



## **JPM: Jurnal Penelitian Madrasah**

Volume 1, Nomor 1, Maret 2026 (1-9)

p-ISSN: XXXX-XXXX, e-ISSN: XXXX-XXXX

<https://ejournal.darulfaizin.or.id/index.php/jpm>

# **Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab melalui Game-Based Learning di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman**

**Azel Mutia Azzahra<sup>1</sup>, Ridwan<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Pematang

Email: [jelazhar001@gmail.com](mailto:jelazhar001@gmail.com)

<b>Info Artikel</b>	<b>Abstrak</b>
Diterima : 26/02/2026 Direvisi : 03/03/2026 Diterbitkan : 08/03/2026	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui Game-Based Learning (GBL) di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggali proses implementasi, dampak terhadap penguasaan mufradat, serta faktor pendukung dan penghambatnya. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes penguasaan kosakata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan seperti memory card, teka-teki silang, dan bingo Bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta retensi kosakata siswa. Integrasi metode asosiasi langsung (direct association method) memperkuat pemahaman konseptual sebelum penguatan melalui permainan. Peningkatan penguasaan kosakata terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenali, menyebutkan, dan menuliskan kata secara lebih cepat dan tepat. Meskipun demikian, implementasi GBL menghadapi tantangan berupa pengelolaan waktu, dinamika kelas, serta keterbatasan fasilitas. Secara keseluruhan, GBL terbukti menjadi strategi inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.
<b>Kata Kunci:</b> <i>Game-Based Learning; Kosakata Bahasa Arab; Strategi Pembelajaran; Motivasi Belajar; Direct Association Method.</i>	

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Arab memiliki posisi yang sangat strategis dalam sistem pendidikan Islam, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah. Sebagai bahasa Al-Qur'an dan sumber utama ajaran Islam, bahasa Arab tidak hanya dipelajari sebagai bahasa asing, tetapi juga sebagai instrumen pemahaman terhadap teks-teks keagamaan. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab sejak jenjang pendidikan dasar menjadi fondasi penting dalam membentuk kompetensi religius dan akademik peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata (mufradat) merupakan komponen dasar yang menentukan keberhasilan pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah) (Sa'adiyah et al., 2024; Aziza & Muliansyah,

2020). Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami struktur bahasa maupun menggunakannya dalam komunikasi.

Namun demikian, realitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan adanya berbagai tantangan pedagogis. Bahasa Arab sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Metode pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional, seperti ceramah dan hafalan semata, menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya retensi kosakata dan kurang optimalnya hasil belajar. Padahal, karakteristik peserta didik usia sekolah dasar cenderung aktif, menyukai aktivitas bermain, dan membutuhkan pendekatan pembelajaran

---

yang kontekstual serta menyenangkan.

Dalam konteks tersebut, inovasi pedagogis menjadi kebutuhan mendesak. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik anak usia Madrasah Ibtidaiyah adalah Game-Based Learning (GBL). Pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar (Wahyudi et al., 2022; Sulmayanti et al., 2025). Pendekatan ini memanfaatkan prinsip bahwa bermain merupakan aktivitas alami anak yang memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Dengan menggabungkan unsur tantangan, kompetisi, dan interaksi, game-based learning mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan bermakna.

Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman sebagai lembaga pendidikan berbasis Al-Qur'an berupaya melakukan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan game-based learning, khususnya pada kelas III. Implementasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang menjadi fondasi keterampilan berbahasa mereka. Sekolah ini memiliki visi melahirkan generasi Qur'ani berakhlakul karimah dan berkompentensi akademik, sehingga penguatan bahasa Arab menjadi bagian integral dari kurikulum yang dikembangkan.

