



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Bamboozle* Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab di Program Studi Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI / The Impact of the Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among Students in the Arabic Language and Literature Program Study at UNUGIRI

Miftahul Mufid^{1*}, M. Saeful Anwar²

^{1,2} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Jawa Timur, Indonesia

Article Information:

Received : 28 Juli 2024
Revised : 09 Desember 2024
Accepted : 25 Desember 2024

Keywords:

Educational Games;
Bamboozle;
Vocabulary Learning;
Arabic Vocabulary;
Educational Technology

*Correspondence Address:
miftahul.mufid@gmail.com

Abstract: This study examines the impact of the educational game Bamboozle on Arabic vocabulary comprehension skills among students in the Arabic Language and Literature program at Sunan Giri Nahdlatul Ulama University (UNUGIRI). Using a pre-experimental one-group pretest-posttest design, the research involved 18 fourth-semester students. Data were collected through vocabulary tests, classroom observations, and student perception questionnaires. Results showed a significant improvement in vocabulary skills, with average scores increasing by 25.6% from pretest to posttest (Cohen's $d = 1.99$). Student participation rose from 70% in the first session to 95% in the final session. Additionally, over 90% of students reported positive perceptions of Bamboozle, citing increased motivation and easier vocabulary comprehension. These findings suggest that educational games like Bamboozle can effectively enhance Arabic vocabulary learning in higher education, offering an interactive and engaging alternative to conventional methods. This study contributes to the development of innovative Arabic language teaching strategies in the digital era.

المستخلص: تبحث هذه الدراسة في تأثير لعبة بامبوزل التعليمية على تحسين مهارات فهم المفردات العربية لدى طلاب برنامج دراسة اللغة العربية وأدائها في جامعة الأمم المتحدة. إن استخدام التكنولوجيا في تعلم اللغة العربية مهم في العصر الرقمي لزيادة الدافعية وفعالية التعلم. وقد شملت الدراسة 18 طالبًا وطالبة من طلاب الفصل الدراسي الرابع، باستخدام تصميم ما قبل الاختبار التجريبي من مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده، وتم جمع البيانات من خلال اختبارات المفردات والملاحظات الصفية واستبيانات إدراك الطلاب. أظهرت النتائج تحسُّنًا ملحوظًا في مهارات المفردات، حيث ارتفع متوسط الدرجات بنسبة 25.6% من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي (معامل كوهين $d = 1.99$). زادت مشاركة الطلاب من 70% في الجلسة الأولى إلى 95% في الجلسة الأخيرة. أبلغ أكثر من 90% من الطلاب عن تصورات إيجابية عن بامبوزل، مشيرين إلى زيادة الدافعية وسهولة فهم المفردات. تشير النتائج إلى أن الألعاب التعليمية مثل بامبوزل يمكن أن تعزز بشكل فعال تعلم المفردات العربية في التعليم العالي، وتقدم بديلاً تفاعليًا وجذابًا عن الأساليب التقليدية.

Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 5, No. 2, Desember 2024 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v5i2.307>

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, khususnya di tingkat perguruan tinggi, menghadapi berbagai tantangan di era digital ini. Meskipun bahasa Arab memiliki nilai kultural dan religius yang penting bagi mayoritas penduduk Muslim Indonesia¹, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang efektif dalam menarik minat dan meningkatkan kemampuan mahasiswa. Penguasaan kosakata, sebagai fondasi utama dalam pembelajaran bahasa asing, menjadi salah satu tantangan terbesar yang perlu diatasi secara efektif.²

Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan integrasi metode pembelajaran inovatif yang lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital.³ Penelitian terbaru oleh Zhao dan McClure⁴ menunjukkan bahwa platform pembelajaran virtual yang mengintegrasikan elemen gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan kompetensi komunikatif pembelajar bahasa. Penelitian Wahab⁵ menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab hingga 45% dibandingkan dengan metode konvensional, dengan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar ($p < 0.01$).⁶

Sandy Ilham dan Nazruddin dalam penelitian eksperimental mereka terhadap 120 mahasiswa menemukan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran bahasa Arab meningkatkan tingkat keterlibatan mahasiswa sebesar 65% dan menghasilkan retensi

¹ Ismail Suardi Wekke, 'Arabic Teaching and Learning: A Model from Indonesian Muslim Minority', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191 (2015) <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.236>>.

² Amirhossein Naderiheshi, 'Review of Literature on Teaching English Vocabularies Through Games to Young Language Learners', *Journal of Language Teaching and Research*, 13.1 (2022) <<https://doi.org/10.17507/JLTR.1301.02>>.

