BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan di Indonesia, platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi seperti *Wayground* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari strategi pembelajaran modern. Fokus utama dalam penelitian ini bukan sekadar penggunaan kuis daring, tetapi pemanfaatan fitur interaktif *Wayground* seperti kuis adaptif, bacaan digital, penilaian formatif, dan penggunaan AI-*assistant* sebagai alat untuk mengembangkan pemahaman konsep kognitif siswa dalam bahasa Arab. Pendekatan ini lebih mendalam dibanding hanya menggunakan soal latihan karena melibatkan proses reflektif siswa melalui umpan balik instan, analisis kesalahan, dan pengulangan materi yang terpersonalisasi sesuai kemampuan siswa.

Peran *Wayground* menjadi sangat strategis dalam konteks digitalisasi pendidikan abad ke-21. Berdasarkan data tahun 2024 dari Badan Pusat Statistik (BPS), tercatat lebih dari 406.000 guru telah aktif memanfaatkan Wayground melalui akun belajar.id. Jumlah pengguna secara keseluruhan mendekati 944.000 orang, yang mencakup siswa serta tenaga kependidikan. Angka ini memberi gambaran bahwa pemanfaatan platform pendidikan digital di Indonesia terus berkembang dan mulai menjadi bagian dari praktik

pembelajaran sehari-hari.[1] Angka ini memperlihatkan betapa luasnya adopsi platform ini di Indonesia, dan sekaligus menggambarkan potensi besar *Wayground* sebagai media transformasi pembelajaran. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat, dan mekanisme kompetisi, Wayground dapat membuat suasana pembelajaran lebih interktif sekaligus mendukung partisipasi siswa secara aktif. Proses belajar mengajar tidak lagi sekadar bersifat satu arah, tetapi terasa lebih hidup karena pengguna ikut terlibat dalam aktivitas yang menantang dan memotivasi. Pendekatan ini juga sejalan dengan pandangan Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kemendikdasmen yang menempatkan gamifikasi sebagai salah satu arah strategis dalam pengembangan edukasi di Indonesia sehingga penerapannya tidak hanya dianggap sebagai inovasi, namun juga sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital.[2]

Di ranah SMK, tantangan dalam belajar Bahasa Arab cukup khas. Karena fokus utama siswa SMK lebih bersifat vokasional, materi seperti aturan bilangan atau kosakata sering dianggap abstrak dan sulit dipahami, apalagi bila disajikan dalam metode konvensional. Di sinilah kehadiran *Wayground* yang interaktif bisa menjadi jembatan penting, bukan hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga memupuk motivasi siswa. Gamifikasi pada *Wayground* misalnya pemberian poin, pengulangan soal, dan leaderboard – memungkinkan

[1] M.Ec.Dev Andry Poltak Lasriado Girsang SST et al., *STATISTIK PENDIDIKAN*, Volume 13 (Badan Pusat Statisyik, 2024), https://doi.org/4301002.
[2] Aris Triwahyu Febriansah, Aris Syaifuddin, and Yerry Soepriyanto, "Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan," 2021, 177–86.

siswa melihat progres mereka secara nyata, yang secara psikologis dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar.

Pada observasi awal di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya, proses belajar-mengajar yang dilakukan masih menggunakan metode tradisional yang mana guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah. Guru juga masih belum terlalu mengenal banyak media terbaru di zaman sekarang seperti aplikasi maupun platform-platform digital canggih termasuk platform digital wayground ini. Perbedaan latar belakang lulusan serta kemampuan memahami yang di miliki siswa juga bervariasi. Selain itu, sistem di sekolah tersebut saat ini menggunakan sistem triwulan, sehingga waktu pembelajaran serta program atau agenda di sekolah menjadi rumit. Situasi tersebut dapat memicu kemajuan dan dampak negatif pada siswa. Dampaknya seperti banyak siswa yang merasa bosan, tidur saat proses pembelajaran, membuat forum di dalam forum, sehingga berakibat pada pemahaman konsep siswa pada materi yang di sampaikan. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu mengkaji lebih dalam beberapa media pembelajaran yang dapat mengikat perhatian siswa dan menerapkannya pada proses pembelajaran berlangsung, sehingga saat guru mengajar siswa mampu secara langsung memahami materi yang di sampaikan serta antusias selama kegiatan belajar-mengajar.

Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam platform pembelajaran seperti Wayground tidak hanya membantu meningkatkan efisiensi teknis, terutama dalam penyusunan asesmen, tetapi juga memperkuat pendekatan proses belajar yang berfokus pada peserta didik. Dengan kemampuan menganalisis data secara

real-time, AI memberi ruang bagi guru untuk memperoleh umpan balik yang lebih cepat dan tepat terkait perkembangan belajar siswa. Dari situ, penyesuaian pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih fleksibel, mengikuti kebutuhan masing-masing individu. Di saat yang sama, kehadiran AI dalam ekosistem pembelajaran digital turut membentuk peristiwa belajar terasa lebih partisipatif, maka mereka cenderung termotivasi serts terlibat dalam prosesnya. Temuan dari berbagai penelitian terbaru juga mengarah pada hal yang sama, bahwa penerapan AI di bidang pendidikan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama melalui personalisasi materi, analisis kinerja siswa, serta dukungan dalam pengambilan keputusan pedagogis yang berbasis data.[3]

Dengan demikian, penggunaan *Wayground* bukan hanya untuk mengirim soal, tetapi juga sebagai alat diagnostik dan remedial yang berbasis data nyata siswa yang sangat relevan untuk pembelajaran bahasa Arab di mana kesalahan tata bahasa dan pemahaman konsep makna kerap muncul.

Fenomena adopsi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab sendiri telah menjadi tren dengan dukungan penelitian lokal. Sebagai contoh, penelitian Shiddiq & Zubaidi mengevaluasi kelayakan media gamifikasi Bahasa Arab berbasis web (menggunakan platform seperti WordWalls dan Genially) dan menemukan bahwa media tersebut cukup layak dari sisi ahli dan pengguna,

[3] Peter John M Melchor, Laila S Lomibao, and Jennifer O Parcutilo, "Exploring the Potential of AI Integration in Mathematics Education for Generation Alpha — Approaches , Challenges , and Readiness of Philippine Tertiary Classrooms : A Literature Review" 3, no. 1 (2023): 39–44, https://doi.org/10.12691/jitl-3-1-8.

serta mampu meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa.[4] Selain itu, meskipun tidak spesifik *Wayground*, studi Eka Lutfiyatun mendeskripsikan bagaimana model blended learning yang dipadukan dengan game daring untuk pembelajaran Bahasa Arab memberikan kemudahan akses dan meningkatkan minat siswa.[5] Jadi, penggunaan gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab bukanlah hal asing, tetapi penerapan *Wayground* dengan fitur lengkapnya (AI, umpan balik, analisis data) masih relatif jarang diteliti di konteks SMK vokasi.

Dengan demikian, menegaskan bahwa *Wayground* bukan sekadar kuis digital, melainkan platform canggih yang mampu menjawab tantangan pemahaman konsep bahasa Arab di SMK melalui gamifikasi dan analitik. Penelitian ini relevan dan mendesak karena mengisi celah dalam literatur dan praktik: menguji bagaimana fitur-fitur *Wayground* bisa dioptimalkan dalam pengajaran bahasa Arab secara sistematis, serta memberikan bukti empiris tentang dampaknya pada pemahaman konsep siswa.

Literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab menempati posisi strategis yang tak bisa diabaikan. Penelitian oleh Khumaedi dalam "Perkembangan Literasi Digital Bahasa Arab : Peluang dan Tantangan Era 5.0" menunjukkan bahwa meskipun ada potensi besar dari platform digital, masih terdapat tantangan serius seperti kesiapan infrastruktur, kualitas konten Arab digital,

---

[4] Jamaluddin Shiddiq, Ahmad Zubaidi, and Muhammad Nur Kholis, "Feasibility of Web-Based Digital Arabic Gamification Media for Islamic Junior High School Students" 8, no. 1 (2024): 169–86.

[5] Eka Lutfiyatun, "GAMIFIKASI BAHASA ARAB DENGAN MODEL BLENDED LEARNING" 6, no. 2 (2021): 117–28.

serta kompetensi guru dalam memilih dan menyaring materi digital.[6] Temuan ini menggarisbawahi bahwa sekadar mengadopsi platform digital tidak cukup — harus ada pemilihan aplikasi dengan fungsi pedagogis yang tepat agar literasi digital tidak hanya menjadi "akses", tetapi juga sarana pembelajaran bermakna.

Dalam kerangka tersebut, studi Shiddiq & Zubaidi yang mengkaji *Feasibility of Web-based Digital Arabic Gamification* Media sangat relevan. Mereka meneliti media berbasis web (menggunakan Plotagon, WordWalls, dan Genially) untuk pembelajaran Bahasa Arab di siswa SMP Islam dan menemukan bahwa media tersebut mendapat keputusan yang valid dari ahli materi dan media serta respons yang positif dari guru dan siswa (nilai rata-rata di atas 4 dari skala validitas).[7] Namun demikian, penelitian ini terbatas pada aspek kelayakan (feasibility) dan interaktivitas dasar; belum mengevaluasi dampaknya pada pemahaman konsep bahasa Arab yang lebih kognitif misalnya penguasaan struktur nahwu, kosakata kontekstual, atau pemahaman konsep makna.