Secara teoretis, game-based learning berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan (Babullah, 2022; Gunanto, 2021). Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengulangan materi dalam konteks yang menyenangkan. Selain itu, teori motivasi diri (self-determination theory) menjelaskan bahwa unsur kebebasan, tantangan, dan penghargaan dalam permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Ikadarny, 2025; Iriaji et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab, pengulangan yang dikemas dalam bentuk permainan membantu memperkuat memori jangka panjang melalui proses elaborative rehearsal.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game-based learning memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan

kosakata bahasa. Studi yang dilakukan oleh Prasipi et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan game berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa sekolah dasar meningkatkan kemampuan mengenali dan menggunakan kosakata baru secara signifikan. Studi lain menunjukkan bahwa aplikasi game interaktif mampu meningkatkan retensi kosakata dibandingkan metode konvensional (Herlianti et al., 2025; Tama et al., 2025). Selanjutnya penelitian lain juga melaporkan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran bahasa Arab meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak siswa secara simultan (Moenir, 2024; Riva'I et al., 2025). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas game-based learning, implementasi konkret pada konteks madrasah dengan karakteristik religius dan kurikulum terpadu masih relatif terbatas. Banyak studi berfokus pada penggunaan aplikasi digital, sementara integrasi permainan tradisional dan interaktif dalam konteks kelas berbasis nilai-nilai Islam belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian mengenai strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui game-based learning di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman menjadi penting untuk memberikan gambaran empiris yang kontekstual.

Urgensi penelitian ini semakin kuat apabila dikaitkan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi harus mampu mengembangkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Game-based learning menyediakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan strategi dalam menyelesaikan tantangan permainan. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, permainan seperti memory card, teka-teki silang, bingo bahasa Arab, dan lomba menulis kosa kata terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Aktivitas ini memungkinkan siswa mengulang kosakata dalam berbagai konteks sehingga memperkuat pemahaman mereka.

Selain itu, pendekatan direct association method yang diterapkan guru dalam mengenalkan kosakata tanpa terjemahan langsung memperkaya pengalaman belajar

---

siswa. Metode ini mendorong siswa mengasosiasikan kata dengan konteks nyata, bukan sekadar menghafal arti. Ketika dikombinasikan dengan game-based learning, strategi ini berpotensi memperkuat pemahaman konseptual sekaligus meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata bahasa Arab.

Dari sisi kelembagaan, Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman memiliki sarana dan prasarana yang relatif memadai meskipun masih terdapat keterbatasan media pembelajaran dan laboratorium komputer. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi game-based learning tidak selalu harus bergantung pada teknologi canggih, tetapi dapat memanfaatkan permainan sederhana yang dirancang kreatif oleh guru. Dengan demikian, penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi madrasah lain yang memiliki keterbatasan fasilitas namun ingin menerapkan pembelajaran inovatif.

Secara konseptual, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa strategi pembelajaran yang tepat akan memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata. Kerangka konseptual penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: strategi game-based learning → peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa → peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji hasil belajar, tetapi juga proses implementasi, faktor pendukung dan penghambat, serta respons siswa dan guru terhadap strategi yang diterapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui game-based learning di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman. Fokus kajian mencakup proses implementasi, bentuk permainan yang digunakan, pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata siswa, serta evaluasi terhadap efektivitas strategi tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan serta kontribusi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk

menganalisis strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui Game-Based Learning (GBL) di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam proses implementasi, pengalaman guru dan siswa, serta dinamika pembelajaran yang terjadi dalam konteks nyata. Studi kasus memungkinkan peneliti memperoleh gambaran komprehensif mengenai strategi yang diterapkan pada satu kelas secara spesifik dan kontekstual.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman yang berlokasi di Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat. Subjek penelitian terdiri atas guru Bahasa Arab kelas III dan 16 siswa kelas III sebagai partisipan utama. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam implementasi game-based learning.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan tes penguasaan kosakata. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan permainan seperti memory card game, teka-teki silang, dan bingo Bahasa Arab dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, serta dampak strategi tersebut terhadap motivasi dan penguasaan kosakata. Dokumentasi mencakup RPP, modul ajar, media permainan, serta hasil karya siswa. Tes kosakata diberikan sebelum dan sesudah penerapan GBL untuk melihat perubahan penguasaan kosakata.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, kategorisasi tematik, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber, member checking, serta audit trail untuk memastikan kredibilitas dan konsistensi temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Implementasi Strategi Game-Based Learning dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

Implementasi strategi Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman dilaksanakan secara sistematis dan terintegrasi dalam perencanaan pembelajaran guru. Strategi ini tidak diposisikan sebagai aktivitas tambahan

---

semata, melainkan menjadi pendekatan inti dalam upaya meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Latar belakang penerapan strategi ini berangkat dari kebutuhan untuk memperkuat retensi kosakata siswa yang sebelumnya masih menunjukkan kelemahan dalam mengingat dan menggunakan kata-kata Bahasa Arab secara konsisten. Guru menyadari bahwa metode konvensional yang mengandalkan pengulangan verbal dan latihan tertulis belum sepenuhnya efektif dalam membangun memori jangka panjang, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai permainan, dan membutuhkan stimulasi visual serta kinestetik.

