BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game Based Learning (GBL)*

1. Pengertian *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau unsur permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, peserta didik bukan sekedar bermain, namun juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas yang telah dirancang secara sistematis. Pendekatan ini meletakkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan keterlibatan, motivasi belajar, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari.

Secara konseptual, Game Based Learning mengintegrasikan unsur edukatif ke dalam mekanisme permainan, seperti tantangan, aturan, level, poin, penghargaan, dan kompetisi. Adanya unsur-unsur tersebut mendukung siswa untuk belajar secara lebih responsif, mandiri, dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan juga dinilai mampu membuat suasana belajar lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Game Based Learning merupakan media pembelajaran konstruktif yang mampu mengintegrasikan materi secara kontekstual sehingga

proses belajar menjadi lebih natural dan menyenangkan bagi siswa.[19] Pendapat tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan yang efektif.

Game Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif serta berbasis tantangan.[20] Hal ini membuktikan bahwa penerapan GBL relevan digunakan pada pembelajaran modern, termasuk pembelajaran bahasa Arab di sekolah.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, Game Based Learning dapat membantu siswa memahami mufradat (kosakata), qawaid (tata bahasa), serta keterampilan membaca dan mendengar melalui aktivitas permainan digital yang menarik. Penggunaan platform digital Wayground memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih inovatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat di ambil kesimpulan bahwa *Game Based Learning* yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media edukatif untuk mendukung motivasi,

---

[19] Samuel Gandang Gunanto, "GAME-BASED LEARNING : MEDIA KONSTRUKTIF PEMBELAJARAN MANDIRI BAGI SISWA" 17, no. 1 (2021): 71–76.
[20] Ekaputra and Widarwati, "GAME-BASED LEARNING MEDIA : EFFORT TO INCREASE SELF- REGULATED LEARNING AND CRITICAL THINKING" 9, no. 3 (2025): 1231–58, https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021.

partisipasi, dan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran melalui kegiatan belajar yang partisipatif, interaktif, dan menyenangkan.

2. Tujuan dan Fungsi *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning memiliki tujuan utama untuk mewujudkan proses belajar-mengajar yang lebih efektif, menarik, dan mampu mendukung keterlibatan siswa saat kegiatan belajar. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif melalui pengalaman langsung yang diperoleh dari permainan edukatif, sehingga proses belajar-mengajar jauh lebih dinamis dan bermakna .

Adapun tujuan dari Game Based Learning antara lain sebagai berikut:

a. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Unsur permainan seperti poin, level, penghargaan, dan tantangan mampu mendorong siswa untuk terus belajar serta menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.[21]

b. Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Game Based Learning mendorong siswa agar berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Siswa bukan sekedar mendapatkan materi secara pasif, namun mereka ikut berpartisipasi untuk menyelesaikan tantangan, menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan selama permainan berlangsung.

c. Mempermudah Pemahaman konsep Materi

Melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas interaktif, siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan permainan mampu membantu siswa memahami kosakata maupun struktur kalimat dengan lebih cepat dan menarik.

d. Melatih Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Permainan edukatif umumnya dirancang dengan berbagai tantangan yang memerlukan strategi dan kemampuan pemecahan masalah.

[21] Zhanni Luo, "Behavioral Sciences The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review," 2023.

Kondisi tersebut dapat membantu melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan.

e. Meningkatkan Kemandirian Belajar

Game Based Learning memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui eksplorasi dalam permainan. Siswa juga dapat mengulang materi secara fleksibel sesuai kebutuhan agar proses belajar-mengajar berkembang efektif dan dapat dipahami.

Selain memiliki tujuan, *Game Based Learning* juga mempunyai beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, sebagai media pembelajaran interaktif yang menunjang guru dalam penyampaian materi dengan metode yang lebih dinamis dan interaktif. Kedua, sebagai sarana evaluasi pembelajaran karena permainan dapat dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman konsep siswa melalui kuis maupun tantangan tertentu. Ketiga, sebagai alat untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, sebab permainan mampu menarik perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode ceramah konvensional.

