

PEMANFAATAN MEDIA EDUCAPLAY SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB
SISWA KELAS XI MAN 2 POLEWALI MANDAR





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara (i), Syalesya Amani Fatiha, NIM. 105241107821 yang berjudul "Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar." telah diujikan pada hari: Sabtu, 19 Dzulqaidah 1446 H./ 17 Mei 2025 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

19 Dzulqaidah 1446 H.

Makassar, -----

17 Mei 2025 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Mahlani S, S. Th.I., M.A. (.....)

Sekretaris : Abdillah S. S. Pd.I., M.A. (.....)

Anggota : Ummu Fadhilah Imran Ibrahim, Lc., M. Pd. (.....)

Muhammad Yasin, Lc., M.A. (.....)

Pembimbing I : Nur Fadilah Amin, S. Pd.I., M. Pd.I. (.....)

Pembimbing II: Anshar, Lc., M.A. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NBM: 774 234



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Sabtu, 19 Dzulqaidah 1446 H./ 17 Mei 2025 M. Tempat: Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : Syalesya Amani Fatiha

NIM : 105241107821

Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar.

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NIDN. 0906077301

Sekretaris,

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., M.A.
NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Mahlani S, S. Th.I., M.A.

(.....)

2. Abdillah S. S. Pd.I., M.A.

(.....)

3. Ummu Fadhilah Imran Ibrahim, Lc., M. Pd.

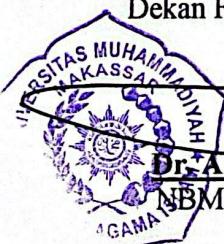
(.....)

4. Muhammad Yasin, Lc., M.A.

(.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,


Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NBM. 774 234

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Syalesya Amani Fatiha
NIM : 105241107821
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Agama Islam
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya
Meningkatkan Minat Belajar bahasa Arab Siswa Kelas XI
MAN 2 Polewali Mandar

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
3. Apabila saya melanggar pernyataan pada butir (1) dan (2), maka saya bersedia untuk menerima sanksi akademik, sesuai dengan aturan yang berlaku.

Makassar, 6 Jumadil Awwal 1447 H

28 Oktober 2025 M

Yang Membuat Pernyataan



METERAI TEMPAL

Syalesya Amani Fatiha

Nim: 105241107821

MOTTO

لَمَّا مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانْصَبْ (٧) وَالِّي رَبِّكَ فَأَرْغَبْ (٨)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

“Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”

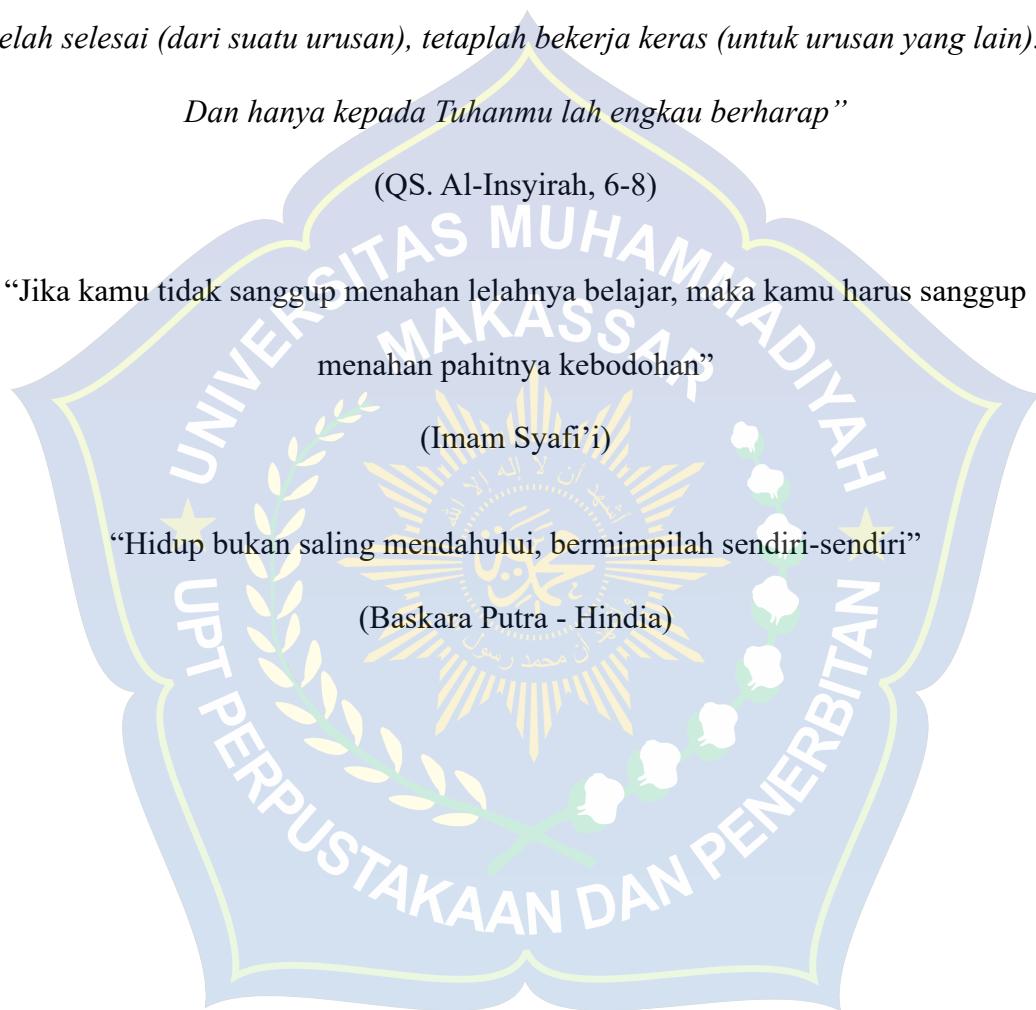
(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan pahitnya kebodohan”

(Imam Syafii)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Baskara Putra - Hindia)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi Rabbil 'Alamin, puji syukur atas kehadirat Allah swt yang telah senantiasa memberikan rahmat, hidayat dan nikmat kepada hambanya. Baik nikmat iman, Kesehatan, serta kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan penuh rasa syukur yang amat dalam maka skripsi ini penulis persembahkan kepada semua orang yang penulis sayangi. Terkhususnya penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang sangat penulis cintai Ayahanda Muham. Saing dan Ibunda Inrasari yang telah memberikan kasih saying yang luar biasa, menjadi support system dan panutan terbaik, selalu mendoakan, mendukung, menasehati, dan selalu bersama dan mengupayakan yang terbaik setiap langkah penulis, yang mana Ridho Allah terletak pada Ridho keduanya, tak mampu tuk membala semua jasa-jasamu, orang yang paling berharga dihidupku, hanya Allah lah yang bisa membalaunya dan semoga diberikan sebaik-baiknya balasan yaitu berkumpul kembali di syurga-Nya, Aamiin. Untuk saudara-saudaraku dan seluruh keluarga besar yang sudah mendukung dan mendoakan.

Teman-teman seperjuangan PBA Angkatan 2021, terima kasih atas kebersamaannya, semangatnya, motivasinya, juga telah memberikan kesan baik dan membuat sepenggal cerita dari awal masuk jejang kuliah hingga akhir dari kuliah ini, penulis berharap dengan selesainya tulisan ini tidak membuat pertemanan kita ikut selesai.

ABSTRAK

Syalesya Amani Fatiha. 105241107821. Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar. Dibimbing oleh Nur Fadilah Amin dan Anshar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar melalui pemanfaatan media Educaplay. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dimana dalam pelaksanaannya sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 prosedur penelitian yaitu, perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*action*), Pengamatan (*observasi*), dan refleksi. Subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas XI yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *observasi* atau pengamatan dengan berpedoman pada lembar *observasi* yang telah dibuat sesuai indikator serta angket yang dibagikan ke siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pemanfaatan media *Educaplay* mampu meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN Polewali Mandar berdasarkan hasil pengamatan menggunakan angket pada tahap pra siklus diperoleh nilai 54%, siklus I diperoleh nilai 90%, dan siklus II diperoleh nilai 99%.

Kata Kunci: Media, *Educaplay*, Minat Belajar, Bahasa Arab.

مستخلص البحث

شاليشية أمانى فاتحة ١٠٥٢٤١١٠٧٨٢١. الاستفادة من وسائل التعليم (*Educaplay*) في محاولة تعزيز الرغبة في تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادى عشر في المدرسة العالية الحكومية الثانية بوليوالى مندار. تحت إشراف الأستاذة نور فضيلة أمين و الأستاذ أنصار.

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادى عشر مادة الدين E في المدرسة العالية الحكومية الثانية في بوليوالى مندار من خلال استخدام وسائل التعليم (*Educaplay*). يستخدم هذا البحث منهج البحث الإجرائي الصفي حيث يوجد في تفاصذه دورتان. وتكون كل دورة من ٤ إجراءات بخشية، وهي التخطيط، والتنفيذ (العمل)، واللاحظة، والتغزية الراجعة. ومستهدف هذا البحث هو طلاب الصف الحادى عشر البالغ عددهم ٢٣ طالبا. يتم تنفيذ تفاصيل جمع البيانات عن طريق الملاحظة أو الملاحظة المسترشدة بأوراق الملاحظة التي تم إجراؤها وفقاً لمؤشرات واستبيانات تم توزيعها على الطلاب.

أظهرت النتائج أن نتائج الملاحظات باستخدام الاستبيانات حول استخدام وسائل التعليم (*Educaplay*) في الصف الحادى عشر مادة الدين E في المدرسة العالية الحكومية الثانية بوليوالى مندار، استطاعت تعزيز الرغبة في تعلم اللغة العربية بناءً على مرحلة ما قبل الدورة الأولى التي حصلت على قيمة ٥٤٪، والدورة الأولى التي حصلت على قيمة ٩٠٪، والدورة الثانية التي حصلت على قيمة ٩٩٪.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام، (*Educaplay*)، فائدة التعلم، اللغة العربية.

ABSTRACT

Syalesya Amani Fatiha. 105241107821. *Utilization of Educaplay Media as an Effort to Increase the Interest in Learning Arabic Language of Class XI Students of MAN 2 Polewali Mandar.* Supervised by Nur Fadilah Amin and Anshar.

This study aims to determine the increase in interest in learning Arabic language of class XI Religion E students at MAN 2 Polewali Mandar through the use of *Educaplay* media. This research uses the type of Classroom Action Research in which the implementation is two cycles. Each cycle consists of 4 research procedures, namely, planning, implementation (action), observation, and reflection. The subject of this research is class XI students totaling 23 students. Data collection techniques are carried out by observation or observation guided by observation sheets that have been made according to indicators and questionnaires distributed to students.

The results showed that the results of observations using questionnaires on the utilization of *Educaplay* media in class XI Religion E students at MAN 2 Polewali Mandar were able to increase interest in learning Arabic based on the pre-cycle stage obtained a value of 54%, cycle I obtained a value of 90%, and cycle II obtained a value of 99%.

Keywords: Media, *Educaplay*, Learning Interest, Arabic Language.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

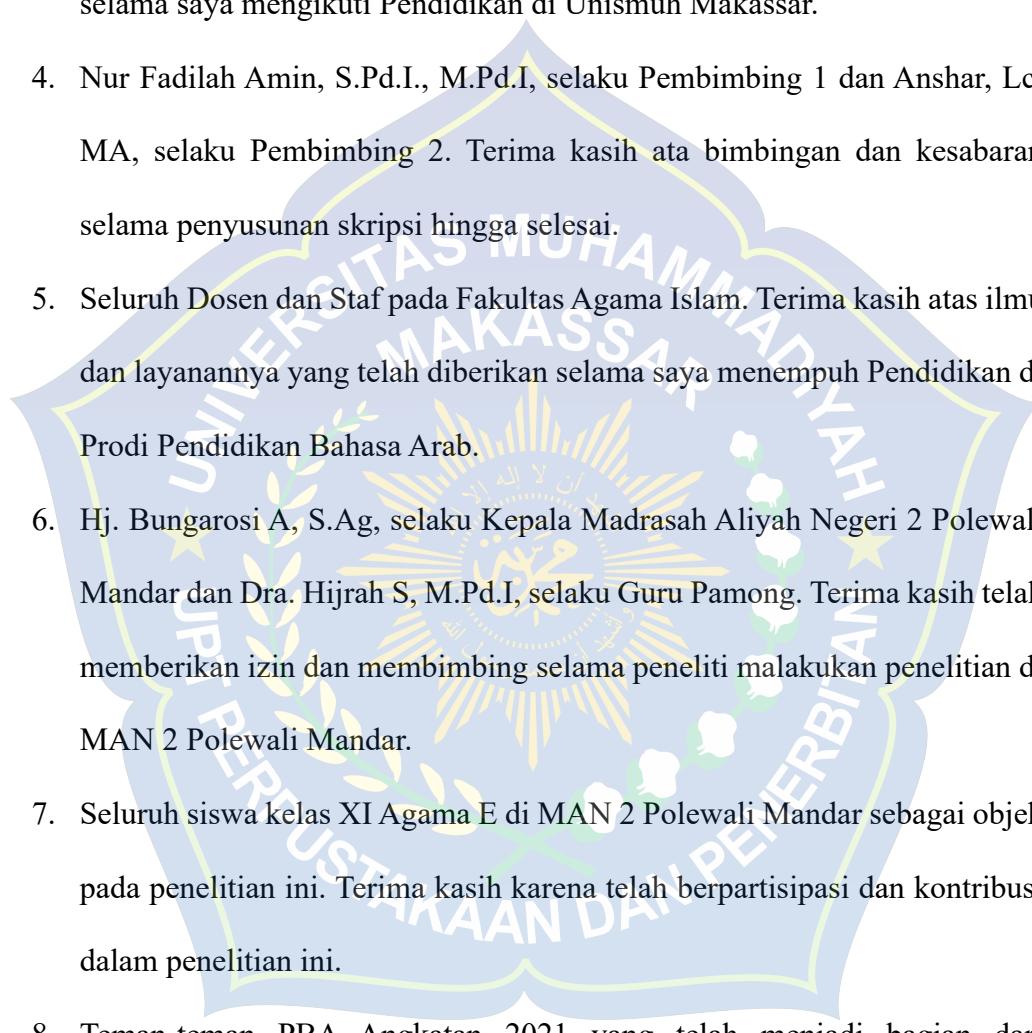
Puji syukur penulis pajatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar”

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, petunjuk dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada kedua orang tua saya, Ayahanda Muh. Saing dan ibunda Inrasari yang telah banyak berkorban dalam mendidik dan mengantarkan anaknya ini hingga berada di titik ini. Skripsi ini menjadi persembahan untuk kedua orang tua saya.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga ingin saya ucapkan kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T.,IPU. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Terima kasih telah memberi kesempatan kepada saya mengikuti Pendidikan di Unismuh Makassar.
2. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar. Terima kasih atas perhatian dan dukungan yang telah diberikan selama saya mengikuti Pendidikan di Unismuh Makassar.

