

Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital

Febriana Mutiara Bintang

IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

febrianamutiara@gmail.com

Viona Fira Dilla

IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

vionaaa74@gmail.com

Tri Pujiati

IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

tripujiati@iainkudus.ac.id

Abstract

This study aims to determine the implementation of digital-based educational games in Arabic language learning as enjoyable educational games for students. The discussion stems from students' lack of interest and boredom in learning Arabic. The type of research used in this study is descriptive qualitative with a library research method and data collection techniques including book reviews, literature, notes, and related reports. The conclusion of this study is that digital-based educational games in Arabic language learning, such as Quizizz and Quizwhizzer, can become enjoyable educational games for students in learning Arabic.

Keywords: Educational Games, Digital, Arabic Language Learning

ملخص

هدف هذا البحث إلى معرفة كيفية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية بحيث تصبح لعبة تعليمية ممتعة للطلاب. أما مشكلات من هذا البحث هي عدم اهتمام الطلاب ومملهم بتعلم اللغة العربية. نوع البحث المستخدمة في هذا البحث هي الوصفية النوعية مع الطريقة البحث المكتبي وأساليب جمع البيانات من خلال إجراء مراجعات الكتب والأدب والمذكرات والتقارير. أما الاستنتاج من هذا البحث هو أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في

تعلم اللغة العربية كمثل quizwhizzer وquizizz يمكن أن يكون ألعابا تعليمية ممتعة للطلاب في تعلم اللغة العربية.
الكلمات الرئيسية: لعبة تعليمية، الرقمي، تعليم اللغة العربية

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan edukatif berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai *game edukatif* yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembahasan ini berangkat dari ketidaktarikan dan sikap bosan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode penelitian studi kepustakaan (*library research*) dan teknik pengumpulan data dengan melakukan studi resensi buku, literatur, catatan, dan laporan yang berkaitan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini bahwa permainan edukatif berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab seperti *quizizz* dan *quizwhizer* dapat menjadi *game edukatif* yang menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: Permainan Edukatif, Digital, Pembelajaran bahasa Arab

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab sejatinya merupakan pembelajaran bahasa yang menyenangkan. Namun, kegiatan pembelajaran bahasa Arab kerap dihindari dengan berbagai problematika, baik problem secara kebahasaan yang berkaitan dengan unsur-unsur bahasa (*anasirul lughah*) yang mencakup ilmu nahwu dan sharaf, kosa kata (*mufradat*), bunyi (*shout*) maupun yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa Arab (*maharatul lughah*) meliputi mendengar (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*).

Selain problematika kebahasaan, kegiatan pembelajaran bahasa Arab juga kerap diliputi dengan berbagai problematika pembelajaran non kebahasaan sebagaimana dijelaskan Fahrurrozi dalam artikelnya, seperti kurangnya minat dan motivasi belajar, sarana yang tidak memadai, guru yang tidak kompeten, kejenuhan peserta didik dalam belajar, materi yang membosankan, metode pembelajaran yang tidak efektif, media pembelajaran yang terbatas, dan strategi pembelajaran yang tidak berkembang (Fahrurrozi, 2014). Untuk menanggulangi problematika tersebut setidaknya harus ada penyegaran dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, salah satunya melalui kegiatan permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab.

Permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab merupakan suatu metode pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan dengan menyenangkan, sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab (Uliyah and Isnawati 2019). Adanya permainan bahasa Arab bertujuan untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan, seperti keterampilan *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah* (Rofiqy 2022).

Adapun ragam permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab berupa permainan non digital (konvensional) diantaranya *scrabble*, monopoli, *bingo*, dan kartu bergambar (Febriani 2020) dan permainan edukatif berbasis digital diantaranya seperti ular tangga, *hago*, *playstation* yang dapat diakses melalui aplikasi atau platform. Terdapat beberapa aplikasi atau platform yang dirancang untuk membuat game (permainan) seperti *quizizz* dan *quizwhizzer* (Ulya 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dapat memberikan kesempatan besar bagi praktisi pendidikan untuk membenahi kualitas pembelajaran yaitu dengan terbukanya akses mencari sumber belajar yang luas. Adapun pada era perkembangan IPTEK ini siswa dituntut agar dapat menguasai IT khususnya dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dan memberikan efek yang menyenangkan bagi siswa. Oleh sebab itu, peran teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting untuk berinovasi dan mengembangkan ide maupun gagasan dalam pembelajaran itu sendiri, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan penjelasan tersebut, dalam pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk *game* diantaranya yaitu dengan game edukasi (*Game Based Learning*). (Azmi 2023:51-52)

Dalam pembelajaran, *game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Terdapat beberapa kelebihan dari *game* edukasi salah satunya yaitu pada visualisasi dari permasalahan nyata. Permainan dapat berupa permainan tradisional seperti ular tangga atau berupa android seperti *playstation*, *hago*, yang dapat diakses melalui *smartphone*. (Ulya 2021) Beberapa platform berbasis android atau aplikasi pembuat kuis dirancang seperti *game*, yang dengan hal tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan *platform* atau aplikasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, selain itu juga menjadikan peserta didik dapat bermain sambil tetap belajar sehingga tidak mudah stres. (Ulya 2021) Diantara *platform* pembuat kuis yaitu *quizizz* dan *quizwhizzer*.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik pertanyaan penting tentang bagaimana penggunaan aplikasi atau *platform* pembuat kuis seperti *quizizz* dan *quizwhizzer* untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab agar lebih menyenangkan dan tidak monoton.