Sementara itu, riset lain terkait gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan hasil yang beragam dan tergantung konteks. Sebagai contoh, penelitian Hidayat & Martha merancang aplikasi medis Bahasa Arab dengan metode G.A.M.E (Gathering, Analysis, Modeling, Execution) dan menemukan potensi besar untuk menarik minat siswa, tetapi peningkatan kemampuan

---

[6] Avika Afdiana Khumaedi et al., "Perkembangan Literasi Digital Bahasa Arab : Peluang Dan Tantangan Era," 2024.
[7] Shiddiq, Zubaidi, and Kholis, "Feasibility of Web-Based Digital Arabic Gamification Media for Islamic Junior High School Students."

mendengarkan (listening) tidak selalu signifikan.[8] Selain itu, dalam kajian gamifikasi yang lebih modern, peneliti seperti Wahyudi, Siregar, Tata, & Febriani telah menerapkan platform Blooket untuk pengajaran sintaks Arab, dan hasilnya menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis poin dan tantangan audio-visual dapat memperkuat pemahaman konsep struktur sintaksis pada siswa.[9] Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa meski gamifikasi sangat menjanjikan, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh desain platform, konteks pengguna (siswa), dan kestabilan lingkungan pembelajaran (misalnya akses internet, kesiapan guru).

Berdasarkan tinjauan literatur tersebut, muncul research gap yang sangat jelas, belum ada penelitian empiris yang mengeksplorasi penggunaan *Waygground* dengan fitur penuh seperti kuis adaptif, bacaan interaktif, AI-assistant, pada pembelajaran Bahasa Arab di SMK vokasi, terutama dari perspektif pemahaman konsep kognitif (kosakata, nahwu, makna). Penelitian sebelumnya lebih fokus pada kelayakan media (feasibility), motivasi atau interaktivitas siswa pada jenjang SMP atau pendidikan tinggi, atau platform gamifikasi lain seperti Blooket. Oleh karena itu, peneliti bisa mengambil pendekatan baru yang lebih mendalam, tidak hanya mengukur persepsi atau motivasi, tetapi juga memberikan tes awal dan tes akhir, pengolahan data kesalahan siswa serta wawancara bersama guru untuk memahami bagaimana

[8] Kajian Teori, "Perancangan Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan" 11, no. 4 (2024): 4869–81.
[9] Dedi Wahyudi et al., "Ta ' Lim Al - ' Arabiyyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban INTEGRATING BLOOKET AS A DIGITAL GAMIFICATION TOOL TO" 9, no. 1 (2025): 145–59.

fitur *Wayground* bekerja dalam mendukung pemahaman konsep bahasa Arab secara nyata.

Penelitian ini menawarkan kontribusi penting dalam dua dimensi. Secara teoritis, akan memperluas literatur gamifikasi bahasa Arab dengan fokus pada platform *Wayground* modern dan konteks SMK vokasi, aspek yang masih sangat terbatas dalam penelitian sebelumnya. Secara praktis, penelitian ini bisa memberikan rekomendasi konkret bagi guru Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya dan lembaga sejenis tentang strategi penggunaan *Wayground* yang efektif misalnya kapan dan bagaimana menggunakan kuis adaptif, bacaan interaktif, atau AI-assistant, bagaimana mengevaluasi dan menindaklanjuti hasil analitik siswa, serta bagaimana merancang sesi pembelajaran remedial berbasis data. Maka dari itu, penelitian ini bukan sekedar relevan untuk transformasi pedagogi Bahasa Arab di zaman digital, melainkan memperkuat kemampuan digital dan kompetensi asesmen pembelajaran di lingkungan vokasi.

Jadi penulis sekaligus peneliti tertarik untuk menyelesaikan masalah yang telah tersebut di atas dengan cara meneliti secara mendalam dengan judul "Penerapan Platform Digital Wayground dalam Mendukung Pemahaman konsep Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya".

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan situasi yang telah diuraikan, maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *platform digital wayground* pada pembelajaran bahasa arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya?
2. Bagaimana pemahaman konsep siswa dalam penerapan *platform digital wayground* pada pembelajaran bahasa arab di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan *platform digital wayground* pada pembelajaran bahasa arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya.
2. Mengetahui pemahaman konsep siswa dalam penerapan *platform digital wayground* pada pembelajaran bahasa arab di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pembelajaran bahasa arab menggunakan *platform digital waygound*. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis *platform digital*.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi guru/pendidik

Dengan memahami pembelajaran berbasis platform digital, guru dapat mengimplementasikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran juga untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah berlangsung. Serta sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan *platform digital wayground* dalam mendukung pemahaman konsep siswa, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

b. Bagi Peserta didik.