Secara pedagogis, implementasi GBL diawali dengan tahap perencanaan yang tercermin dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam perencanaan tersebut, guru merumuskan tujuan pembelajaran yang berfokus pada penguasaan kosakata tematik, seperti nama-nama benda di lingkungan kelas, angka, warna, serta kosakata keseharian yang relevan dengan pengalaman siswa. Strategi permainan dirancang sebagai sarana untuk mencapai indikator kompetensi yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tidak bersifat improvisasi spontan, melainkan telah dipertimbangkan secara matang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terstruktur.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi untuk mengaktifkan kembali kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Guru mengajukan pertanyaan ringan dan melakukan dialog sederhana dalam Bahasa Arab guna membangun kesiapan mental siswa sebelum memasuki sesi inti. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara materi lama dan materi baru, sekaligus sebagai pemanasan yang membantu siswa lebih fokus. Setelah itu, guru memperkenalkan kosakata baru menggunakan pendekatan *direct association method*, yaitu metode yang mengaitkan kata secara langsung dengan objek atau pengalaman nyata tanpa menerjemahkannya terlebih dahulu ke dalam Bahasa Indonesia. Sebagai contoh, ketika mengenalkan kata الطائرة (pesawat), guru menghubungkannya dengan maskapai yang familiar bagi siswa. Pendekatan ini membantu membangun asosiasi semantik yang lebih kuat karena siswa memahami makna kata melalui konteks

konkret, bukan sekadar hafalan arti.

Setelah pengenalan kosakata baru, kegiatan inti pembelajaran diisi dengan berbagai bentuk permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Salah satu permainan yang sering digunakan adalah *memory card game*, di mana siswa diminta mencocokkan kartu bergambar dengan kartu bertuliskan kosakata Bahasa Arab. Permainan ini melibatkan aspek visual dan daya ingat jangka pendek yang kemudian diperkuat melalui pengulangan. Siswa bekerja dalam kelompok kecil dan bergiliran membuka kartu untuk menemukan pasangan yang sesuai. Interaksi antaranggota kelompok tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong kolaborasi dan diskusi spontan mengenai kosakata yang sedang dipelajari. Dalam proses tersebut, siswa secara tidak sadar mengulang kata-kata yang sama berkali-kali, sehingga memperkuat retensi memori mereka.

Selain permainan kartu memori, guru juga menggunakan teka-teki silang Bahasa Arab yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Dalam permainan ini, siswa diminta mengisi kotak-kotak berdasarkan petunjuk gambar atau definisi sederhana. Aktivitas ini melatih kemampuan membaca huruf Arab dan memahami struktur ejaan kosakata secara tepat. Proses berpikir yang terlibat dalam menyusun huruf demi huruf membantu siswa membangun koneksi yang lebih dalam antara bunyi dan bentuk tulisan. Di samping itu, permainan bingo Bahasa Arab juga diterapkan sebagai variasi strategi. Guru menyebutkan kosakata secara lisan, dan siswa harus segera mengenali serta menandai kata yang sesuai pada kartu bingo mereka. Unsur kompetisi dalam permainan ini meningkatkan antusiasme dan fokus siswa, sekaligus melatih keterampilan menyimak mereka.

Selama proses implementasi, suasana kelas menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa tampak lebih aktif, bersemangat, dan terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif ketika permainan berlangsung. Fenomena ini menunjukkan bahwa GBL mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan partisipatif. Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial, interaksi yang terjadi selama permainan memungkinkan siswa

---

membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan kerja sama dengan teman sebaya. Proses belajar tidak lagi bersifat satu arah dari guru ke siswa, melainkan menjadi dialogis dan kolaboratif.

