

PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Siti Asiah Damawiyah¹, Zaki Ghufro², Dina Indriana³, Ubaidillah⁴

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

asiahdamawiyah@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the lack of motivation and interest of students in learning Arabic, which is caused by the use of monotonous learning media and the lack of utilization of digital media. The purpose of this study is to measure students' perceptions by using Baamboozle game media on students' learning motivation in learning Arabic. The method used was a quantitative survey involving 55 respondents from several Madrasah Tsanawiyah in Serang Regency. The instrument used was a Likert questionnaire to measure students' learning motivation, and data were collected through observation and questionnaires after the implementation of the game in learning. The results showed that the use of Baamboozle game significantly increased students' learning motivation by 51% with a high positive response to the more interactive and fun learning. In addition, students feel more enthusiastic and involved in the learning process. In conclusion, the application of game-based learning media such as Baamboozle can be an effective strategy to increase students' motivation and engagement in learning Arabic, as well as creating a more dynamic learning atmosphere.

Keywords : Perception; Motivation; Baamboozle Game

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Arab yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemanfaatan media digital. Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur persepsi siswa dengan menggunakan media permainan Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah survei kuantitatif yang melibatkan 55 responden dari beberapa Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Serang. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner Likert untuk mengukur motivasi belajar siswa, dan data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner setelah implementasi permainan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan game Baamboozle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 51% dengan respon positif yang tinggi terhadap pembelajaran bahasa arab yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan seperti Baamboozle dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi

dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Arab, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Kata Kunci: Persepsi; Motivasi; Game Baamboozle

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa arab adalah serangkaian aktivitas atau proses yang membantu orang belajar bahasa Arab dengan lebih cepat untuk mencapai tujuan mereka. Seorang guru berusaha untuk mengubah, atau mengorganisasi, pembelajaran bahasa Arab agar berjalan sesuai dengan tujuan (Maryanto, 2013). Menurut Teuku Sanwil, dkk pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai suatu proses atau kegiatan interaksi antara orang-orang yang belajar bahasa Arab secara efektif, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mencapai tujuan. Guru dan fasilitator harus memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan didukung oleh media dan pendekatan pembelajaran yang elektif agar materi dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa agar tujuan pembelajaran berhasil sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Sanwil et al., 2021). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru harus berpikir kreatif untuk menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan tugas utama guru dalam peran ini untuk memperkuat motivasi siswa dan memilih metode pengajaran yang sesuai komponen penting dalam pembelajaran, di antaranya materi, media, metode, tujuan, dan evaluasi pembelajaran. Semua komponen ini saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain, maka dengan memilih metode pengajaran dapat mempengaruhi pemilihan penggunaan media yang cocok (Werther, 1996).

Namun, fakta di lapangan berdasarkan hasil observasi peneliti di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Serang, masalah yang teridentifikasi antara lain: siswa tidak termotivasi dengan pembelajaran bahasa Arab, menurunnya kenikmatan dalam proses pembelajaran karena strategi pembelajaran yang digunakan tidak mendorong partisipasi siswa seperti halnya siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih suka bercanda, ngobrol dan tidur karena mereka tidak tertarik dengan pembelajaran bahasa arab yang terkesan sulit dan membosankan hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi pembelajaran, guru belum menggunakan media yang berbasis alat teknologi ataupun digital seperti aplikasi, web, dll, guru hanya menggunakan bahan ajar dan media tradisional.

Berdasarkan fenomena yang ada bahwa persepsi siswa, mereka tidak termotivasi belajar bahasa Arab karena mereka tampak jenuh dengan media pembelajaran yang digunakan guru yang terlalu monoton, bahkan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Rahma, Harjono, & Sulisty, 2023). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pengajaran di kelas terbukti efektif, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Hal ini menjadi faktor pendukung persepsi siswa bahwa belajar bahasa Arab sangat sulit dan tidak menarik.