- 
3. Nur Fadilah Amin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab, dan Abd. Rahman, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Terima kasih atas arahan dan dukungan yang telah diberikan selama saya mengikuti Pendidikan di Unismuh Makassar.
 4. Nur Fadilah Amin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Pembimbing 1 dan Anshar, Lc. MA, selaku Pembimbing 2. Terima kasih atas bimbingan dan kesabaran selama penyusunan skripsi hingga selesai.
 5. Seluruh Dosen dan Staf pada Fakultas Agama Islam. Terima kasih atas ilmu dan layanannya yang telah diberikan selama saya menempuh Pendidikan di Prodi Pendidikan Bahasa Arab.
 6. Hj. Bungarosi A, S.Ag, selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Polewali Mandar dan Dra. Hijrah S, M.Pd.I, selaku Guru Pamong. Terima kasih telah memberikan izin dan membimbing selama peneliti melakukan penelitian di MAN 2 Polewali Mandar.
 7. Seluruh siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar sebagai objek pada penelitian ini. Terima kasih karena telah berpartisipasi dan kontribusi dalam penelitian ini.
 8. Teman-teman PBA Angkatan 2021 yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis, terima kasih atas segala pembelajaran dan pengalaman baik yang diberikan dan dilalui Bersama.
 9. Teman-teman seperjuangan, Intan Nurainul, Nisbatul Khairiyah, Athifah Muthmainnah, Nurhidayah, Nadhilah Khairani, Azzahratul Muthmainnah, Miftahul Jannah. Terima kasih atas sepenggal cerita yang menemani

perjalanan akademik penulis, selalu mendukung, menjadi sumber motivasi dan inspirasi bagi penulis.

10. Sahabat saya Nabila dan Annisa Zulfaidah. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, nasihat dan bantuan yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam penyusunan hasil penelitian di masa mendatang.



DAFTAR ISI (قائمة المحتويات)

HALAMAN SAMPUL	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI (قائمة المحتويات)	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB I PENDAHULUAN (الباب الأول: المقدمة)	1
A. Latar Belakang Masalah (خلفية البحث)	1
B. Identifikasi Masalah (تعين المشكلة)	7
C. Rumusan Masalah (مشكلة البحث)	7
D. Tujuan Penelitian (أهداف البحث)	7
E. Manfaat Penelitian (فوائد البحث)	8
1. Manfaat Teoritis (فوائد النظرية)	8
2. Manfaat Praktis (فوائد العملية)	8
F. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan (الدراسات السابقة)	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA (الباب الثاني: الإطار النظري)	13
A. Media Pembelajaran (الوسائل التعليمية)	13
1. Pengertian Media Pembelajaran (تعريف وسائل التعليم)	13
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran (خصائص وسائل التعليم)	14
3. Fungsi Media Pembelajaran (وظائف وسائل التعليم)	16
B. Educaplay	17

1. Pengertian Educaplay (Educaplay)	17
2. Kelebihan dan Kekurangan Educaplay (Educaplay)	20
C. Minat Belajar (الاهتمام بالتعلم)	23
1. Pengertian Minat Belajar (تعريف الاهتمام بالتعلم)	23
2. Fungsi Minat Belajar (وظائف الاهتمام بالتعلم)	25
D. Pembelajaran Bahasa Arab (تعليم اللغة العربية)	27
E. Kerangka Pikir (هيكل البحث)	29
F. Hipotesis Tindakan (فرض البحث)	31
BAB III METODE PENELITIAN (الباب الثالث: منهج البحث)	31
A. Jenis Penelitian (نوعية البحث)	31
B. Setting Penelitian (موقع ومدة البحث)	32
C. Subjek dan Objek Penelitian (موضوعية البحث وهدفه)	33
D. Prosedur Penelitian (إجراءات البحث)	33
E. Teknik Pengumpulan Data (طريقة جمع البيانات)	38
F. Instrumen Pengumpulan Data (أدوات جمع البيانات)	40
G. Teknik Analisis Data (تقنيات تحليل البيانات)	41
H. Validitas dan Reliabilitas Data (صلاحية البيانات)	42
I. Indikator Keberhasilan Tindakan (مؤشرات نجاح العمل)	45
BAB IV HASIL PENELITIAN (الباب الرابع: نتائج البحث)	47
A. Sekilas Tentang MAN 2 Polewali Mandar (لحة عامة عن مدرسة عاليه الحكومية)	47
الثانوية بوليوالي مندار (الثانوية بوليوالي مندار)	47

B. Pemanfaatan Media Eduplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar	
(الاستفادة من وسائل التعليم في محاولة زيارة الاهتمام بتعليم اللغة العربية لدى الصف الحادي عشر في المدرسة العالية الحكومية الثانية بوليوالي مندار)	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
A. Simpulan (الخاتمة)	76
B. Saran (الإقتراحات)	76
DAFTAR PUSTAKA (قائمة المصادر والمراجع)	78
LAMPIRAN (اللاحق)	82



DAFTAR TABEL

Table	Hal
Tabel 1 Platform Educaplay Fungsionalisasi	19
Tabel 2 Kriteria Keberhasilan	46
Tabel 3 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa (Pra Siklus).....	53
Tabel 4 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pra Siklus)	55
Tabel 5 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa (Siklus 1)	60
Tabel 6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Siklus I)	62
Tabel 7 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa (Siklus II)	68
Tabel 8 Hasil Angket Minat Belajar Bahasa Arab Siswa (Siklus II).....	70



DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambar	Hal
Gambar 1 Jenis Permainan dalam Platform Educaplay	18
Gambar 2 Jenis Permainan dalam Platform Educaplay	18
Gambar 3 Kerangka Pikir.....	30
Gambar 4 Siklus Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	34
Gambar 5 Game Froggy Jumps (Siklus I).....	59
Gambar 6 Pemanfaatan Media Educaplay kelas XI Agama E (Siklus I).....	59
Gambar 7 Game Word Search Puzzle (Siklus II).....	67
Gambar 8 Pemanfaatan Media Educaplay Kelas XI Agama E (Siklus II).....	67
Gambar 9 Grafik Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran	Hal
Lampiran 1 Instrumen Pedoman Observasi Minat Balajar Siswa	82
Lampiran 2 Instrumen Lembar Angket Pra-Siklus	82
Lampiran 3 Instrumen Lembar Angket Siklus I dan II	83
Lampiran 4 Modul Ajar Bahasa Arab Siklus I	83
Lampiran 5 Modul Ajar Bahasa Arab siklus II	87
Lampiran 6 Materi Ajar (العمرة مع أسرتي)	91
Lampiran 7 Materi Ajar (النص والسردي التعدادي)	91
Lampiran 8 Diagram Hasil Angket Tahap Pra-Siklus	92
Lampiran 9 Diagram Hasil Angket Tahap Siklus I	93
Lampiran 10 Diagram Hasil Angket Tahap Siklus II	95
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	97
Lampiran 12 Surat Izin Melakukan Penelitian	98
Lampiran 13 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari PTSP	99
Lampiran 14 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	100

BAB I **PENDAHULUAN** (المقدمة)

A. Latar Belakang Masalah (خلفية البحث)

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Proses belajar bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan akan tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Pendidikan bisa dijadikan sebagai sarana oleh manusia agar bisa hidup di tengah-tengah Masyarakat.¹ Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.²

Pendidikan merupakan proses menjadi manusia, mengenal potensi dirinya baik potensi jasmani, intelektual dan spiritual, sehingga menjadi warga negara yang baik melalui proses pembelajaran, dilakukan secara sadar dan terencana. Hal ini sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

¹ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan, (2019): hal, 4.

² Syah, Muhibbin, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada., 2012): hal, 11.

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Indonesia sebagai negara dengan mayoritas penduduknya beragama islam, tentu mengharapkan pendidikan yang dapat menopang kebutuhan rohani anak-anak. Oleh sebab itu pendidikan islam dirancang sedemikian rupa untuk menunjang kebutuhan masyarakat. Berbicara mengenai pendidikan islam, tentu tidak terlepas dari Bahasa Arab. Sebagai diketahui bahwa kitab-kitab ilmu pengetahuan Islam banyak yang berbahasa Arab, baik itu Tauhid, Fiqih, Muamalah, Faraid, dan lain-lain. Semuanya bersumber dari kitab-kitab berbahasa Arab, oleh karena itu mempelajari Bahasa Arab dengan pemahaman Bahasa Arab yang baik adalah suatu hal yang mutlak dan perlu.⁴ Al qur'an dan hadits yang merupakan sumber utama agama islam juga berbahasa Arab, oleh karena itu Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang harus dikuasai atau paling tidak dimengerti oleh umat islam.⁵ Sebagaimana ditegaskan dalam QS. Yusuf/12:2

رَأَّتْنَاهُ فُرْقَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٢)

Terjemahannya:

“Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa al qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya”.⁶

³ Depatemen Agama RI, Kumpulan Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan (Jakarta: Depag RI, 2007): hal 5.

⁴ Mar'ah Khaeratul dkk, “Increasing Interest In Learning Arabic Through The Application Of The Nearpod Application For Class VIII Students Of SMPS Muhammadiyah Bateballa Kab. Bantaeng,” Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan & Bahasa Arab 12, no. 1 (2024): hal 142, <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v12i1.11031>.

⁵ Syarifah, Andi dan Witrianyah Assagaf, “Metode Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Program Keagamaan (MANPK) MAN 3 Makassar,” Jurnal Shaut Al-'Arabiyyah 6 (2018): hal 38.

⁶ Al-Qur'an dan Terjemahannya, hal 235.

Bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap susah oleh sebagian siswa, sehingga tidak jarang siswa yang merasa malas dan tidak berminat dengan mata pelajaran tersebut, untuk itu diperlukan keaktifan dan keuletan serta dukungan lain yang dapat membangkitkan semangat dan minat siswa dalam belajar Bahasa Arab. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar pada siswa adalah minat. Oleh karena itu seorang guru perlu berkreasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran agar dapat memancing minat siswa dalam belajar Bahasa Arab.⁷

Para ahli psikologi menyebutkan suatu hal yang mempengaruhi belajar seseorang adalah minat, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.⁸

Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun.⁹ Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator

⁷ Amrulloh Khoirul ma'arif, Syeh Al Ngarifin, Hisbulloh, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MA Al-Falah Gunung Kasih," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol 1, (2021): hal 3.

⁸ Djaelani Bisri M, Psikologi Pendidikan (Depok: CV. Arya Duta, 2011): hal 112.

⁹ Yunitasari Ria, Umi Hanifah, Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, (2020): hal 232 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3>.

yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik dan keterlibatan peserta didik.¹⁰

Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran dengan sendirinya akan merasa senang dan riang hatinya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Suasana seperti ini akan memudahkan materi pelajaran masuk dalam pikiran dan pemahaman siswa. Ini terjadi karena adanya minat, seseorang dengan sendirinya mau memusatkan secara intensif.¹¹

Salah satu cara agar meningkatkan minat belajar Bahasa Arab adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang efektif.¹² Perkembangan media pembelajaran yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi mampu diintegrasikan ke dalam berbagai macam model pembelajaran. Hal tersebut sangat membantu para pelajar Bahasa Arab, melihat Bahasa Arab termasuk bahasa yang sulit untuk dipelajari.¹³

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab melalui pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pergunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat

¹⁰ Apriyanto M Tohimin dkk., “Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6 (2020): hal 135–144.

¹¹ Hisbulloh dkk, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MA Al-Falah Gunung Kasih,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1 (2021): hal 5.

¹² Ahmadi dan Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Era Digital* (Yogyakarta: Genta Grup, 2020): hal 41

¹³ Uri Bahruddin, Abdul Malik Karim Amrullah, Noor Amalina Audina, Kontruktivisme Dalam Perkuliahan Maharah Kalam Menggunakan Media Instagram: Implementasi, Problematika Dan Persepsi Mahasiswa Di Indonesia,” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, Vol 5, (2021): hal 127, <https://doi.org/10.29240/jba.v5i1.2396>.

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.¹⁴ Media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan materi, mengakomodasi gaya belajar, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif.¹⁵

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat dinantikan kehadirannya karena memiliki peranan yang sangat penting, salah satunya dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Untuk menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik diperlukan pemilihan dan penggunaan serta penyesuaian media yang relevan dengan karakteristik materi yang dipelajari.¹⁶

Salah satu contoh media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik,

¹⁴ N. F. Mulyani, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, (2023): hal 192

¹⁵ Nasution Asrin, Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar, *Jurnal Islamika Granada* 2, no. 2 (2022): hal 44–51, <https://doi.org/10.51849/ig.v2i2.85>.