Dari sudut pandang psikologi kognitif, implementasi GBL mencerminkan prinsip elaborative rehearsal, yaitu penguatan memori melalui pengulangan yang bermakna (Sandi & Neviyarni, 2021). Pengulangan dalam konteks permainan terjadi secara alami dan menyenangkan, berbeda dengan pengulangan mekanis yang sering menimbulkan kejenuhan. Ketika siswa terlibat dalam permainan, mereka terdorong untuk mengingat kosakata demi mencapai tujuan permainan, sehingga motivasi intrinsik mereka meningkat. Hal ini selaras dengan teori self-determination yang menekankan pentingnya rasa kompetensi dan otonomi dalam meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun demikian, implementasi strategi ini juga menghadapi beberapa tantangan. Pengelolaan waktu menjadi salah satu kendala utama, karena aktivitas permainan sering memerlukan durasi yang lebih panjang dibanding metode ceramah. Guru harus cermat dalam mengatur alokasi waktu agar seluruh materi tetap tersampaikan tanpa mengurangi kualitas permainan. Selain itu, dinamika kelas yang lebih aktif terkadang menimbulkan kebisingan yang memerlukan pengendalian agar tetap kondusif. Keterbatasan fasilitas teknologi juga menjadi pertimbangan, meskipun sebagian besar permainan yang digunakan berbasis manual dan tidak memerlukan perangkat digital canggih.

Secara keseluruhan, implementasi strategi Game-Based Learning dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman kosakata. Strategi ini tidak hanya relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, tetapi juga sejalan dengan kebutuhan inovasi pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Melalui integrasi permainan yang terencana dan kontekstual, pembelajaran kosakata tidak lagi dipandang sebagai aktivitas hafalan yang monoton, melainkan sebagai pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

## **2. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab melalui Game-Based**

### **Learning**

Penerapan strategi Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Penguasaan kosakata sebagai fondasi keterampilan berbahasa menjadi indikator utama dalam penelitian ini, karena mufradat merupakan prasyarat bagi berkembangnya kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Arab. Sebelum penerapan GBL, guru mengidentifikasi bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diajarkan, terutama ketika diminta menggunakannya kembali dalam konteks berbeda. Retensi jangka panjang belum terbentuk secara optimal, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu memperkuat proses internalisasi bahasa.

Setelah implementasi GBL dilakukan secara konsisten, terjadi perubahan yang cukup mencolok dalam performa siswa. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali, menyebutkan, dan menuliskan kosakata Bahasa Arab yang telah dipelajari. Pengulangan kosakata melalui berbagai bentuk permainan membuat siswa terpapar pada kata yang sama dalam konteks yang beragam, sehingga memperkuat jaringan asosiasi dalam memori mereka. Misalnya, kosakata tentang benda-benda di kelas tidak hanya diperkenalkan secara verbal, tetapi juga dihadirkan dalam permainan kartu memori, teka-teki silang, serta aktivitas bingo. Pola pengulangan yang variatif ini membantu siswa memindahkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang.

Secara kognitif, peningkatan penguasaan kosakata dapat dijelaskan melalui teori elaborative rehearsal (Sandi & Neviyarni, 2021) yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diingat apabila diulang dalam konteks bermakna. Dalam permainan, siswa tidak sekadar menghafal kata, tetapi menggunakannya untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memenangkan permainan atau menyelesaikan tantangan. Motivasi intrinsik yang muncul selama permainan memperkuat keterlibatan mental siswa, sehingga proses encoding informasi menjadi lebih dalam. Ketika siswa terlibat aktif secara emosional dan sosial, daya serap terhadap kosakata juga meningkat.

Selain aspek kognitif, peningkatan penguasaan kosakata juga terlihat dari aspek afektif. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif atau kurang percaya diri dalam menyebutkan kosakata Bahasa Arab mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan menjawab pertanyaan guru. Hal ini mengindikasikan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan kemampuan linguistik, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa. Permainan menciptakan suasana yang tidak mengancam, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang suportif ini berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif.