³ Hamzah, Hamzah. "Learning Strategies for Arabic Grammar at the West Sulawesi in Understanding the Heritage Books (A Case Study at Allo Biqar Pambusuang Foundation, Polewali Mandar, West Sulawesi)." *Proceedings of the First International Seminar on Language, Literature, Culture and Education, ISLLCE, 15-16 November 2019, Kendari, Indonesia*. 2020. <<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>

⁴ X. Zhao and C. D. McClure, 'Gather.Town: A Gamification Tool to Promote Engagement and Establish Online Learning Communities for Language Learners', *RELC Journal*, 55.1 (2024), 240-45 <<https://doi.org/10.1177/00336882221097216>>.

⁵ نور حميمي بن زين الدين, نونج لكسناً كما, and زكريا عمر, 'استراتيجيات تعليم مهارة الكتابة وتعلمها عبر برنامج ويكي', *دراسات في استراتيجيات تعلم اللغة العربية* 2011 ..

⁶ Qusaiyen Qusaiyen, Tarmizi Ninoersy, and Ramadana Fitri, 'Rukoh Banda Aceh في تطوير وسيلة لوحة الجيوب في (LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 8.2 (2019) <<https://doi.org/10.22373/ls.v8i2.4557>>.

kosakata yang lebih baik dibandingkan metode tradisional.⁷ Temuan ini menegaskan potensi teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

Game edukasi *Bamboozle* menawarkan solusi inovatif untuk tantangan pembelajaran kosakata bahasa Arab. Al Irsyadi⁸ melakukan penelitian eksperimental dengan 200 siswa selama satu semester dan menemukan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata (40%) dan motivasi belajar (35%) pada kelompok yang menggunakan game edukasi. Sementara itu, meta-analisis Yudintseva terhadap 50 penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis game menghasilkan retensi kosakata 30% lebih tinggi dibandingkan metode konvensional⁹. Namun, kedua penelitian ini terbatas pada konteks pembelajaran bahasa Inggris dan tingkat pendidikan dasar-menengah, menciptakan kesenjangan dalam pemahaman efektivitasnya untuk pembelajaran bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi.

Di Indonesia, beberapa studi telah mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti pemanfaatan media power point¹⁰, media sosial¹¹ dan aplikasi mobile¹². Meskipun perkembangan game edukasi serius (*serious educational games*) menunjukkan potensi yang menjanjikan, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Sari dkk.¹³ yang mencari tahu pengaruh metode *Teams Games* dengan *kokami* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa yang menyimpulkan bahwa mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa, penelitian Felix dkk.¹⁴

⁷ Sandy Ilham Hakim Syasri and others, 'Model Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Anak-Anak', *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4.3 (2024) <<https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6428>>.

⁸ Fatah Yasin Al Irsyadi, Rifai Annas, and Yogie Indra Kurniawan, 'Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9.2 (2019) <<https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>>.

⁹ Anastasiya Yudintseva, 'Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review', *Open Journal of Social Sciences*, 03.10 (2015) <<https://doi.org/10.4236/jss.2015.310015>>.

¹⁰ Mabruhi, Mabruhi, and Hamzah Hamzah. "Pemanfaatan media microsoft power point dalam pembelajaran kemahiran berbahasa arab pada era digital." *Lughat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1.1 (2020): 11-22. <<https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>>.

¹¹ Ismail Suardi Wekke and Sanusi Hamid, 'Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83 (2013) <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.111>>.

¹² Wisnu Uriawan and Hadi Hidayat, 'Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android', *JURNAL ISTEK*, 10.2 (2017).

¹³ Novita Sari, et al. "Influence of Teams Games Method by Kokami and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes/Pengaruh Teams Games Method by Kokami dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab." *Lughat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 5.1 (2024): 75-104. <<https://doi.org/10.36915/la.v5i1.180>>

¹⁴ Zildomar Carlos Felix and others, 'A Fuzzy Set-Based Model for Educational Serious Games with 360-Degree Videos', *International Journal of Computer Games Technology*, 9.1 (2023), 1-18.

dengan model pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan yang berhasil meningkatkan performa belajar 52 peserta, penelitian-penelitian di Indonesia belum secara spesifik mengkaji efektivitas game edukasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi. Felix dkk. menemukan bahwa tanpa model evaluasi yang tepat dalam game edukasi, peserta dapat menyelesaikan game tanpa mencapai penguasaan minimal yang diharapkan, menggarisbawahi pentingnya desain pembelajaran yang cermat dalam pengembangan game edukasi. Keterbatasan ini menciptakan kebutuhan akan penelitian yang fokus pada konteks tersebut, terutama dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis game yang dapat secara efektif mengidentifikasi kesulitan belajar dan memberikan penguatan pedagogis yang sesuai.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas game edukasi Bamboozle dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, mengukur dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan mahasiswa, mengevaluasi persepsi mahasiswa terhadap implementasi Bamboozle, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi game edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi konkret, baik dalam pengembangan teoritis maupun aplikasi praktis.