Game Based Learning juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kolaborasi dan komunikasi siswa, terutama pada permainan yang dilakukan secara berkelompok. Di samping itu, pendekatan ini dapat menjadi media dalam mengembangkan

keterampilan digital siswa, khususnya dalam penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi.

Game Based Learning dalam pembelajaran digital terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.[22] Siswa dapat memahami materi yang berlangsung karena menggunakan permainan, sehingga mereka lebih nyaman. Dan siswa merasa lebih menyenangkan dalam belajar. Salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar khusunya memecahkan masalah dan memberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksikan cara belajar mereka sendiri adalah *game based learning*.[23] Menurut Resdilla Pratiwi dkk. menyatakan bahwa *Game Based Learning* menjadi salah satu temuan baru untuk mewujudkan kondisi belajar-mengajar yang impresif dan meningkatkan minat siswa sehingga mendapatkan materi dengan praktis.[24]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa tujuan dan fungsi Game Based Learning tidak hanya berorientasi pada aspek hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran siswa.

---

[22] Daniel López-Fernández et al., "Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning: Comparing Face-to-Face and Online Formats on Computer Science Education," *IEEE Transactions on Education* 66, no. 4 (2023): 360–68, https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099.

[23] Ni Wayan Pitriani and Nyoman Dantes, "Game Based Learning Berorientasi Kahoot ! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 13, no. 1 (2024): 643–50.

[24] Resdilla Pratiwi, Niki Habadi, and Risma Harahap, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning" 1, no. 7 (2024): 592–96.

3. Pembelajaran Gamifikasi

Gamifikasi adalah konsep yang menggabungkan elemen permainan dan dinamika permainan untuk meningkatkan perilaku dan interaksi dalam konteks non permainan. Konsep ini mulai populer pada awal tahun 2000an, dengan beberapa individu berperan penting dalam pengembangan dan popularisasi gamification. Salah satunya adalah Jane McGonigal, seorang desainer game dan penulis yang mempromosikan penggunaan mekanika permainan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Gamifikasi juga memiliki sejarah yang lebih lama, dengan penerapan elemen permainan dalam berbagai aktivitas sejak tahun 1896, ketika S&H Green Stamps menawarkan sistem penukaran stempel kepada ritel besar di Amerika Serikat. Pramuka (The Boy Scout) juga menerapkan lencana sebagai rewards ketika para anggotanya berhasil melalui tantangan. Munculnya Social Video Games pada tahun 1970an menarik perhatian banyak orang untuk bersosialisasi sambil bermain arkade bersama.

Dalam sejarah perkembangannya, istilah gamifikasi (*gamification*) pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 melalui sebuah presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design).[25]

[25] Muhammad Rinov Cuhanazriansyah et al., *GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN*, n.d.

Gamifikasi dapat dipahami sebagai penerapan berbagai komponen dan mekanisme permainan ke dalam konteks non-gim dengan tujuan mendukung penyelesaian permasalahan secara lebih efektif. Pendekatan ini berfungsi tidak hanya untuk mengoptimalkan kinerja sistem yang tengah dikembangkan atau dijalankan, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi individu yang terlibat melalui kegiatan belajar atau kerja yang lebih interaktif. Maka dari itu, gamifikasi berperan sebagai strategi inovatif yang menggabungkan daya tarik permainan dengan aktivitas nyata guna mendorong partisipasi, meningkatkan keterlibatan, serta memperkuat pencapaian hasil yang diharapkan secara lebih sistematis dan berkelanjutan.[26]

Pendekatan gamifikasi dalam konteks pendidikan menunjukkan sejumlah karakteristik yang membuatnya efektif ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut mencakup perumusan tujuan pembelajaran yang terukur, penyediaan tantangan yang mampu memicu motivasi serta memberi rasa pencapaian, penggunaan elemen visual yang menarik, tampilan antarmuka yang tertata rapi, penyampaian instruksi yang singkat namun jelas, serta fasilitas interaksi yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan mempertimbangkan kelebihan ini, penerapan gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi yang relevan dan

[26] Fitri Marisa., "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan," no. October (2020), https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490.

potensial untuk mengembangkan penguasaan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Islam.[27]