Dengan menggunakan *platform digital wayground* pada pembelajaran bahasa arab terutama di SMK Muhammadiyah diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif, serta lebih dinamis dalam proses belajar yang pada akhirnya dapat mendukung pemahaman konsep siswa dalam materi pembelajaran tersebut.

c. Bagi sekolah

Sebagai suatu masukan untuk perbaikan proses belajar mengajar di kelas dalam rangka mendukung pemahaman konsep siswa pada pembelajaran bahasa arab.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan saran bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan platform digital wayground. Dari hasil yang didapat dari

penelitian ini, peneliti lain bisa melakukan studi lebih lanjut untuk mengeksplorasi aspek-aspek lain dari pembelajaran menggunakan wayground, seperti pengaruhnya terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini dibahas penelitian-penelitian yang relevan dengan penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana platform digital (mirip dengan Wayground) telah digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, apa dampaknya terhadap pemahaman konsep atau keterampilan siswa, dan tantangan serta strategi integrasinya. Tinjauan ini akan memperkuat landasan konseptual untuk penelitian Anda di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya.

1. Faiza Amaliyah & Laili Mas Ulliyah Hasan. Integrasi Alat Digital dalam Kurikulum Bahasa Arab *Integrating Digital Learning Tools into the Arabic Language Curriculum: Solutions and Success. Journal of Practice Learning and Educational Development.*[10]

   Penelitian ini menggunakan studi kasus di institusi-institusi pendidikan yang menerapkan alat-alat digital dalam kurikulum bahasa Arab. Data dikumpulkan melalui survei, wawancara, dan evaluasi hasil belajar sebelum

[10] Faiza Amaliyah, Laili Mas, and Ulliyah Hasan, "Integrating Digital Learning Tools into the Arabic Language Curriculum : Solutions and Success" 5, no. 1 (2025): 22–27, https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.318.

dan sesudah penerapan media digital. Alat-alat digital seperti aplikasi pembelajaran bahasa, platform e-learning, dan media interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Integrasi ini juga berdampak signifikan terhadap hasil belajar, menunjukkan perbaikan dalam penguasaan materi bahasa Arab. Penelitian menekankan bahwa keberhasilan integrasi tergantung pada desain pedagogis dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Penelitian ini sangat relevan sebagai model bagaimana "alat digital" (digital tools) dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Arab. Wayground, sebagai platform digital, bisa dipahami sebagai bagian dari kategori "alat digital" tersebut. Temuan mengenai peningkatan keterlibatan dan hasil belajar memberikan dasar empiris bahwa penggunaan platform digital dapat efektif di konteks sekolah menengah (SMK). Faktor kesiapan guru dan desain pedagogis yang disorot dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian saya bagaimana SMK Muhammadiyah 1 Surabaya menyiapkan guru dan konten pada Wayground.

2. Meila Weeke Alfulana, Umi Hanifah & AB. Aziz bin Sulaiman. *The Urgency of Digital Technology Transformation in the Arabic Language Education: Media and Learning Strategies. Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab.*[11]

   Penelitian ini bersifat kualitatif, menggunakan studi kepustakaan (library research) untuk mengeksplorasi urgensi transformasi teknologi digital

[11] A B Aziz, "Pentingnya Transformasi Teknologi Digital Dalam Pendidikan Bahasa Arab: Media Dan Strategi Pembelajaran" 11, no. 1 (2025): 69–82, https://doi.org/10.14421/almahara.2025.

dalam pendidikan bahasa Arab. Fokus diarahkan pada strategi media pembelajaran dan strategi pembelajaran (learning strategies) yang adaptif terhadap digitalisasi. Teknologi digital dianggap sangat mendesak dalam pendidikan bahasa Arab karena dapat menjawab tantangan modernitas (akses, fleksibilitas, dan efektivitas). Media digital (misalnya platform online, aplikasi, media interaktif) memungkinkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan, sekaligus membuka peluang belajar tanpa batas waktu dan ruang. Strategi pembelajaran yang direkomendasikan: pendekatan psikolinguistik (memperhatikan perkembangan kognitif siswa), strategi sosial (kolaboratif), serta pemanfaatan media digital untuk mendukung keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini memberikan landasan konseptual bahwa transformasi digital bukan sekadar "tambahan teknologi", tetapi sebuah kebutuhan strategis dalam pendidikan bahasa Arab modern. Strategi pembelajaran yang diusulkan (kolaboratif, kontekstual) bisa menjadi kerangka saat peneliti merancang integrasi Wayground di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. Karena Wayground adalah sebuah "platform digital", studi ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media digital harus disertai strategi pedagogis agar efektif.