Secara teoritis, penelitian ini akan menghasilkan model integrasi game edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab, *framework* evaluasi efektivitas teknologi pembelajaran bahasa, dan pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran kosakata berbasis teknologi. Dalam konteks praktis, penelitian ini akan menghasilkan panduan implementasi game edukasi dalam kurikulum bahasa Arab, strategi peningkatan keterlibatan mahasiswa melalui teknologi, serta model assessment berbasis game untuk pembelajaran kosakata.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara mahasiswa belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Platform digital seperti *Bamboozle* menawarkan fitur gamifikasi, umpan balik real-time, dan interaktivitas yang sesuai dengan preferensi belajar generasi digital¹⁵. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan dalam literatur tentang efektivitas integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi Indonesia.

¹⁵ Mahjabin Chowdhury and others, 'Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Development', *Computers and Education Open*, 6 (2024) <<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>>.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design*, spesifiknya *one-group pretest-posttest design*.¹⁶ Desain ini dipilih karena memungkinkan pengukuran perubahan yang terjadi pada kelompok subjek sebelum dan sesudah perlakuan, serta cocok untuk mengevaluasi efektivitas intervensi pembelajaran dalam skala kecil. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan dalam hal kontrol variabel eksternal, kelebihanannya terletak pada kemampuan mengukur perubahan secara langsung dan aplikatif dalam konteks pembelajaran yang natural.

Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (UNUGIRI). Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, terdiri dari 18 mahasiswa semester 4 yang mengikuti mata kuliah Bahasa Arab Tematik. Kriteria pemilihan sampel meliputi telah menyelesaikan mata kuliah dasar bahasa Arab, memiliki kemampuan dasar mengoperasikan teknologi pembelajaran, belum pernah menggunakan platform Bamboozle sebelumnya, dan memiliki tingkat kehadiran minimal 80% dalam semester berjalan.¹⁷

Penelitian ini menggunakan dua variabel utama. Variabel bebas adalah penggunaan game edukasi Bamboozle, didefinisikan sebagai implementasi platform pembelajaran interaktif yang memuat materi kosakata bahasa Arab tema media. Variabel terikat adalah keterampilan memahami kosakata bahasa Arab, mencakup kemampuan mengenali makna kosakata dalam konteks, menggunakan kosakata dalam kalimat, mengidentifikasi sinonim dan antonim, serta menerjemahkan kosakata dari dan ke bahasa Indonesia.

Instrumen penelitian terdiri dari tiga komponen utama. *Pertama*, tes kosakata berupa *pretest* dan *post test* yang terdiri dari 30 soal dengan validitas konten diuji oleh dua ahli bahasa Arab dan reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*. *Kedua*, lembar observasi untuk mengukur tingkat partisipasi mahasiswa dan interaksi dengan *platform*. *Ketiga*, kuesioner persepsi dengan 20 item menggunakan skala Likert 5 poin

¹⁶ Anin Asnidar and Junaid Junaid, 'Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8.1 (2022) <<https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1439>>.

¹⁷ Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', *Bandung: Alfabeta*, 2012 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.

untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran.¹⁸

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama selama tujuh minggu. Tahap persiapan berlangsung dua minggu untuk pengembangan instrumen dan pelatihan observer. Tahap pelaksanaan membutuhkan tiga minggu, mencakup *pretest*, implementasi pembelajaran, dan *post test*. Tahap analisis menghabiskan dua minggu untuk pengolahan data dan penyusunan laporan.¹⁹

Analisis data menggunakan beberapa metode statistik. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* mengingat jumlah sampel kurang dari 50. Uji-t berpasangan digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, sementara analisis deskriptif diterapkan untuk data observasi dan kuesioner. Seluruh pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS versi 25.