Gamifikasi pembelajaran merupakan penerapan unsur-unsur permainan (game elements) ke dalam proses pembelajaran tanpa menjadikan kegiatan belajar sebagai permainan secara penuh. Unsur yang digunakan meliputi poin, badge, leaderboard, reward, level, tantangan, maupun bentuk penghargaan lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Gamifikasi memiliki perbedaan dengan Game Based Learning. Pada Game Based Learning, proses pembelajaran dilakukan melalui permainan secara langsung, sedangkan gamifikasi hanya memanfaatkan elemen permainan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, gamifikasi berfungsi untuk membuat kondisi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Gamifikasi adalah suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan fitur permainan dalam penyampaian materi di kelas tradisional agar dapat memotivasi minat belajar siswa, menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendukung tercapainya pemahaman konsep materi dan hasil belajar yang optimal.[28] Dalam pembelajaran modern, gamifikasi menjadi sebuah cara yang dinilai efektif dalam meningkatkan perhatian

[27] Siti Fairuz Mahmud and Ab Halim Tamuri, "PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM" 9, no. 1 (2023): 105–16.
[28] Ika Puspitasari and Shokhibul Arifin, "Implementation of Gamification on Learning Motivation : A Meta-Analysis Study" 40, no. 1 (2023): 356–60.

belajar siswa, terutama pada edukasi berbasis digital. Penggunaan platform seperti Wayground dapat mendukung penerapan gamifikasi melalui fitur kuis interaktif, skor, papan peringkat, serta berbagai tantangan dalam mendukung antusiasme siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

Mohzana menyatakan bahwa, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa mampu mendukung ketertarikan, keterlibatan, dan nilai belajar siswa yang mana siswa dapat lebih tertarik dan aktif selama mengikuti pembelajaran.[29]

Adapun karakteristik gamifikasi dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Adanya sistem penghargaan (reward) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2) Terdapat tantangan dan target tertentu yang harus dicapai siswa.
3) Menggunakan sistem poin dan level sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar siswa.
4) Menciptakan suasana kompetitif yang positif sehingga siswa lebih semangat dalam belajar.

[29] Ubiquitous Learning, "Evaluation of the Use of Gamification in Language Learning for Students in Indonesia," 2023.

5) Memberikan respons secara langsung terhadap hasil pekerjaan yang telah dikerjakan siswa..

Dalam pembelajaran bahasa Arab, gamifikasi dapat diterapkan melalui kuis interaktif, permainan kosakata, tantangan menyusun kalimat, maupun kompetisi antarsiswa menggunakan platform digital. Strategi ini membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah karena kegiatan belajar-mengajar dilakukan secara menyenangkan dan tidak monoton.

Luo dalam penelitiannya mengenai gamified tools pada pembelajaran bahasa asing menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan engagement dan pengalaman siswa dalam belajar melalui penggunaan elemen permainan digital yang impresif.[30]

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa gamifikasi pembelajaran merupakan cara belajar-mengajar menggunakan unsur permainan dalam mendukung motivasi, partisipasi, dan efektivitas belajar siswa dengan kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Gamifikasi merupakan suatu penerapan fitur-fitur desain permainan (seperti poin, level, tantangan, penghargaan) dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar. Di ranah pembelajaran digital, gamifikasi telah terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama karena sifatnya yang interaktif dan

[30] Luo, "Behavioral Sciences The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review."

kompetitif.[31] Dalam konteks SMK, integrasi gamifikasi dalam platform digital seperti LMS yang dirancang mirip game sehingga dapat menjadikan kondisi belajar-mengajar semakin dinamis dibanding metode konvensional.

Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab bekerja melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, level, badge, serta tantangan. Gamifikasi efektif terutama bagi pembelajar non-ative karena menurunkan hambatan linguistik dan kecemasan belajar. Motivasi intrinsik meningkat ketika siswa merasa "terlibat secara aktif" berkat adanya umpan balik cepat dan mekanisme progres. Teori ini, menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana desain "wayground" dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa. Mendukung argumen bahwa gamifikasi memiliki landasan empiris kuat dalam konteks bahasa Arab.[32] Dalam linguistik Arab, perangkat kohesif (kata sambung, penanda hubungan) dapat diajarkan secara efektif melalui gamifikasi berbasis latihan berulang (repetitive gamified tasks). Gamifikasi juga mendorong retensi jangka panjang melalui mekanisme *reinforcement loop*. Struktur interaktif seperti teka-teki dan permainan kata sangat membantu pembelajaran aspek mikro-linguistik. Sehingga teori ini relevan untuk mendukung pemahaman konsep

[31] Azhariah Rachman, Daiki Nishida, and Desy Liliani Husain, "Gamification in Language Learning : Strategies and Impacts" 3, no. 3 (2025): 632–44.
[32] Sultan A Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers : A Systematic Literature Review," no. March (2024): 1–11, https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

bahasa Arab tingkat dasar sampai menengah di SMK serta memberikan dasar teori linguistik untuk dikaitkan dengan fitur "wayground".[33]

B. Pemahaman konsep

1. Pengertian Pemahaman konsep

Pemahaman konsep siswa (student comprehension) dalam psikologi pendidikan dan teori pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk menafsirkan, mengintegrasikan, dan menginternalisasi informasi yang disajikan selama proses belajar. Dalam pandangan kognitif, pemahaman konsep bukan hanya sekadar penerimaan pasif, tetapi proses aktif yang melibatkan skema mental, elaborasi, dan refleksi.[34] Teori belajar kognitif menyatakan bahwa ketika siswa mengkonstruksi makna, mereka memadukan penjelasan baru secara struktur keilmuan yang sudah ada di dalam memori jangka panjang mereka (Long-term memory), dan hal ini sangat krusial untuk pemahaman konsep mendalam (deep understanding) daripada hafalan dangkal.

Pemahaman konsep merupakan salah satu aspek krusial pada kegiatan belajar-mengajar dikarenakan sebagai parameter kesuksesan siswa dalam menerima, mengolah, dan menginterpretasikan materi yang dipelajari. Dalam dunia pendidikan, pemahaman konsep tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menghafal informasi, tetapi juga kemampuan siswa dalam

[33] Nurul Hanilah et al., "THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN LEARNING ARABIC COHESIVE DEVICES" 6, no. 2 (2022): 28–36.
[34] Muhammad Fairuz Rosyid and R Umi Baroroh, "Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *AL-Lisan : Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4 (2019): 180–98.

menjelaskan kembali, menafsirkan, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh pada situasi tertentu.

Secara umum, pemahaman konsep berasal dari kata “paham” yang berarti mengerti atau mengetahui suatu hal dengan benar. Dalam proses pembelajaran, pemahaman konsep menunjukkan tingkat kesanggupan siswa dalam menyerap maksud dari materi yang dipelajari sehingga siswa mampu menjelaskan kembali materi tersebut dengan bahasanya sendiri.

Menurut revisi Taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl, pemahaman konsep (understanding) merupakan kemampuan kognitif yang berada pada tingkat kedua setelah mengingat (remembering). Pada tahap ini, siswa mampu menginterpretasikan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, serta menjelaskan suatu konsep pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, pemahaman konsep menjadi aspek yang sangat krusial sebab siswa bukan sekedar diminta untuk menghafal kosakata atau kaidah bahasa, namun memahami makna, struktur kalimat, serta penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi sehari-hari. Pemahaman konsep yang baik akan membuat siswa mengembangkan keahlian dalam bahasa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Ferawati dkk. juga menjelaskan bahwa pemahaman konsep konsep siswa dapat diketahui melalui kemampuan yang dimiliki siswa dalam

menghubungkan informasi, menjelaskan kembali materi, serta menerapkan konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.[35]

Dalam konteks penggunaan platform digital Wayground, pemahaman konsep siswa dapat meningkat karena media pembelajaran digital mampu menyediakan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Adanya fitur kuis, permainan edukatif, dan latihan interaktif membantu siswa memahami materi bahasa Arab secara bertahap dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, kesimpulan yang dapat di ambil yaitu pemahaman konsep adalah suatu kemampuan siswa dalam menangkap maksud, menjelaskan kembali, serta menerapkan materi pembelajaran secara tepat sehingga ilmu yang didapat bukan sekedar bersifat hafalan, namun juga dimengerti secara mendalam.

