



**Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab**

***Moch Farkhan Yuangga Al Farisi¹, Mustamin², Muhammad Ihsanuddin
Masdar³**

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda^{1,2,3}

***Correspondence Address : farkhanyuangga@gmail.com**

Citation

Chicago Manual of Style 17th Edition

Moch Farkhan Yuangga Al Farisi, Mustamin, and Muhammad Ihsanuddin Masdar., "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab,". *El-Syaker*, 2(1), 1-16.

Received: 12 Agustus 2024 **Accepted:** 7 Maret 2025 **Published:** 7 Maret 2025

Abstract

Arabic language learning at the elementary school level often faces challenges, particularly in engaging students and improving their learning outcomes. Traditional methods, which tend to be monotonous, can hinder student involvement in the learning process. Therefore, innovation in teaching methods is needed, one of which is game-based learning. This study aims to examine the effectiveness of the game-based learning method in Arabic language instruction to enhance the learning outcomes of 5th-grade students at MI Ar-Raudhah Samarinda. This research employs a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 48 students, comprising 24 students from Class 5A (experimental group) and 24 students from Class 5B (control group). The research instruments included tests, observations, and documentation. The data analysis techniques utilized were independent sample t-tests and N-Gain tests. The results indicate that the post-test scores of the experimental group showed an increase of 35.12 points, from a pre-test score of 51.50 to 86.62. The independent sample t-test revealed a 2-tailed Sig. Value of $0.015 < 0.050$, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_0). Additionally, the N-Gain value for the experimental class was 76.9505, which concludes that the effectiveness of the game-based learning method in Arabic language instruction to improve the learning outcomes of 5th-grade students at MI Ar-Raudhah Samarinda is categorized as highly effective.

Keywords: effectiveness, games, learning outcomes

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari tingginya persentase siswa yang mengeluh dan tidak berminat untuk belajar. Motivasi yang rendah ini disebabkan oleh berbagai faktor,¹ salah satunya adalah kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab.² Ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa cenderung jarang menggunakan bahasa Arab.³ Padahal, interaksi dengan intensitas tinggi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.⁴

Saat ini, anak-anak cenderung cepat merasa bosan dengan metode pengajaran yang monoton. Salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa adalah kurangnya materi pembelajaran yang efektif digunakan oleh para pengajar. Untuk mempertahankan minat dan hasil belajar siswa, diperlukan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menghibur. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan strategi pengajaran yang lebih mutakhir untuk menarik perhatian siswa.⁵ Namun, strategi pengajaran bahasa Arab yang diterapkan saat ini tampaknya kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Terbukti bahwa metode tradisional, seperti ceramah dan latihan soal, tidak cukup untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka.⁶ Maka dari itu, diperlukan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih kreatif dan menyenangkan untuk mendorong partisipasi aktif siswa.

Salah satu strategi pengajaran modern yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).⁷ Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran telah terbukti mampu mencapai tujuan pendidikan dengan lebih baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan yang dirancang khusus dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mempelajari bahasa asing. Melalui tantangan dan aturan yang ada dalam permainan, game edukatif mampu melibatkan siswa secara aktif dan menambahkan elemen kesenangan dalam

¹ Xiaoxin Miao and Pucheng Wang, "A Literature Review on Factors Affecting Motivation for Learning Arabic as a Foreign Language," *Open Journal of Social Sciences* 11, no. 6 (2023): 203–11.

² Jubaidah, "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arabsiswa Di Mi Ar-Rahmah Samarinda Menggunakan Flashcard," *Maktabah Borneo* II, no. I (2023): 1–23.

³ Evi Zuliyanti, Mustamin Fattah, and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dalam Meningkatkan Keterampilan Terjemah Siswa," *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 1, no. 3 (June 29, 2020): 283–95, <https://doi.org/10.21093/JTIKBORNEO.V1I3.3802>.

⁴ Ahmad Fadhel Syakir Hidayat et al., "Exploration of Interaction and Mapping Interaction Research in Second Language Learning Content Analysis Based on Books Rod Ellis," *An Nabighoh* 26, no. 1 (2024): 51–66.

⁵ Cipto Wardoyo, Yogi Dwi Satrio, and Dudung Ma'ruf, "Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education," *KnE Social Sciences* 2020, no. 2001 (2020): 81–87, <https://doi.org/10.18502/kss.v4i7.6844>.

⁶ Slamet Mulyani and Ahmad Sholeh, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional Dan Kontemporer)," *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 63–75, <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71>.

⁷ Muhammad Zainuddin, Mardianto Mardianto, and Hasan Matsum, "Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 13–24.