¹⁶ Fadlurrohman, Dzaki, Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa, *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 1 (2020): hal 56.

serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital.¹⁷

EduCapplay merupakan salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps, Unscramble, Letters Game, Words Game, Puzzle, Abc Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game* dan lain sebagainya. Berbagai fitur tersebut secara aktif dalam memantik pemahaman siswa terkait Bahasa Arab dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.¹⁸ Penggunaan platform *EduCapplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa.¹⁹

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 November 2024 dengan salah satu guru bahasa Arab MAN 2 Polewali Mandar yaitu ibu Dra. Hijrah S., M.Pd.I mengenai media pembelajaran yang digunakan beserta minat belajar Bahasa Arab siswa, beliau mengatakan bahwa ketika pembelajaran Bahasa Arab guru menggunakan media seperti buku pelajaran, *Youtube* dan *Google* sebagai alat terjemah, itu membuat siswa merasa bosan saat belajar Bahasa Arab yang berpengaruh terhadap kurangnya minat belajar

¹⁷ Kurniawati Rikke dan Dewi Novitasari, “Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web,” *Nusantara Educational Review* 1 (2023): 43–55, <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>.

¹⁸ Batistuta Fabian Omar dan Vanda Hardinata, “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *EduCapplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai,” vol. 7 (2024): hal 26: <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.

¹⁹ K. J. S. Sison, *EduCapplay As Teaching Media In Virtual Classes*, Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference, vol 3 (2021): hal 1–6.

Bahasa Arab siswa. MAN 2 juga merupakan sekolah yang sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti komputer, handphone dan jaringan internet untuk menerapkan atau memakai media *Educaplay*.

Mengacu pada analisis sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap media pembelajaran *Educaplay* sebagai upaya meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E, MAN 2 Polewali Mandar. Dengan harapan penelitian ini berguna untuk khazanah keilmuan khususnya pelajaran Bahasa Arab. Serta dapat menjadi pertimbangan bagi guru Bahasa Arab terkait dengan media *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa.

B. Identifikasi Masalah (تعين المشكلة)

Berdasarkan pada analisis sebelumnya maka dapat diidentifikasi bahwa minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar masih rendah.

C. Rumusan Masalah (مشكلة البحث)

Bagaimana peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar melalui pemanfaatan media *Educaplay*?

D. Tujuan Penelitian (أهداف البحث)

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar melalui pemanfaatan media *Educaplay*.

E. Manfaat Penelitian (فوائد البحث)

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis (فوائد النظرية)

Sebagai sarana menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E, MAN 2 Polewali Mandar. Serta hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru terhadap proses pembelajaran Bahasa Arab yang lebih efektif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis (فوائد العملية)

- a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam menulis karya ilmiah tentang pemanfaatan media pembelajaran *Educaplay*.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab.
- c. Bagi pendidik, sebagai cara untuk memantapkan proses pembelajaran agar proses pembelajaran hal baru menjadi lebih efektif. Menambah pengetahuan guru, mengenai penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dan dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab agar proses pembelajaran lebih terarah dan menyenangkan.

F. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan (الدراسات السابقة)

Penelitian yang relevan ini digunakan mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adanya penelitian yang relevan dapat menjadi acuan sumber dengan variabel-variabel berbeda menunjang kajian yang akan peneliti bahas.²⁰ Dipilihnya sumber yang relevan berkaitan dengan judul yang sedang peneliti tulis agar tidak terjadinya persamaan maka peneliti dapat lebih berhati-hati juga dapat mengembangkan penelitian sesuai dengan materi yang sudah ada. Penelitian yang relevan ini juga dapat dijadikan acuan peneliti dalam menentukan bagaimana kedepannya penelitian ini akan dilaksanakan. Berikut ini adalah study relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan yakni sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Ingvia Salsabilla Zumrotul Ummah (2024) Dengan Judul *Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan model kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar di kedua kelas sama-sama terdapat peningkatan, namun lebih meningkat motivasi belajar di kelas eksperimen. Dengan demikian media game *Educaplay* dapat berpengaruh terhadap

²⁰ Zenobia Fadilla Amara, Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi, (Kota Jambi, 2023): hal 36.

motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas VII di MTs Nurul Islam Kota Kediri.²¹

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Neni Mardiyah (2023) dengan judul *Efektifitas Penggunaan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Terhadap Siswa Kelas Tujuh MTsN 13 Jakarta*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode metode quasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Hasilnya Peneliti menyimpulkan bahwa Penggunaan media educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosa kata siswa.²²

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Wina Arsita, Hikmah dan Masrun (2024). Dengan judul *Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru*. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang melibatkan dokumentasi, wawancara dengan guru, serta observasi langsung terkait penggunaan Educaplay dalam evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Educaplay dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi karena soal-soal yang disajikan lebih variatif dan menyenangkan. Selain itu, platform ini juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa yang membantu dalam proses

²¹ Ummah Ingvia Salsabilla Zumrotul, Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri, (Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri), 2024).

²² Mardiyah Neni, Efektifitas Penggunaan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Terhadap Siswa Kelas Tujuh MTsN 13 Jakarta (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab di SD IT Mutiara Global Pekanbaru terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas evaluasi dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.²³

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah objek yang diteliti sama-sama platform *Educaplay* yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab. Perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian terdahulu juga memiliki fokus yang berbeda dengan yang akan peneliti lakukan, seperti terfokus pada motivasi belajar, kosakata Bahasa Arab dan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab sedangkan penelitian ini fokus pada minat belajar Bahasa Arab siswa.

²³ Arsita Wina dkk, Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru, Jurnal Cendikia Pendidikan 9 (2024): hal 8-9, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

BAB II (الباب الثاني)

TINJAUAN PUSTAKA (الإطار النظري)

A. Media Pembelajaran (الوسائل التعليمية)

1. Pengertian Media Pembelajaran (تعريف وسائل التعليم)

Media pembelajaran adalah istilah yang menggabungkan kata "media" dan "pembelajaran". Media berasal dari kata Latin "medium", yang berarti perantara, dan dari kata Arab "wasaailu", yang berarti pengantar pesan dari pengirim ke penerima.²⁴ Namun, *construction* dan *instruction* adalah dua kata yang dapat digunakan untuk menjelaskan makna pembelajaran. *Construction* dilakukan oleh peserta didik (pasif), sedangkan *instruction* dilakukan oleh peserta didik (aktif). Sehingga dipahami bahwa segala sesuatu yang dilakukan untuk membantu orang belajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola peristiwa atau kejadian belajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.²⁵

Menurut definisi media pembelajaran, ada lima komponen.

Pertama, sebagai sarana untuk menghubungkan pesan atau materi selama pembelajaran. Kedua, berfungsi sebagai pendidik. Ketiga,

²⁴ Sumiharjo M Rudy dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran, (Jawa Timur, 2018): hal 9.

²⁵ Yaumi Muhammad, Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua, III (Jakarta: Kencana, 2021): hal 6.

sebagai alat untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Keempat, bertindak sebagai alat yang berguna untuk mencapai hasil pembelajaran yang konsisten dan signifikan. Terakhir, alat yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan. Jika kelima komponen ini bekerja sama dengan baik, maka peserta didik akan mencapai tujuan belajar mereka.²⁶

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan secara khusus untuk menyampaikan informasi tentang pelajaran. Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar karena memberi peserta didik lingkungan yang mendorong mereka untuk belajar.²⁷ Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan belajar.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran (خصائص وسائل التعليم)

Tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dipergunakan dalam pendidikan :

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang telah dengan mudah diambil gambarnya (direkam)

²⁶ Hasan, Muhammad, Media Pembelajaran, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021): hal 29.

²⁷ Suryadi, Ahmad, Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II (Sukabumi: CV Jejak, 2020): hal 15.

dengan kamera, serta dapat diproduksi kapan saja diperlukan. Setiap klaim yang dibuat tentang media dapat diproduksi dan digunakan dengan mudah bila diperlukan, dan mereka memiliki seperangkat aturan yang terbatas, seorang guru dapat menggunakannya kapan pun dibutuhkan.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Ciri media ini sangat membutuhkan perhatian penuh pada proses pengeditan agar tidak terjadi kesalahan, seperti saat memotong bagian video atau pada urutan video agar tidak muncul makna berbeda dari kejadian yang sebenarnya.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif adalah ciri yang memberikan kemungkinan bagi setiap objek atau informasi untuk diangkut melintasi ruangan, dan objek atau informasi atau juga dapat digunakan bersama dengan siswa dalam jumlah besar atau kelompok dengan merangsang saling pengertian mereka tentang situasi dan orang-orang yang hadir di dalamnya. Sekali suatu objek atau kejadian direkam dalam format

media apapun, ia dapat diproduksi serta digunakan dengan bersamaan dan berulang-ulang diberbagai tempat.²⁸

3. Fungsi Media Pembelajaran (وظائف وسائل التعليم)

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. dengan pengembangan media, pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

²⁸ Rohani, Diktat Media Pembelajaran, (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019): hal 36.

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa, maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁹

B. *Educaplay*

1. Pengertian *Educaplay* (*Educaplay* تعریف)

Platform *Educaplay* diciptakan oleh Juan Diego Polo,³⁰ *Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai alat untuk membuat aktivitas pendidikan interaktif. Platform ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan konten yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, seperti kuis, teka-teki silang, permainan memori, dan lainnya. Tujuan utama *Educaplay* adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan elemen permainan dan interaksi digital.³¹

Educaplay digunakan oleh pendidik untuk merancang berbagai jenis kegiatan interaktif yang dapat diakses siswa melalui komputer

²⁹ Sanjaya Wina, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014): hal 73-74.

³⁰ Surachmi Sri dkk, *Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes*, Jurnal Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference 3 (2021): hal 4.

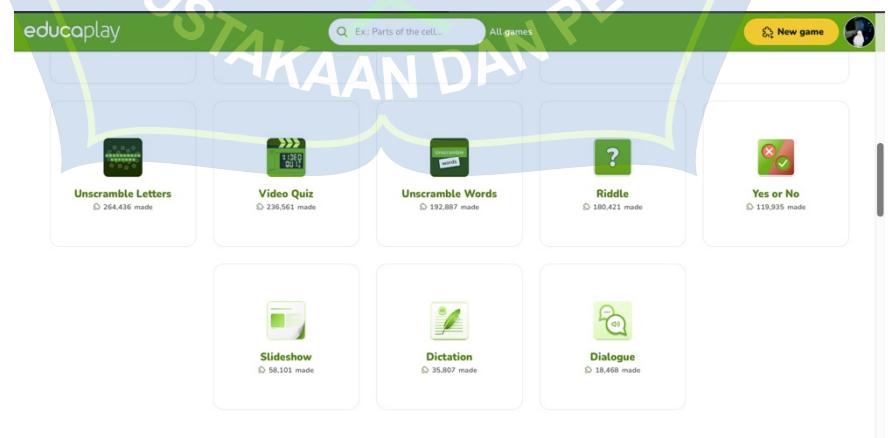
³¹ A., Rahmawati dan B. Putra, "Penerapan Media Educaplay dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Jurnal Teknologi Pendidikan 7 (2019): hal 23–35.

atau perangkat mobile. Setelah membuat akun, pendidik dapat memilih dari berbagai template aktivitas dan menyesuaikannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Educaplay* juga menyediakan fitur untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik langsung, yang dapat membantu dalam proses evaluasi dan peningkatan pemahaman siswa.³²

Gambar 1 Jenis Permainan dalam Platform *Educaplay*



Gambar 4 Jenis Permainan dalam Platform *Educaplay*



³² D., Sari dan R. Mulyono, "Pemanfaatan Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Interaktif* 6 (2020): hal 75–89.

Dibawah ini tabel yang menunjukkan beberapa kegiatan yang terdapat pada media Educaplay dan fungsi masing-masing kegiatannya.

Tabel 1 Platform *Educaplay* Fungsionalisasi³³

No	Aktivitas	Fungsionalisasi
1.	Yes Or No Ya Atau Tidak	Menjawab pertanyaan dengan “ya atau tidak”.
2.	<i>Froggy Jumps</i> Lompat Katak	Menjawab pertanyaan dengan melompatkan katak.
3.	<i>Map Quiz</i> Kuis Peta	Menemukan titik lokasi yang telah ditentukan.
4.	<i>Matching Game</i> Cocok Game	Membuat kartu dengan elemen yang akan dikelompokkan
5.	<i>Quiz</i>	Membuat quiz teks dan multimedia
6.	<i>Alphabet Game</i> Permainan Alfabet	Membuat lingkaran huruf yang masing-masing hurufnya berhubungan dengan kata yang harus mereka tebak.
7.	<i>Memory Game</i> Permainan Memori	Tempat kartu menghadap ke bawah dengan teks, audio, dan gambar anda untuk mencocokkannya.
8.	<i>Matching Pairs</i> Pasangan yang Cocok	Hasilkan dua kolom dengan elemen teks atau multimedia untuk mencocokkan.
9.	<i>Word Search Puzzle</i> Teka-Teki Pencarian Kata	Sembunyikan kata-kaya yang dapat ditemukan dalam kotak yang penuh dalam huruf.

³³ Surachmi Sri dkk, Educaplay as Teaching Media Inn Virtual Classes, Jurnal Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 3 (2021): hal 4–5.

10.	<i>Crossword Puzzle</i> Teka-Teki Silang	Ajukan pertanyaan di video, Anda dapat menggunakan youtube.
11.	<i>Fill IN The Blanks Game</i> Isi Game Yang Kosong	Permainan lompat kata dalam menuju pantai atau daratan yang aman.
12.	<i>Riddle</i> Teka-Teki	Berikan petunjuk teks dan audio kepada pemain untuk menebak gambar atau jawaban.
13.	<i>Video Quiz</i>	Memasukkan pertanyaan di klip video.
14.	<i>Slide Show</i> Tayangan Slide	Menampilkan serangkaian slide dengan elemen teks dan multimedia.
15.	<i>Dictation Game</i> Permainan Dikte	Rekam atau unggah teks lisan agar dapat ditranskripsi dengan benar.
16.	<i>Dialogue Game</i> Permainan Dialog	Buat urutan dialog antar karakter dengan teks dan audio.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Educaplay* (*Educaplay* (مزایا و عیوب

Media *Educaplay* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan *Educaplay*:

- 1) Interaktivitas Tinggi: *Educaplay* menawarkan berbagai aktivitas yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif seperti kuis dan permainan memori dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- 2) Kemudahan Penggunaan: Platform ini dirancang agar mudah digunakan oleh pendidik, bahkan tanpa keahlian teknis yang mendalam.