B. Metode

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan metode penelitian studi kepustakaan (*library research*), menurut Moh Nazir (2014 : 79) yaitu sebuah teknik mengumpulkan data dengan melakukan studi resensi buku buku, literatur, catatan dan laporan yang ada kaitannya dengan masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau *setting* sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif, yang berarti dalam penulisannya harus berbentuk kata atau gambar daripada angka. (Albi dan Johan, 2018: 11).

C. Hasil Pembahasan

1. Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, menghibur, tidak ada unsur tekanan maupun paksaan (Muhammad Akil Musi, Sadarruddin 2017). Sedangkan permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sendiri mempunyai sifat- sifat diantaranya seperti pengelompokan, memadukan, mencari padanan, menyusun, membentuk dan lain sebagainya. Adapun permainan edukatif yang akan diterapkan kepada peserta didik harus menyesuaikan media, tempat, kecocokan, dan tingkat kesulitan dari permainan itu sendiri (Veronica 2018).

Permainan edukatif merupakan salah satu strategi yang telah banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun penerapan strategi permainan dalam pembelajaran bahasa Arab tergolong masih baru. Adapun kita tahu bahwasanya cukup sulit untuk mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Arab, akan tetapi dengan include permainan didalamnya dapat memberikan dampak positif terhadap siswa baik dalam menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Arab maupun meningkatkan daya paham siswa (Rofiqy 2022).

Permainan edukatif berbasis digital atau game edukasi digital merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan bantuan game digital. Tujuan game edukasi digital sendiri diantaranya yaitu untuk memperoleh pengetahuan, dan menumbuhkan pemahaman yang dikemas dalam lingkungan digital. Selain itu, game edukasi digital juga dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mengakomodasi berbagai macam keterampilan belajar, menciptakan motivasi dan kepuasan pribadi, memberikan konteks interaktif, dan mengedepankan tindakan nyata daripada hanya penjelasan (Andri Setiawan, Henry Praaherdhiono 2019).

Dalam pembahasan ini kita hanya difokuskan pada permainan bahasa yang edukatif. Suatu kegiatan dapat dikatakan sebagai permainan bahasa apabila kegiatan tersebut mengandung unsur kesenangan dan mampu melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa edukatif. (Uliyah and Isnawati 2019) Dengan demikian, pengertian permainan edukatif pembelajaran bahasa arab berbasis digital adalah kegiatan pembelajaran bahasa arab dengan bantuan game digital yang dimana pembelajaran tersebut menyenangkan dan tidak membosankan.

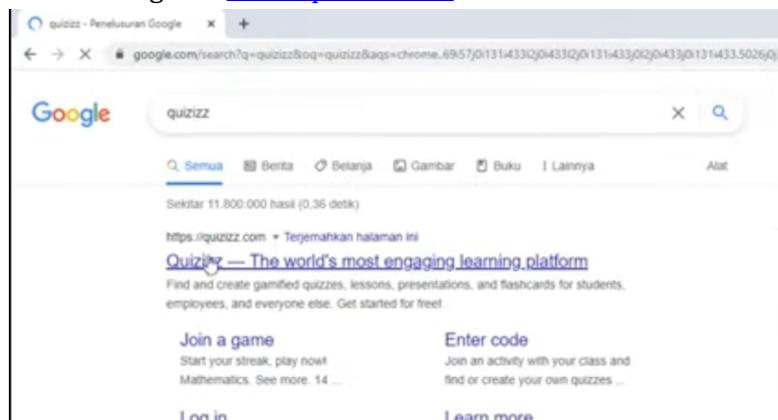
2. Ragam Permainan Edukatif Berbasis Digital

Terdapat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya quizziz, quizwhisser, educandy, kahoot!, quizlet, dan lainnya. Adapun dalam pembahasan ini fokus pada implementasi quizziz dan quizwhisser dalam pembelajaran bahasa Arab, sebagai berikut;

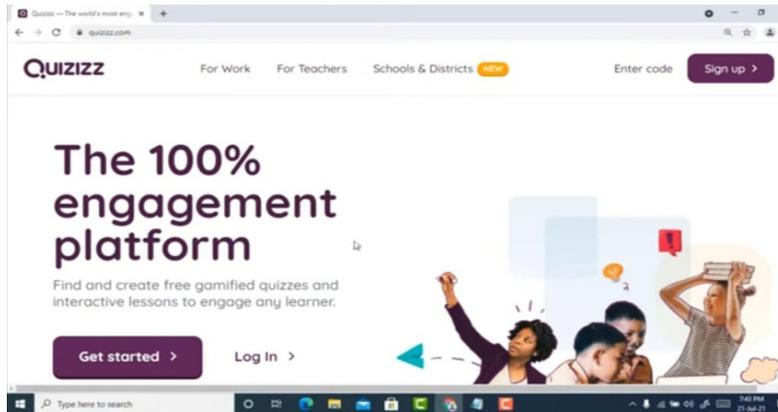
a. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi atau web permainan dalam kegiatan belajar secara daring.(Koroh 2023:15) Quizizz memiliki dua alamat yang dapat diakses yaitu alamat untuk peserta didik dan alamat untuk admin (guru).Tidak seperti game pembelajaran lain, quizizz mempunyai ciri khas tersendiri diantaranya yaitu avatar, tema, dan musik menghibur dalam kegiatan pembelajaran.(Azmi 2023) Adapun langkah-langkah menggunakan Quizizz adalah sebagai berikut:

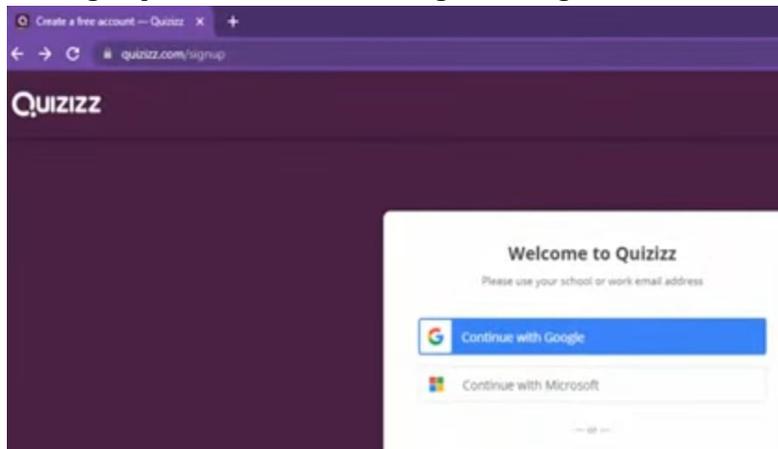
- 1) Silahkan login di www.quizizz.com



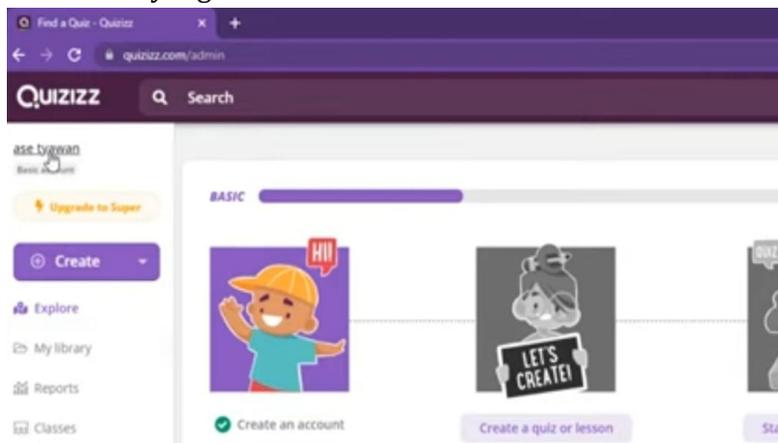
2) Mendaftar dengan klik sign up.



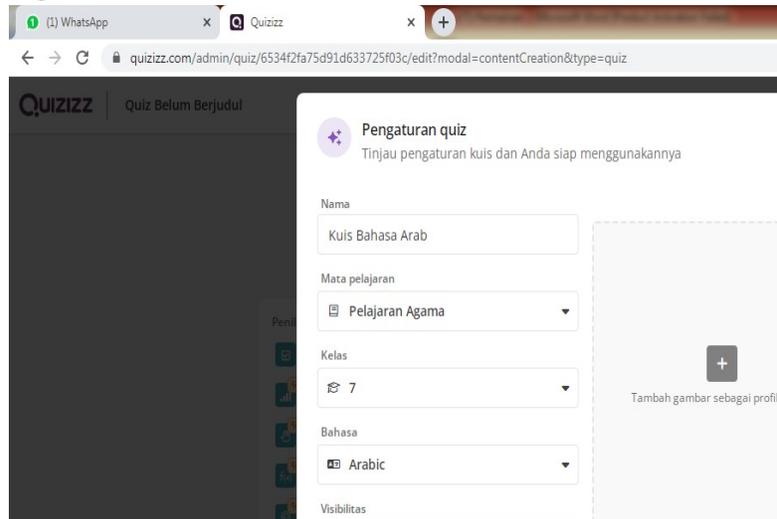
3) Klik sign up untuk mendaftar dengan akun gmail lalu klik next.



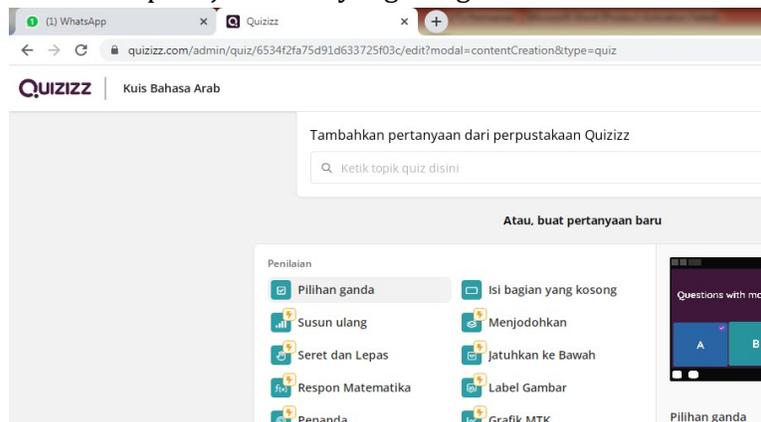
4) Klik create yang berada sisi kiri.