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

proses pembelajaran.⁸ Oleh karena itu, game-based learning dapat menjadi solusi penting untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar bahasa Arab di kalangan siswa saat ini.

Tujuan dari pembelajaran berbasis game adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan konten pendidikan ke dalam permainan. Perangkat lunak yang kompatibel dengan smartphone dan komputer dirancang untuk menyatukan unsur pendidikan dan hiburan, sambil mengevaluasi sejauh mana pengguna dapat memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks dunia nyata.⁹ Dengan memanfaatkan komputer atau laptop, pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, serta memahami pola yang disajikan.¹⁰ Pendekatan ini secara bersamaan merangsang kecerdasan emosional, kognitif, dan psikomotorik siswa. Metode ini sejalan dengan kebiasaan generasi milenial yang dikenal saat ini, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan puas.¹¹ Pembelajaran berbasis game tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga menyertakan elemen kerja sama dan kompetisi dalam menyelesaikan tantangan, yang mempercepat hasil evaluasi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan keefektifan yang signifikan dari metode pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Salah satu contoh penelitian ini adalah karya Husna dkk, yang diterbitkan dalam jurnal akademis, mengenai keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis game based learning terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Plamongsari 02 Semarang. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang substansial antara hasil belajar kognitif siswa pada pretest dan posttest. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh gain sebesar 0,32, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok menengah meningkat. Hasil belajar siswa dari pretest ke posttest menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 30,64%.¹²

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wibawa dkk, juga menunjukkan bahwasanya ada banyak keuntungan dan manfaat dari game based learning, dan hasil studi pendahuluan menunjukkan hal ini. Terobosan baru dan hasil yang menyenangkan dijamin akan terjadi jika pendekatan pembelajaran mencakup sesuatu yang membuat para pemain tetap berada di dalam permainan selama berjam-jam.¹³ Azmi dkk juga mengungkapkan bahwasanya hasil belajar meningkat dengan penggunaan aplikasi permainan, yang dapat memfasilitasi

⁸ Ririn Oktavia, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

⁹ Ogi Danika Pranata, "Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar Di Kelas Heterogen," *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas* 8, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>.

¹⁰ Wardoyo, Dwi Satrio, and Ma'rif, "Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education."

¹¹ Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54, <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

¹² Nurul Auliani Husna et al., "Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongsari 02 Semarang Nurul," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 1–6.

¹³ Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal."

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran; pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan; siswa menjadi lebih termotivasi, tertarik, dan mandiri; dan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka.¹⁴ Dan masih banyak penelitian yang menunjukkan penggunaan permainan dalam suatu pembelajaran adalah hal yang positif, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mokhtar dkk,¹⁵ Seong dkk,¹⁶ Aeschbach dkk,¹⁷ Mai dkk,¹⁸ dan Hussain.¹⁹

Penelitian ini menggabungkan keunggulan game-based learning yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya. Namun, fokus penelitian ini adalah pada bagaimana metode tersebut dapat diterapkan secara khusus dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar bahasa arab siswa. Hal ini memperluas pemahaman tentang efektivitas game-based learning dalam lingkungan yang lebih spesifik dan menambah wawasan baru mengenai penerapan strategi pembelajaran modern dalam pendidikan bahasa yang sering kali dianggap menantang.

Dasar untuk menilai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran atau pencapaian proses belajar adalah hasil belajar.²⁰ Menurut Nana Sudjana, hasil belajar mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajarnya. Winkel menyatakan bahwa pengalaman belajar siswa dapat menyebabkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, nilai, sikap, dan keterampilan mereka. Perubahan ini dapat terlihat dari cara siswa merespons pertanyaan, tugas, atau tantangan dari guru.²¹ Hasil belajar sering digunakan sebagai indikator untuk mengukur sejauh mana kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar perlu mampu mengevaluasi penguasaan konsep materi yang diajarkan dengan mengamati hasil belajar siswa.

Kurangnya efektivitas strategi pengajaran tradisional, seperti ceramah, dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab di kelas lima MI Ar-Raudhah Samarinda menjadi salah satu faktor utama rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian oleh Azzahra menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional

¹⁴ Fadilah Al Azmi et al., "Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 50, <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>.

¹⁵ Marina Mokhtar et al., "THE IMPACT OF 'PERISIK KECIL' A GAME-BASED LEARNING ON STUDENT'S SELF-EFFICACY TOWARDS SCIENCE LEARNING," *INTERNATIONAL JOURNAL OF MODERN EDUCATION (IJMOE)* 6, no. 21 (2024).

