

Penggunaan media baamboozle untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa arab di sma mamba'us sholihin, sanankulon, blitar

Dewi Navisah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
e-mail: 220104110060@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Baamboozle; media pembelajaran; media interaktif; bahasa arab; siswa

Keywords:

Baamboozle; learning media; interactive media; Arabic; students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui penggunaan media interaktif Baamboozle. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif di kelas XI B SMA Mambaus Sholihin yang terdiri dari 27 siswa. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I, 55% siswa aktif menjawab pertanyaan, 60% menunjukkan antusiasme, dan 50% aktif dalam diskusi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan meningkat menjadi 80% siswa aktif menjawab, 85% antusias, dan 75% aktif dalam diskusi. Kesimpulannya, media Baamboozle efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab dan menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

ABSTRACT

This study aims to improve student engagement in Arabic language learning through the use of the interactive media Baamboozle. The research was conducted as Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach in class XI B of SMA Mambaus Sholihin, involving 27 students. The research was carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed a significant improvement in student engagement. In cycle I, 55% of students actively answered questions, 60% showed enthusiasm, and 50% were involved in group discussions. After improvements were made in cycle II, student engagement increased to 80% active in answering, 85% enthusiastic, and 75% active in discussions. It can be concluded that Baamboozle is effective in enhancing student participation in Arabic lessons and contributes to a more interactive, engaging, and enjoyable classroom atmosphere.

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan Bahasa yang tidak dipelajari oleh semua orang secara umum, namun saat ini telah menjadi mata pelajaran wajib pada sekolah yang berbasis Islami (madrasah) pada seluruh jenjang pendidikan (Amiruddin, 2014). Belajar bahasa Arab adalah suatu hal yang panjang dan rumit, dan bukan sekumpulan proses mudah yang dapat diperhatikan atau disusun dalam sebuah panduan yang ringkas dan sederhana. Banyak problematika yang kompleks dalam proses pembelajaran suatu bahasa. Karena di dalamnya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang bisa dipisah



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

menjadi ribuan komponen yang terpisah dan juga yang tersusun (Arif Pamesanggi, 2019). Di sisi lain mata pelajaran Bahasa arab sering kali diyakini sebagai mata pelajaran yang membosankan dan rumit oleh siswa. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru terutama dalam menyampaikan materi secara efektif.

Selama pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung menunjukkan ketidaktertarikan terhadap pelajaran yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif dan rendahnya motivasi belajar. Menurut (Fahrurrozi, 2014) Pemilihan metode yang tidak tepat apalagi jika guru tidak mengetahui metode yang harus dipilih tentu sangat berdampak terhadap ketercapaian proses pembelajaran. Sarana yang tidak mendukung juga akan memperburuk ketercapaian pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, banyak siswa yang kurang memiliki minat dan termotivasi untuk belajar bahasa Arab karena mereka menganggapnya sebagai suatu hal yang membosankan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penyampaian materi yang kurang menarik, fasilitas yang tidak memadai, dan lingkungan sekolah yang kurang mendukung (Anwar et al., 2025).

Oleh karena itu, dibutuhkan Solusi dan inovasi yang tepat untuk menarik perhatian siswa serta menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya yaitu dengan penggunaan media interaktif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Tujuannya agar motivasi siswa dapat meningkat dan membantu dalam mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan dan signifikan (Faisal et al., 2025). Media interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pengguna multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (A. Suryanti et al., 2021).