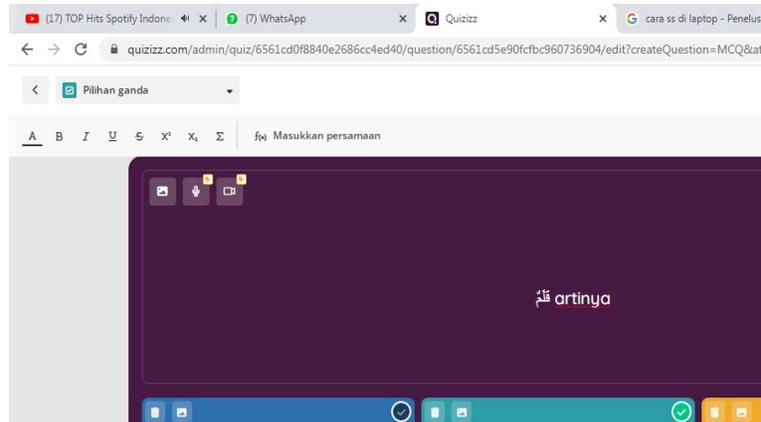
- 5) Kemudian buat nama kuis dan isi Choose relevant subjects yang anda inginkan



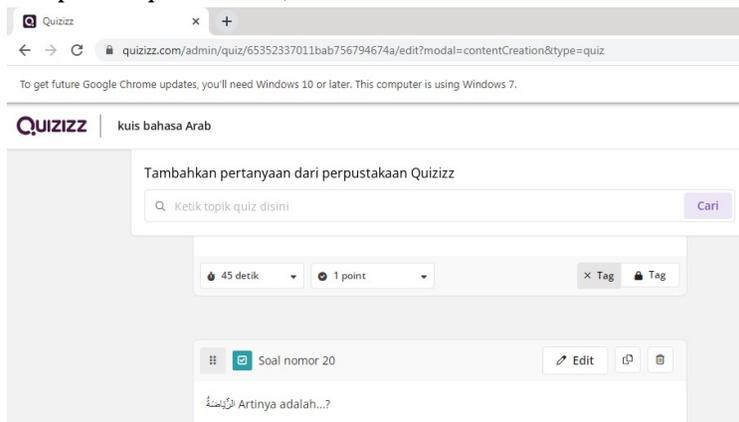
- 6) Kemudian pilih jenis kuis yang diinginkan



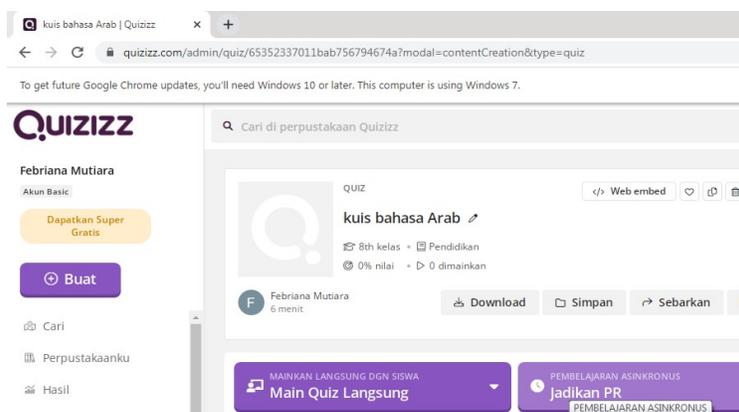
- 7) Setelah memilih jenis kuis yang diinginkan, buatlah pertanyaan.



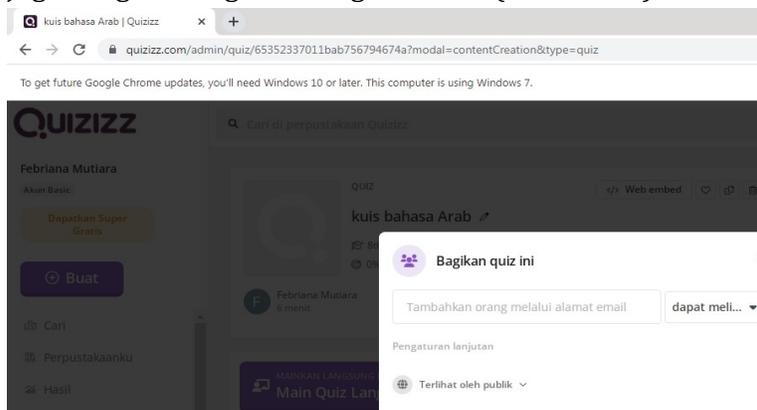
- 8) Setelah selesai membuat soal, klik “finish quiz”, maka akan muncul tampilan “quiz detail”, atur kelas lalu “save”