¹⁶ Liew Vui Seong et al., "The Effect of Game-Based Learning on Performance and Motivation of University Students: An Exploratory Study," *International Journal of Advanced Research in Education and Society* 6, no. 2 (2024): 374–88.

¹⁷ Lena Fanya Aeschbach, Antony Berbert de Castro Hüsler, and Klaus Opwis, "Systematic Review on the Methodological Rigor and Effectiveness of Digital Game-Based Learning in Education," 2024.

¹⁸ Neo Mai et al., "Game-Based Learning as an Effective Instructional Strategy for Improving Students' Critical Thinking and Collaborative Experiences," in *2024 12th International Conference on Information and Education Technology (ICIET)* (IEEE, 2024), 317–21.

¹⁹ Mubashir Hussain, "Effectiveness of Game-Based Learning for Programming Courses," in *Teaching and Learning in the Digital Era: Issues and Studies* (World Scientific, 2024), 235–57.

²⁰ Shanas Septina Putri et al., "Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Mengajar Perspektif Psikologi Perkembangan," *Anwarul* 3, no. 4 (2023): 799–819,

²¹ Nur Halimah and Adiyono, "Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar," *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 2, no. Februari (2022): 160–67.

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

sering kali tidak seefektif teknik pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar.²² Sebelum penerapan metode Game Based Learning (GBL), terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar bahasa Arab siswa yang dipengaruhi oleh latar belakang mereka.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar.²³ Oleh karena itu, pemilihan metode yang sesuai sangat penting untuk pencapaian hasil belajar yang optimal.²⁴ Pengamatan pra-penelitian mengungkapkan bahwa metode tradisional yang diterapkan, seperti ceramah tanpa latihan yang memadai, berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa dalam bahasa Arab.

Dengan menerapkan pendekatan Game Based Learning, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih bahasa Arab secara aktif dalam lingkungan yang terstruktur, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam metode GBL, siswa di kelas lima MI Ar-Raudhah Samarinda terlibat dalam diskusi kelompok atau individu, bertukar ide, dan menerapkan struktur serta terminologi bahasa yang telah dipelajari. Interaksi ini tidak hanya membantu dalam penerapan materi pelajaran tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Penerapan Game Based Learning diharapkan dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Arab. Sejak penerapan metode ini, siswa kelas lima MI Ar-Raudhah Samarinda menunjukkan peningkatan dalam pemahaman, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara bahasa Arab.

Media game-based learning dipilih untuk diuji coba di MI Ar-Raudhah, namun implementasinya di lembaga tersebut belum optimal. Berdasarkan wawancara dengan pengajar bahasa Arab di MI Ar-Raudhah, diketahui bahwa metode game-based learning belum pernah diterapkan sebelumnya dalam pengajaran mata pelajaran tersebut. Kendala dalam penerapan ini disebabkan oleh ketidakmampuan guru untuk mengimplementasikan sumber belajar berbasis permainan secara efektif. Faktor lain yang memotivasi penelitian ini adalah perkembangan sarana dan prasarana sekolah yang relevan. Selain itu, potensi game-based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang didukung oleh temuan penelitian terdahulu, menjadi alasan kuat bagi peneliti untuk mengeksplorasi metode ini lebih lanjut. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas metode game-based learning dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Ar-Raudhah Samarinda.

²² Chintya Pramugita et al., "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Berparkir Ceria Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 1, no. 3 (2023): 929–39.

²³ Meng Chen, Mohammad Mohammadi, and Siros Izadpanah, "Language Learning through Music on the Academic Achievement, Creative Thinking, and Self-Esteem of the English as a Foreign Language (EFL) Learners," *Acta Psychologica* 247 (2024): 104318.

²⁴ Omesaad Rado and Daniel Neagu, "On Selection of Optimal Classifiers," in *Artificial Intelligence XXXVI: 39th SGA International Conference on Artificial Intelligence, AI 2019, Cambridge, UK, December 17–19, 2019, Proceedings* 39 (Springer, 2019), 494–99.

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

B. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Design. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen digunakan dalam penelitian untuk membandingkan perbedaan antara hasil dari kedua kelompok tersebut. Metode ini dikenal sebagai Quasi Experimental Design dengan pendekatan Nonequivalent Control Group Design. Dengan pengecualian bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, Nonequivalent Control Group Design hampir sama dengan one group pretest-posttest design. Dalam desain ini, kedua kelompok akan mengikuti tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), tetapi hanya kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak.