Peningkatan penguasaan kosakata juga dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi GBL. Meskipun penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data evaluatif menunjukkan adanya perbaikan dalam kemampuan siswa menjawab soal terkait pengenalan dan penggunaan kosakata. Siswa lebih cepat dalam mengenali kata yang didengar, lebih tepat dalam menuliskan ejaan huruf Arab, dan lebih mampu mengaitkan kosakata dengan gambar atau konteks tertentu. Perubahan ini menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan memiliki pengaruh terhadap akurasi dan kecepatan respons siswa dalam memproses bahasa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata tidak hanya diukur dari kemampuan mengingat arti kata, tetapi juga dari kemampuan menggunakannya dalam kalimat sederhana. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setelah mengikuti beberapa sesi permainan, siswa lebih mudah menyusun frasa atau kalimat pendek menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Misalnya, ketika diminta menyebutkan benda di kelas dalam Bahasa Arab, siswa mampu menyebutkan beberapa kosakata secara berurutan tanpa bantuan guru. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam fluensi dasar berbahasa.

Dari perspektif teori konstruktivisme, peningkatan ini terjadi karena siswa membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung (Casfian et al., 2024). Permainan memungkinkan mereka berinteraksi dengan kata-kata dalam situasi yang menyerupai pengalaman nyata. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan kelompok memperkaya proses negosiasi makna. Ketika satu siswa lupa suatu kata, siswa lain membantu mengingatkan, sehingga

terjadi proses pembelajaran kolaboratif. Proses ini memperkuat jaringan sosial sekaligus memperdalam pemahaman linguistik.

Peningkatan penguasaan kosakata juga berkaitan dengan variasi stimulus yang diberikan selama permainan. Aktivitas visual seperti mencocokkan gambar dengan kata merangsang memori visual, sementara aktivitas mendengarkan dalam permainan bingo melatih pemrosesan auditif. Kombinasi berbagai modalitas belajar ini sesuai dengan teori multiple intelligences yang menekankan bahwa setiap anak memiliki kecenderungan belajar yang berbeda. Dengan menyediakan variasi aktivitas, GBL memberikan kesempatan bagi siswa dengan gaya belajar berbeda untuk memahami kosakata secara optimal.

Meskipun demikian, peningkatan penguasaan kosakata tidak terjadi secara instan. Proses ini memerlukan konsistensi penerapan strategi dan penguatan berkelanjutan dari guru. Guru tetap melakukan evaluasi dan refleksi untuk memastikan bahwa permainan yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, guru mengombinasikan permainan dengan latihan tertulis untuk memperkuat aspek motorik dan ortografis dalam penulisan huruf Arab. Integrasi antara permainan dan latihan formal ini membantu menjaga keseimbangan antara aspek menyenangkan dan aspek akademik dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Game-Based Learning berkontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas III. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek kognitif berupa kemampuan mengenali dan mengingat kata, tetapi juga pada aspek afektif berupa peningkatan motivasi dan kepercayaan diri. Strategi ini membuktikan bahwa pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dapat dilakukan secara inovatif tanpa mengurangi kedalaman materi. Dengan pendekatan yang tepat, permainan dapat menjadi medium efektif untuk memperkuat fondasi linguistik siswa secara berkelanjutan.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Game-Based Learning**

Implementasi strategi Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman tidak terlepas dari

---

berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan maupun kendalanya. Keberhasilan suatu strategi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh desain metode itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan guru, karakteristik siswa, dukungan lingkungan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Dalam konteks penelitian ini, faktor-faktor tersebut berperan signifikan dalam menentukan sejauh mana GBL mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara optimal.

Salah satu faktor pendukung utama adalah kompetensi dan kreativitas guru dalam merancang serta mengelola permainan. Guru Bahasa Arab kelas III menunjukkan kemampuan pedagogis yang adaptif dengan mengintegrasikan berbagai bentuk permainan seperti memory card, teka-teki silang, dan bingo Bahasa Arab ke dalam pembelajaran. Kreativitas guru terlihat dari kemampuannya memodifikasi materi kosakata menjadi aktivitas yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan dinamika permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Kemampuan mengelola kelas yang dinamis dan menjaga keseimbangan antara unsur bermain dan belajar menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan implementasi GBL.

Selain kompetensi guru, karakteristik siswa kelas III yang secara umum menyukai aktivitas bermain juga menjadi faktor pendukung signifikan. Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan kebutuhan eksplorasi dan aktivitas fisik. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Unsur kompetisi sehat dan tantangan dalam permainan memicu motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Motivasi ini berkontribusi terhadap peningkatan fokus dan retensi kosakata yang dipelajari.