3. Ahlam Mohammed Al-Abdullatif & Merfat Ayesh Alsubaie. *Using Digital Learning Platforms for Teaching Arabic Literacy: A Post-Pandemic Mobile Learning Scenario in Saudi Arabia. Sustainability, 14*(19):11868. DOI: 10.3390/su141911868.[12]

[12] Ahlam Mohammed Al-abdullatif, "U*sing Digital Learning Platforms for Teaching Arabic Literacy : A Post-Pandemic Mobile Learning Scenario in Saudi Arabia*," 2022.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif menggunakan survei dan wawancara sebagai instrumen utama. Fokus utama adalah pada penggunaan platform mobile learning terutama sebuah aplikasi bernama “I Read Arabic” (IRA) dalam pengajaran literasi bahasa Arab setelah pandemi. Sampel penelitian terdiri dari guru dan siswa di institusi pendidikan Arab di Arab Saudi, sehingga kontekstual benar-benar menggambarkan penggunaan platform digital berbasis mobile. Platform IRA sangat berpengaruh dalam meningkatkan niat dan intensi guru untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab. Digital learning melalui aplikasi mobile memperluas akses siswa ke materi literasi Arab kapan saja dan di mana saja, menjadikannya cara pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Selain itu, penggunaan platform mobile learning membantu siswa dalam memahami teks Arab dengan lebih efektif karena mereka dapat mengulang materi, memperlambat atau mempercepat pembacaan, dan melakukan kuis atau latihan interaktif. Penelitian juga menemukan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan aplikasi, dukungan teknis, dan kepercayaan guru terhadap platform sangat menentukan seberapa besar platform tersebut digunakan dan berdampak. Karena Wayground adalah sebuah platform digital, penelitian ini memberikan bukti empiris bagaimana platform digital mobile (seperti aplikasi) dapat meningkatkan literasi dan pemahaman konsep bahasa Arab. Ini sangat relevan sebagai analogi atau model penerapan Wayground pada konteks SMK. Temuan tentang pentingnya kemudahan penggunaan dan dukungan teknis sangat berguna untuk

perencanaan implementasi Wayground, sekolah perlu mempertimbangkan aspek user-friendly dan training untuk guru/siswa agar pemanfaatan maksimal dapat tercapai. Karena penelitian ini dilakukan setelah atau selama periode pasca-pandemi, ia menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis platform digital mobile bukan hanya solusi darurat, tetapi bisa menjadi strategi jangka panjang yang efektif dan adaptif. Menjadi sebuah pertimbangan yang sangat penting jika SMK Muhammadiyah 1 Surabaya mempertimbangkan integrasi Wayground sebagai bagian dari pembelajaran reguler.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alhebshi dan Gamlo pada tahun berjudul *"The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition"*.

   Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap penguasaan kosakata siswa. Dalam penelitian tersebut, media pembelajaran digital berbasis permainan digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata pembelajaran dengan lebih mudah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media digital interaktif juga membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif karena proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan

tidak monoton.[13] Penelitian tersebut dapat menjadi sebuah argumen yang kuat bagi penerapan platform digital wayground karena media yang digunakan bersifat interaktif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Arkan pada tahun 2022 berjudul *"Game Technique Applications in Teaching Arabic Words as a Foreign Language to Children"*.

   Penelitian tersebut membahas penerapan teknik permainan (*game technique*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sebagai bahasa asing. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan permainan edukatif pada pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan juga dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu yang telah di sebutkan sebelumnya, bahwa landasan konseptual untuk penerapan Wayground di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya semakin kuat dan relevan, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Faiza Amaliyah & Hasan, penggunaan alat digital dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian

[13] Nada Gamlo, "The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition" 13, no. March (2022): 408–25.

Al-Abdullatif & Alsubaie memperluas ini dengan menunjukkan bahwa platform mobile learning memberikan fleksibilitas dan akses literasi Arab yang lebih luas, yang dapat mendukung pemahaman konsep siswa secara lebih dinamis. Penelitian Alfulana, Hanifah & Sulaiman menekankan bahwa digitalisasi pembelajaran merupakan transformasi strategis, bukan sekadar adopsi teknologi. Kombinasi dengan studi mobile dari Al-Abdullatif & Alsubaie menggarisbawahi bahwa strategi implementasi (bagaimana platform diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar) sangat penting agar platform seperti Wayground bukan hanya menjadi "alat tambahan", melainkan instrumen inti pembelajaran. Penelitian literasi digital siswa dan guru menjadi faktor penentu di mana studi Al-Abdullatif & Alsubaie melengkapi hal ini dengan menegaskan pentingnya kemudahan penggunaan dan dukungan teknis agar platform diterima dan dipakai secara konsisten.