Adapun populasi dalam penelitian ini tidak seluruh semua dari 78 anak kelas 5 di MI Ar-Raudhah berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai partisipan. Sebaliknya, keragaman populasi diperhitungkan selama proses pemilihan sampel yang disengaja. Ada 48 siswa di masing-masing dari dua kelas yang dipilih sebagai sampel: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti menggunakan purposive sampling dengan sengaja memilih unit mana yang akan diteliti berdasarkan tujuan dan pertimbangan. Kelas V B, yang terdiri dari 24 siswa, menjadi kelompok kontrol, dan kelas V A, yang terdiri dari 24 siswa, ditetapkan sebagai kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan, dilakukan uji validitas dan uji realibilitas dengan menggunakan SPSS versi 25 untuk windows, selain itu dilakukan juga uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang menggunakan uji independen sampel t-test dan uji n-gain.

C. Hasil dan Pembahasan

MI Ar-Raudhah adalah lembaga pendidikan Islam tingkat dasar yang terletak di Jalan Raudah, Gang Raudah 1, Kelurahan Teluk Lerong Ilir, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) dan telah meraih akreditasi A, yang menandakan standar penyelenggaraan pendidikan yang tinggi. Dengan lokasi strategis dan fasilitas yang memadai, MI Ar-Raudhah berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman sambil mengembangkan potensi akademik dan non-akademik siswa secara optimal. Tujuan utamanya adalah mencetak generasi penerus yang tidak hanya berakhlak mulia tetapi juga berprestasi.

Pembelajaran bahasa Arab di MI Ar-Raudhah, tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun terdapat berbagai tantangan dalam proses pengajaran bahasa Arab kepada siswa kelas lima. Salah satu indikator utama dari tantangan tersebut adalah kurangnya hasil belajar siswa di kelas dalam mempelajari bahasa Arab. Kemudian peneliti melakukan uji butir soal dengan menggunakan beberapa uji, diantaranya;

Uji Validitas

Setelah melakukan uji validitas media pembelajaran berbasis permainan menggunakan SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 25 untuk

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Windows, evaluasi dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Uji coba validitas ini dilaksanakan pada Rabu, 27 Maret 2024, di kelas 5C dengan sampel sebanyak 23 siswa. Hasil uji validitas menunjukkan nilai signifikansi 5%, di mana dengan jumlah sampel 23, nilai rtabel yang diperoleh adalah 0,352. Berdasarkan hasil perhitungan ini, terdapat 16 item yang dinyatakan valid. Berikut adalah data dari perhitungan uji validitas untuk 16 item tersebut:

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen Metode Game Based Learning

No. Item	r-hitung	t-tabel	Keputusan
1	0,545	0,352	Valid
2	0,561	0,352	Valid
3	0,582	0,352	Valid
4	0,449	0,352	Valid
5	0,449	0,352	Valid
6	0,671	0,352	Valid
7	0,676	0,352	Valid
8	0,372	0,352	Valid
9	0,449	0,352	Valid
10	0,352	0,352	Valid
11	0,676	0,352	Valid
12	0,787	0,352	Valid
13	0,393	0,352	Valid
14	0,749	0,352	Valid
15	0,497	0,352	Valid
16	0,373	0,352	Valid

Berdasarkan uji validitas diatas, 16 soal yang diuji dinyatakan keseluruhan valid karena r hitung > r tabel atau r hitung > 0,352. Soal tersebut peneliti gunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Uji Realibilitas

Penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk menguji reliabilitas dari 16 soal yang telah diuji validitasnya sebelumnya. Dengan bantuan SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 25 untuk Windows, instrumen metode game-based learning menunjukkan reliabilitas yang baik, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,834, yang berada di atas ambang batas 0,6. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Reliabilitas Instrumen Metode Game Based Learning

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,834	16

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Dari tabel diatas diketahui bahwa penelitian untuk variable metode game based learning dengan jumlah item 16 butir pertanyaan adalah reliabel karena mempunyai nilai alpha lebih besar dari standart test alpha yaitu 0,6. Serta nilai reliabilitas layak digunakan dalam penelitian.

Uji Tingkat Kesukaran Soal

Hasil uji tingkat kesukaran soal menggunakan SPSS versi 25 pada instrumen penelitian ini berdasarkan indeks keukuran diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
Soal 1	0,90	Mudah
Soal 2	0,71	Mudah
Soal 3	0,57	Sedang
Soal 4	0,90	Mudah
Soal 5	0,90	Mudah
Soal 6	0,81	Mudah
Soal 7	0,95	Mudah
Soal 8	0,71	Mudah
Soal 9	0,90	Mudah
Soal 10	0,90	Mudah
Soal 11	0,95	Mudah
Soal 12	0,90	Mudah
Soal 13	0,43	Sedang
Soal 14	0,71	Mudah
Soal 15	0,90	Mudah
Soal 16	0,10	Sukar

Bersarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 soal dengan kategori sukar, 13 soal dengan kategori mudah dan 2 soal dengan kategori sedang pada uji tingkat kesukaran soal.