Hasil dan Pembahasan

Game Edukasi *Bamboozle*

Bamboozle adalah *platform* pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat dan menggunakan permainan edukasi dalam proses pembelajaran. Platform ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan melalui elemen gamifikasi.

1. Fitur-fitur *Bamboozle*

- a) Pembuatan Kuis: Pendidik dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, benar/salah, dan pertanyaan terbuka.
- b) Mode Permainan: *Bamboozle* menawarkan beberapa mode permainan, seperti mode tim dan mode individu, yang memungkinkan fleksibilitas dalam penerapannya di kelas.
- c) Umpan Balik Langsung: Platform ini memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, memungkinkan mereka untuk segera mengetahui jawaban yang benar.

¹⁸ Sugiyono, *Buku Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, Bandung: ALFABETA Bandung, 2021.

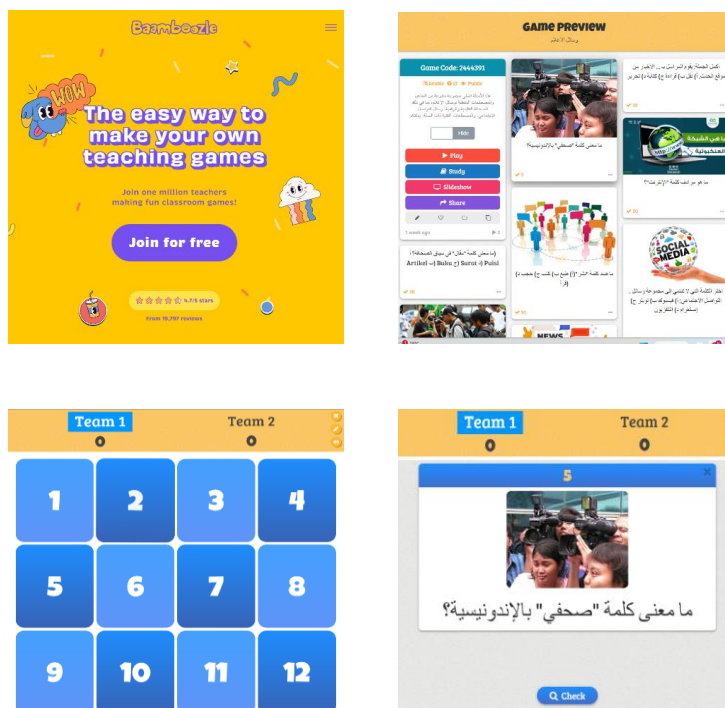
¹⁹ Adhi Kusumastuti and Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2020)
<<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=637LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+metode>

- d) Elemen Gamifikasi: *Bamboozle* mengintegrasikan elemen-elemen game seperti skor, papan peringkat, dan hadiah virtual untuk meningkatkan motivasi peserta didik.
2. Penerapan *Bamboozle* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dalam konteks penelitian ini, *Bamboozle* digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang berfokus pada kosakata bahasa Arab dengan tema media. Permainan ini dirancang untuk:
 - a) Memperkenalkan kosakata baru melalui pertanyaan pilihan ganda dan pencocokan.
 - b) Melatih penggunaan kosakata dalam konteks melalui pertanyaan terbuka.
 - c) Menguji pemahaman mahasiswa melalui berbagai jenis pertanyaan.
 3. Kelebihan *Bamboozle* dalam Pembelajaran Bahasa
 - a) Interaktivitas: *Bamboozle* memungkinkan interaksi langsung antara mahasiswa dan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
 - b) Visualisasi: *Platform* ini menyediakan elemen visual yang dapat membantu dalam mengasosiasikan kosakata dengan gambar atau konteks.
 - c) Kompetisi Sehat: Elemen kompetitif dalam *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif.
 - d) Fleksibilitas: *Bamboozle* dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, menjadikannya alat yang versatil untuk berbagai situasi pembelajaran.
 4. Tantangan dalam Penggunaan *Bamboozle*
 - a) Ketergantungan Teknologi: Penggunaan *Bamboozle* memerlukan akses internet dan perangkat digital, yang mungkin menjadi kendala di beberapa konteks pembelajaran.
 - b) Kurva Pembelajaran: Meskipun relatif mudah digunakan, beberapa pendidik dan peserta didik mungkin memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan platform ini.

+penelitian+kualitatif&ots=x4_mq4h2ow&sig=KLMYhB7bS34-mTp1MDZQcFTEAko&redir_esc=y#v=onepage&q=buku metode penelitian kualitatif&f=false>.