Jadi, jika dilihat dari penelitian sebelumnya, dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan platform digital wayground tersebut dapat mendukung. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bersama peneliti-peneliti lainnya yang sudah tersebutkan di atas adalah sama-sama menggunakan Platform digital dalam pembelajaran bahasa arab, namun penelitian di atas tersebut dilakukan pada lingkungan pendidikan tinggi, sekolah umum, atau konteks pendidikan Arab secara luas.

Perbedaan pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan lebih fokus pada platform digital khusus yaitu "Wayground" dalam mendukung pemahaman konsep siswa pada pembelajaran bahasa

arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya. Berikut format dalam bentuk tabel,

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
1.	Faiza Amaliyah dan Laili Mas Ulliyah Hasan berjudul *"Integrating Digital Learning Tools into the Arabic Language Curriculum: Solutions and Success"* yang diterbitkan dalam *Journal of Practice Learning and Educational Development.*	fokus penelitian dan media yang digunakan	sama-sama membahas pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab.
2.	Meila Weeke Alfulana, Umi Hanifah & AB. Aziz bin Sulaiman. *The Urgency of Digital Technology Transformation in the Arabic Language Education: Media and Learning Strategies. Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*	ruang lingkup penelitian	sama-sama membahas pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab.

3.	Ahlam Mohammed Al-Abdullatif & Merfat Ayesh Alsubaie. *Using Digital Learning Platforms for Teaching Arabic Literacy: A Post-Pandemic Mobile Learning Scenario in Saudi Arabia. Sustainability*	fokus pembelajaran dan kondisi penelitian	sama-sama membahas penggunaan platform digital dalam pembelajaran bahasa Arab
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Alhebshi dan Gamlo berjudul *"The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition*	objek dan fokus kajian yang digunakan.	sama-sama menggunakan pendekatan *game based learning* dalam pembelajaran.
5.	Penelitian oleh Arkan berjudul *"Game Technique Applications in Teaching Arabic Words as a Foreign Language to Children*	fokus dan media penelitian.	sama-sama membahas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Digital Wayground

Media digital Wayground merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, Wayground dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif melalui kuis interaktif, permainan kosakata, latihan soal, serta evaluasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti laptop maupun telepon genggam. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena proses belajar menjadi lebih fleksibel dan tidak monoton. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Sukmarini dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.[14] Penelitian lain yang dilakukan oleh Mohammad Jailani dkk. juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu

[14] Belajar Bahasa, Arab Siswa, and Fitri Sukmarini, "Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students ' Motivation Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk" 7, no. 1 (n.d.): 106–21, https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160.1.

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.[15]

Berdasarkan uraian tersebut, media digital Wayground dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang digunakan guru bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya untuk menyampaikan materi, memberikan latihan, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara interaktif guna mendukung pemahaman konsep siswa terhadap materi bahasa Arab.

Adapun langkah-langkah penggunaan media digital Wayground dalam pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai berikut.

a. Guru membuka platform Wayground melalui browser pada laptop atau telepon genggam, kemudian melakukan login menggunakan akun yang dimiliki.
b. Guru membuat atau memilih materi pembelajaran bahasa Arab menggunakan fitur flipcard dalam platform tersebut yang sesuai dengan topik pembelajaran, seperti aturan bilangan dan *mufradat*, membaca dan mengartikan kosakata bahasa Arab, serta evaluasi pembelajaran.
c. Guru menyusun soal interaktif dalam bentuk pilihan ganda, benar atau salah, mencocokkan jawaban, serta bentuk kuis interaktif lainnya. Guru juga dapat menambahkan gambar dan audio agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

[15] Mohammad Jailani and Djamaludin Perawironegoro, "Neuroscience Media in Arabic Teaching : Fun and Easy for Students Media Neuroscience Dalam Pengajaran Bahasa Arab : Menyenangkan Dan Mudah Bagi Siswa" 7, no. 2 (2021): 231–53, https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012008.1.

d. Setelah kuis selesai dibuat, guru membagikan kode atau tautan pembelajaran kepada siswa agar dapat diakses melalui perangkat masing-masing.
e. Siswa masuk ke dalam platform menggunakan kode yang diberikan guru, kemudian mengikuti pembelajaran dan mengerjakan kuis yang tersedia.
f. Guru memantau aktivitas serta hasil belajar siswa secara langsung melalui fitur yang tersedia pada platform Wayground.
g. Guru melakukan evaluasi pembelajaran berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari platform Wayground untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi bahasa Arab.