Menurut (Aina Mulyana, 2018) Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri yang mendorong seseorang untuk belajar, memastikan proses belajar terus berlangsung, dan mengarahkan aktivitas belajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Motivasi dalam pembelajaran merujuk pada upaya sadar yang dilakukan oleh guru untuk membangkitkan dorongan pada peserta didik yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Motivasi memiliki hubungan yang kuat dengan minat. Selain itu, motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupan, yang dapat memengaruhi perilaku dan dorongan belajar mereka (Bahtiar, 2019). Sedangkan pengertian persepsi adalah proses masuknya pengalaman tentang objek dan peristiwa yang berupa pesan atau informasi kedalam otak manusia yang kemudian membentuk proses berfikir. Di samping itu, sifat suka tidak suka, senang tidak senang terhadap suatu objek akan menimbulkan gambaran dalam pembentukan persepsi (Irnawati, 2019)

Oleh karena itu, penulis merekomendasikan penggunaan media game Baamboozle, karena tujuan dari upaya ini adalah untuk menyediakan dan memanfaatkan media digital yang dapat menampilkan aktivitas pembelajaran inovatif guna memotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Contoh media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab secara efektif adalah Kahoot, Quizzizz, WordWall, dan Baamboozle, yang terbukti menarik bagi siswa (Muhammad Fathi Nur Fadly & Prima Mutia Sari, 2022). Selain itu, langkah ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan edukatif seperti Baamboozle sangat membantu dalam komunikasi antara guru dan siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami pertanyaan dan materi yang diajarkan. karena banyak siswa lebih tertarik belajar dengan cara yang interaktif dan berbasis game.

Penggunaan game edukasi interaktif seperti Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka (Khoiro, Samsiah, & Haryono, 2023). Game Baamboozle

merupakan media berbasis web yang dapat diakses tanpa membuat akun dan menawarkan kesempatan untuk bermain permainan yang cermat dengan orang lain atau dalam kelompok. Media berbasis web dapat digunakan saat belajar, baik offline maupun online, sehingga memanfaatkan media menjadi mudah bagi guru dan siswa. Baamboozle sebagai alat pembelajaran selama kelas berlangsung. Selain itu, Baamboozle menawarkan fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk mengakses, sehingga belajar dengan bahan Baamboozle dapat digunakan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa (Tsurayya, 2023).

Dalam sebuah artikel menunjukkan bahwa media game Bamboozle mendapatkan persentase skoryang cukup tinggi sehingga dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran di kelas (Rini Nursaadah, 2023). Beberapa penelitian sebelumnya telah sepakat bahwa implementasi media game Baamboozle menghasilkan pembelajaran yang bervariasi dan interaktif sehingga memberikan motivasi dan minat yang lebih tinggi dalam pembelajaran (Khoiro et al., 2023). Selain itu, setelah menggunakan game ini menunjukkan peningkatan hasil belajar. Sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi Baamboozle, dari keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,8; setelah penggunaan game Baamboozle, mereka memperoleh nilai rata-rata 93,2 sehingga membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan lebih mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan ketika evaluasi, serta dapat memotivasi siswa untuk terus belajar (Iskandar et al., 2022) karena game Bamboozle ini menyediakan kesempatan bahwa media berbasis web dapat diakses secara gratis bagi yang ingin belajar mandiri, dan dapat mendeskripsikan cara bermain Bamboozle pada materi Bahasa Indonesia secara efektif (Tsurayya, 2023).

Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus membahas persepsi siswa terhadap game baamboozle untuk motivasi pembelajaran bahasa arab. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana game ini dapat meningkatkan motivasi siswa siswa terhadap pembelajaran bahasa arab menggunakan game Baamboozle serta penelitian ini terletak pada aspek metode penelitian yang menggunakan survei kuantitatif yang memungkinkan untuk mengukur motivasi siswa secara lebih komprehensif.

Tujuan penelitian ini secara khusus untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa setelah menggunakan game Baamboozle apakah memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab serta mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mempelajari Bahasa Arab. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei. Secara umum, penelitian survei didefinisikan sebagai survei sampel karena informasi dikumpulkan dari sebagian kecil populasi (sampel), yang dimaksudkan untuk mewakili seluruh populasi (Masri Singarimbun & Sofyan Effendi., 1995). Metode survei digunakan untuk mengumpulkan data tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, dan perilaku dari sampel yang dikumpulkan dari populasi tertentu, metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan, wawancara, atau kuesioner (Sugiyono, 2019) serta untuk memecahkan masalah dengan populasi skala besar dan diperlukan sampel berukuran besar (Widodo, 2008). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX di salah satu sekolah Madrasah Tsanawiyah yang ada di Kabupaten Serang dengan pengambilan sampel yang dilakukan secara purposive sampling sejumlah 55 siswa.