- c) Keseimbangan antara Hiburan dan Pembelajaran: Penting untuk memastikan bahwa aspek pembelajaran tidak terkalahkan oleh elemen hiburan dalam game.

Penggunaan *Bamboozle* dalam penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan potensi gamifikasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Arab, sambil mempertimbangkan tantangan dan keterbatasan yang mungkin muncul dalam implementasinya.



Gambar 1: Tampilan Game Edukasi *Bamboozle*

Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan game edukasi *Bamboozle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada tema media, dilakukan analisis komparatif antara skor *pretest* dan *posttest*. Analisis statistik menggunakan uji-t berpasangan dilakukan untuk menentukan signifikansi perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1: Hasil Uji-t Berpasangan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Tes	N	Mean	SD	T	Df	p-value	Cohen's d
<i>Pretest</i>	18	65.5	8.2	8.45	17	<0.001	1.99
<i>Posttest</i>	18	82.3	6.7				

Hasil analisis uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* ($M = 65.5$, $SD = 8.2$) dan *posttest* ($M = 82.3$, $SD = 6.7$); $t(17) = 8.45$, $p < 0.001$. Perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah 16.8 poin (95% CI [12.6, 21.0]). Ukuran efek (Cohen's d) dihitung sebesar 1.99, yang menurut konvensi Cohen termasuk dalam kategori efek besar.

Hasil analisis ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan game edukasi *Bamboozle* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab mahasiswa pada tema media. Peningkatan rata-rata sebesar 25.6% adalah substansial dalam konteks pembelajaran bahasa.

Ukuran efek yang besar ($d = 1.99$) menunjukkan bahwa intervensi ini tidak hanya menghasilkan peningkatan yang statistik signifikan, tetapi juga memiliki dampak praktis yang besar. Ini berarti bahwa penggunaan *Bamboozle* tidak hanya menghasilkan perubahan yang terdeteksi secara statistik, tetapi juga perubahan yang cukup besar untuk dianggap penting dalam konteks pendidikan.

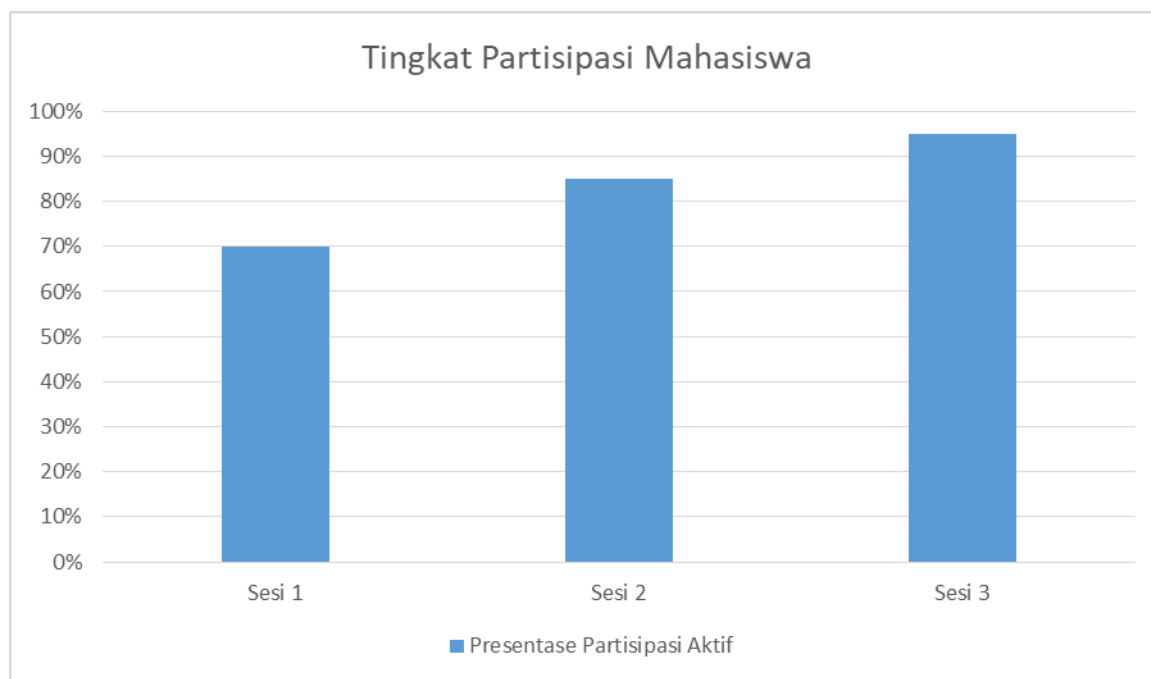
Penurunan standar deviasi dari *pretest* ke *posttest* juga menunjukkan bahwa intervensi ini membantu menyeragamkan tingkat kemampuan di antara mahasiswa, potensial mengurangi kesenjangan pengetahuan dalam kelas.

Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada tema media setelah penggunaan game edukasi *Bamboozle*. Peningkatan rata-rata sebesar 25.6% menunjukkan efektivitas intervensi dalam meningkatkan kemampuan kosakata mahasiswa.

Hasil Observasi Pembelajaran

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan game edukasi *Bamboozle*, observasi dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi dan keterlibatan mahasiswa. Observasi ini dilakukan selama tiga sesi pembelajaran, masing-masing berdurasi 90 menit.

Gambar 1: Tingkat Partisipasi Mahasiswa Selama Sesi Pembelajaran



Observasi pembelajaran yang dilakukan selama penggunaan game edukasi *Bamboozle* memberikan wawasan tentang tingkat partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab. Pengamatan ini dilaksanakan secara sistematis selama tiga sesi pembelajaran, dengan masing-masing sesi berlangsung selama 90 menit. Fokus utama observasi adalah pada tingkat keaktifan mahasiswa dalam berinteraksi dengan game *Bamboozle* dan partisipasi mereka dalam aktivitas pembelajaran yang terkait.

Hasil observasi menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dari sesi ke sesi. Pada sesi pertama, tercatat sekitar 70% mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar mahasiswa sudah terlibat, masih ada ruang untuk peningkatan. Pada sesi kedua, terjadi peningkatan yang cukup besar dengan 85% mahasiswa menunjukkan partisipasi aktif. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa mulai merasa lebih nyaman dan tertarik dengan metode pembelajaran menggunakan

Bamboozle. Akhirnya, pada sesi ketiga atau terakhir, tingkat partisipasi mencapai puncaknya dengan 95% mahasiswa aktif terlibat dalam pembelajaran.

Peningkatan bertahap ini dari 70% ke 85%, dan akhirnya ke 95%, menggambarkan efektivitas game edukasi *Bamboozle* dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa seiring waktu. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti meningkatnya familiaritas mahasiswa dengan platform *Bamboozle*, bertambahnya rasa percaya diri dalam menggunakan kosakata baru, atau meningkatnya motivasi karena elemen kompetitif dan interaktif dalam game. Peningkatan partisipasi yang konsisten ini juga menunjukkan potensi *Bamboozle* sebagai alat pembelajaran yang dapat mempertahankan dan bahkan meningkatkan minat mahasiswa dalam jangka waktu yang lebih panjang, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa.

Analisis Persepsi Mahasiswa

Kuesioner persepsi mahasiswa dianalisis untuk memahami tanggapan mereka terhadap penggunaan game edukasi *Bamboozle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Tabel 2: Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan *Bamboozle*

No.	Aspek	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Meningkatkan motivasi belajar	72%	22%	6%	0%	0%
2	Memudahkan pemahaman kosakata	67%	28%	5%	0%	0%
3	Meningkatkan motivasi belajar	78%	17%	5%	0%	0%
4	Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran	61%	33%	6%	0%	0%

Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan game edukasi *Bamboozle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas metode ini dari sudut pandang peserta didik. Kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa mencakup empat aspek utama: peningkatan motivasi belajar, kemudahan pemahaman kosakata, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, dan peningkatan partisipasi dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan respon yang sangat positif dari mahasiswa terhadap semua aspek yang dinilai.

Aspek pertama, peningkatan motivasi belajar, mendapat respon yang sangat menggembarakan dengan 72% mahasiswa sangat setuju dan 22% setuju bahwa *Bamboozle* meningkatkan motivasi belajar mereka. Hanya 6% yang bersikap netral, dan tidak ada mahasiswa yang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa *Bamboozle* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Terkait dengan kemudahan pemahaman kosakata, 67% mahasiswa sangat setuju dan 28% setuju bahwa *Bamboozle* memudahkan mereka dalam memahami kosakata baru. Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran interaktif yang ditawarkan oleh *Bamboozle* efektif dalam membantu mahasiswa menginternalisasi kosakata baru dengan lebih baik