Penelitian oleh Alhebshi dan Gamlo menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa.[16]

2. Pemahaman Konsep Siswa

Pemahaman konsep konsep siswa merupakan kemampuan peserta didik dalam menerima, mengolah, menjelaskan kembali, serta menerapkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Dalam proses pembelajaran, pemahaman konsep tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menghafal materi, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam memahami makna,

[16] Gamlo, "The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition."

menjelaskan konsep, serta menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi tertentu.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari kemampuan memahami kosakata (*mufradat*), memahami struktur kalimat, menjelaskan isi bacaan, serta menjawab pertanyaan sesuai materi yang dipelajari. Pemahaman konsep siswa menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, pemahaman konsep termasuk dalam ranah kognitif yang mencakup kemampuan menafsirkan, menjelaskan, menyimpulkan, dan menghubungkan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga kemampuan siswa dalam mengolah dan menggunakan informasi yang telah dipelajari.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilham dkk. menjelaskan bahwa pemahaman konsep siswa dapat diketahui melalui kemampuan memahami isi bacaan, menjelaskan kembali materi pembelajaran, serta menyimpulkan informasi secara tepat.[17] Patmaniar dan Amin pada penelitiannya menjelaskan bahwa pemahaman konsep siswa merupakan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi, menghubungkan konsep, serta

[17] Ilham1, Munirah2, and Muhammad Akhir3, "Perbandingan Metode SQ3R Metode CIRC Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *Journal Basicedu* 7, no. 2 (2023): 1332–38.

menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara tepat.[18]

Berdasarkan uraian tersebut, pemahaman konsep siswa dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan siswa SMK Muhammadiyah 1 Surabaya dalam memahami materi pembelajaran bahasa Arab setelah menggunakan media digital Wayground. Pemahaman konsep tersebut ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memahami *mufradat*, menjelaskan materi, menjawab pertanyaan, dan menyimpulkan isi pembelajaran bahasa Arab.

Adapun indikator pemahaman konsep siswa dalam penelitian ini meliputi:

1. Kemampuan menjelaskan kembali materi pembelajaran bahasa Arab.
2. Kemampuan memahami arti kosakata bahasa Arab.
3. Kemampuan memahami struktur kalimat bahasa Arab.
4. Kemampuan menjawab pertanyaan sesuai materi pembelajaran.
5. Kemampuan menyimpulkan isi materi pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

1. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Untuk menjaga arah riset tetap terarah dan tidak bergerak jauh dari tujuan utama, batasan penelitian ditetapkan secara tegas sejak awal. Penetapan batasan ini menjadi bagian penting dari desain penelitian, sebab ruang lingkup yang

[18] Siti Maghfirotun Amin and Raden Sulaiman, "STUDENTS ' GROWING UNDERSTANDING IN SOLVING MATHEMATICS PROBLEMS BASED ON GENDER : ELABORATING FOLDING BACK" 12, no. 3 (2021): 507–30.

terlalu luas berpotensi mengaburkan fokus analisis dan mengurangi kedalaman temuan yang ingin dicapai. Dalam konteks penelitian ini, kajian secara khusus diarahkan hanya pada penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya, tanpa memperluas pembahasan ke platform lain ataupun membandingkannya dengan media digital berbeda. Pembatasan ini sengaja dipilih agar pemeriksaan terhadap penerapan Wayground dapat dilakukan secara lebih mendalam, mulai dari cara guru memanfaatkannya hingga respons siswa terhadap fitur-fitur yang tersedia. Dengan demikian, penelitian tidak akan terfragmentasi oleh banyaknya variabel teknologi, melainkan berfokus pada satu platform yang menjadi pusat perhatian.

Fokus penelitian juga secara tegas diarahkan pada pemahaman konsep kognitif siswa, terutama terkait penguasaan kosakata, aturan bilangan dan hitungan benda, penyusunan kalimat, dan pemahaman konsep makna. Artinya, penelitian ini tidak mengulas aspek-aspek lain seperti keterampilan berbicara, mendengarkan, ataupun menulis secara mendalam, kecuali sejauh mana hal itu berkaitan langsung dengan proses pemahaman konsep yang menjadi objek utama penelitian. Dengan menjaga fokus tersebut, penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana Wayground membantu proses internalisasi konsep-konsep dasar Bahasa Arab, khususnya dalam konteks siswa SMK yang memiliki kebutuhan dan karakteristik belajar yang berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya.

Dari sisi waktu, penelitian ini dibatasi pada periode tertentu yang selaras dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Pengumpulan data dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dalam kurun waktu yang telah direncanakan, sehingga semua informasi dan temuan yang diperoleh mencerminkan situasi aktual pada saat implementasi Wayground diterapkan. Penelitian tidak meninjau penggunaan Wayground sebelum atau sesudah periode tersebut, karena tujuan utama penelitian adalah memahami pengalaman terkini siswa dan guru dalam konteks pembelajaran yang sedang berjalan. Hal ini membantu menjaga konsistensi informasi yang dikumpulkan dan memastikan bahwa analisis yang dilakukan tetap relevan dengan kondisi faktual di lapangan.