Jenis data yang digunakan adalah data primer yang merupakan hasil langsung dari survei tersebut. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi dan kuesioner. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dan detail mengenai interaksi, aktivitas, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran di kelas serta lokasi penelitian. Kuesioner digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas IX. Peneliti membuat kuesioner yang terdiri dari lima belas pernyataan yang disebar setelah pembelajaran menggunakan game tersebut. Adapun komponen pernyataan yang mencakup 3 aspek yaitu: terkait game baamboozle, pembelajaran bahasa arab, serta motivasi dan persepsi siswa terhadap game tersebut. Peneliti menggunakan skala Likert dengan menggunakan rumus kelayakan survei yang diusulkan oleh (Sugeng Eko Putro Widoyoko., 2020) sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa

Tahap penting dalam memperoleh instrumen yang baik dengan melakukan uji coba instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen tersebut layak

digunakan. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggabungkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti ke dalam kesimpulan. Dalam penelitian dikelas peneliti melakukan pembelajaran bahasa arab pada siswa kelas IX, kemudian game ini dilakukan untuk evaluasi pembelajaran bahasa arab setiap bab yang telah dipelajari menggunakan game baamboozle secara kelompok, setelah perlakuan maka peneliti melakukan analisis survey yang disebar pada kelas yang sudah menjadi sampel. Perlakuan ini dilakukan selama 2 kali dalam 3 kelas.

Penelitian ini dilaksanakan ketika kegiatan KKN dan PLP berlangsung selama 3 bulan tetapi penelitian ini dimulai pada tanggal 23 Agustus 2024 dan berakhir 12 Oktober 2024 di salah satu sekolah Madrasah Tsanawiyah Kabupaten Serang. Selanjutnya, selama lima minggu, dilakukan pelaksanaan observasi lapangan, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas kemudian dua minggu terakhir digunakan untuk analisis data dengan instrumen survey.

HASIL

Sebelum survey dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen dengan uji validitas kedua variabel, peneliti memberikan soal berbentuk pilihan dengan dua angket variabel X dan variabel Y masing-masing berjumlah lima belas butir soal yang diujikan pada 55 sampel pada tiga kelas. Analisis dilakukan dengan IBM SPSS, lima belas butir soal telah diuji dengan hasil 0,001, maka dapat dikatakan bahwa setiap butir soal pada angket kuisisioner ini dinyatakan valid. Pengisian kuisisioner dilakukan oleh responden disalah satu sekolah Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Serang, untuk metode pengisian angket siswa diminta untuk mengisi angket secara manual dengan kertas yang sudah di printout karena atas dasar peraturan di sekolah mereka tidak diperbolehkan membawa handphone.

Tabel 1. Skor Penilaian Angket

NO	Keterangan Jawaban	Nilai
1	Sangat Tidak setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Kurang Setuju	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

Pada Tabel 1 disajikan keterangan mengenai analisis skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini, adapun soal yang diberikan berupa pertanyaan bukan pernyataan. Tabel tersebut menunjukkan kriteria penilaian berdasarkan skor angket yang diberikan kepada responden. Selain itu, tabel ini juga mencakup hasil uji validitas yang mengukur hubungan antara variabel X dan variabel Y. Dengan demikian, analisis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi responden terhadap kedua variabel tersebut serta menilai keandalan instrumen yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Reabilitas Variabel X dan Variabel Y

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	55	100.0
	Excluded^a	0	.0
	Total	55	100.0