Uji Daya Pembeda Soal

Hasil Hasil uji daya pembeda soal menggunakan SPSS versi 25 pada instrumen penelitian ini berdasarkan indeks daya pembeda soal diperoleh klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
Soal 01	0,549	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 02	0,464	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 03	0,425	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 04	0,490	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 05	0,490	Item soal memiliki daya pembeda Baik

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Soal 06	0,555	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 07	0,801	Item soal memiliki daya pembeda Baik Sekali
Soal 08	0,050	Item soal memiliki daya pembeda Lemah
Soal 09	0,549	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 10	0,431	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 11	0,801	Item soal memiliki daya pembeda Baik Sekali
Soal 12	0,792	Item soal memiliki daya pembeda Baik Sekali
Soal 13	0,173	Item soal memiliki daya pembeda Lemah
Soal 14	0,587	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 15	0,549	Item soal memiliki daya pembeda Baik
Soal 16	0,252	Item soal memiliki daya pembeda Cukup

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 soal dengan kategori Item soal memiliki daya pembeda Lemah, 1 soal dengan kategori Item soal memiliki daya pembeda Cukup, 10 soal dengan kategori Item soal memiliki daya pembeda Baik, dan 3 soal dengan kategori Item soal memiliki daya pembeda Baik Sekali pada uji daya pembeda soal.

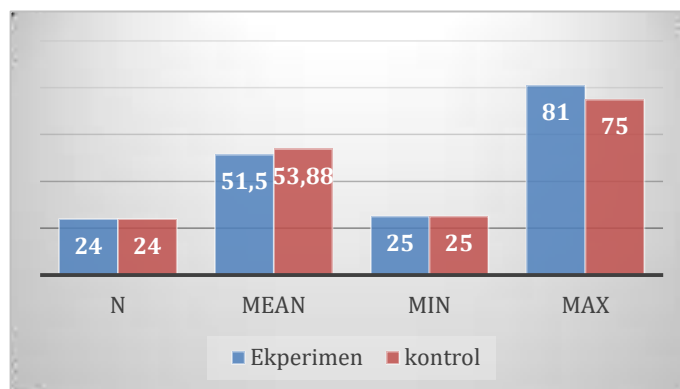
Pre-Test Kelas Kontrol dan kelas Ekperimen

Pretest ini dilaksanakan sebagai evaluasi awal sebelum penerapan perlakuan, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa sebelum intervensi. Untuk mengoptimalkan efisiensi waktu, peneliti memutuskan untuk menggunakan soal ulangan harian yang telah dipakai sebelumnya oleh guru bahasa Arab, dengan sedikit modifikasi untuk disesuaikan sebagai soal pretest. Hasil dari pretest ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Statistik Deskriptif Skor Pretest

Kelas	N	Mean	Min	Max
Ekperimen	24	51,50	25	81
kontrol	24	53,88	25	75

Data hasil pretest menunjukkan bahwa skor minimum dan maksimum kelas eksperimen berada dalam rentang 25 hingga 81, dengan rata-rata 51,50. Sebagai perbandingan, kelas kontrol memiliki rata-rata pretest sebesar 53,88, dengan skor terendah 25 dan skor tertinggi 75. Adapun diagram visualnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Skor Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar diatas nilai pretest hasil belajar kelas 5 A & B MI Ar-Raudhah Samarinda memiliki rata-rata nilai 51,50 untuk kelas eksperimen dan

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

rata-rata nilai kelas control 53,88. Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) nilai hasil belajar adalah 70, dan lebih dari setengah dari jumlah siswa masih memperoleh nilai dibawah 70. Menurut data diatas bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 A & B MI Ar-Raudhah Samarinda bisa dikategorikan kurang baik.