Lingkungan sekolah yang mendukung inovasi pembelajaran juga menjadi faktor pendukung. Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman memiliki visi pendidikan berbasis nilai-nilai Al-Qur'an dan penguatan kompetensi bahasa, sehingga pengembangan metode pembelajaran Bahasa Arab mendapatkan perhatian khusus. Dukungan institusional ini memberikan ruang bagi guru

untuk bereksperimen dengan pendekatan baru tanpa tekanan administratif yang berlebihan. Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelas yang relatif terbatas memungkinkan guru memantau partisipasi setiap individu secara lebih efektif selama permainan berlangsung.

Faktor pendukung lainnya adalah integrasi pendekatan direct association method dalam pengenalan kosakata. Metode ini membantu siswa memahami makna kata secara kontekstual sebelum memasuki sesi permainan. Dengan adanya asosiasi yang jelas antara kata dan objek nyata, permainan menjadi sarana penguatan yang efektif, bukan sekadar aktivitas hiburan. Kombinasi antara pendekatan kontekstual dan permainan interaktif memperkuat struktur kognitif siswa dalam memproses bahasa.

Namun demikian, implementasi GBL juga menghadapi sejumlah faktor penghambat. Salah satu kendala utama adalah pengelolaan waktu pembelajaran. Aktivitas permainan cenderung membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan metode ceramah. Dalam praktiknya, guru harus menyesuaikan durasi permainan agar tidak mengurangi waktu untuk refleksi dan evaluasi materi. Ketika permainan berlangsung terlalu lama, ada risiko materi tambahan tidak tersampaikan secara optimal. Oleh karena itu, perencanaan waktu yang matang menjadi aspek krusial dalam keberhasilan implementasi.

Kendala lain yang muncul adalah dinamika kelas yang menjadi lebih aktif dan kadang sulit dikendalikan. Antusiasme siswa yang tinggi selama permainan terkadang memicu kebisingan dan distraksi. Guru harus memiliki strategi manajemen kelas yang efektif agar suasana tetap kondusif. Tanpa pengelolaan yang tepat, unsur bermain dapat mendominasi sehingga tujuan pembelajaran menjadi kurang terarah. Hal ini menunjukkan bahwa GBL memerlukan keseimbangan antara kebebasan eksplorasi dan kontrol pedagogis.

Keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi tantangan tersendiri. Meskipun sekolah memiliki fasilitas yang cukup memadai, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab belum sepenuhnya optimal. Sebagian besar permainan masih berbasis manual, seperti kartu cetak dan lembar kerja. Meskipun tidak mengurangi efektivitas secara signifikan, keterbatasan ini membatasi variasi permainan berbasis teknologi yang dapat memberikan

pengalaman belajar lebih interaktif. Namun demikian, kondisi ini sekaligus menunjukkan bahwa kreativitas guru mampu mengatasi keterbatasan fasilitas dengan merancang permainan sederhana yang tetap efektif.

Selain faktor eksternal, terdapat pula faktor internal siswa yang menjadi penghambat. Perbedaan tingkat kemampuan dan kecepatan belajar antar siswa menyebabkan hasil yang dicapai tidak sepenuhnya merata. Beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami dan mengingat kosakata meskipun telah mengikuti permainan secara aktif. Perbedaan ini menuntut guru untuk memberikan perhatian individual dan diferensiasi strategi dalam permainan. Jika tidak diantisipasi, siswa dengan kemampuan lebih rendah dapat merasa tertinggal atau kurang percaya diri.

Faktor konsistensi juga menjadi tantangan dalam implementasi GBL. Efektivitas permainan sangat bergantung pada keberlanjutan penerapannya. Jika strategi ini hanya diterapkan sesekali, dampaknya terhadap retensi kosakata tidak akan maksimal. Oleh karena itu, komitmen guru untuk secara konsisten mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran menjadi penentu keberhasilan jangka panjang. Konsistensi ini membutuhkan energi dan kreativitas yang berkelanjutan, yang dalam praktiknya dapat menjadi tantangan tersendiri.