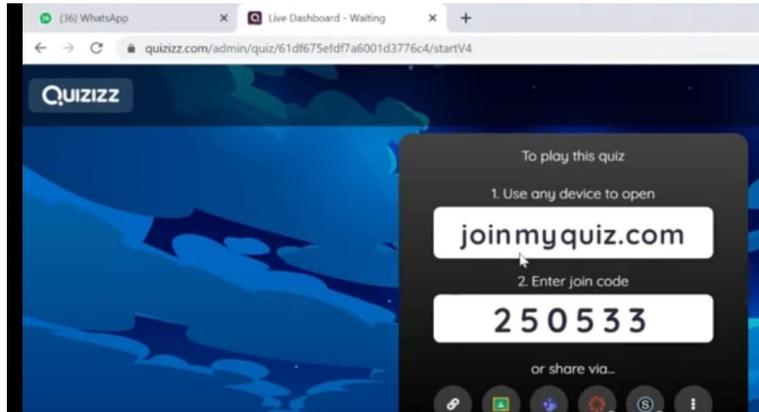
- 9) Kemudian akan muncul pilihan apakah quiz akan dikerjakan langsung dan dipantau oleh guru “play live” atau quiz sebagai pekerjaan rumah “homework”.



- 10) Setelah itu, akan muncul kode untuk pengerjaan tugas, atau dapat juga dengan mengeklik “bagikan link”.(Azmi 2023)



- 11) Kemudian, jika link sudah dibagikan dan sudah masuk semua bisa langsung di klik “ Start “ untuk memulai game.

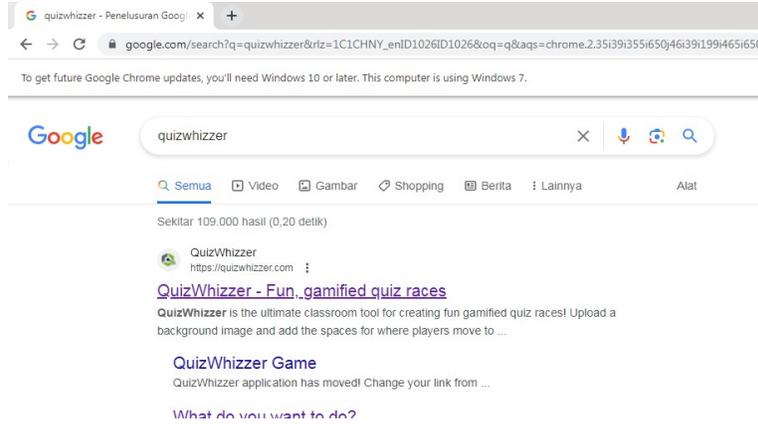


Quizizz memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu, dapat digunakan diluar jam pelajaran seperti pekerjaan rumah, tampilan quiz lebih interaktif karena dapat menampilkan suara, gambar maupun video, guru dapat menentukan batas waktu siswa dalam menjawab, guru mendapat informasi siswa dengan skor tertinggi, pertanyaan dalam quizizz dapat diacak sehingga memeperkecil kesempatan menyontek ketika digunakan dalam sebuah tes, quizizz juga akan menginformasikan hasil analisis soal maksudnya yaitu siswa dapat mengetahui mana jawaban yang benar dan mana yang salah. Sedangkan kekurangan dari quizizz sendiri yaitu tidak semua fitur gratis, namun ada beberapa fitur yang berbayar seperti *audio response*, *video response*, dan siswa juga dapat membuka halaman atau situs google untuk mencari jawaban. Jika jawaban dari pertanyaan butuh waktu panjang, maka bisa saja siswa mengcopy lalu mempaste jawaban di kolom jawaban.(Azmi 2023)

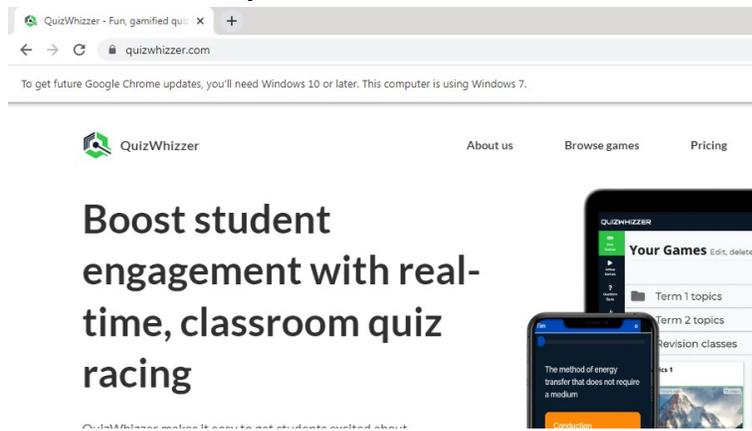
b. Quizwhizzer

Quizwhizzer merupakan aplikasi games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain berbentuk aplikasi, quizwhizzer juga dapat diakses melalui website. Aplikasi ini selain digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun tujuan pembelajaran tetap tercapai. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi quizwhizzer yaitu:

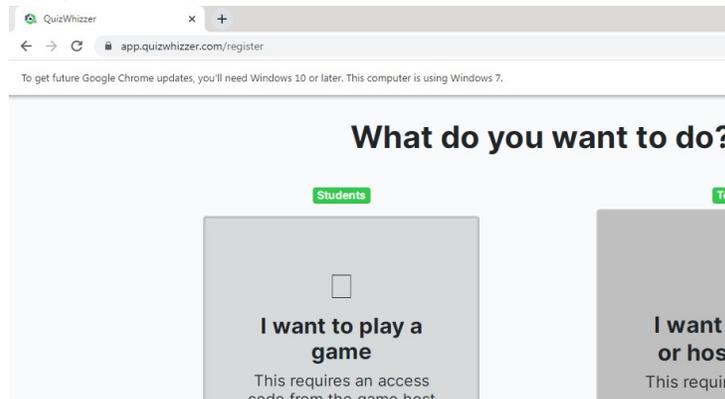
1. Apabila pengguna belum memiliki akun aplikasi quizwhizzer, prngguna dapat mendaftar terlebih dahulu pada laman: <https://quizwhizzer.com/>



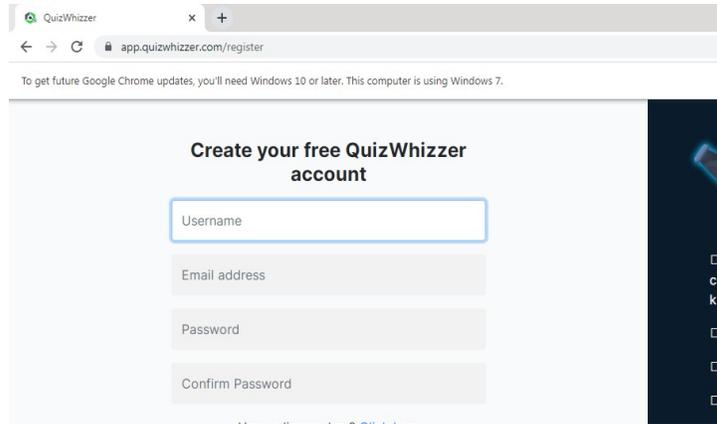
2. Kemudian klik Try it for free



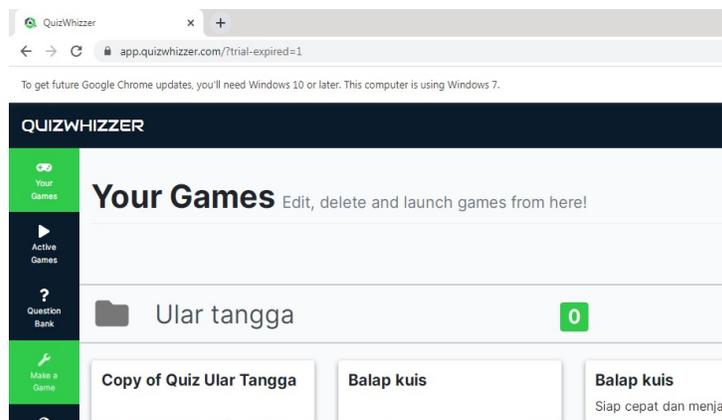
3. Lalu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yaitu I want to play a game atau I want to create or host a game.



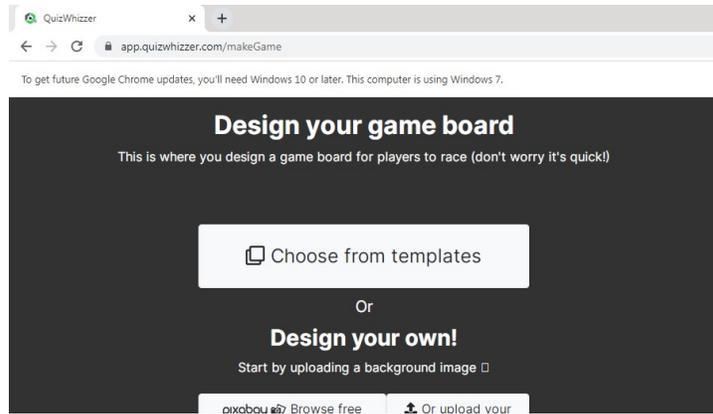
4. Apabila guru ingin membuat permainan, maka guru akan diarahkan untuk memasukkan beberapa informasi diantaranya berupa username, *Email address* yang akan digunakan pada akun, *Password*, *Confirm password*.



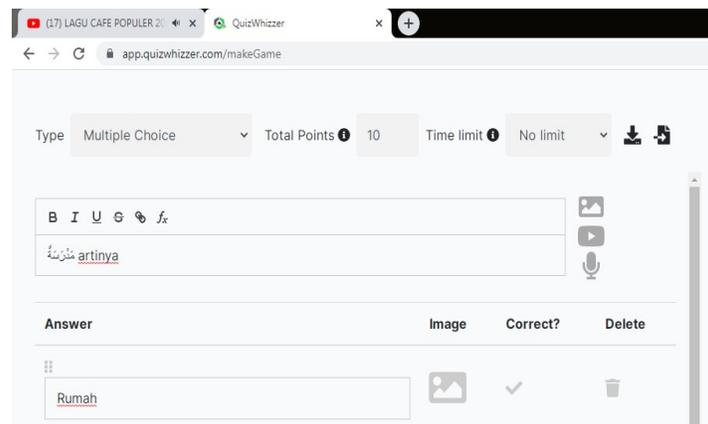
5. Jika guru sudah mempunyai akun aplikasi quizwhizzer, guru dapat membuat permainan pada platform quizwhizzer. Setelah itu, akan muncul tampilan dashboard dari quizwhizzer. Untuk membuat pertanyaan klik "make a game".