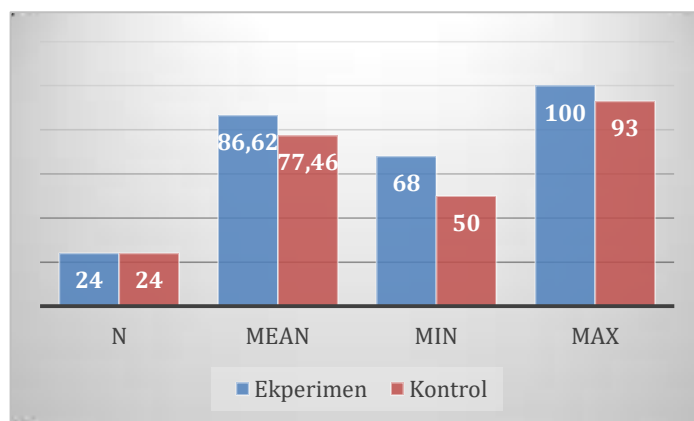
Post-Test Kelas Kontrol dan kelas Ekperimen

Posttest diberikan setelah diberi perlakuan atau diberi diakhir proses pembelajaran, yang bertujuan untk mengetahui kemampuan siswa apakah terdapat peningkatan atau tidak. Berikut ini disajikan hasil analisis skor posttest kelas ekperimen dan kontrol menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Skor Posttest

Kelas	N	Mean	Min	Max
Ekperimen	24	86,62	68	100
kontrol	24	77,46	50	93

Berdasarkan data diatas, rata- rata skor kelas ekperimen adalah 86,62 dengan skor minimum 68 dan skor maksimum 100. Sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 77,46 dengan skor minimum 50 dan skor maksimum 93. Adapun diagram visualnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Skor Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar tersebut, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 86,62, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 77,46 untuk nilai posttest hasil belajar kelas 5 A & B MI Ar-Raudhah Samarinda. Nilai rata-rata kelas eksperimen (86,62) lebih tinggi dari hasil pretest sebelumnya (51,50) pada hasil posttest, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 35,12 poin pada hasil belajar siswa kelas 5 A MI Ar-Raudhah Samarinda setelah diterapkannya metode game based learning. Adapun nilai posttest kelompok kontrol (77,46) lebih tinggi dari nilai pretest mereka (53,88), namun selisihnya tidak sebesar kelompok eksperimen.

Setelah mendapatkan data hasil penelitian dari pretest dan posttest. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk mengetahui efektivitas metode game based learning terhadap hasil belajar siswa 5 MI Ar-Raudhah Samarinda.

Uji Normalitas

Sebelum menentukan apakah data dalam sebuah penelitian berdistribusi normal atau tidak, normalitas data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol harus

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

dinilai. Sebelum melangkah lebih jauh dengan analisis tambahan, sangat penting untuk melakukan uji normalitas ini. Temuan uji normalitas, yang diperoleh dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk dengan program SPSS versi 25.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Kontrol	,180	24	,043	,919	24	,056
Pre Test Eksperimen	,160	24	,112	,936	24	,134
New Post Test Kontrol	,094	24	,200*	,960	24	,442
New Post Test Eksperimen	,188	24	,028	,926	24	,080

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas terlihat bahwa nilai Sighthitung > 0,05. Hasil ini ditunjukkan pada tabel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kesimpulan ini menjadi dasar yang penting untuk melanjutkan ke tahap analisis selanjutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat penting yang harus dilakukan ketika melakukan penelitian dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Mengetahui apakah data yang dikumpulkan dari kedua kelas tersebut berdistribusi homogen atau tidak adalah tujuan dari uji homogenitas ini. Dengan kata lain, tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak antara varians data dari kedua kelompok. Hasil uji homogenitas yang diperoleh dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,839	1	46	,182
	Based on Median	1,926	1	46	,172
	Based on Median and with adjusted df	1,926	1	41,338	,173
	Based on trimmed mean	1,902	1	46	,174

Setelah mencermati hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel, terlihat bahwa nilai Sighthitung > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah homogen berdasarkan kriteria pengujian. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata pada varians data dari kedua kelompok tersebut, sehingga memenuhi kriteria untuk melanjutkan ke tahap analisis selanjutnya.

Uji Hipotesis

Uji normalitas dan homogenitas, yang merupakan uji prasyarat, telah dilakukan, dan hasilnya menunjukkan bahwa data tersebut homogen dan terdistribusi secara normal. Hipotesis kemudian ditentukan dengan

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

menggunakan uji-t. Uji N-Gain dan uji-t sampel independen adalah uji yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan SPSS versi 25 adalah sebagai berikut:

a. Uji Independent Sample T-test

Uji Independent sampe t-test yang didapati adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Independen Sample T-Test

		Independent Samples Test					Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,839	,182	2,536	48	,015	-9,167	3,614	-16,441	-1,892
	Equal variances not assumed			2,536	42,508	,015	-9,167	3,614	-16,457	-1,876