Ket: variabel X dan Y sama

Reliability Statistics

Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.778	15

Reliability Statistics

Variabel Y

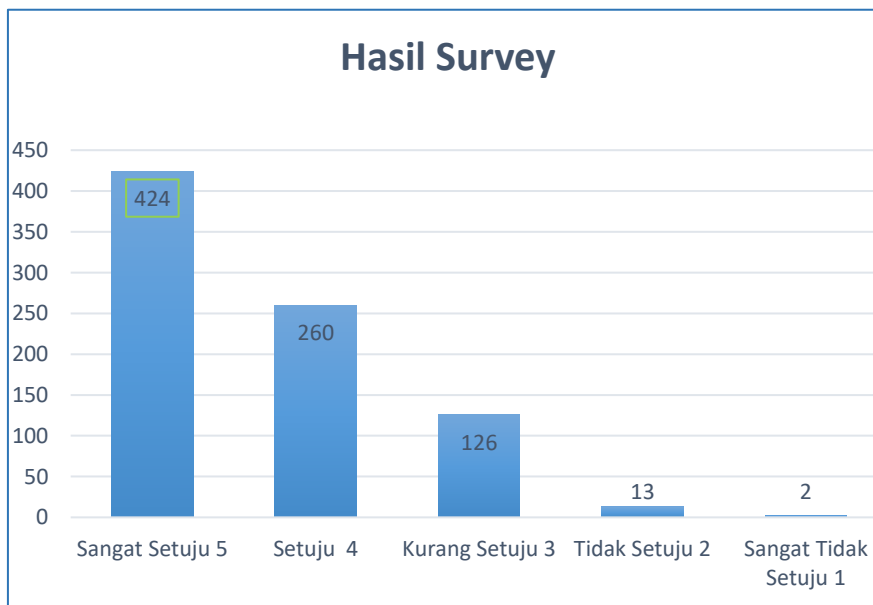
Cronbach's Alpha	N of Items
.897	15

Tabel 2 merupakan keterangan mengenai uji reliabilitas untuk mengukur sejauh mana alat ukur dapat digunakan secara konsisten dalam penelitian. Reliabilitas menunjukkan kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang konsisten dalam menilai suatu topik tertentu. Adapun hasil uji reliabilitas yang diperoleh nilai koefisien variabel X sebesar 0,778 sedangkan variabel Y dengan sebesar 0.897. Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa semua angket dalam penelitian ini reliable atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Uji reliabilitas pada

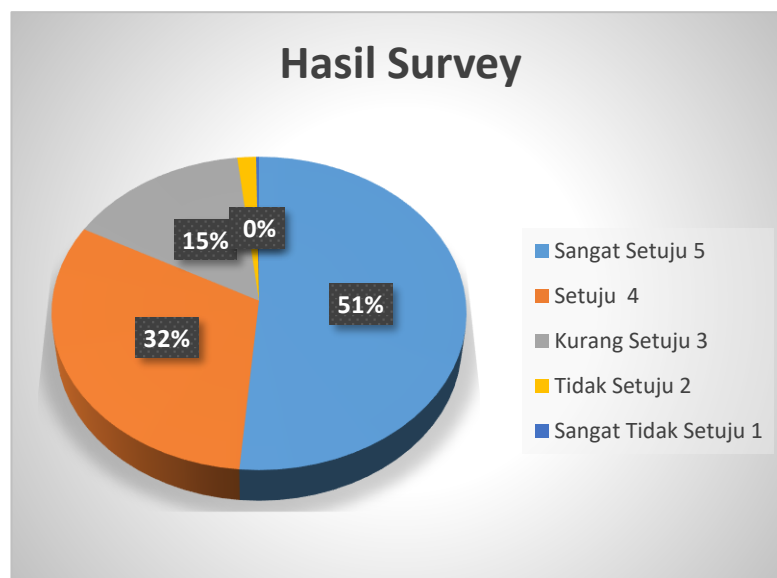
kuesioner dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas pada angket instrumen penelitian maka dinyatakan memenuhi kriteria dan layak digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan data melalui analisis survey untuk mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa arab yang dilakukan setelah adanya perlakuan menggunakan game baamboozle pada kelas IX dalam evaluasi pembelajaran dengan materi yang dibahas bab 1 dan 2 yang berjudul (راس السنة الهجرية) dan (الحفل بمولد رسول), ketika pembelajaran dilakukan didalam kelas guru menjelaskan materi menggunakan power point dengan metode ceramah kemudian setelah materi sudah disampaikan maka guru melakukan perlakuan menggunakan game baamboozle, guru membagi tiga kelompok karena game ini akan lebih terkesan aktif dan efektif ketika dilakukan berkelompok. Suasana pembelajaran dikelas ketika itu siswa merasa senang dan antusias selama mengikuti pembelajaran karena media ini mampu menciptakan suasana yang hidup, seru, dan interaktif tanpa mengganggu fokus belajar. Baamboozle membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik dengan elemen kompetisi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha memenangkan permainan dengan menjawab kuis-kuis yang ada di fitur game berbahasa arab mengenai pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Kesenangan bertambah dengan adanya reward bagi kelompok yang menang, dan tidak hanya menjadi bentuk apresiasi atas usaha mereka tetapi juga memotivasi siswa lain untuk lebih giat dan bersemangat dalam belajar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada nya pengaruh yang signifikan ketika pembelajaran bahasa arab menggunakan game baamboozle, hal ini dapat dibuktikan dalam grafik sebagai berikut;



