyenangkan adalah hal yang krusial. Ketika siswa merasa termotivasi dan senang dalam belajar, mereka akan lebih mudah menyerap materi dan mempertahankan pengetahuan dalam jangka panjang.

Respon yang sangat positif ini, di mana sebagian besar siswa menyatakan 'sangat setuju' atau 'setuju' pada semua aspek, menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis game ini sesuai dengan kebutuhan dan preferensi generasi siswa saat ini. Mereka melihat Educaplay sebagai alat yang relevan dan membantu, bukan sebagai beban tambahan dalam proses belajar.

Berdasarkan seluruh data yang ada, penelitian ini menyimpulkan bahwa Educaplay adalah alat pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Hasil uji regresi

linear berganda yang menunjukkan nilai signifikansi ($<0,001$) semakin memperkuat kesimpulan ini, membuktikan adanya hubungan sebab-akibat yang signifikan antara penggunaan Educaplay dan peningkatan hasil belajar siswa.

Meskipun penelitian ini menggunakan desain pre-experimental yang memiliki keterbatasan dalam hal kontrol variabel eksternal, konsistensi antara hasil kuantitatif dan kualitatif memberikan keyakinan kuat bahwa Educaplay merupakan metode pembelajaran yang layak untuk diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan, terutama untuk subjek yang memerlukan penguasaan kosakata dan tata bahasa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Educaplay memiliki dampak yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa. Efektivitas ini didukung oleh tiga temuan utama yang saling berkesinambungan. Pertama, adanya peningkatan yang sangat substansial pada hasil belajar siswa. Perbandingan skor pretest dan posttest menunjukkan kenaikan rata-rata yang signifikan, membuktikan bahwa Educaplay berhasil meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa siswa secara efektif. Kenaikan skor ini tidak hanya terdeteksi secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang besar dalam konteks pendidikan. Kedua, terjadi peningkatan yang jelas pada partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa seiring berjalannya waktu, semakin banyak siswa yang aktif berinteraksi dengan platform, yang mengindikasikan bahwa Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi. Ketiga, data persepsi siswa menguatkan temuan kuantitatif dan observasi. Siswa secara mayoritas memiliki pandangan yang sangat positif, menilai Educaplay sebagai alat yang menyenangkan, mudah digunakan, dan efektif dalam membantu pemahaman mereka. Ini menegaskan bahwa keberhasilan metode ini tidak hanya terukur secara akademis, tetapi juga diterima dengan baik oleh para peserta didik. Secara keseluruhan, Educaplay terbukti menjadi faktor pendorong utama yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa, menjadikannya alat yang sangat direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam metode pembelajaran.

REFERENSI

- 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.
- Wahyuningsih, E., Tolinggi, S. O., & Baroroh, R. U. (2021). Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Islam Terpadu. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 17-43.
- Nasrulloh, M. F., Nasoih, A. K., Satiti, W. S., & Afifa, S. K. (2020). Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Pelatihan Dan Permainan Bahasa Arab. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 28-35.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43.
- Khairy, M. S., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 42-48.

- Putri, A. N., & Hasan, M. A. K. (2023). Penerapan Kecerdasan Buatan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0. *Tarling: Journal Of Language Education*, 7(1), 69-80.
- Abdilah, H. I., Hidayatullah, A., & Harisca, R. (2025). Karakteristik Teknologi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Kota Metro. *El-Badr: Jurnal Pemikiran Dan Peradaban Islam*, 2(1), 41-48.
- Hamidatussyahid, M., & Anwar, N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Sma Muhammadiyah 1 Babat. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 169-176.
- Setiawan, Y. (2023). Pendampingan Belajar Menggunakan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Minu Wijoyo Kusumo. *Jurnal Abdimas Al Hidayah*, 1(2), 70-80.
- Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 10(1), 55-66.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Sudesi, A. R., Bahrudin, U., & Hasan, N. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Educaplay” Sebagai Evaluasi Pembelajaran Qiro'ah Di Perguruan Tinggi Malang: Penelitian Tindakan Kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Lutfina, G. I. R. (2025). *Model Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Elektronik Educaplay (Penelitian Pengembangan Di Kelas 8 Smp Muhammadiyah 3 Jakarta)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Septiana, G. K., & Jauhari, Q. A. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sdi Surya Buana Malang. *Maharaat Lughawiyyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 90-99.
- Ahadiyah, F. H. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di Man 1 Gresik* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).