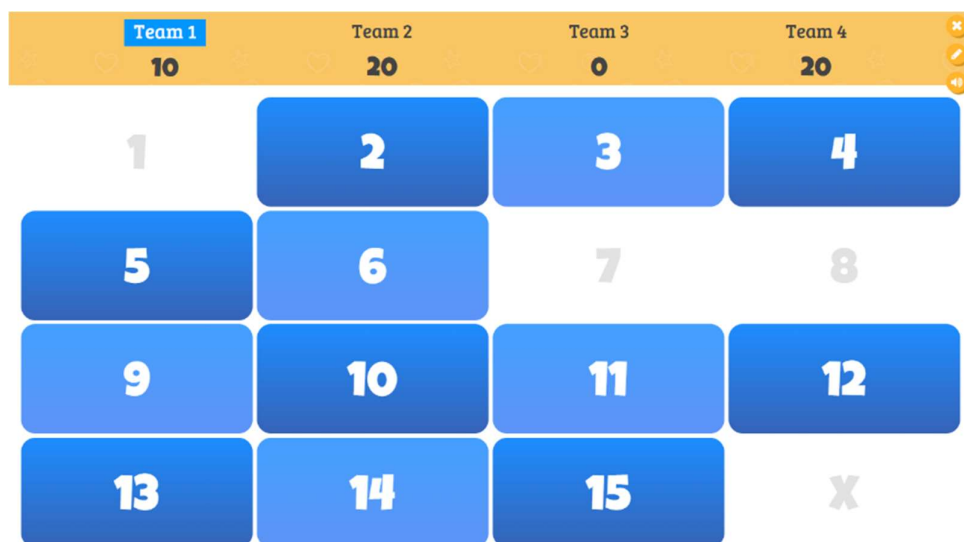
Pembelajaran bahasa Arab juga membenarkan bahwa keterampilan yang relevan dengan era digital sangatlah penting, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, dan literasi digital. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi menjadi aspek penting dari pembelajaran bahasa Arab, teknologi memungkinkan akses terhadap potensi yang tidak terbatas dan menyediakan sarana pembelajaran yang lebih interaktif (Hermanto & Arifin, 2023).

Urgensi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pemerolehan bahasa semakin tinggi seiring perkembangan teknologi digital saat ini. Kehadiran teknologi tidak hanya mengubah cara peserta didik mengakses informasi, tetapi juga mengubah ekspektasi mereka terhadap proses pembelajaran yang diinginkan, yakni pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, media interaktif berperan penting dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, serta mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Penggunaan media digital seperti aplikasi permainan edukatif, kuis daring, dan simulasi berbasis visual dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap kosakata, struktur kalimat, dan keterampilan berbahasa lainnya melalui eksplorasi mandiri maupun kolaboratif (Fatimah et al., 2025; Amiruddin, 2023).

Dalam memilih media pembelajaran bahasa, terdapat beberapa kriteria penting yang perlu dipertimbangkan. Media harus relevan dengan tujuan keterampilan bahasa, menarik secara visual, mudah diakses, serta memungkinkan umpan balik langsung kepada peserta didik. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran bahasa Arab (Amiruddin & Akhyar, 2019).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teknik observasi langsung. Penelitian kualitatif dipilih untuk memahami makna dibalik data yang tampak. Gejala sosial sering tidak bisa difahami berdasarkan apa yang diucapkan dan dilakukan orang. Setiap ucapan dan tindakan seseorang sering mempunyai makna tertentu (Nasution, 2023). Penelitian ini dilakukan di kelas XI B SMA Mamba'us Sholihin Blitar, yang terdiri dari 27 siswa. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan media Interaktif yaitu Baamboozle. Baamboozle merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik. Game ini menggunakan kuis sebagai permainannya (Mariani et al., 2022).



Gambar 1 : Media Baamboozle
Sumber: Arsip penelitian pengarang

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan merancang aktivitas menggunakan media Baamboozle.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, di mana media Baamboozle digunakan untuk menyajikan soal-soal latihan secara interaktif

dalam bentuk permainan. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk menjawab soal secara bergiliran dengan sistem poin, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti mencatat seluruh aktivitas siswa di dalam kelas menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Aspek yang diamati meliputi partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, antusiasme dalam mengikuti permainan, serta interaksi antarsiswa dalam diskusi kelompok.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan serta merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika masih terdapat kekurangan, maka peneliti melakukan penyesuaian strategi pada siklus selanjutnya agar tujuan peningkatan keaktifan siswa dapat tercapai dengan lebih optimal. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara sistematis untuk mencatat perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Kirom, 2024). Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media Baamboozle, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran dalam bentuk foto dan catatan lapangan.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang melakukan pengamatan dan mencatat data. Dibantu dengan instrumen lain berupa lembar observasi, panduan wawancara, serta dokumen pembelajaran, peneliti berupaya mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai peningkatan keaktifan siswa melalui media Baamboozle.

Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI B SMA Mamba'us Sholihin Blitar pada awalnya terlihat kurang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari minimnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan guru, kurang antusias dalam berdiskusi, dan pembelajaran di dominasi berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang cenderung satu arah membuat siswa pasif dan merasa kurang tertarik untuk terlibat secara aktif pada proses belajar.

Setelah dilakukan Tindakan berupa penerapan media interaktif Baamboozle dalam proses belajar, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam keaktifan siswa. Baamboozle adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Dalam penggunaannya, guru menampilkan soal-soal yang telah dibuat dalam bentuk kuis digital yang menarik, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian secara bergantian memilih dan menjawab soal yang telah disediakan. Media ini dapat menumbuhkan rasa ketertarikan, semangat dalam berkompetisi dan membuat siswa lebih percaya diri serta aktif berinteraksi untuk menjawab soal.

Siklus I

Pada siklus I, guru memperkenalkan media Baamboozle kepada siswa dan mulai digunakan dalam proses pembelajaran. Respon yang didapatkan cukup baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang merasa ragu untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Beberapa siswa terlihat pasif, hanya mengikuti teman-temannya tanpa ada inisiatif untuk menjawab maupun bertanya. Hal ini dapat dimaklumi karena mereka belum terbiasa dengan model pembelajaran yang baru. Namun Sebagian siswa telah menunjukkan perubahan, mereka tampak antusias dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 2 : Proses Pembelajaran Bahasa Arab,
Sumber : Arsip penelitian pengarang

Hasil observasi menunjukkan bahwa 55% siswa aktif menjawab, 60% siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti permainan, dan 50% siswa aktif berdiskusi dalam kelompok. Hasil ini menunjukkan peningkatan, namun belum maksimal. Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa masih diperlukan adanya pendekatan diferensiasi dan motivasi tambahan agar seluruh siswa dapat terlibat dengan lebih merata.

Siklus II

Tindakan pada siklus II, dilakukan beberapa perbaikan, antara lain dengan memberi reward kepada kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi, dan menghukum kelompok siswa yang mendapatkan skor paling rendah (Maas, 2023). Selain itu, guru menyiapkan soal-soal dan pertanyaan yang tingkat kesulitannya telah di

jadikan menjadi beberapa tingkat kesulitan, guru juga memberi pendampingan lebih intensif kepada siswa yang masih pasif (Amiruddin & Asrori, 2018).



Gambar 3 : Proses pembelajaran bahasa arab
Sumber : Arsip penelitian pengarang

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 80% siswa aktif menjawab pertanyaan, 85 siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat permainan berlangsung, dan 75% siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih berani untuk mengungkapkan pendapat, dan interaksi antarsiswa maupun interaksi siswa dengan guru menjadi lebih dinamis. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif Baamboozle membuat Pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan. Mereka merasa tertantang dengan kompetisi dengan sesama siswa namun tidak merasa tertekan karena suasana kelas yang menjadi lebih rileks.

Analisis

Peningkatan keaktifan siswa ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan tidak dapat berpindah begitu saja dari guru kepada siswa. Artinya, peserta didik harus aktif secara mental dalam membangun formasi pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya (Masgumelar & Mustafa, 2021). Media Baamboozle menjadikan pengalaman belajar siswa menjadi kontekstual dan interaktif yang memungkinkan siswa untuk

berpartisipasi dalam proses berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis dan mengevaluasi.

Selain itu, pembelajaran Bahasa Arab dengan penggunaan media Baamboozle juga dapat menerapkan pendekatan student centered learning. Dalam student centered learning, siswa dipandang sebagai agen aktif pada proses pembelajaran mereka sendiri. Siswa memiliki kebebasan yang lebih besar dalam pemilihan materi, metode, dan tempo pembelajaran mereka. Peran guru dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi lebih seperti fasilitator, pemandu, dan penilai perkembangan siswa (Hermanto & Arifin, 2023).