2. Faktor-faktor pemahaman konsep

Pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah faktor, baik yang berasal dari siswa maupun dari lingkup sekitar. Faktor-faktor tersebut turut menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Secara umum, faktor yang memengaruhi pemahaman konsep siswa dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

[35] M Idris and D B Irawan, "Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ips" 7, no. 1 (2023): 1–12, https://doi.org/10.23887/pips.v7i1.2464.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, di antaranya sebagai berikut:

a) Intelegensi atau Kemampuan Kognitif

Kemampuan berpikir siswa sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman konsep materi pembelajaran. Siswa dengan kemampuan kognitif yang baik lebih terdorong mudah dalam memahami materi yang diberikan.

b) Minat Belajar

Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan ketertarikan dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

c) Motivasi Belajar

Motivasi adalah sebuah dukungan dalam diri siswa agar belajar. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin besar pula upaya siswa dalam memahami materi pembelajaran.

d) Kondisi Fisik dan Psikologis

Kondisi yang sehat, kesiapan mental, dan keadaan emosional siswa turut memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

e) Pengetahuan Awal

Pemahaman konsep siswa juga dipengaruhi oleh pengalaman dan ilmu yang sebelumnya pernah dimiliki. Pengetahuan awal yang baik akan membantu siswa lebih mudah memahami materi baru.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa, di antaranya yaitu:

a) Metode dan Media Pembelajaran

Penggunaan metode serta media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Pemanfaatan platform digital seperti Wayground dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

b) Lingkungan Belajar

Lingkungan sekolah maupun keluarga yang kondusif dapat mendukung proses belajar siswa agar pemahaman konsep pada materi pembelajaran jauh lebih baik.

c) Peran Guru

Peran penting guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu melalui strategi mengajar, pemberian motivasi, serta penerapan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa.

d) Sarana dan Prasarana

Ketersediaan fasilitas seperti internet, perangkat teknologi, dan media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hidayat dkk. menjelaskan bahwa penggunaan platform digital dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep konsep siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual.[36]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pemahaman konsep siswa memiliki sejumlah faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal maupun eksternal. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan edukasi yang menarik dan efektif supaya pemahaman konsep siswa dapat meningkat secara optimal.

3. Indikator Pemahaman konsep

Indikator pemahaman konsep dimanfaatkan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari. Indikator tersebut menjadi tolok ukur keberhasilan siswa dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

[36] Annisa Eka et al., "Pembelajaran Kontekstual Melalui Platform Youtube Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" 7, no. 1 (2023): 61–72, https://doi.org/10.15575/jp.v7i1.205.

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam revisi Taksonomi Bloom, indikator pemahaman konsep meliputi beberapa kemampuan sebagai berikut:

1) Menafsirkan (Interpreting)

   Kemampuan siswa dalam menjelaskan informasi menggunakan bahasa sendiri sehingga makna materi dapat dipahami dengan baik.

2) Mencontohkan (Exemplifying)

   Kemampuan siswa dalam menyajikan contoh yang relevan berdasarkan konsep yang telah dipelajari.

3) Mengklasifikasikan (Classifying)

   Kemampuan mengelompokkan informasi berdasarkan karakteristik atau kategori tertentu.

4) Merangkum (Summarizing)

   Kemampuan menyusun inti materi secara singkat, jelas, dan tepat.

5) Menyimpulkan (Inferring)

   Kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan informasi atau data yang tersedia.

6) Membandingkan (Comparing)

   Kemampuan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dari dua konsep atau lebih.

7) Menjelaskan (Explaining)

Kemampuan menjelaskan suatu konsep atau proses secara runtut dan sistematis.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, indikator pemahaman konsep dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami arti kosakata, menjelaskan isi bacaan, memahami struktur kalimat, serta menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang dipelajari.