- 3) Fleksibilitas: *Educaplay* dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, serta untuk berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Arab.
- 4) Feedback Instant: Siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menyelesaikan aktivitas, yang membantu mereka memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.

b. Kekurangan *Educaplay*:

- 1) Keterbatasan Fitur Gratis: Beberapa fitur canggih hanya tersedia dalam versi berbayar, yang dapat menjadi kendala bagi institusi pendidikan dengan anggaran terbatas.
- 2) Keterbatasan Bahasa: Meskipun mendukung beberapa bahasa, beberapa aktivitas dan fitur mungkin tidak sepenuhnya dioptimalkan untuk semua bahasa, termasuk Bahasa Arab.
- 3) Ketergantungan pada Teknologi: Penggunaan *Educaplay* memerlukan akses internet dan perangkat digital, yang mungkin tidak tersedia di beberapa daerah.
- 4) Kurangnya Personalisasi: *Educaplay* mungkin tidak selalu dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap siswa atau kurikulum lokal.³⁴

3. Cara Menggunakan Media *Educaplay*

a. Membuat akun *Educaplay*

³⁴ Nugroho, Wardani, dan Utami, Pemnafaatan Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Negeri 5 Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Islam*, (2018): hal 100-105.

- 1) Kunjungi situs resmi *Educaplay* di www.educaplay.com
 - 2) Klik tombol “Sing Up” untuk mendaftar akun baru
 - 3) Isi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, seperti email, nama pengguna, dan kata sandi.
 - 4) Jika sudah memiliki akun, klik “Log In” dan masukkan email serta kata sandi Anda.
- b. Membuat aktivitas edukasi
- 1) Setelah masuk, klik “Create an Activity” di menu utama.
 - 2) Pilih jenis aktivitas yang ingin Anda buat, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dll.
 - 3) Isi judul, deskripsi, dan instruksi untuk aktivitas Anda.
 - 4) Tambahkan konten sesuai dengan jenis aktivitas yang dipilih, seperti pertanyaan dan jawaban untuk kuis.
 - 5) Sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti waktu, poin, dan opsi umpan balik (feedback).
- c. Membagikan aktivitas kepada siswa
- 1) Setelah selesai membuat aktivitas, klik “Save” untuk menyimpan aktivitas Anda.
 - 2) Klik “Share” untuk membagikan aktivitas melalui link, kode QR, atau menyematkannya di situs web atau Learning Management System (LMS).
 - 3) Siswa dapat mengakses aktivitas melalui perangkat smartphone atau komputer mereka.

d. Melihat hasil dan analisis

- 1) Pergi ke “My Activities” untuk melihat hasil dari setiap aktivitas yang Anda buat.
- 2) Educaplay menyediakan analisis kinerja untuk setiap aktivitas, termasuk skor, waktu yang dihabiskan, dan hasil dari peserta didik.
- 3) Anda dapat mengunduh laporan atau meninjau hasil secara langsung di platform.

C. Minat Belajar (الاهتمام بالتعلم)

1. Pengertian Minat Belajar (تعريف الاهتمام بالتعلم)

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.³⁵

Pengertian minat adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap. Untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara

³⁵ Yuwanita Ika dkk., “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA 1,” Jurnal Instruksional 1 (2020): hal 152–158, <https://doi.org/10.24853/instruksional>.

terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.³⁶

Setelah menjelaskan pengertian minat, berikut dikemukakan pengertian belajar, dengan maksud untuk mempermudah dalam memahami pengertian minat belajar. Dibawah ini ditemukan beberapa definisi mengenai belajar, diantaranya:

Menurut Morgan, sebagaimana dikutip oleh Ngalim Purwanto, dalam buku *Introduction to Psychology*, mengemukakan “Belajar adalah perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil latihan dan pengalaman.”³⁷ Dan menurut Witherington, sebagaimana dikutip oleh Chariyah Hasan dalam *Educational Psychology* mengemukakan “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”³⁸

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disebut sebagai hasil dari suatu proses belajar dari interaksi lingkungan yang tertentu, keterampilan, sikap, dan konsep.

³⁶ Afiatin Nisa, “Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial” *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. II, (2015): hal 1-9.

³⁷ Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, II (Surabaya: PT. Remaja Rosdakarya, (2014): hal 85.

³⁸ Hasan Chariyah, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Al-Ikhlas, (1994): hal 86.

Secara singkat yang dimaksud dengan minat belajar adalah kecenderungan dan perhatian dalam belajar. Dalam pengertian lain minat belajar adalah kecenderungan perhatian dan kesenangan dalam beraktifitas, yang meliputi jiwa dan raga untuk menuju perkembangan manusia seutuhnya, yang menyangkut cipta, rasa, karsa, kognitif, afektif, dan psikomotor lahir batin. Dengan memperhatikan pengertian minat belajar tersebut, maka semakin kuatlah tentang anggapan bahwa minat belajar adalah suatu hal yang abstrak (tidak bisa dilihat secara langsung dengan mata kepala), namun dengan memperhatikan dari aktifitas serta hal-hal lain yang dilakukan oleh seseorang minat belajar tersebut bisa diketahui dengan cara menyimpulkan dan menafsirkannya.

2. Fungsi Minat Belajar (وظائف الاهتمام بالتعليم)

Seorang siswa dapat memiliki hasil belajar yang baik saat memiliki minat belajar yang tinggi. Karena yang sangat penting untuk diperhatikan adalah kondisi siswa saat guru mengajar. Aspek yang sangat penting dari karakter siswa adalah bagaimana dia berperilaku dalam lingkungan akademik. Siswa yang memiliki minat akan lebih memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan kepadanya dan ingin lebih memahaminya. Minat yang kuat akan mengembangkan siswa yang gigih dan tidak putus asa saat menghadapi tantangan.³⁹

³⁹ Charli Leo dkk, Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika, Science and Physics Education Journal (SPEJ) 2, (2019): hal 52–60, <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa pendapat tentang fungsi minat, antara lain penunjang keberhasilan belajar. Apabila siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap suatu materi pembelajaran, maka siswa akan mempelajari materi tersebut dengan perasaan senang dan akan memunculkan rasa ingin tahu yang lebih besar lagi.⁴⁰

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang yang mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a. Sumber motivasi belajar yang kuat. Dibandingkan dengan anak yang kurang termotivasi, anak yang termotivasi akan lebih banyak berusaha untuk belajar.
- b. Minat memengaruhi cara intensitas apresiasi anak. Ketika seorang anak mulai berpikir tentang pekerjaan yang akan mereka lakukan di masa depan, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
- c. Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang dikerjakan seseorang. Seorang anak yang tertarik pada pekerjaan atau kegiatan tertentu akan menemukan bahwa perspektif mereka lebih menyenangkan daripada anak yang hanya merasa bosan.
- d. Perhatian siswa adalah keadaan jiwa atau aktivitas jiwa yang berkaitan dengan perhatian dan pengamatan, dengan mengesampingkan yang

⁴⁰ S., Husni, H. Kartika dan S. Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 3 (2019): hal 113.

lain daripada hal tersebut. Perhatian siswa dapat dilihat melalui siswa yang memasuki kelas dengan antusias dan mengulang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.⁴¹

Sedangkan indikator minat belajar adalah 1) adanya pemusatkan perhatian, perasaan, dan pikiran pemusatkan subjek tertentu terkait pengajaran di kelas karena ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) perlunya motivasi dan perubahan dalam diri subjek untuk lebih aktif dalam belajar dan menghasilkan hasil yang terbaik.⁴²

Berdasarkan pemaparan mengenai indikator minat belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

D. Pembelajaran Bahasa Arab (اللغة العربية تعلم)

Pembelajaran Bahasa Arab adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk menguasai keterampilan berbahasa Arab, termasuk mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada aspek kebahasaan, tetapi juga mencakup pemahaman budaya dan konteks di mana Bahasa Arab

⁴¹ S. Millah dan Kartika S, "Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 3 (2019): hal 113.

⁴² Darmadi, Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa (Yogyakarta: Deepublish, 2017): hal 322.

digunakan. Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Arab adalah untuk membantu peserta didik menguasai bahasa tersebut sehingga dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi.⁴³

Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses yang melibatkan berbagai metode dan strategi untuk membantu peserta didik menguasai kemampuan berbahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan. Proses ini meliputi kegiatan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Arab, serta memahami aspek budaya dan konteks penggunaan bahasa tersebut. Pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk mengembangkan kompetensi komunikasi siswa sehingga mereka dapat menggunakan Bahasa Arab secara efektif dalam berbagai situasi.⁴⁴

Pembelajaran Bahasa Arab, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan, pembentukan sikap, watak, dan perilaku etis yang benar.⁴⁵ Pembelajaran ini mencakup pemahaman dan penggunaan Bahasa Arab dalam konteks yang sesuai serta pengenalan terhadap nilai-nilai budaya Arab. Melalui pendidikan Bahasa Arab, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dalam Bahasa Arab dan memiliki wawasan

⁴³ R. Amalia, “Strategi Efektif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab” 4 (2019): hal 45–60.

⁴⁴ Anwar Sadat dkk., Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Bima, 2018): hal 50-56.

⁴⁵ Menteri Pendidikan Nasional, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia, (2006), hal 5.

budaya yang luas. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk melakukan penelitian terhadap aspek-aspek linguistik dan budaya yang mempengaruhi masyarakat Arab.

Pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan pendapat diatas adalah Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menguasai keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Arab, serta memahami budaya dan konteks penggunaannya. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik berkomunikasi efektif, mengembangkan kecerdasan, sikap, dan perilaku etis, serta memiliki wawasan budaya Arab yang luas.

E. Kerangka Pikir (هيكل البحث)

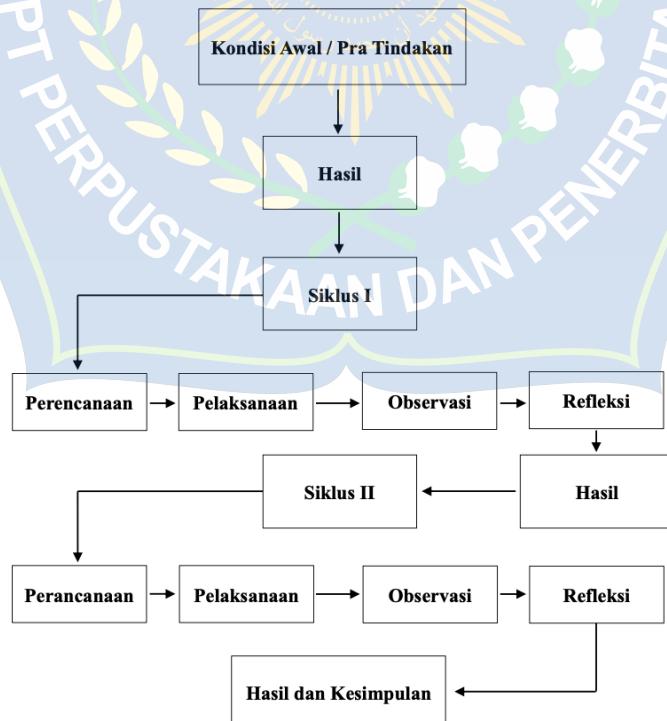
Media pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti media pembelajaran dari seorang guru, siswa dapat dibekali ilmu pengetahuan. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membimbingnya melalui wawasan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mempelajari konsep-konsep baru dalam materi pelajaran yang telah ditulis oleh guru sehingga mereka dapat dengan mudah memahaminya.⁴⁶ Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang menarik dapat berfungsi sebagai rangsangan siswa. Pemanfaatan media dalam pengajaran

⁴⁶ Nurfadhillah Septy dkk., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III,” PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, vol. 3 (2021), hal: 243-255 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang.⁴⁷

Dalam penelitian, kerangka pikir bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan terutama dalam memahami alur penelitian sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Kerangka berpikir juga bertujuan memberikan paduan dan keterkaitan antara variabel yang diteliti sehingga menghasilkan satu pemahaman yaitu berkesinambungan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka berpikir dibawah ini:

Gambar 7 Kerangka Pikir



⁴⁷ Talizaro Tafonao dan Siti Kadesi “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, (2018): hal 18.

F. Hipotesis Tindakan (فرض البحث)

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas adalah jawaban praduga dari apakah langkah-langkah yang diambil dalam penelitian akan menyelesaikan masalah yang diteliti. Karena itu, hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara, sehingga hipotesis masih perlu diteliti.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E, MAN 2 Polewali Mandar meningkat melalui pemanfaatan media *Educaplay*.



bab III (الباب الثالث)

METODE PENELITIAN (منهج البحث)

A. Jenis Penelitian (نوعية البحث)

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan yang melibatkan pendidik dan peserta didik di dalam kelas, sekaligus memaparkan segala sesuatu yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.⁴⁸

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dirancang untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang dialami pendidik dan peserta didik di dalam kelas melalui tahapan-tahapan tertentu. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui yakni dengan 4 empat tahap yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observasi*), serta refleksi dan tahapan tersebut disebut dengan siklus. Setiap siklusnya diawali dengan perencanaan dan diakhiri pada tahap refleksi. Oleh sebabnya penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di dalam

⁴⁸ Suhardjo Supardi Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, I (Jakarta: Bumi Aksara, 2015): hal 9.

kelas yang didalamnya melibatkan pendidik dan peserta didik serta komponen pendukung lainnya dalam proses pembelajaran.⁴⁹

Sehingga disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar untuk mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian tindakan kelas pada dasarnya merupakan penelitian yang lebih berfokus untuk melakukan memperbaiki proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau peneliti saat di dalam kelas. Sehingga penelitian ini juga dikenal dengan istilah *Classroom Action Research (CAR)*.