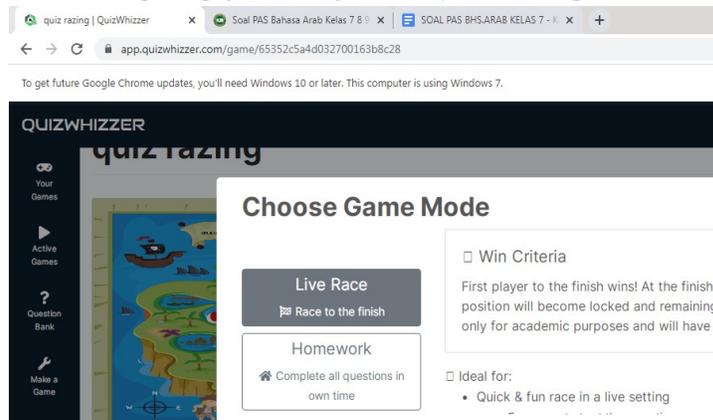
6. Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti *Board*, *Question*, *Setting*, *Quality score*.



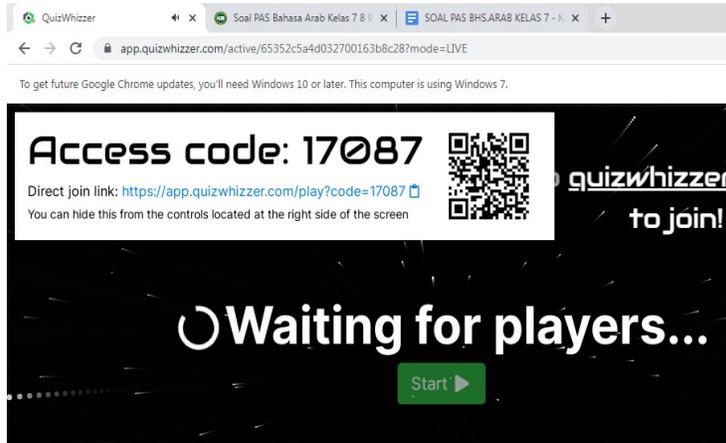
7. Lalu guru membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Kemudian klik finish.



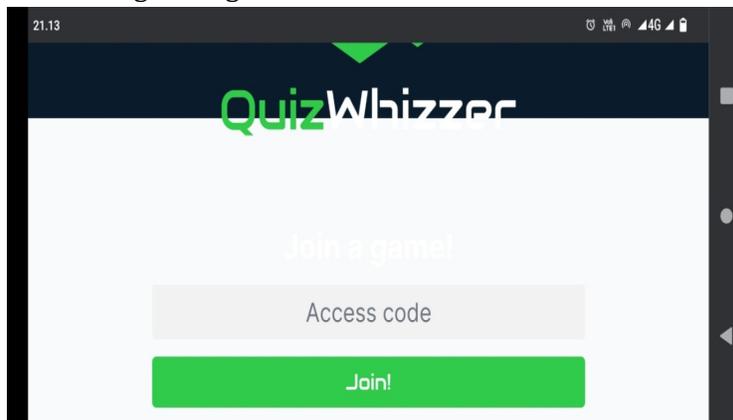
8. Apabila guru selesai membuat game pembelajaran, pengguna dapat menentukan apakah game pembelajaran tersebut ingin digunakan secara langsung (*live race*) atau dijadikan tugas rumah (*homework*).



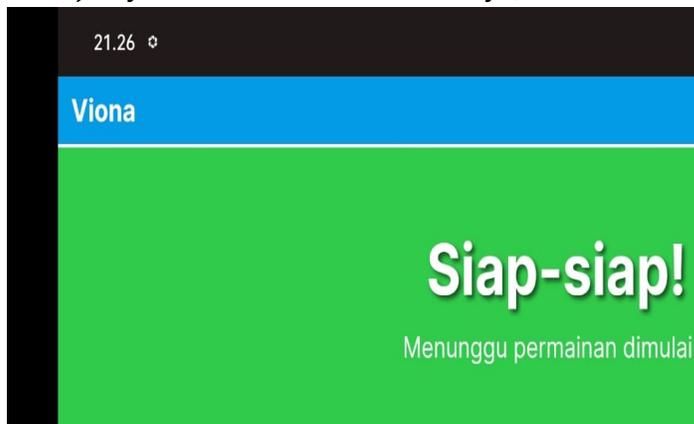
9. Jika guru sudah mendapatkan kode game, bagikan kode game atau link kepada siswa (pemain).



10. Untuk para siswa dapat mengklik link yang dibagikan oleh pengguna atau bisa masuk ke web quizwhizzer kemudian masukkan kode yang telah dibagi oleh guru..