Uji beda (independent sample t-test) menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,050$. Nilai thitung sebesar 2,536 lebih besar dari ttabel dengan jumlah sampel (n) sebanyak 24 yaitu 2,064, ketika nilai thitung dan ttabel dibandingkan dengan menggunakan uji hipotesis. Secara ringkas, hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Fakta bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak menunjukkan bahwa, jika dibandingkan dengan media tradisional yang digunakan di kelas kontrol, pendekatan game-based learning terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas 5 di MI Ar-Raudhah Samarinda sebagai kelas eksperimen.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain yang didapati adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	76,9505	3,18227
		Median	75,5965	
		Minimum	56,14	
		Maximum	100,00	
	Kontrol	Mean	54,2542	3,86908
		Median	54,8818	
		Minimum	24,00	
		Maximum	81,58	

Nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen adalah 0,7695, menurut output hasil tes. Nilai ini berada di bawah ambang batas yang tinggi ($> 0,7$). Pada kelas eksperimen, N-Gain memiliki nilai minimum 0,56 dan nilai maksimum 1,00. Sebaliknya, nilai rata-rata N-Gain untuk kelompok kontrol adalah 0,5425. Nilai ini termasuk dalam kriteria sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Pada kelas kontrol, N-Gain memiliki nilai minimum 0,24 dan nilai maksimum 0,82.

Terdapat perbedaan dalam cara kedua kelas tersebut melakukan pendekatan pembelajaran. Kelas kontrol tidak menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan hanya mengandalkan media tradisional (ceramah, diskusi, tanya jawab), sedangkan kelas eksperimen menggunakan strategi ini. Pre-test diberikan pada awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang akan dibahas di kedua kelas. Karena pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan teknologi

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

untuk menyampaikan informasi dalam bentuk permainan dengan animasi, teks, dan suara untuk meningkatkan pengalaman belajar, strategi ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal tentang pelajaran yang ditampilkan di proyektor setelah guru menggunakan metode ini dengan menggunakan proyektor, laptop, dan speaker.

Setelah menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, siswa diminta untuk menyelesaikan post-test di akhir proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan mereka dengan potensi metode ini untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Arab di kelas eksperimen. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran meningkat di kelas eksperimen ketika metode pembelajaran berbasis permainan digunakan. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efisien ketika terlibat dalam kegiatan baru dan bervariasi yang meningkatkan motivasi, kegembiraan, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Uji normalitas, yang merupakan langkah pertama dalam proses analisis data dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25, menunjukkan bahwa data pada kedua kelas terdistribusi secara normal. Uji homogenitas kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang sama (homogen). Hal ini memungkinkan untuk melanjutkan analisis data untuk memastikan keefektifan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui penggunaan uji-t sampel independen dan uji N-Gain. Dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,050$ dari independent sample t-test, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika nilai thitung dan ttabel dibandingkan, terlihat bahwa thitung lebih besar dari ttabel dengan jumlah n (24), atau $2,536 > 2,064$. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas lainnya. Selain itu, rata-rata skor N-Gain untuk kelas eksperimen, yang ditentukan oleh uji skor N-Gain, adalah 0,7695; skor ini memenuhi persyaratan tinggi ($> 0,7$). Rata-rata skor N-Gain untuk kelas kontrol adalah 0,5425, yang termasuk dalam kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$).

Penerapan metode Game-Based learning membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa. Hasil penelitian secara konsisten mendukung gagasan bahwa metode Game-Based learning, dengan mendorong interaksi sosial dan kolaborasi, sesuai dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme. Lingkungan pembelajaran yang dihasilkan dari metode Game-Based learning membuka ruang bagi siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembentukan pengetahuan mereka sendiri, yang pada gilirannya, berdampak positif pada kemampuan menulis bahasa Arab mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas metode Game-Based Learning dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Ar-Raudhah Samarinda, dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum penerapan metode, nilai rata-rata pretest siswa di kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, dengan rata-rata 51,50 dan 53,88, berturut-turut. Namun, setelah penerapan metode Game-Based Learning, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat secara substansial menjadi 86,62, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

77,46. Selain itu, hasil uji N-gain menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (76,9505) dibandingkan dengan kelas kontrol (54,2542), mengindikasikan bahwa metode Game-Based Learning sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori tinggi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Game-Based Learning dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, dan disarankan untuk diterapkan secara lebih luas dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah lain.