Menurut penelitian Kisdiono, indikator pemahaman konsep konseptual siswa dapat diketahui melalui kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep, menghubungkan informasi, dan menyelesaikan masalah berdasarkan materi yang dipelajari.[37]

Selain itu, penelitian Ilham dkk. menyatakan bahwa pemahaman konsep siswa dapat diukur melalui kemampuan memahami isi bacaan, menjelaskan kembali materi, serta menyimpulkan informasi secara tepat.[38]

Berdasarkan teori tersebut, indikator pemahaman konsep dalam penelitian ini dapat dilihat melalui kemampuan siswa dalam:

1) Menjelaskan kembali materi pembelajaran bahasa Arab.
2) Memahami arti kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab.
3) Menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran.
4) Menyimpulkan isi materi yang dipelajari.

---

[37] Struktur Atom, D A N Sistem, and Periodik Unsur, "ARFAK CHEM Chemistry Education Journal" 6, no. 2 (2023): 535–40.

[38] Ilham1, Munirah2, and Akhir3, "Perbandingan Metode SQ3R Metode CIRC Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa."

5) Menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks lain yang relevan.

Dengan demikian, indikator pemahaman konsep menjadi alat ukur penting dalam melihat keberhasilan siswa memahami pembelajaran bahasa Arab melalui penggunaan platform digital Wayground.

C. Pembelajaran Bahasa Arab

1. Definisi pembelajaran bahasa arab

Pembelajaran bahasa Arab merupakan kegiatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Proses tersebut mencakup penguasaan keterampilan menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Arab bukan sekedar menekankan terhadap hafalan kosakata, namun juga pada kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari.

Bahasa Arab memiliki kedudukan penting dalam pendidikan Islam karena menjadi bahasa Al-Qur'an, hadis, dan berbagai literatur keislaman. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab diarahkan agar peserta didik mampu memahami sumber ajaran Islam sekaligus memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab.

Menurut Talqis Nurdianto dan Noor Azizi Ismail, pembelajaran bahasa Arab merupakan proses pembelajaran bahasa asing yang terus

berkembang mengikuti perkembangan zaman, baik dari segi metode, media, maupun kurikulum pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, Arif Widodo dkk. menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab merupakan proses pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan berbahasa, serta aktivitas belajar siswa secara aktif melalui model pembelajaran yang inovatif.[39]

Perkembangan teknologi juga memberikan pengaruh besar terhadap pembelajaran bahasa Arab. Guru saat ini dapat memanfaatkan platform digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan platform seperti Wayground membantu siswa memahami materi bahasa Arab melalui kuis interaktif, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas pembelajaran digital lainnya.

Menurut Fitri Sukmarini dkk., penerapan media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.[40]

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, kesimpulan yang dapat diambil yaitu, pembelajaran bahasa Arab merupakan kegiatan

[39] Hana Chebaiki, "Pengembangan Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skill Dengan Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas X SMKM 8 Paciran" 7, no. 1 (n.d.): 27–44, https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-02.

[40] Bahasa, Siswa, and Sukmarini, "Interactive Arabic Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students ' Motivation Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk."

pembelajaran yang dilakukan secara sistematis agar siswa dapat memahami dan menguasai keterampilan bahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan, melalui metode dan media pembelajaran yang tepat.

2. Tujuan pembelajaran bahasa arab

Tujuan pembelajaran bahasa Arab pada dasarnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan bahasa Arab dengan baik dan benar. Pembelajaran bahasa Arab bertujuan agar siswa dapat memiliki empat keahlian berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Di samping itu, pembelajaran bahasa Arab juga bertujuan membantu siswa memahami sumber ajaran Islam yang menggunakan bahasa Arab, seperti Al-Qur'an, hadis, dan kitab-kitab keislaman lainnya. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai pembelajaran bahasa asing, tetapi juga sebagai sarana pengembangan wawasan keislaman peserta didik.

Menurut penelitian Nurkamariah dan Zaimatuz Zakiyah, tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan bahasa siswa agar siswa mampu menggunakan bahasa Arab secara aktif maupun pasif dalam pembelajaran.[41]

[41] It Work, "Abaza's Learning Method (Tamyiz) in Students' Mufradāt Mastery: Is It Effective? How Does It Work?" 7, no. 1 (2021): 122–37.