B. Setting Penelitian (موقع و مدة البحث)

1. Tempat Penelitian

Lokasi tempat penelitian ini akan dilaksanakan di MAN 2 Polewali Mandar berlokasi di Patampanua, Kec. Matakali, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat.

Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan sekolah MAN 2 Polewali Mandar merupakan sekolah dengan akreditasi A yang tentunya memiliki sarana dan prasarana yang lengkap seperti proyektor dan jaringan internet yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian dalam menerapkan media *Educaplay*.

⁴⁹ Fitri Anisah, Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap, (2024): hal 36-37.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal ini disetujui oleh pembimbing skripsi dan telah mendapatkan izin dari pihak-pihak yang berwenang. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajar 2024/2025 yaitu pada tanggal 19 Februari 2025 sampai dengan 24 April 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian (موضوعية البحث وهدفه)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar. Sedangkan objek penelitian ini adalah pemanfaatan media Educaplay terhadap minat belajar bahasa arab siswa XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar dengan jumlah siswa 23 orang.

D. Prosedur Penelitian (إجراءات البحث)

Prosedur penelitian ini berfokus pada 4 tahap yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Siklus adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tahapan pada penelitian ini.

Untuk Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Pada siklus 1 dilakukan selama 2 kali pertemuan dan siklus 2 dilakukan selama 2 kali pertemuan (Setiap 1 kali pertemuan sama dengan 2 jam pelajaran). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Gambar 10 Siklus Model Kemmis dan Mc. Taggart



Siklus model Kemmis dan Mc. Taggart⁵⁰ digunakan dalam penelitian ini. Gambar berikut menunjukkan siklus model ini.

Gambar menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas dimulai dengan perencanaan tindakan untuk masalah pembelajaran yang ditemukan. Setelah membuat rencana, langkah selanjutnya adalah menerapkan rencana tindakan. Kegiatan pengamatan dan pelaksanaan tindakan harus dilakukan secara bersamaan. Setelah itu, peneliti melakukan refleksi mengenai pelaksanaan siklus pertama. Ini dilakukan sebagai pertanda dari siklus pertama berakhir.

Dari refleksi ini, peneliti akan menemukan kesalahan apa yang telah terjadi selama pelaksanaan siklus pertama, dan mereka akan berusaha memperbaiki kesalahan tersebut dengan merevisi perencanaan siklus kedua.

⁵⁰ S Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2010): hal 230.

Setelah itu, peneliti akan melakukan tindakan siklus kedua. Ketercapaian indikator yang telah disusun dan hasil observasi yang akan dilakukan pada tahap refleksi memungkinkan penentuan untuk mengakhiri siklus.

Berikut tahapan-tahapan pelaksanaan siklus penelitian:

1. Pra Siklus

Pada tahap ini guru melangsungkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Educaplay* atau bisa menggunakan papan tulis, media *power point* dan media yang lainnya. Pada pra siklus ini akan dilakukan observasi dan pemberian angket untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

2. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah, akan diterapkan media pembelajaran *Educaplay*
- 2) Dipilih pokok bahasan yang sesuai dengan waktu yang tersedia (2 pertemuan, masing-masing terdiri dari 2 jam pelajaran).
- 3) Direncanakan Modul untuk pokok bahasan tersebut secara rinci pada setiap pertemuan. Serta dirancang skenario pembelajaran pada siklus I.
- 4) Menyiapkan langkah - langkah pelaksanaan media pembelajaran *Educaplay*

5) Meminta bantuan guru untuk bertindak sebagai kolaborator sekaligus observer yang membantu dalam mengamati proses penelitian.

b. Pelaksanaan

- 1) Mengajar selama 2 pertemuan untuk sub pokok yang tersedia.
- 2) Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang.

c. Pengamatan

- 1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*.
- 2) Berkolaborasi dengan guru yang bertindak sebagai observer untuk ikut mengamati proses pembelajaran.
- 3) Mengumpulkan dan mencatat hasil pengamatan dan menganalisisnya.

d. Refleksi

- 1) Dari hasil analisis pengamatan yang telah dilakukan, nantinya akan dijadikan sebagai bahan evaluasi.
- 2) Mengetahui kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*.
- 3) Hasil refleksi tersebut dihimpun dalam satu catatan yang akan dipakai sebagai masukan dalam perancangan siklus ke-II.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, maka dilanjutkan pada siklus II dengan memperbaiki tindakan yang belum mencapai indikator yang diinginkan dan mempertahankan yang sudah sesuai.

a. Perencanaan

- 1) Kembali dirancang skenario pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I.
- 2) Kembali disiapkan langkah-langkah pembelajaran *Educaplay*. Serta menyiapkan daftar hadir, lembar angket, dll.
- 3) Kembali merancang instrumen (sesuai dengan masukan refleksi) untuk mengamati proses pembelajaran.
- 4) Kembali mendiskusikan dengan observer, yaitu guru yang dimintai bantuan untuk ikut mengamati PTK, tentang hal-hal yang diperbaiki (berubah) pada pembelajaran di siklus ke-II

b. Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan pembelajaran siklus II dengan topik yang sama.
- 2) Dalam pelaksanaannya menerapkan skenario yang telah diperbaiki dan disempurnakan dari tindakan sebelumnya di siklus I.

c. Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan kembali pada siklus II.
- 2) Mengumpulkan data hasil pengamatan, kemudian menganalisisnya.

d. Refleksi

- 1) Menggunakan analisis siklus I dan siklus II sebagai pembuatan laporan.

E. Teknik Pengumpulan Data (طريقة جمع البيانات)

Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa sumber data dan teknik pengumpulan data untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat.⁵¹

Untuk menemukan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵²

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif (*participatory observation*) dimana pengamat atau peneliti ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung.⁵³ Peneliti sebagai observer dan berperan sebagai guru yang melakukan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Educaplay*. Observasi

⁵¹ Suhardjono dan Supardi Suharsimi Arikunto, Penelitian Tidakan Kelas, I (Jakarta: Bumi Aksara, 2017): hal 227.

⁵² Albi Anggito dan Johan Setiawan, Metodologi Penelitian Kuantitatif (Sukabumi: CV Jejak, 2018): hal 109.

⁵³ Nasution, Abdul Fattah, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023): hal 64.

dilakukan oleh peneliti dengan bantuan teman sejawat atau guru mata pelajaran dengan cara melakukan pencatatan berdasarkan pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Adapun observasi akan dilakukan, yakni pada peserta didik. Observasi dilakukan saat peneliti melakukan tindakan di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan dan dokumentasi segala sesuatu yang dilihat langsung oleh subjek penelitian. Pada dasarnya, observasi mengharuskan peneliti untuk mengamati semua tindakan siswa selama pembelajaran berlangsung di lapangan (tempat penelitian).

2. Angket

Angket merupakan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subyek yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti.⁵⁴ Angket diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay dan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dalam melangsungkan pembelajaran. Data ini sebagai penguat ketercapaian tingkat minat belajar siswa sesuai yang diharapkan.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2006): hal 131.

F. Instrumen Pengumpulan Data (أدوات جمع البيانات)

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan. Instrumen penelitian biasanya digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian dan membantu mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan kesimpulan atau hasil. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Bentuk lembar observasi yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yakni berupa *checklist* atau daftar cek. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara melakukan kolaborasi antara peneliti dengan guru Bahasa Arab Kelas XI Agama E dengan mengajar menggunakan media *Educaplay*. Adapun indikator yang perlu diamati selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa yang meliputi:

- a. Ketertarikan untuk belajar
- b. Perhatian dalam belajar
- c. Motivasi belajar
- d. Pengetahuan mengenai pelajaran. **(Terlampir)**

2. Lembar Angket

Data ini sebagai penguat ketercapaian tingkat minat belajar siswa sesuai yang diharapkan. (Terlampir)

G. Teknik Analisis Data (تقنيات تحليل البيانات)

Berdasarkan beberapa data yang diperoleh melalui instrumen penelitian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, merata-rata, mencari titik tengah, mencari persentase dan menyajikan data menarik, mudah dibaca dan diikuti berpikirnya (grafik, tabel, dan chart).⁵⁵

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, digunakan teknik analisis data penelitian dengan cara berikut:

1. Observasi

Dalam pedoman observasi disediakan pilihan jawaban ya atau tidak untuk mengukur indikator penelitian.

Keterangan: Ya = 1

Tidak = 0

Teknik analisis data dari hasil pengamatan tersebut menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase Observasi Minat Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A = Skor

⁵⁵ Suharsimi Arikuntoi, Penelitian Tidakan Kelas. (Jakarta:Bumi Aksara, 2015): hal 47.

B = Jumlah Skor Maksimal

2. Angket

Dalam lembar angket disediakan berdasarkan skala penilaian yakni angka 1 - 4

Keterangan: 1 = Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Dari pemilihan skala tersebut kemudian akan direkap pada masing-masing aspek yang dinilai. Berupa banyak siswa yang mendominasi jawaban antara skala 1-4. Teknik analisis dari hasil data angket penelitian ini akan diperoleh penilaian berupa persentase dari rumus berikut ini:

$$\% \text{ Respon Angket Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan A = Skor Siswa

B = Jumlah Skor Maksimal

H. Validitas dan Reliabilitas Data (صلاحية البيانات)

1. Validitas

Makna validitas dalam PTK (Penelitian Tindakan Kelas) berbeda dengan validitas pada penelitian formal misalnya penelitian kuantitatif. Pada jenis penelitian ini validitas lebih ditekankan pada konsistensi alat ukur sebagai instrumen penelitian. Pada PTK validitas adalah konsistensi proses penelitian seperti disyaratkan dalam penelitian kuantitatif. Ada 5 jenis

validitas yang dapat diterapkan untuk menentukan kualitas pelaksanaan tindakan, yaitu:

a. Validitas Demokratik

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak seperti peneliti, guru, ahli pendidikan, siswa dan lainnya. Validitas demokratik dalam PTK menekankan kesesuaian peran dan kontribusi dari semua pihak yang terlibat, serta keterbukaan dalam menerima masukan dan saran. Oleh karena itu, keterbukaan peneliti sebagai pelaksana penelitian dan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat sangat penting untuk menjamin keabsahan dan konsistensi proses penelitian.

b. Validitas Hasil

PTK adalah penelitian yang menekankan pada perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan pencapaian tujuan yang lebih maksimal. Validitas hasil adalah validitas yang berkaitan dengan kepuasan semua pihak mengenai hasil penelitian. PTK adalah penelitian yang membentuk siklus. Oleh karena itu, validitas hasil juga ditandai dengan munculnya masalah baru setelah terselesaikannya suatu masalah yang menjadi fokus penelitian.

c. Validitas Proses

Validitas ini berhubungan dengan proses tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti akan mampu melaksanakan tindakan ketika memiliki pemahaman yang memadai tentang alternatif tindakan yang ditentukan.

Pemahaman itu akan membantu peneliti dalam melaksanakan tindakan yang diperlukan. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti perlu mengkaji konsep-konsep baik secara teoritis maupun secara praktis yang berkaitan dengan alternatif tindakan. Validitas proses juga berkaitan dengan kemampuan peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data, misalnya kemampuan melakukan observasi, kemampuan mendeskripsikan dan memetakan data yang terkumpul. Kemampuan ini dapat memengaruhi proses dan kualitas penelitian.

d. Validitas Katalitik

Validitas ini berkaitan dengan cara dan peran peneliti sesuai dengan tindakan yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Validitas katalitik ditentukan oleh setiap orang yang terlibat untuk terus-menerus memperdalam pemahamannya baik secara teoritis maupun praktis yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan peneliti. Validitas katalitik sangat diperlukan dalam PTK, sehubungan dengan perlunya penerapan hal-hal baru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, validitas katalitik erat kaitannya dengan proses pembaharuan.

e. Validitas Dialogis

Validitas ini berkaitan dengan upaya untuk meminimalisir unsur subjektivitas baik dalam proses maupun hasil penelitian. Validitas dialogis dilakukan dengan meminta teman sejawat untuk menilai dan memberi pandangan tentang tindakan yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran. Validitas dialogis ditentukan oleh kemampuan peneliti

untuk melakukan dialog secara kritis khususnya dengan teman sejawat untuk memberikan kritikan terhadap tindakan yang telah dilakukan.⁵⁶

Berdasarkan penjelasan diatas maka pada penelitian ini penulis menggunakan validitas proses untuk memastikan bahwa metode penelitian tepat dan dapat diandalkan dan validitas hasil untuk memastikan bahwa hasil penelitian mencerminkan efek nyata dari pemanfaatan media *Educplay*.

2. Reliabilitas

Reliabilitas data dalam penelitian tindakan kelas merujuk pada konsistensi dan kualitas data yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini reliabilitas data akan diperoleh melalui penggunaan instrumen seperti observasi dan angket. Kriteria reliabilitas yang digunakan meliputi konsistensi, kualitas, objektivitas dan validitas. Indikator reliabilitas yang digunakan adalah kesepakatan antara pengamat, konsistensi hasil pengamatan dan kesesuaian data dengan teori.

I. Indikator Keberhasilan Tindakan (مؤشرات نجاح العمل)

Penelitian ini dikatakan berhasil jika minat belajar siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar mengalami peningkatan. Tingkat keberhasilan pada minat belajar dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa selama pembelajaran berlangsung yakni melalui lembar observasi yang akan diisi oleh guru. Adapun aspek penilaianya yakni: 1) Ketertarikan

⁵⁶ Sanjaya Wina, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2009): hal. 45-47.

siswa untuk belajar, 2) Perhatian siswa dalam belajar, 3) Motivasi belajar siswa, 4) Pengetahuan siswa mengenai pelajaran. Selain hasil observasi, terdapat pula hasil respon angket siswa yang mampu memperkuat hasil peningkatan minat belajar siswa.