Aspek penciptaan suasana belajar yang menyenangkan mendapat respon paling positif, dengan 78% mahasiswa sangat setuju dan 17% setuju. Ini menunjukkan bahwa *Bamboozle* berhasil mengubah persepsi pembelajaran kosakata dari tugas yang mungkin dianggap membosankan menjadi aktivitas yang menyenangkan. Terakhir, dalam hal peningkatan partisipasi pembelajaran, 61% mahasiswa sangat setuju dan 33% setuju bahwa *Bamboozle* meningkatkan partisipasi mereka. Meskipun persentase 'sangat setuju' sedikit lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, total 94% mahasiswa yang setuju atau sangat setuju tetap menunjukkan dampak positif yang signifikan. Secara keseluruhan, tidak ada mahasiswa yang menyatakan ketidaksetujuan pada semua aspek yang dinilai, yang mengonfirmasi penerimaan positif mahasiswa terhadap penggunaan *Bamboozle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Bamboozle*. 94% mahasiswa setuju atau sangat setuju bahwa *Bamboozle* meningkatkan motivasi belajar mereka, sementara 95% merasa bahwa game ini memudahkan pemahaman kosakata.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif yang signifikan dari penggunaan game edukasi *Bamboozle* terhadap peningkatan keterampilan memahami kosakata bahasa Arab mahasiswa. Peningkatan skor rata-rata sebesar 25.6% dari *pretest* ke *posttest*, dengan ukuran efek yang besar (Cohen's $d = 1.99$), mengindikasikan efektivitas metode ini dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi.

Observasi pembelajaran menunjukkan peningkatan partisipasi mahasiswa dari 70% pada sesi pertama menjadi 95% pada sesi terakhir. Fenomena ini mengindikasikan bahwa *Bamboozle* berhasil meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Namun, perlu dicatat bahwa peningkatan partisipasi ini mungkin tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan *Bamboozle*, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti familiaritas mahasiswa dengan materi atau dinamika kelompok yang berkembang selama sesi pembelajaran.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman mahasiswa, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan lima mahasiswa yang dipilih secara acak. Diantara komentar dan kesan mahasiswa seperti, Husnul Chotimah, ia menyatakan bahwa:

"*Bamboozle* membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih menarik. Saya merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena elemen kompetitif dalam game."

Mahasiswa yang lain seperti, Imam Prasojo, memberikan pernyataan bahwa:

"Visualisasi dalam *Bamboozle* membantu saya mengingat kosakata baru dengan lebih mudah."

Namun, ada juga tantangan yang diidentifikasi seperti pernyataan mahasiswa Ali Zainal, ia mengungkapkan bahwa:

"Terkadang koneksi internet yang tidak stabil mengganggu pengalaman belajar."

Persepsi positif mahasiswa terhadap penggunaan *Bamboozle*, terutama dalam hal meningkatkan motivasi (94%) dan memudahkan pemahaman kosakata (95%), mengonfirmasi potensi game edukasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Namun, penting untuk mempertimbangkan bahwa persepsi positif ini mungkin dipengaruhi oleh efek kebaruan (*novelty effect*) dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang dapat menurun seiring waktu.

Meskipun temuan ini menunjukkan hasil yang menjanjikan, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Ukuran sampel yang relatif kecil ($n=18$) dan durasi intervensi yang singkat (tiga sesi) membatasi generalisasi hasil. Selain itu, tidak adanya kelompok kontrol membuat sulit untuk memastikan bahwa peningkatan yang diamati secara eksklusif disebabkan oleh penggunaan *Bamboozle*.

Temuan hasil ini memberikan kontribusi unik dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi Indonesia, yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri. Penelitian ini menyoroti potensi integrasi teknologi dalam pembelajaran

bahasa Arab, namun juga menggarisbawahi perlunya pendekatan kritis dalam implementasi dan evaluasi metode pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi longitudinal dengan ukuran sampel yang lebih besar dan melibatkan kelompok kontrol. Hal ini akan memungkinkan analisis yang lebih komprehensif tentang efektivitas jangka panjang *Bamboozle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana game edukasi seperti *Bamboozle* dapat diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum bahasa Arab di perguruan tinggi akan memberikan wawasan berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi *Bamboozle* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan memahami kosakata bahasa Arab pada mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Arab UNUGIRI, dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 25.6% dari pretest ke posttest dengan ukuran efek yang besar (Cohen's $d = 1.99$), serta peningkatan konsisten dalam partisipasi mahasiswa dari 70% menjadi 95%. Persepsi mahasiswa terhadap *Bamboozle* juga sangat positif, dengan mayoritas setuju bahwa game ini meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman kosakata, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menunjukkan potensinya sebagai alternatif metode pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ukuran sampel dan durasi intervensi, temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif, dengan rekomendasi untuk penelitian lanjutan dalam skala yang lebih besar dan periode yang lebih panjang untuk memvalidasi temuan ini secara lebih komprehensif dan mengeksplorasi potensi jangka panjang penggunaan game edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi.