Selain itu, Khoirunnisa dan Nisa Syuhda menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan untuk membuat siswa memahami subtansi sesuai kurikulum serta meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan dan struktur bahasa Arab secara tepat.[42]

Dalam era digital, tujuan pembelajaran bahasa Arab juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Penggunaan platform digital seperti Wayground memungkinkan siswa belajar secara lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan.

Menurut Mohammad Jailani dkk., penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar motivasi dan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat.[43]

Berdasarkan uraian tersebut, kesimpulannya yaitu tujuan pembelajaran bahasa Arab membantu siswa memahami dan menggunakan bahasa Arab secara komunikatif, memahami sumber ajaran Islam, serta meningkatkan keterampilan dan pemahaman konsep siswa terhadap bahasa Arab.

---

[42] Nisa Syuhda, "Analysis of Arabic Learning Materials for Students of Islamic Elementary School (Madrasah Ibtidaiyah) (A Perspective of Curriculum and Content Analysis) Analisis Materi Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Perspektif Kurikulum Dan Analisis Isi)" 6, no. 2 (n.d.): 143–74.

[43] Jailani and Perawironegoro, "Neuroscience Media in Arabic Teaching : Fun and Easy for Students Media Neuroscience Dalam Pengajaran Bahasa Arab : Menyenangkan Dan Mudah Bagi Siswa."

3. Fungsi pembelajaran bahasa arab

Pembelajaran bahasa Arab memiliki berbagai fungsi penting di lingkup pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan Islam. Salah satu fungsi utama pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai alat untuk komunikasi. Bahasa Arab dimanfaatkan untuk menyampaikan pemikiran, pendapat, dan informasi secara verbal maupun non-verbal.

Selain sebagai sarana komunikasi, pembelajaran bahasa Arab juga berfungsi sebagai media dalam memahami sumber ajaran Islam. Kemampuan memahami bahasa Arab membantu siswa memahami isi Al-Qur'an, hadis, dan berbagai kitab keislaman secara langsung tanpa bergantung sepenuhnya pada terjemahan.

Menurut penelitian Arina Nur Sofiana dkk., pembelajaran bahasa Arab memiliki fungsi penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks bahasa Arab sehingga siswa mampu memahami struktur dan makna bahasa Arab dengan lebih baik.[44]

Lailatul Zuhriyah dan Arwan Rifa'i juga menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab juga berfungsi meningkatkan kemampuan

[44] Problematika Membaca et al., "The Problems of Reading Arabic Text in Terms of Phonological Aspects (Case Study in Fifth Grade Students of SD Qurrota A ' Yun Babadan Bantul DIY Academic Year 2020 / 2021)" 7, no. 1 (2021): 138–62, https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-08.

berpikir siswa melalui pemahaman konsep struktur bahasa dan penerapan kaidah bahasa Arab dalam berbagai keterampilan berbahasa.[45]

Pada era teknologi modern, pembelajaran bahasa Arab juga berfungsi sebagai sarana pengembangan literasi digital siswa. Penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu siswa belajar secara lebih fleksibel, interaktif, dan mandiri.

Menurut Mohammad Jailani dkk. (2021), Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab mampu mendukung proses belajar yang lebih efektif serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa..[46]

Berdasarkan pernyataan di atas, kesimpulan yang dapat di ambil yaitu bahwa fungsi pembelajaran bahasa Arab meliputi:

1) Sebagai alat komunikasi.
2) Sebagai sarana memahami ajaran Islam.
3) Sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan.
4) Sebagai sarana meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
5) Sebagai media pengembangan literasi digital siswa.

[45] Lailatul Zuhriyah, "Tathw ī r Al-M ā Datu an-Nahwiyah Bi Al-Madkhal Taf ā ' Ul ī Li Tarqiati Fahmi Jumalu Al-Lughoh Al- 'Arobiy Yah . The Developing of Nahwu in The Interactive Approach to Improve The Understanding of The Structure of The Arabic Language" 7, no. 2 (2021): 207–30.
[46] Jailani and Perawironegoro, "Neuroscience Media in Arabic Teaching : Fun and Easy for Students Media Neuroscience Dalam Pengajaran Bahasa Arab : Menyenangkan Dan Mudah Bagi Siswa."