Untuk mengetahui tingkat minat belajar pada peserta didik, maka diperlukan persentase keberhasilan. Adapun persentase tingkat keberhasilan minat belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan secara signifikan sehingga sebagai acuan peneliti dalam penentuan siklus yakni:

Tabel 2 Kriteria Keberhasilan⁵⁷

Tingkat Keberhasilan%	Kategori
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Cukup
40% - 55%	Rendah
≤ 40	Sangat Rendah

⁵⁷ Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian (Bandung: CV. Alfabeta, 2012): hal 217.

BAB IV (الباب الرابع)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (نتائج البحث والمناقشة)

A. Sekilas Tentang MAN 2 Polewali Mandar (محة عامة عن مدرسة عاليه الحكومية)

الثانية بوليوالي مندار)

1. Sejarah Berdirinya MAN 2 Polewali Mandar

Bermula sejak tahun 1983, ketika semakin banyaknya siswa yang berminat untuk belajar di Madrasah Aliyah Negeri, dibangunlah MAN Kelas Polewali yang beralamat di Jl. Mangga Kelurahan Manding Kec. Polewali yang merupakan bagian atau kelas jauh dari MAN Lampa. Penanggung jawab pertama ialah Alm. Bapak Muhammad Yakub Ismail, BA. Namun karena siswa-siswi MAN ketika itu semakin bertambah, sementara ruang belajar tidak mencukupi, akhirnya diputuskanlah bahwa lokasi Madrasah Ibtidaiyah DDI Polewali yang terletak satu lokasi dengan MAN kelas Polewali, dipinjamkan kepada MAN kelas Polewali untuk ditempati melaksanakan proses belajar mengajar atas izin Kepala Kantor Departemen Agama Kab. Polman oleh Bapak H. Mahmuddin, BA.

MAN Kelas Polewali yang merupakan cikal-bakal MAN Polewali, pada tanggal 6 Maret 2009 resmi berdiri, berdasarkan SK Menteri Agama No. 49 Tahun 2009 dengan menggunakan nama Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Polewali. MAN Polewali Mandar menempati lahan seluas ± 1 Hektar yang merupakan tanah hibah oleh pemerintah Kab. Polewali Mandar

yang terletak di Jalan Poros Polewali Majene KM 10, Kel. Matakali, Kec. Matakali, Kab. Polewali Mandar. Sejak saat itu MAN Polewali pindah ke Matakali dan memiliki fasilitas gedung sendiri dan menjadi sekolah negeri berdasarkan SK Menteri Agama No. 49 Tahun 2009 tanggal 6 Maret 2009, dibawah naungan Kementerian Agama. Kepala sekolah pertama adalah Bapak H. Laupa, S.Ag., yang juga salah seorang yang pernah mengabdi pada MAN Kelas Polewali sebagai tenaga pengajar ketika masih berada di Manding.

Bapak H. Laupa, S.Ag. berhasil membangun dan mengembangkan MAN Polewali menjadi salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang mampu bersaing dengan sekolah menengah umum yang ada di Polewali. Selanjutnya pada tanggal 29 Maret 2018 MAN Polewali mengalami perubahan nama madrasah, semula dengan nama MAN Polewali menjadi MAN 2 Polewali Mandar berdasarkan SK Menteri Agama RI No.203 Tahun 2018. Nama tersebut digunakan sampai sekarang.

Berikut adalah daftar kepala Madrasah dan periodenya:

- a. H. Laupa, S. Ag., M. Pd.I.
- b. Dra. Hj. Ruaedah, M.Si
- c. H. Marsuki, S. Ag., M. Pd.I.
- d. H. Laupa, S. Ag., M. Pd.I.
- e. Budiman, S. Pd., M. Si
- f. Hj. Bungarosi A, S. Ag.

Struktur organisasi sekolah ini tergolong sederhana, karena dalam mengambil keputusan, Kepala Madrasah merupakan pusat konsultasi. Setiap kebijakan atau kegiatan serta pengadaan sarana yang ingin diputuskan, selalu harus dikonsultasikan terlebih dahulu dengan Kepala Madrasah , selanjutnya Kepala Madrasah akan mengkomunikasikan dengan Ketua Komite.

2. Visi Misi MAN 2 Polewali Mandar

a. Visi

“Terdepan Dalam Mewujudkan Generasi Unggul Dalam Prestasi, Terampil Dalam Teknologi, Berkarakter Kebangsaan, Berakhhlak Islami Serta Berwawasan Lingkungan Pada Tahun 2028”

b. Misi

1. Terwujudnya generasi umat yang mendominasi kejuaraan di berbagai bidang lomba/kompetisi, baik dalam akademik dan non akademik sebagai bekal melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.
2. Terwujudnya penyelenggaraan pendidikan yang unggul dengan tata kelola secara integritas, profesional, inovatif, tanggung jawab, dan keteladanan serta pembelajaran berbasis digitalisasi.
3. Terwujudnya generasi umat yang mampu menguasai dan menerapkan berjiwa islami, patriotisme dan nasionalisme.
4. Terwujudnya generasi umat yang santun dalam bertutur, berperilaku dan berjiwa islami, patriotisme dan nasionalisme.

5. Terwujudnya generasi yang berperan aktif dalam menjaga kebersihan lingkungan.

Guru dan peserta didik mempunyai hubungan yang urgen dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya disamping komponen pendidikan lainnya, karena keduanya merupakan faktor determinan bagi berdirinya suatu lembaga pendidikan. Demikian pula halnya di MAN 2 Polewali Mandar agar tetap eksis sebagai lembaga pendidikan, maka reaksi edukatif antara guru dan peserta didik perlu dioptimalkan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal.

Mengenai kondisi guru MAN 2 Polewali Mandar, khususnya saat ini lebih baik berbanding tahun-tahun sebelumnya, baik dari segi kuantitas maupun dari segi kualitas ataupun tingkatan pendidikan yang dimiliki guru-guru itu sendiri, mengindikasikan perubahan pada suatu peningkatan dan penyempurnaan.

Jumlah guru dan karyawan pada MAN 2 Polewali Mandar secara keseluruhan untuk tahun 2025 berjumlah 52 orang, terdiri dari 36 guru PNS, 13 guru tidak tetap, 7 pegawai PNS dan 7 pegawai honorer.

Mengenai kondisi peserta didik MAN 2 Polewali Mandar untuk tahun ajar 2024/2025 mengalami peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya, yang membuktikan bahwa MAN 2 Polewali Mandar telah memperlihatkan perkembangannya.

Berhasilnya sekolah ini dalam menjuarai beberapa event (olahraga maupun kesenian) perlombaan, tak lepas dari dukungan sarana dan

prasaranan yang menunjang keberhasilannya. Dari sudut kelengkapan sarana dan prasarana, sekolah ini tergolong telah memenuhi standar kelayakan pelayanan. Dengan tersedianya sarana dan fasilitas di MAN 2 Polewali Mandar, dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam melangsungkan proses belajar mengajar.

B. Pemanfaatan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar

(الاستفادة من وسائل التعليم في محاولة تعزيز الرغبة في تعليم اللغة العربية لدى الصف الحادي عشر في المدرسة الابتدائية الحكومية الثانوية بوليوالي مندار)

Penelitian ini dilaksanakan terhitung dari keluarnya izin penelitian dari pihak terkait yang menaungi pada lingkup Pemerintah Kabupaten Polewali Mandar yakni dalam hal ini adalah Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Kab. Polewali Mandar sejak tanggal 19 Februari 2025 hingga 24 April 2025.

1. Pra Siklus

Sebelum diterapkannya media *Educaplay* peneliti melaksanakan kegiatan Pra siklus (pra tindakan) terlebih dahulu guna mengetahui bagaimana minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar. Pra tindakan dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2025 pukul 11.00 – 12.30 WITA. Pembelajaran pada tahap pra siklus ini belum digunakan media pembelajaran *Educaplay*. Pelaksanaan pra siklus ini dilakukan dengan cara penyampaian materi bab haji dan umroh pada

bagian tasrif fi'il madhi menggunakan media buku dan papan tulis saja.

Adapun tahapan yang dilakukan pada pra siklus yaitu:

- a. Konsultasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Polewali Mandar terkait pelaksanaan penelitian dan media yang akan digunakan pada pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran.
- b. Konsultasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab mengenai materi yang akan diajarkan pada pelaksanaan pra siklus.
- c. Berdiskusi dengan guru mengenai hal-hal yang akan diamati pada saat proses pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus, dan menyerahkan ke guru lembar observasi yang akan diisi pada saat pembelajaran pra siklus dilaksanakan, dan mendiskusikan mengenai angket yang akan dibagikan ke siswa setelah proses pembelajaran selesai.
- d. Pelaksanaan pra siklus yang mana guru mata pelajaran Bahasa Arab mengajar dengan materi bab haji dan umroh pada bagian tasrif fi'il madhi menggunakan media buku ajar dan papan tulis.
- e. Peneliti dan guru mengamati bagaimana minat belajar Bahasa Arab siswa pada saat pembelajaran dimulai dengan mengamati indikator yang ada pada tabel observasi yang dibuat sebelumnya.
- f. Setelah pembelajaran pada pra siklus selesai, peneliti membagikan link angket minat belajar Bahasa Arab kepada siswa untuk mereka isi, sebagai penguatan dari hasil observasi Minat Belajar Siswa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.

g. Berdiskusi mengenai jadwal pelaksanaan dan materi ajar yang akan dibawakan pada siklus I dan siklus II pada kelas XI MAN 2 Polewali Mandar dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Arab maka jadwal pelaksanaan penelitian dilaksanakan setiap hari Rabu pada jam pelajaran Bahasa Inggris Minat dan hari Sabtu pada jam pelajaran Bahasa Arab. Adapun materi pada siklus I yaitu *العمرة مع أسرتي* dan pada siklus II

yaitu *النص والسردي التعدادي* (Terlampir), sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan buku K13 dari Kementerian Agama RI.

Pelaksanaan penelitian pada tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa (Pra Siklus)

NO	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar							
		Ketertarikan Untuk Belajar		Perhatian Dalam Belajar		Memiliki Motivasi Belajar		Memiliki Pengetahuan Mengenai Pembelajaran	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Siswa 1	✓		✓		✓		✓	
2.	Siswa 2		✓		✓		✓	✓	
3.	Siswa 3		✓		✓		✓	✓	
4.	Siswa 4	✓		✓			✓		✓
5.	Siswa 5	✓		✓		✓		✓	

6.	Siswa 6		✓	✓			✓	✓	
7.	Siswa 7	✓		✓			✓	✓	
8.	Siswa 8		✓	✓			✓		✓
9.	Siswa 9	✓		✓		✓		✓	
10.	Siswa 10	✓		✓			✓	✓	
11.	Siswa 11		✓		✓	✓			✓
12.	Siswa 12		✓		✓		✓		✓
13.	Siswa 13		✓	✓			✓	✓	
14.	Siswa 14		✓		✓	✓		✓	
15.	Siswa 15		✓		✓		✓		✓
16.	Siswa 16	✓		✓		✓	✓		
17.	Siswa 17	✓		✓		✓		✓	
18.	Siswa 18	✓		✓			✓		
19.	Siswa 19		✓	✓			✓		✓
20.	Siswa 20		✓		✓		✓		✓
21.	Siswa 21	✓				✓		✓	
22.	Siswa 22	✓			✓		✓		✓
23.	Siswa 23	✓		✓		✓		✓	

Sumber: Data Observasi Siswa Kelas XI Agama E Tahap Pra Siklus

Keterangan: Ya = 1

Tidak = 0

$$\% \text{ Observasi Minat Belajar Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A= Skor yang diperoleh

B= Jumlah Skor Maksimal

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil observasi terhadap minat siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar menunjukkan bahwa 52% siswa memiliki ketertarikan untuk belajar, 65% memiliki perhatian dalam belajar, 39% memiliki motivasi belajar, dan 65% memiliki pengetahuan mengenai pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwasanya ada 1 indikator minat belajar yang persentasenya masih sangat rendah dan 1 indikator yang persentasenya masih rendah berdasarkan indikator keberhasilan yang ada pada metode penelitian bab III. Adapun hasil angket yang dibagikan ke siswa yaitu:

Tabel 4 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pra Siklus)

NO	Indikator Minat Belajar	Skala			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Pembelajaran bahasa Arab saat ini menyenangkan bagi saya	2	5	4	12
2.	Saya merasa tertarik belajar bahasa Arab	1	8	4	10
3.	Saya merasa tertantang mengerjakan soal-soal Bahasa Arab	1	10	8	4
4.	Saya termotivasi membantu teman memahami pembelajaran Bahasa Arab	2	12	6	3
5.	Saya merasa antusias untuk mengerjakan soal-soal Bahasa Arab	2	4	10	7
6.	Saya merasa terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Arab	3	9	8	3

7.	Saya mudah mengingat materi Bahasa Arab	2	4	12	5
8.	Saya merasa kesulitan dalam belajar Bahasa Arab	-	4	11	8
9.	Saya merasa berminat untuk mengikuti pelajaran bahasa Arab	5	7	7	4
10.	Saya ingin menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk Bahasa Arab	2	4	12	5

Sebagaimana yang terdapat pada tabel diatas dapat diketahui bahwasanya 59% siswa memiliki ketertarikan untuk belajar, 30% memiliki perhatian dalam belajar, 55% memiliki motivasi belajar dan 73% memiliki pengetahuan pada pelajaran, dengan rata-rata keseluruhan 54%, yang demikian dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar pada tahap Pra Siklus masih tergolong rendah berdasarkan indikator keberhasilan yang terdapat pada metode penelitian bab III. Oleh karena itu dilakukan tahapan lanjutan pada siklus I.

2. Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dengan menerapkan media berbasis *Educaplay*. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I, yakni:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini yang perlu dilakukan yakni menyiapkan rencana pembelajaran, media yang akan diterapkan dan instrumen penelitian. Adapun tahapan-tahapannya yaitu:

- 1) Menyiapkan modul ajar sesuai dengan materi yang telah disepakati dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab yaitu **العمرة مع أسرتي**
- 2) Menyiapkan lembar observasi atau daftar *checklist* siklus I yang akan dijadikan pedoman mengukur tingkat minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar.
- 3) Menyiapkan angket yang akan dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran pada siklus I selesai.
- 4) Menyiapkan game pada media *Educaplay* yang akan digunakan pada saat pembelajaran pada siklus I.
- 5) Menyiapkan alat dokumentasi penelitian yakni *smartphone/gadget*

b. Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan, maka tahap selanjutnya yakni pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan tindakan pada proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mempersilahkan siswa untuk menyiapkan dan berdoa dengan harapan agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan mendapat keberkahan dari Allah swt. selain itu peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan bagai mana kabar mereka hari ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang ingin dicapai pada siklus I ini.

Kegiatan selanjutnya yakni kegiatan inti, peneliti terlebih dahulu memberi stimulus kepada peserta didik mengenai materi yang akan

diajarkan yakni materi *العمرة مع أسرتي*. Setelah itu kegiatan yang dilakukan

pada siklus I ini adalah:

- 1) Peneliti meminta peserta didik untuk mengamati teks yang ada di buku mengenai *العمرة مع أسرتي*
- 2) Peneliti membacakan teks yang berjudul *العمرة مع أسرتي* lalu meminta peserta didik mencari kosa kata Bahasa Arab yang belum mereka ketahui maknanya dan menanyakannya.
- 3) Peneliti meminta peserta didik bergantian membaca teks qiroah tersebut.
- 4) Peneliti dan peserta didik bersama-sama menerjemahkan teks qiroah tersebut.
- 5) Peneliti memastikan peserta didik sudah mengerti mengenai teks qiroah yang telah dibaca dan diterjemahkan.
- 6) Peneliti meminta siswa berpasangan dengan teman sebangkunya untuk memainkan game yang berkaitan dengan teks teks qiroah *(العمرة مع أسرتي)* menggunakan media *Educaplay*.
- 7) Peneliti menjelaskan kepada peserta didik cara menjalankan game pada media *Educaplay*. Adapun game yang digunakan adalah *Froggy Jumps* (Katak Lompat), dimana pada game tersebut terdapat potongan-potongan kalimat Bahasa Arab yang ada pada teks qiroah

(العمره مع أسرتي) yang telah dipelajari dan terdapat terjemahan bahasa

Indonesia yang harus dipilih atau disesuaikan dengan kalimat Arab yang muncul.

Gambar 13 Media *EduCapplay* Game Froggy



- 8) Peneliti mempersilahkan satu persatu kelompok maju untuk memainkan game *Froggy Jumps* ini hingga semua kelompok mendapat giliran untuk memainkan game ini.

Gambar 16 Pemanfaatan Media *EduCapplay* kelas XI Agama E (Siklus I)



- 9) Selama pembelajaran berlangsung peneliti juga melalukan observasi terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa menggunakan daftar checklist yang telah disiapkan sebelumnya.

10) Setelah pembelajaran selesai peneliti membagikan link angket kepada peserta didik untuk mereka isi terkait minat belajar Bahasa Arab mereka setelah menggunakan media *Educaplay*.

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada saat tindakan pembelajaran siklus I, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa (Siklus 1)

NO	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar							
		Ketertarikan Untuk Belajar		Perhatian Dalam Belajar		Memiliki Motivasi Belajar		Memiliki Pengetahuan Mengenai Pembelajaran	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Siswa 1	✓		✓		✓		✓	
2.	Siswa 2	✓		✓			✓	✓	
3.	Siswa 3	✓		✓			✓	✓	
4.	Siswa 4	✓		✓		✓			✓
5.	Siswa 5	✓		✓		✓		✓	
6.	Siswa 6	✓			✓		✓	✓	
7.	Siswa 7	✓		✓		✓		✓	
8.	Siswa 8		✓	✓			✓	✓	
9.	Siswa 9	✓		✓		✓		✓	
10.	Siswa 10	✓		✓		✓		✓	
11.	Siswa 11		✓	✓			✓	✓	

12.	Siswa 12		✓		✓		✓		✓
13.	Siswa 13		✓		✓		✓		✓
14.	Siswa 14	✓		✓		✓		✓	
15.	Siswa 15		✓		✓		✓		✓
16.	Siswa 16	✓		✓		✓		✓	
17.	Siswa 17	✓		✓		✓		✓	
18.	Siswa 18	✓		✓		✓		✓	
19.	Siswa 19		✓		✓		✓		✓
20.	Siswa 20		✓		✓		✓		✓
21.	Siswa 21	✓		✓		✓		✓	
22.	Siswa 22		✓		✓		✓		✓
23.	Siswa 23	✓		✓		✓		✓	

Sumber: Data Observasi Siswa Kelas XI Agama E Tahap Siklus 1

Keterangan: Ya = 1

Tidak = 0

$$\% \text{ Observasi Minat Belajar Siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A= Skor yang diperoleh

B= Jumlah Skor Maksimal

Berdasarkan hasil observasi yang terdapat pada tabel 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa 65% siswa memiliki ketertarikan untuk belajar, 65% memiliki motivasi dalam belajar, 47% memiliki motivasi belajar, dan 69% memiliki pengetahuan mengenai pembelajaran. Hasil menunjukkan

bahwasanya ada 1 indikator minat belajar yang persentasinya masih rendah.

Berdasarkan tabel observasi minat belajar siswa pada tahap siklus I, didapatkan hasil sebagai berikut:

- (1) Ketertarikan siswa untuk belajar Bahasa Arab telah mengalami sedikit peningkatan
- (2) Beberapa siswa yang sebelumnya kurang memperhatikan penjelasan dalam pembelajaran, sekarang sudah ada beberapa yang mulai memperhatikan penjelasan.
- (3) Sebagian siswa sedikit demi sedikit mulai memiliki motivasi belajar karena adanya dorongan dari media pembelajaran *Educaplay* yang membuat sebagian dari mereka antusias dalam mengerjakan soal-soal yang ada dalam media *Educaplay*.
- (4) Pengetahuan siswa mengenai materi Bahasa Arab yang dipelajari mulai mengalami peningkatan, sehingga mereka dapat menjawab soal-soal dalam media *Educaplay* dengan benar.

Adapun hasil angket yang telah dibagikan ke siswa dan telah mereka isi pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Siklus I)

NO	Aspek Penelitian	Skala			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Saya merasa pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dengan bantuan media <i>Educaplay</i>	-	1	15	7

2.	Saya merasa tertarik belajar bahasa Arab dengan bantuan media Educaplay	-	2	15	6
3.	Dengan media Educaplay saya merasa tertantang untuk mengerjakan setiap soal dengan benar	-	5	12	6
4.	Dengan diterapkannya media Educaplay saya merasa termotivasi untuk membantu teman dalam memahami pelajaran	-	2	13	8
5.	Saya merasa antusias untuk mengerjakan soal-soal dengan bantuan media Educaplay	-	1	17	5
6.	Saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar Bahasa Arab saat menggunakan media Educaplay	-	1	16	6
7.	Berlatih soal-soal melalui media Educaplay dapat membantu saya dalam mengingat materi bahasa Arab	-	2	12	9
8.	Saya merasa dipermudah dalam belajar bahasa Arab dengan bantuan media Educaplay	-	1	14	8
9.	Dengan media Educaplay saya merasa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab materi berikutnya	1	5	12	5
10.	Saya ingin media berbasis Educaplay ini sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab	-	2	12	9

Sebagaimana yang terdapat pada tabel diatas dapat diketahui bahwasanya 86% siswa memiliki ketertarikan untuk belajar, 94% perhatian dalam belajar, 88% motivasi belajar dan 91% pengetahuan pelajaran, dengan rata-rata keseluruhan 90%, yang demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar pada tahap siklus I mengalami peningkatan

yang sangat drastis yaitu sangat tinggi sesuai dengan indicator keberhasilan yang terdapat pada bab III.

d. Refleksi

Setelah melewati tahap pelaksanaan dan pengamatan pada siklus I dilihat bahwa minat peserta didik kelas XI Agama E belum memperlihatkan peningkatan secara signifikan. Oleh karena itu, peneliti beserta guru mengadakan refleksi. Sehingga diperoleh hasil refleksi pada siklus I, sebagaimana diketahui bahwasanya ini merupakan pertemuan pertama dan pengenalan media *Educaplay* kepada siswa, oleh karena itu ada beberapa siswa yang belum terlalu paham cara pengerjaan game pada media *Educaplay* yang menghambat lancarnya pembelajaran.

3. Siklus II

Pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan pada siklus I. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus II yakni:

a. Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, adapun tahap perencanaan pada siklus II yaitu:

- 1) Manyiapkan evaluasi materi pembelajaran pada siklus I mengenai teks qiroah (العمرة مع أسرقى) .

- 2) Menyiapkan Modul ajar sesuai dengan materi yang siklus II yang telas disepakati bersama guru pelajaran Bahasa Arab yaitu (النص والسردي والتعادي) atau tes rekon.

- 3) Menyiapkan lembar observasi atau daftar *checklist* siklus II yang dijadikan pedoman mengukur tingkat minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar.
- 4) Menyiapkan angket yang akan dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran pada siklus II selesai.
- 5) Menyiapkan game pada media *Educaplay* yang akan digunakan pada saat pembelajaran pada siklus II.
- 6) Menyiapkan *smartphone/gadget* sebagai alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Peneliti didampingi dengan kolaborator melakukan proses pembelajaran siklus II sesuai dengan Modul yang telah dirancang dan tidak jauh berbeda dengan siklus I. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mempersilahkan siswa untuk menyiapkan dan berdoa dengan harapan agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan mendapat keberkahan dari Allah swt. selain itu peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan bagaimana kabar mereka hari ini. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang ingin dicapai pada siklus II ini.

Kegiatan selanjutnya yakni kegiatan inti, peneliti terlebih dahulu memberi refleksi mengenai materi yang dipelajari sebelumnya dan peneliti juga memberi stimulus kepada peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan yakni materi **النص و السردي التعدادي**. Setelah itu

kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini adalah:

- 1) peneliti memberikan refleksi mengenai teks rekon **(النص و السردي التعدادي)** yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya (pertemuan pertama siklus II)
- 2) peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas pada bagian Alif yang ada di buku.
- 3) Peneliti meminta peserta didik peserta didik mengerjakan tugas yang ada pada bagian Alif dan Ba yang berkaitan dengan teks rekon **(النص و السردي)** **(التعدادي)**.
- 4) Peneliti meminta kepada murid untuk menuliskan jawabannya di papan tulis
- 5) Peneliti meminta peserta didik untuk berpasangan dengan teman sebangkunya untuk memainkan game pada media *Educaplay*.
- 6) Fitur yang digunakan adalah *word search puzzle*, yang mana terdapat terdapat kotak di dalamnya ada beberapa kalimat bahasa Arab dan dibawahnya terdapat huruf hijaiyah acak yang harus disatukan menjadi kalimat yang terdapat pada kotak di atas.

Gambar 19 Media *Educaplay* Game Word Search Puzzle (Siklus



- 7) Peneliti mempersilahkan kepada setiap kelompok untuk memainkan game pada media *Educaplay*.

Gambar 22 Pemanfaatan Media *Educaplay* Kelas XI Agama E (Siklus



- c. Pengamatan

Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus II ini, yakni sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa (Siklus II)

NO	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar							
		Ketertarikan Untuk Belajar		Perhatian Dalam Belajar		Memiliki Motivasi Belajar		Memiliki Pengetahuan Mengenai Pembelajaran	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Siswa 1	✓		✓		✓		✓	
2.	Siswa 2	✓		✓		✓		✓	
3.	Siswa 3	✓		✓		✓		✓	
4.	Siswa 4	✓		✓		✓			✓
5.	Siswa 5	✓		✓		✓		✓	
6.	Siswa 6	✓		✓		✓		✓	
7.	Siswa 7	✓		✓		✓		✓	
8.	Siswa 8	✓		✓		✓		✓	
9.	Siswa 9	✓		✓		✓		✓	
10.	Siswa 10	✓		✓		✓		✓	
11.	Siswa 11	✓		✓		✓		✓	
12.	Siswa 12		✓		✓		✓	✓	
13.	Siswa 13	✓		✓			✓		✓
14.	Siswa 14	✓		✓		✓		✓	
15.	Siswa 15	✓		✓		✓			✓
16.	Siswa 16	✓		✓		✓		✓	
17.	Siswa 17	✓		✓		✓		✓	

18.	Siswa 18	✓		✓		✓		✓	
19.	Siswa 19	✓		✓			✓	✓	
20.	Siswa 20	✓		✓		✓		✓	
21.	Siswa 21	✓		✓		✓		✓	
22.	Siswa 22		✓		✓	✓		✓	
23.	Siswa 23	✓		✓		✓		✓	

Sumber: Data Observasi Siswa Kelas XI Agama E Tahap Siklus 1

Keterangan: Ya = 1

Tidak = 0

Keterangan: A= Skor yang diperoleh

B= Jumlah Skor Maksimal

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 91% siswa memiliki ketertarikan untuk belajar, 91% siswa memiliki perhatian dalam belajar, 82% siswa memiliki motivasi dalam belajar, dan 86% siswa memiliki pengetahuan dalam pembelajaran. Hasil observasi siklus II menunjukkan bahwasanya 4 indikator minat belajar mengalami peningkatan 3 diantaranya memiliki persentase sangat tinggi dan 1 indikator memiliki persentase tinggi berdasarkan indikator keberhasilan yang terdapat pada metode penelitian bab III.

Berdasarkan tabel observasi minat belajar siswa pada tahap siklus II, didapatkan hasil sebagai berikut:

- (1) Ketertarikan siswa untuk menerima pembelajaran Bahasa Arab sudah sangat meningkat.
- (2) Beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, sebagian besar dari mereka mulai memperhatikan pembelajaran dan penjelasan.
- (3) Sebagian siswa mulai memiliki motivasi belajar karena adanya dorongan dari media pembelajaran *Educaplay* yang membuat mereka antusias dalam mengerjakan soal-soal dengan benar yang ada dalam media *Educaplay*.
- (4) Pengetahuan siswa mengenai materi Bahasa Arab yang dipelajari mulai mengalami peningkatan, sehingga mereka dapat menjawab soal-soal dalam media *Educaplay* dengan benar.