Daftar Rujukan

- Asnidar, Anin, and Junaid Junaid, 'Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8.1 (2022) <<https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1439>>
- Chowdhury, Mahjabin, L. Quentin Dixon, Li-Jen Kuo, Jonan Phillip Donaldson, Zohreh

- Eslami, Radhika Viruru, and others, 'Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Development', *Computers and Education Open*, 6 (2024) <<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>>
- Felix, Zildomar Carlos, Liliane S. Machado, Rodrigo Pinheiro de Toledo Vianna, and Ronei Marcos de Moraes, 'A Fuzzy Set-Based Model for Educational Serious Games with 360-Degree Videos', *International Journal of Computer Games Technology*, 9.1 (2023), 1–18
- Hamzah, Hamzah. "Learning Strategies for Arabic Grammar at the West Sulawesi in Understanding the Heritage Books (A Case Study at Allo Biqar Pambusuang Foundation, Polewali Mandar, West Sulawesi)." *Proceedings of the First International Seminar on Language, Literature, Culture and Education, ISLLCE, 15-16 November 2019, Kendari, Indonesia.* 2020. <<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>
- Al Irsyadi, Fatah Yasin, Rifai Annas, and Yogiek Indra Kurniawan, 'Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9.2 (2019) <<https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>>
- Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2020) <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=637LEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+metode+penelitian+kualitatif&ots=x4_mq4h2ow&sig=KLMYhB7bS34-mTp1MDZQcFTEAko&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+metode+penelitian+kualitatif&f=false>
- Mabruri, Mabruri, and Hamzah Hamzah. "Pemanfaatan media microsoft power point dalam pembelajaran kemahiran berbahasa arab pada era digital." *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1.1 (2020): 11-22. <<https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>>.
- Naderiheshi, Amirhossein, 'Review of Literature on Teaching English Vocabularies Through Games to Young Language Learners', *Journal of Language Teaching and Research*, 13.1 (2022) <<https://doi.org/10.17507/JLTR.1301.02>>
- Qusaiyen, Qusaiyen, Tarmizi Ninoersy, and Ramadana Fitri, 'Rukoh Banda Aceh تطوير وسيلة لوحة الجيوب في تعليم المفردات بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية', *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 8.2 (2019) <<https://doi.org/10.22373/ls.v8i2.4557>>
- Sandy Ilham Hakim Syasri, Nazruddin Safaat H, Muhammad Irsyad, and Febi Yanto, 'Model Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Anak-Anak', *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4.3 (2024) <<https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6428>>
- Sari, Novita, et al. "Influence of Teams Games Method by Kokami and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes/Pengaruh Teams Games Method by Kokami dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa

- Arab." Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab 5.1 (2024): 75-104. <<https://doi.org/10.36915/la.v5i1.180>>
- Sugiyono, *Buku Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D dan Penelitian Pendidikan)*, Bandung: ALFABETA Bandung, 2021
- , *'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D'*, Bandung: ALFABETA Bandung, 2012 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>
- Uriawan, Wisnu, and Hadi Hidayat, 'Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android', *JURNAL ISTEK*, 10.2 (2017)
- Wekke, Ismail Suardi, 'Arabic Teaching and Learning: A Model from Indonesian Muslim Minority', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191 (2015) <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.236>>
- Wekke, Ismail Suardi, and Sanusi Hamid, 'Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83 (2013) <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.111>>
- Yudintseva, Anastasiya, 'Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review', *Open Journal of Social Sciences*, 03.10 (2015) <<https://doi.org/10.4236/jss.2015.310015>>
- Zhao, X., and C. D. McClure, 'Gather.Town: A Gamification Tool to Promote Engagement and Establish Online Learning Communities for Language Learners', *RELC Journal*, 55.1 (2024), 240–45 <<https://doi.org/10.1177/00336882221097216>>
- نور حميمي بن زين الدين, نونج لكسناً كما, and زكريا عمر, 'استراتيجيات تعليم مهارة الكتابة وتعلمها عبر برنامج ويكي in , دراسات في استراتيجيات تعلم اللغة العربية, ٢٠١١