Batasan penelitian juga mencakup lingkup subjek penelitian. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas XI sebagai partisipan utama, mengingat kelompok ini berada pada fase pembelajaran Bahasa Arab yang dianggap cukup matang untuk dievaluasi pemahaman konsepnya melalui media digital. Sementara itu, guru Bahasa Arab bertindak sebagai informan pendukung untuk menjelaskan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan Wayground dalam kelas. Tidak ada pihak lain seperti guru mata pelajaran lain, siswa kelas berbeda, atau tenaga kependidikan yang dilibatkan, sebab penelitian ini memang ditujukan untuk menggambarkan secara spesifik bagaimana pengalaman pembelajaran terjadi dalam kelas Bahasa Arab yang menggunakan Wayground.

Dari segi metodologis, penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga analisis yang dilakukan berfokus pada proses, pengalaman, dan makna yang muncul dari penggunaan Wayground, bukan pada angka-angka atau statistik kuantitatif. Pendekatan ini sangat mungkin untuk peneliti mengkaji kejadian secara lebih mendalam, termasuk bagaimana siswa berinteraksi dengan fitur-fitur Wayground dan bagaimana guru memaknai perubahan yang terjadi dalam pembelajaran. Penelitian ini tidak bermaksud melakukan eksperimen kuantitatif, tidak menghitung efektivitas dalam bentuk persentase peningkatan, dan tidak melakukan komparasi dengan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian benar-benar mencerminkan pengalaman autentik aktivitas belajar dan mengajar melalui Wayground

2. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun dalam lima bab utama yang saling berhubungan dan membentuk alur pembahasan yang runtut dari pendahuluan hingga penutup. Setiap bab disusun untuk menjelaskan komponen penting penelitian secara komprehensif namun tetap fokus pada penerapan platform digital *Wayground* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya.

Bab I Pendahuluan yang memaparkan gambaran umum mengenai konteks penelitian. Bagian ini berisi latar belakang yang menjelaskan pentingnya digitalisasi pembelajaran dan relevansi Wayground sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kemudian memuat rumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti, serta batasan penelitian agar ruang lingkup kajian tetap terarah. Keseluruhan isi Bab I bertujuan memberikan landasan mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan aspek apa saja yang akan diselidiki secara mendalam.

Bab II Tinjauan Pustaka ini berisi penjelasan teori-teori yang mendasari penelitian, mulai dari konsep pembelajaran Bahasa Arab di SMK, teori pemahaman konsep kognitif, gamifikasi dalam pendidikan, hingga kajian tentang Wayground sebagai platform digital pembelajaran. Di bagian ini juga disajikan ringkasan penelitian terdahulu yang relevan, baik dari media gamifikasi Bahasa Arab maupun studi tentang platform digital serupa, untuk menunjukkan perkembangan riset dalam bidang ini. Bab ini diakhiri dengan penentuan posisi penelitian dan identifikasi research gap yang mempertegas kontribusi baru yang diberikan.

Bab III Metodologi Penelitian dengan pendekatan yang digunakan, yaitu kualitatif, serta alasan pemilihannya terkait kebutuhan memahami proses dan pengalaman belajar secara mendalam. Di dalamnya dijelaskan lokasi dan subjek penelitian siswa kelas XI dan guru Bahasa Arab, teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik analisis data yang mencakup reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Bab ini juga memaparkan prosedur penelitian dari tahap awal hingga akhir, serta langkah-langkah menjaga keabsahan data agar temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang mengemukakan temuan utama penelitian secara terperinci. Bagian ini memaparkan bagaimana Wayground diterapkan di kelas Bahasa Arab, respon siswa terhadap aktivitas gamifikasi, perubahan pemahaman konsep mereka terhadap mufrodat, aturan bilangan, dan makna, serta penerapan *Wayground* dalam pembelajaran bahasa arab. Pembahasan menghubungkan temuan lapangan dengan teori dan penelitian terdahulu sehingga terlihat hubungan antara konsep dan praktik. Bab ini menjadi bagian inti penelitian karena menunjukkan bagaimana Wayground bekerja dalam konteks pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Surabaya.

Bab V Penutup merangkum keseluruhan penelitian dalam bentuk kesimpulan yang diangkat dari temuan lapangan. Kesimpulan mengarah langsung pada rumusan masalah yang telah uraikan pada Bab I. Selain itu, memuat saran-saran praktis bagi guru dan peneliti selanjutnya, terutama mengenai pengembangan penggunaan Wayground dan peluang penelitian lanjutan dalam bidang gamifikasi pembelajaran Bahasa Arab di jenjang pendidikan vokasional. Bab ini berfungsi menutup penelitian dengan memberikan panduan dan rekomendasi yang relevan berdasarkan hasil yang diperoleh.