Adapun hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa dan telah mereka isi sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Angket Minat Belajar Bahasa Arab Siswa (Siklus II)

NO	Aspek Penelitian	Skala			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Saya merasa pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dengan bantuan media <i>Educaplay</i>	-	-	10	13
2.	Saya merasa tertarik belajar bahasa Arab dengan bantuan media <i>Educaplay</i>	-	-	10	13
3.	Dengan media <i>Educaplay</i> saya merasa tertantang untuk mengerjakan setiap soal dengan benar	-	-	9	14

4.	Dengan diterapkannya media Educaplay saya merasa termotivasi untuk membantu teman dalam memahami pelajaran	-	-	10	13
5.	Saya merasa antusias untuk mengerjakan soal-soal dengan bantuan media Educaplay	-	-	7	16
6.	Saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar Bahasa Arab saat menggunakan media Educaplay	-	-	11	12
7.	Berlatih soal-soal melalui media Educaplay dapat membantu saya dalam mengingat materi bahasa Arab	-	1	6	16
8.	Saya merasa dipermudah dalam belajar bahasa Arab dengan bantuan media Educaplay	-	-	8	15
9.	Dengan media Educaplay saya merasa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab materi berikutnya	-	-	10	13
10.	Saya ingin media berbasis Educaplay ini sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab	-	-	6	17

Ket: (1) Tidak Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju.

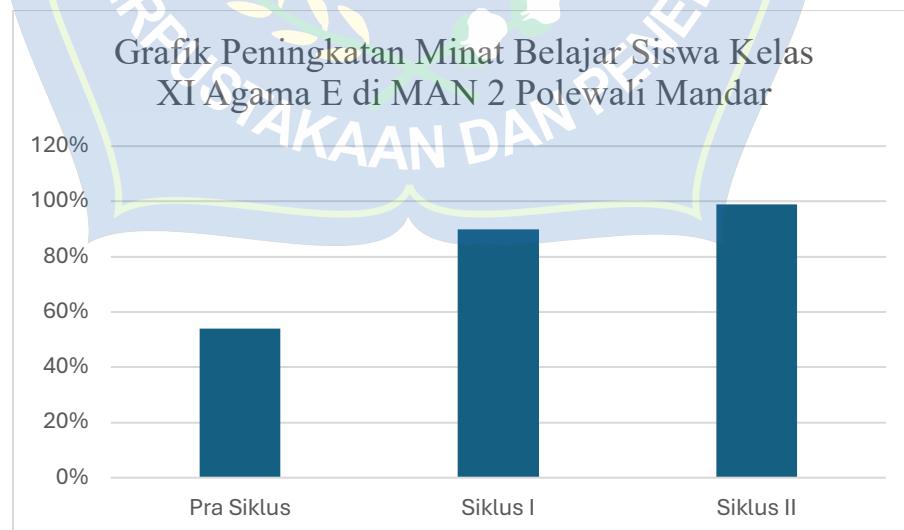
Sebagaimana yang terdapat pada tabel diatas dapat diketahui bahwasanya 100% siswa merasa tertarik untuk belajar, 100% merasa perhatian dalam belajar, 100% memiliki motivasi belajar dan 95% memiliki pengetahuan belajar, dengan rata-rata keseluruhan yaitu 99%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI MAN 2 Polewali Mandar pada tahap siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dan mencapai indikator sangat tinggi.

d. Refleksi

Setelah melewati tahap pelaksanaan dan pengamatan pada siklus II.

Peneliti bersama guru melakukan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab Materi Teks Rekon dengan menggunakan media *Educaplay* fitur *word search puzzle*. Ditemukan bahwa minat belajar bahasa Arab siswa kelas XI MAN 2 Polewali Mandar telah mengalami peningkatan yang signifikan sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri siklus ini dan mengakhiri penelitian pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian observasi di kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar, berikut diagram perbandingan minat belajar Bahasa Arab siswa antara pra siklus, siklus I, dan Siklus II. Adapun grafik peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 24 Grafik Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa



Dapat dilihat pada grafik peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar bahwasanya

terdapat peningkatan pada setiap tahapannya mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II yang menunjukkan pemanfaatan media *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar. Hasil pengamatan pada pemanfaatan media *Educaplay* Kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan untuk menjadi stimulus antara guru sebagai pendidik dan siswa agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan media yang inovatif juga memberi pengaruh terhadap proses pembelajaran siswa. Karena pada dasarnya penggunaan media pada proses pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan pada proses pembelajaran.

Penggunaan media pada proses pembelajaran sangat menunjang tersampaikannya pesan yang ingin disampaikan guru terhadap siswanya. Media pembelajaran di era saat ini semestinya terintegrasi dengan teknologi informasi. Sebab teknologi informasi yang diintegrasikan dengan media pembelajaran yang tidak hanya berupa tulisan-tulisan yang membosankan tetapi juga dapat menampilkan gambar-gambar dan suara yang menarik minat siswa dalam belajar.⁵⁸ Seperti salah satu yakni media *Educaplay*. Dengan melibatkan media *Educaplay*, yang mana didalamnya berbagai fitur atau template yang dapat digunakan secara

⁵⁸ Aisyah Nursyam dkk., “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media,” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 18 (2019): hal 90.

silih berganti sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik. Hanya saja, di MAN 2 Polewali Mandar pada kelas XI khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab belum menggunakan media *Educaplay* dan hanya menggunakan *google* dan *youtube*, sehingga siswa disekolah tersebut juga belum tahu mengenai media *Educaplay*.

Media *Educaplay* pada dasarnya merupakan media yang berbasis edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun dalam hal evaluasi atau penilaian bagi peserta didik, dan dapat diakses melalui jaringan *internet/web*. Kemudian, apakah penggunaan media *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Arab ini dapat meningkatkan minat siswa?. Tentunya bisa, terlihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan dari tingkat minat sebelum pelaksanaan dan setelah melewati 2 siklus pembelajaran menggunakan media *Educaplay* saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun hasil angket yang dibagikan kepada siswa pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa minat mereka terhadap pelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah yaitu 54%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada peserta didik kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar maka pada siklus I hasil angket siswa mengalami peningkatan menjadi 90%, lalu pada siklus II hasil angket yang dibagikan kepada siswa mengalami peningkatan menjadi 99%, dari hasil diatas diketahui bahwa terdapat peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI

Agama E di MAN 2 Polewali Mandar. Sehingga pada penelitian dengan memanfaatkan media *Educaplay* sebagai upaya meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa Kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar dinyatakan berhasil dan minat belajar siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar meningkat.



BAB V (الباب الخامس)

SIMPULAN DAN SARAN (الخاتمة والإقتراحات)

A. Simpulan (الخاتمة)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada skripsi ini, maka peneliti dapat menarik simpulan bahwa pemanfaatan media *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab peserta didik kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar. Peningkatan minat belajar tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan melalui angket pada pra siklus menunjukkan bahwa 54% siswa merasa berminat belajar Bahasa Arab, pada siklus I 90% siswa merasa berminat belajar Bahasa Arab, dan siklus II 99% siswa merasa berminat belajar Bahasa Arab. Setiap siklusnya diadakan sebanyak 2 kali pertemuan dan menunjukkan perkembangan yang sangat baik dan signifikan, dari awalnya minat mereka yang rendah dapat meningkat setelah diterapkannya media *Educaplay* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan beragamnya fitur-fitur yang ada pada media *Educaplay*, bukan hanya virtual namun juga tersedia audio sehingga dengan kelebihan tersebut *Educapplay* dapat merangsang siswa untuk lebih aktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI Agama E di MAN 2 Polewali Mandar.

B. Saran (الإقتراحات)

1. Untuk Peserta Didik

Setelah penelitian ini, peserta didik diharapkan untuk selalu menjaga kestabilan minat belajar yang ada pada dirinya. Selain itu, peserta didik

juga diharapkan untuk mulai memberanikan diri untuk mengemukakan pendapat dan jawabannya, mulai meningkatkan kepercayaan diri dan tidak takut ketika membacakan jawaban yang salah karena kelas merupakan tempat kita belajar.

2. Untuk Guru

Sebagai seorang pendidik di era 5.0 maka guru diharapkan mampu untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. *Educaplay* yang notabenenya adalah bagian dari teknologi diharapkan mampu menjadi salah satu kontribusi pemikiran bagi guru khususnya untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

3. Untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan kedepannya untuk lebih aktif dalam memperhatikan serta menginstruksikan kepada tenaga pendidiknya agar selain mengajar, guru juga harus mampu untuk terus mencari alternatif baru dalam meningkatkan minat belajar peserta didiknya melalui praktik langsung di kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran agar pembelajaran tidak menjadi pasif dan terlalu monoton ke guru saja.

4. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu penelitian lain yang sejenis agar memperoleh hasil yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA (المصادر والمراجع)

Al-Qur'an dan Terjemahnya.

Albi Anggito, dan Johan Setiawan, (2018) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi: CV Jejak.

Amalia, R. (2019) Strategi Efektif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.

Anisah Fitri. (2024) *Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap.*

Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2006) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Arsita, Wina, Hikmah, dan Masrun. (2024) Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru.” *Jurnal Cendikia Pendidikan* 9. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

Bahruddin, Uri, Abdul Malik Karim Amrullah, dan Noor Amalina Audina, (2021) Konstruktivisme dalam Perkuliahan Maharah Kalam Menggunakan Media Instagram: Implementasi, Problematika dan Persepsi Mahasiswa di Indonesia. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i1.2396>.

Batitusta, Fabian Omar, dan Vanda Hardinata. (2024) Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai Vol. 7. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.

Bisri M, Djaelani. (2011) *Psikologi Pendidikan*. Depok: CV. Arya Duta.

Budirahayu, Tuti, dan Muhammad Saud. (2023) Pedagogical innovation and teacher collaborations in supporting student learning success in Indonesia. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2271713>.

Chariyah Hasan. (1994) *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlas.

Charli, Leo, Tri Ariani, dan Lusi Asmara. (2019) Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.

Darmadi. (2017) *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

- Depatemen Agama RI. (2007) *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Depag RI.
- Dr. Ahmadi, S.Ag, M.S.I, dan Aulia, Mustika. (2020) *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Era Digital*. Yogyakarta: Genta Grup.
- Fadilla Amara Zenobia. (2023) Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi. *Skripsi*
- Fadlurrohman, Dzaki. (2020) "Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Hisbulloh, Amrulloh Khoirul ma'arif, Syeh Al Ngarifin. (2021) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X di MA Al-Falah Gunung Kasih. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Junaidi. (2019) Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*.
- Kartika S, Millah S. (2019) Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*.
- Kurniawati, Rikke, dan Dewi Novitasari. (2023) Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>.
- Mahiru, Achmada Ichsan. (2024) Efektivitas Media Educaplay dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah Bakti Ibu Kota Madiun. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, *Skripsi*.
- Mar'ah, Khaeratul, Abd. Rahman, dan Nur Fadilah Amin. (2024) Increasing Interest In Learning Arabic Through The Application Of The Nearpod Application For Class Viii Students Of SMPS Muhammadiyah Bateballa Kab. Bantaeng. *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan & Bahasa Arab*. <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v12i1.11031>.
- Mardiyah, Neni. (2023) Efektifitas Penggunaan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Terhadap Siswa Kelas Tujuh MTsN 13 Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, *Skripsi*.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2006) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia.
- Muhammad Hasan. (2021) *Media Pembelajaran*. I. Sukoharjo: Tahta Media Group.

- Mulyani, N. F. (2023) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*.
- Nasution, Abdul Fattah. (2023) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative.
- Nasution, Asrin. (2022) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Islamika Granada*. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i2.85>.
- Ngalim Purwanto. (2014) *Psikologi Pendidikan*. II. Surabaya: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisa, Afiatin. (2015) Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. (2021) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Aisyah, Nursyam. (2019) Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*.
- Rahmawati, A., dan B. Putra. (2019) Penerapan Media Educaplay dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7.
- Rohani. (2019) Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Skripsi*.
- Sadat, Anwar, (2018) Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Bima.
- Wina, Sanjaya. (2009) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sari, D., dan R. Mulyono. (2020) Pemanfaatan Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif* 6.
- Sison. (2021) Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes. *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference* 3.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2012.

- Suharsimi Arikunto, Suhardjo Supardi. (2015) *Penelitian Tindakan Kelas. I*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikuntoi, Suhardjono dan Supardi. (2017) *Penelitian Tindakan Kelas. I*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiharsono Rudy, dan Hasanah Hisbiyatul. *Media Pembelajaran*. Jember : CV. Pustaka Abadi, 2017.
- Suryadi, Ahmad. (2020) *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*. Sukabumi: CV Jejak.
- Syah, Muhibbin. (2012) *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Syarifah, Andi, dan Witraniyah Assagaf. (2018) Metode Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Program Keagamaan (MANPK) MAN 3 Makassar. *Jurnal Shaut Al-'Arabiyyah* 6.
- Tafonao, Talizaro. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.
- Tohimin Apriyanto, M, Lilis Herlina. (2020) Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6 (2020).
- Ummah, Ingvia Salsabilla Zumrotul. (2024) Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri. Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri). *Skripsi*.
- Wardani, R., A Nugroho, dan S. Utami. (2018) Pemanfaatan Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Wina Sanjaya. (2014) *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yaumi, Muhammad. (2021) *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. III. Jakarta: Kencana.
- Yunitasari, Ria, dan Umi Hanifah. (2020) Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Yuwanita, Ika, Happy Indira Dewi, Dirgantara Wicaksono. (2020) Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA 1. *Jurnal Instruksional* 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional>.