Referensi

- Aeschbach, Lena Fanya, Antony Berbert de Castro Hüsler, and Klaus Opwis. "Systematic Review on the Methodological Rigor and Effectiveness of Digital Game-Based Learning in Education," 2024.
- Azmi, Fadilah Al, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, and R. Taufiqurrochman. "Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 50. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>.
- Chen, Meng, Mohammad Mohammadi, and Siros Izadpanah. "Language Learning through Music on the Academic Achievement, Creative Thinking, and Self-Esteem of the English as a Foreign Language (EFL) Learners." *Acta Psychologica* 247 (2024): 104318.
- Halimah, Nur, and Adiyono. "Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar." *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 2, no. Februari (2022): 160–67.
- Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir, Mamluatul Hasanah, Abdul Latif, Slamet Mulyani, Rifqi Aulia Rahman, Azwar Annas, and Akhirudin Akhirudin. "Exploration of Interaction and Mapping Interaction Research in Second Language Learning Content Analysis Based on Books Rod Ellis." *An Nabighoh* 26, no. 1 (2024): 51–66.
- Husna, Nurul Auliani, Mira Azizah, Harto Nuroso, and Yusuf Fuad Nugraha. "Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongansari 02 Semarang Nurul." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 1–6.
- Hussain, Mubashir. "Effectiveness of Game-Based Learning for Programming Courses." In *Teaching and Learning in the Digital Era: Issues and Studies*, 235–57. World Scientific, 2024.
- Jubaidah. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arabsiswa Di Mi Ar-Rahmah Samarinda Menggunakan Flashcard." *Maktabah Borneo* II, no. I (2023): 1–23.
- Mai, Neo, Ismat Zahra, Hew Soon Hin, Neo Tse Kian, Heidi Tan Yeen-Ju, and Elyna Amir Sharji. "Game-Based Learning as an Effective Instructional Strategy for Improving Students' Critical Thinking and Collaborative Experiences." In *2024 12th International Conference on Information and Education Technology (ICIET)*, 317–21. IEEE, 2024.
- Miao, Xiaoxin, and Pucheng Wang. "A Literature Review on Factors Affecting

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Motivation for Learning Arabic as a Foreign Language." *Open Journal of Social Sciences* 11, no. 6 (2023): 203–11.

Mokhtar, Marina, Nor Aziyah Bakhari, Nurul Izza Husin, and Nor Aimi Abdul Wahab. "THE IMPACT OF 'PERISIK KECIL' A GAME-BASED LEARNING ON STUDENT'S SELF-EFFICACY TOWARDS SCIENCE LEARNING." *INTERNATIONAL JOURNAL OF MODERN EDUCATION (IJMOE)* 6, no. 21 (2024).

Mulyani, Slamet, and Ahmad Sholeh. "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional Dan Kontemporer)." *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 63–75. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71>.

Oktavia, Ririn. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

Pramugita, Chintya, Alifia Fatimah Azzahrah, Fajriatus Arfani, and Amalia Rahmah Brilliyanti. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Berparkir Ceria Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 1, no. 3 (2023): 929–39.

Pranata, Ogi Danika. "Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar Di Kelas Heterogen." *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas* 8, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>.

Putri, Shanas Septina, Arbaiyah YS, Siti Maftuhah, and Siti Sumiyati. "Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Mengajar Perspektif Psikologi Perkembangan." *Anwarul* 3, no. 4 (2023): 799–819. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i4.1347>.

Rado, Omesaad, and Daniel Neagu. "On Selection of Optimal Classifiers." In *Artificial Intelligence XXXVI: 39th SGAI International Conference on Artificial Intelligence, AI 2019, Cambridge, UK, December 17–19, 2019, Proceedings 39*, 494–99. Springer, 2019.

Seong, Liew Vui, Zou Cheng, Ting Man Ling, Sanggari Krishnan, Wirawahida Kamarul Zaman, and Komathi Lokithasan. "The Effect of Game-Based Learning on Performance and Motivation of University Students: An Exploratory Study." *International Journal of Advanced Research in Education and Society* 6, no. 2 (2024): 374–88.

Wardoyo, Cipto, Yogi Dwi Satrio, and Dudung Ma'ruf. "Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education." *KnE Social Sciences* 2020, no. 2001 (2020): 81–87. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i7.6844>.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

Zainuddin, Muhammad, Mardianto Mardianto, and Hasan Matsum. "Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 13–24.

**Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan
dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab**

Zuliyanti, Evi, Mustamin Fattah, and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat. "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dalam Meningkatkan Keterampilan Tarjamah Siswa." *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 1, no. 3 (June 29, 2020): 283–95. <https://doi.org/10.21093/JTIKBORNEO.V1I3.3802>.