Secara keseluruhan, implementasi Game-Based Learning dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kelas III menunjukkan bahwa faktor pendukung dan penghambat saling berinteraksi dalam menentukan keberhasilan strategi ini. Kompetensi guru, karakteristik siswa, dukungan lingkungan sekolah, serta pendekatan kontekstual menjadi pilar utama yang memperkuat efektivitas GBL. Di sisi lain, kendala waktu, manajemen kelas, keterbatasan fasilitas, serta variasi kemampuan siswa menjadi tantangan yang memerlukan solusi adaptif. Dengan pengelolaan yang tepat, faktor-faktor penghambat tersebut dapat diminimalkan sehingga potensi GBL sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat dioptimalkan secara berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab melalui Game-Based Learning (GBL) di kelas

III Madrasah Ibtidaiyah Sahabat Qur'an Dar Eliman memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan mufradat siswa. Implementasi permainan seperti memory card, teka-teki silang, dan bingo Bahasa Arab mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Integrasi metode asosiasi langsung (direct association method) dalam pengenalan kosakata memperkuat pemahaman konseptual siswa sebelum memasuki tahap penguatan melalui permainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, dan menuliskan kosakata Bahasa Arab, tetapi juga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pengulangan kosakata dalam konteks permainan membantu memperkuat retensi memori jangka panjang, sehingga siswa lebih mudah menggunakan kosakata dalam situasi pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, GBL berfungsi tidak hanya sebagai variasi metode, tetapi sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam membangun fondasi linguistik siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Meskipun demikian, implementasi strategi ini menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu, manajemen kelas, variasi kemampuan siswa, serta fasilitas pembelajaran yang belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, keberhasilan GBL sangat bergantung pada kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang permainan yang relevan, mengatur waktu secara efisien, serta melakukan penguatan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Game-Based Learning merupakan strategi inovatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam penguatan penguasaan kosakata secara efektif dan berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan berbahasa Arab dengan pendekatan komprehensif. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71.
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152.

- 
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Gunanto, S. G. (2021). Game-based learning: Media konstruktif pembelajaran mandiri bagi siswa. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 71–76.
- Herlianti, N. Y., Istiq'faroh, N., Hendratno, H., & Subrata, H. (2025). Pengaruh media Blooket berbasis gamifikasi terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa bilingual sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(11), 3101–3115.
- Ikadarny. (2025). Dampak model pembelajaran berbasis bermain terhadap motivasi belajar renang siswa sekolah dasar: Sebuah kajian systematic literature review (SLR). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(4), 1103–1112.
- Iriaji, Ratnawati, I., Prasetyo, A. R., Nazwa, V. N., & Hamdani, A. Y. (2025). Pola penerapan workshop edusosiopreneurship seni lukis memotret kekayaan alam Pacitan melalui pendekatan self determination theory dan game-based learning untuk hilirisasi merchandise komunitas. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 886–904.
- Moenir, N. L. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran artificial intelligence (AI) aplikasi TalkPal untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTs Darussalam Tangerang. *INTIFA: Journal of Education and Language*, 1(4), 415–429.
- Prasipi, J., Zuliana, E., & Fauziah, A. (2025). Inovasi pembelajaran bahasa Arab: Implementasi Wordwall sebagai media game edukasi interaktif. [Nama jurnal tidak terlihat lengkap di halaman pertama], 337–353.
- Riva'i, A. M., Aman, M., & Kusni, N. (2025). Efektivitas penggunaan aplikasi Arabits dalam meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Al-Khoeriyatus Sa'adah Tigaraksa. *INTIFA: Journal of Education and Language*, 2(1), 140–148.
- Sa'adiyah, H., Deviona, N. P., Yati, M., Saputra, I., & Aniati, I. (2024). Strategi penerapan al-lu'bah al-lugawiyah dalam pembelajaran mufradat. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 107–119.
- Sandi, A., & Neviyarni. (2021). Ingatan II: Pengorganisasian, lupa dan model-model ingatan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 115–123.
- Sulmayanti, I., Kandau, T. L., & Yanti, Y. (2025). Pembelajaran berbasis games berbahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar di era digital. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3).
- Tama, D. A., Nursaadah, S., Kartono, F. K., Mashudi, F. A., & Lestari, H. R. (2025). Analisis efektivitas aplikasi Drops dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang pada pemula. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 122–128.
- Wahyudi, A., Wildana, A., Karsinah, & Pratama, J. (2022). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis game di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo. *EDMA: Education Management Journal*, 3(1), 16–25.