11. Selanjutnya siswa menuliskan namanya, kemudian klik "Start".



12. Setelah dapat menjawab semua pertanyaan dengan cepat dan benar, siswa dapat melihat skor yang diperoleh serta ranking siswa yang menjawab quiz tersebut. (Oktavian, Wahyuni, and Istiani 2023:107-8)



Adapun kelebihan dari aplikasi quizwhizzer yaitu 1) Mempermudah guru dalam membuat soal inovatif berbasis teknologi informasi, 2) Mempermudah dalam proses penilaian sebab ketika menjawab soal dengan benar akan muncul secara otomatis point dan peringkatnya, 3) Apabila siswa menjawab game tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya, 4) Dengan pemilihan mode acak saat mengerjakan game dapat meminimalisir kecurangan siswa. Sedangkan kekurangan dari quizwhizzer sendiri diantaranya: 1) Permasalahan ketidakstabilan jaringan internet yang dapat menghambat pembelajaran, 2) Pada saat mengerjakan soal, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet, 3) Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat (Oktavian et al. 2023)

Kedua aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab berbasis digital. melalui kedua permainan tersebut, pendidik dapat berinovasi menciptakan game yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Pada contoh di atas guru mendesain permainan tebak kosa kata dalam bahasa Arab (*mufrodāt*) yaitu kata *قلم* kemudian ada beberapa pilihan arti dari *mufrodāt* tersebut dan siswa diminta untuk memilih arti dari *mufrodāt* yang sesuai. Kuis yang dikembangkan oleh Guru pada aplikasi *quizizz* dapat didesain secara fleksibel sesuai kebutuhan kegiatan pembelajaran. Kuis dapat dikerjakan secara langsung oleh peserta didik di dalam kelas (*play live*) maupun dijadikan tugas belajar dikerjakan di rumah secara mandiri oleh peserta didik.

Pada aplikasi *game* quizwhizzer guru dapat mengembangkan permainan menarik seperti ular tangga yang berisi *mufrodat* dalam bahasa Arab. Selain ular tangga, guru juga dapat mengembangkan kuis tebak kata kerja (*fi'il*) atau kata benda (*isim*) berupa pilihan ganda dan ketika siswa mengerjakan klik jawaban langsung muncul jawaban yang sesuai sebagaimana contoh pengembangan di atas. Beberapa aplikasi kuis dalam pembelajaran bahasa Arab diharapkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar bahasa Arab dan menghindarkan mereka dari rasa jenuh dan bosan. Kendati demikian, keberhasilan kuis ini harus ditunjang dengan jaringan internet yang memadai dan siswa harus membawa gadget dalam proses pembelajaran ketika permainan berlangsung secara *play live*. Apabila kuis dilaksanakan di rumah (*homework*), setidaknya siswa harus memiliki jaringan yang stabil dan gadget yang mendukung. Apabila kedua hal tersebut tidak terpenuhi, maka permainan edukatif yang telah dikembangkan oleh guru tidak dapat diakses oleh peserta didik.

D. Simpulan

Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik. Permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan meningkatkan keterampilan berbahasa Arab dan unsur-unsur bahasa. Adapun ragam permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab harus terus berkembang sesuai tuntutan perkembangan zaman yaitu melalui permainan berbasis digital. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran bahasa Arab menyenangkan dan tidak membosankan. Terdapat berbagai jenis ragam permainan edukatif berbasis digital yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab, salah satunya yaitu aplikasi pembuat kuis seperti *quizizz* dan *quizwhizzer*. Kedua aplikasi tersebut sangat cocok digunakan dalam permainan pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan.

Adapun rekomendasi dari penelitian ini, kegiatan pembelajaran bahasa Arab harus terus bergerak mengikuti tuntutan perkembangan zaman termasuk kecanggihan digital. Melalui kecanggihan digital, guru dapat mendesain permainan edukatif yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dapat dilakukan dengan mendesain permainan yang menarik berbasis digital melalui aplikasi yang telah tersedia seperti *quizizz* dan *quizwhizzer*. Dari kedua *platform* aplikasi tersebut guru dapat memanfaatkannya dengan mendesain kuis (*game*) yang menarik. Hal ini tentunya dapat membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Kendati, permainan edukatif tidak diimplementasikan dalam setiap pertemuan, namun permainan edukatif patut mendapat perhatian dari guru dalam rangka menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan jauh dari kesan monoton dan membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Setiawan, Henry Praaherdhiono, Sulthoni. 2019. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* 6(1):39-44.
- Azmi, Fadilah Al. 2023. "Al-Muyassar : Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." 2(1):50-66.
- Fahrurrozi, Aziz. 2014. "Pembelajaran Bahasa Arab; Problematika dan Solusinya". *Arabiyat (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban)* 1 (2).
- Febriani, Erma. 2020. "Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." 1057-64.
- Koroh, Tince Dormalin. 2023. "Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Daring Dipadukan Dengan Gamifikasi Quizizz." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional* 5(1).
- Muhammad Akil Musi, Sadarruddin, Mulyadi. 2017. "Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2).
- Oktavian, Anisa Widhi, Dita Wahyuni, and Farida Istiani. 2023. "Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo." *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 1(1):106-14.
- Rofiqy, Febi Hasta. 2022. "Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." (October).
- Uliyah, Asnul and Zakiyah Isnawati. 2019. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al-'Arabiyah* 7(1):31-43.
- Ulya, Maziyatul. 2021. "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10(1):55.
- Veronica, Nina. 2018. "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):49-55.