Grafik 1. Diagram Batang Hasil Survey



Grafik 2. Diagram Lingkaran Hasil Survey

Berdasarkan hasil survey bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Baamboozle menunjukkan respons yang sangat positif dan adanya pengaruh bahwa game ini sangat memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Dapat dilihat pada **grafik 1**, menjelaskan persepsi siswa terhadap pembelajaran bahasa menggunakan game baamboozle ini dengan hasil 424 pernyataan (Sangat setuju) dan 260 pernyataan (Setuju) dari lima belas soal dengan sampel sebanyak 55. Sedangkan keterangan pada **grafik 2**, dengan hasil 51% persepsi siswa terhadap pernyataan (Sangat setuju). Hal ini dinyatakan adanya pengaruh yang signifikan antara game baamboozle dalam meningkatkan motivasi

serta daya tarik siswa dalam pembelajaran bahasa arab, oleh karenanya ini mencerminkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan akademik dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Persepsi siswa ketika pembelajaran bahasa arab cenderung membosankan, tidak menarik bahkan kesan pertama mereka dalam belajar bahasa arab mereka merasa sulit dalam memahaminya, sehingga daya tarik dan motivasi dalam pembelajaran bahasa arab sangat rendah (Cahyati & Maulani, 2023). Untuk menciptakan suasana belajar dikelas dapat berjalan dengan efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta diharapkan oleh para guru dan juga siswa maka sudah selayaknya bagi guru mencoba mengubah metode dan media yang diinginkan oleh siswa dengan memanfaatkan media digital yang sudah ada dan berkembang. Salah satu media digital yang dapat diterapkan yaitu Game Baamboozle, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa serta membuat siswa antusias dalam belajar bahasa arab, hal ini sejalan dengan penelitian Irfan Hakim bahwa dengan memanfaatkan media digital di era teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, kemandirian belajar, pendidikan menjadi lebih efektif, menyenangkan, relevan, membantu siswa belajar produktif serta mengembangkan keterampilan sesuai era digital (Hakim, 2024).

Melalui game baamboozle pembelajaran di kelas akan terkesan aktif dan efektif ketika siswa dapat memberikan respon yang baik serta meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran bahasa arab sama halnya dengan hasil penelitian (Gus Muliadi Gultom, 2023) yang mencatat peningkatan motivasi belajar siswa fase F.4 di SMAN 10 Kota Jambi dengan menggunakan media Baamboozle. Proses ini melibatkan tahapan seperti pengenalan materi, pemberian soal bahasa arab, persiapan menjawab kuis-kuis, diskusi kelompok, refleksi hasil pembelajaran dan pemberian reward agar siswa lebih bersemangat untuk bersaing dan berdiskusi dalam menjawab kuis-kuis tersebut, hal ini tentu membuat siswa sangat termotivasi.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mulyati bahwa persepsi dan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media Baamboozle pada materi descriptive text menyatakan bahwa adanya kenaikan motivasi yang sangat signifikan yang menunjukkan kategori rata-rata motivasi belajar siswa sangat tinggi sebanyak 44% (Mulyati, Yuvita, & Krisnanto,

2023). Namun dari penelitian sebelumnya belum ada yang melaksanakan analisis survey terhadap persepsi siswa dengan game baamboozle dalam meningkatkan motivasi pembelajaran bahasa arab, dengan begitu pembelajaran bahasa arab akan lebih diminati dan siswa pun lebih tertarik karena faktor kunci keberhasilan pembelajaran, terutama dalam Bahasa Arab yang sering dianggap sulit dengan melalui pendekatan interaktif.

Penelitian analisis survey yang dilakukan oleh peneliti pada salah satu MTs di kabupaten Serang menunjukkan bahwa media game baamboozle memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa arab. Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game baamboozle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi yang telah diberikan kepada siswa. Penerapan media Baamboozle sama halnya dengan game based learning yang menggabungkan pembelajaran dengan bermain sehingga siswa terlibat dalam kegiatan belajar (Wulandari & Safitri, 2024) melalui game baamboozle dengan mengajak siswa untuk untuk berfikir kritis dan berkolaborasi kelompok dalam menjawab kuis-kuis bahas arab pada future yang sudah dibuat oleh guru dengan materi yang telah diajarkan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan evaluasi, penelitian ini tidak hanya membantu mereka menguasai materi pelajaran tetapi juga mendorong pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana menerapkan pembelajaran tersebut dalam situasi kehidupan nyata. Media digital, seperti Game Baamboozle, menawarkan pendekatan alternatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif. Dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang cenderung terstruktur dan teoritis, penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi solusi efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kebutuhan dan tantangan zaman modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa. Penelitian ini

menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang baik terhadap pembelajaran bahasa Arab yang menggunakan media digital khususnya game Baamboozle. Persepsi siswa terhadap game baamboozle mendapat respon yang baik karena game ini dapat memotivasi siswa dengan mengedepankan pembelajaran arab secara aktif, kolaboratif, efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta terkesan menyenangkan. Media game baamboozle mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menjawab kuis-kuis bahasa arab dan aktif berpartisipasi dalam proses belajar secara kelompok.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game tersebut dengan motivasi belajar siswa, yang tercermin dari skor validitas angket yang tinggi dengan hasil 51%. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam mempertimbangkan penggunaan media dan menciptakan pembelajaran inovatif seperti game Baamboozle bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, serta untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina Mulyana. (2018). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bahtiar, A. R. (2019). Prinsip-Prinsip Dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 149–158. <https://doi.org/10.26618/jtw.v1i2.368>
- Cahyati, L., & Maulani, H. (2023). Naskah Utama Hasil Penelitian Analisis Faktor Kesulitan dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP Miftahul Iman Kota Bandung. *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 3(1), 16–30.
- Gus Muliadi Gultom. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA GAME BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. Universitas Jambi.
- Hakim, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Perkembangan Kepribadian Siswa Di Pendidikan Vokasi. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific ...*, 4(2), 263–270. Retrieved from <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/724> <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/download/724/765>
- Irnowati. (2019). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENDIDIKAN TINGGI DAN KECENDERUNGANNYA MEMILIH PENDIDIKAN TINGGI LANJUTAN (STUDI PADA SISWA KELAS XII SMA NEGERI 3 LUWU) SKRIPSI Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar untuk. *Pendidikan Ekonomi*.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. Retrieved from

<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>

- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Maryanto. (2013). *Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Karanganyar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Masri Singarimbun & Sofyan Effendi. (1995). *Metode Penelitian Survei*. (Revisi). Jakarta: PT. Pustaka LP3ES.
- Muhammad Fathi Nur Fadly, & Prima Mutia Sari. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Mulyati, S., Yuvita, Y., & Krisnanto, H. (2023). Persepsi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Baamboozle Pada Materi Descriptive Text. ... *Pendidikan Profesi Guru ...*, 1478–1484. Retrieved from <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/semnasppg/article/download/770/465>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rini Nursaadah. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA GAMES BAAMBOOZLE DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK* (Vol. 13). UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.
- Sanwil, T., Utami, R., Hidayat, R., Ahyar, D. B., Rahmi, S., Bukhori, E. M., ... Syukron, A. A. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=8ORJEAAAQBAJ>
- Sugeng Eko Putro Widoyoko. (2020). *Teknik Penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Werther, W. B. & K. D. (1996). *Human Resources And Personal Management* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Widodo, T. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Solo: UNS Press.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341. Retrieved from <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>