Gambar 4 : Mahasiswa Asistensi Mengajar bersama Siswa kelas XI B,
Sumber : Arsip penelitian pengarang

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus di kelas XI B SMA Mamba'us Sholihin Blitar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Baamboozle secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penerapan Baamboozle tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui permainan yang interaktif.

Pada siklus pertama, terjadi peningkatan partisipasi meskipun belum merata, sementara pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan strategi, partisipasi siswa

meningkat secara lebih signifikan dan merata. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek keaktifan menjawab pertanyaan, antusiasme saat kegiatan pembelajaran, dan interaksi dalam diskusi kelompok.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan mental siswa dalam membangun pengetahuan secara aktif, serta mendukung pendekatan student centered learning, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Media interaktif seperti Baamboozle menjadi alat bantu yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Baamboozle direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Bahasa Arab yang efektif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan aktif siswa di dalam kelas.

Saran

1. Disarankan agar guru terus memanfaatkan media interaktif seperti Baamboozle dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi yang memerlukan partisipasi aktif siswa. Penggunaan Baamboozle dapat dijadikan strategi rutin untuk mengawali, menguatkan, atau mengevaluasi materi secara menyenangkan dan bermakna.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas penunjang seperti koneksi internet yang stabil, perangkat multimedia, serta pelatihan bagi guru agar dapat mengintegrasikan teknologi secara maksimal dalam kegiatan belajar-mengajar.
3. Siswa didorong untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis media interaktif, karena pendekatan ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis yang penting di era digital.
4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab maupun mata pelajaran lain, baik dalam konteks daring maupun luring, dengan memperluas variabel dan jumlah subjek penelitian agar hasilnya lebih general.

Daftar Pustaka

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Amiruddin, Muhammad. 2014, Akselerasi bahasa Arab Maba Perguruan Tinggi Agama Islam dengan pendekatan bacaan shalat : studi eksperimen di kampus STAIN Tulungagung Jawa Timur Indonesia, STAIN Tulungagung Press, Malang. ISBN 978-

602-7824-98-0 <http://repository.uin-malang.ac.id/19968/>

- Amiruddin, M., & Akhyar, M. A. (2019). تحليل الكتاب المقرر العربية للجامعة الجزء الثاني طباعة 2012 على أساس مواصفات إعداد الكتب المقررة: (دراسة وصفية تحليلية في جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية- إندونيسيا). *Lughawiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 2(1), 66-103. <http://repository.uin-malang.ac.id/10956/>
- Amiruddin, M. (2023). User response of learning application Arabic language. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 1(2), 104-119. <http://repository.uin-malang.ac.id/18557/>
- Amiruddin, Muhammad. (2023). أهمية مادة تطبيقات الحاسوب العربية في الجامعات الإسلامية بإندونيسيا. Urgensi mata kuliah aplikasi komputer bahasa Arab di era kontemporer. <http://repository.uin-malang.ac.id/15676/>
- Anwar, N., Sidoarjo, M., Info, A., & History, A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. 8, 169-176.
- Arif Pamesanggi, A. (2019). ANALISIS KESULITAN BELAJAR BAHASA ARAB MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2(1), 11-24. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i8.7499>
- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya. *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>
- Faisal, E. El, Info, A., & History, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. 8(2021), 5046-5052.
- Fatimah, S., Jumriyah, J., & Mubasyiroh, M. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(1), 164-182. <https://repository.uin-malang.ac.id/23809/>
- Hermanto, B., & Arifin, S. (2023). PENGARUH METODE STUDENT-CENTERED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Kariman*, 11(2), 265-282.
- Kirom, Makhiulil (2024) Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, Malang. ISBN 978-634-206-544-0 <http://repository.uin-malang.ac.id/21999/>
- Maas, R., Rambe, P., Hidayat, H., & Amiruddin, M. (2023). Effect of Reward and Punishment on Student Motivation in Muhadatsah Yaumiyyah at Islamic Boarding School of Ar-Royyan Al-Islami. *Jurnal Al-Manar: English and Arabic Journal*, 14(1), 101-120. <https://doi.org/10.24014/al-manar.v14i1.22197> <http://repository.uin-malang.ac.id/17315/>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206-216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>

Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. In *Harfa Creative*. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBELAJARAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI