

Efektivitas media interaktif baamboozle dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab siswa

Dewi Navisah

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

Kata Kunci:

Minat Belajar; Media Pembelajaran; Bahasa Arab; Baamboozle; Pembelajaran Interaktif

Keywords:

Interest in Learning; Learning Media; Arabic Language; Bamboozle; Interactive Learning

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Arab kerap dianggap sulit oleh siswa karena perbedaan struktur bahasa, pelafalan, serta kosakata yang kompleks, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Artikel ini bertujuan mengkaji relevansi penggunaan media pembelajaran Baamboozle sebagai salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kajian teori mencakup konsep minat belajar, indikator minat, faktor yang memengaruhi minat, serta klasifikasi dan kriteria media pembelajaran. Pembahasan

menunjukkan bahwa Baamboozle memenuhi kualifikasi sebagai media audiovisual dan multimedia yang mendukung pembelajaran aktif melalui mekanisme gamifikasi, kompetisi sehat, stimulus emosional, serta interaksi yang mendorong partisipasi siswa. Meskipun terdapat keterbatasan seperti akses teknologi atau kesiapan guru, peluang implementasi masih terbuka luas. Dengan demikian, Baamboozle berpotensi menjadi media yang efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab.

ABSTRACT

Learning Arabic is often considered difficult by students due to differences in language structure, pronunciation, and complex vocabulary, which results in low interest in learning. In this context, learning media has a strategic role in creating learning that is more interesting, interactive, and meaningful. This article aims to examine the relevance of using Baamboozle learning media as an innovative strategy to increase student interest in learning Arabic. The theoretical study covers the concepts of learning interest, indicators of interest, factors that influence interest, as well as the classification and criteria of learning media. The discussion shows that Baamboozle qualifies as an audiovisual and multimedia medium that supports active learning through gamification mechanisms, healthy competition, emotional stimuli, and interactions that encourage student participation. Although there are limitations such as technology access or teacher readiness, implementation opportunities remain wide open. Thus, Baamboozle has the potential to be an effective medium for increasing interest in learning Arabic.

Pendahuluan

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab ditentukan oleh minat belajar siswa. Hal ini karena minat menjadi aspek internal yang mendorong siswa untuk berusaha secara konsisten dalam memahami materi, mengerjakan tugas, serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya minat, meskipun metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru sudah bervariasi, hasil belajar yang dicapai tidak akan maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2022) terdapat pengaruh yang nyata antara hasil belajar dengan minat belajar peserta didik. Temuan ini sejalan



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.

dengan pendapat bahwa minat merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Arab (Nurhayati & Nasution, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab, sehingga guru perlu membentuk atmosfer belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Sayangnya, pembelajaran Bahasa Arab seringkali dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti Bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan bahasa asing lainnya. Kekhasan tersebut terlihat pada aspek pelafalan, kosakata, tata bahasa, struktur gramatikal, bentuk ungkapan, serta variasi pola kalimat yang digunakan (Arif Pamesanggi, 2019). Kondisi tersebut membuat sebagian siswa merasa kesulitan dan kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Arab secara mendalam. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Pawestri et al., 2020) menunjukkan banyaknya siswa yang menganggap Bahasa Arab sebagai pelajaran yang rumit, terutama dalam menghafal mufrodat dan sulit mengucapkan huruf-huruf Arab dengan tepat. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kesulitan yang dialami siswa serta rendahnya minat belajar menjadi hambatan dalam pencapaian hasil pembelajaran Bahasa Arab, sehingga guru dituntut untuk menghadirkan strategi dan media pembelajaran yang lebih kreatif agar siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Diantara aspek yang dapat mendorong meningkatnya minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang sesuai mampu membantu siswa menguasai materi yang bersifat samar menjadi lebih nyata sehingga proses belajar terasa lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, media berperan dalam mengarahkan perhatian siswa serta mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. (Junaidi, 2019), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadikan interaksi antara guru dan siswa lebih lancar, sehingga proses belajar menjadi lebih produktif dan sistematis. Temuan (Andriyani et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, pemilihan serta penerapan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar Bahasa Arab sekaligus mengurangi anggapan bahwa mata pelajaran tersebut sulit.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab adalah Baamboozle. Platform ini berupa permainan kuis digital yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan Baamboozle, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, namun ikut terlibat dalam permainan yang mendorong munculnya kompetisi yang sehat serta kerja sama antarsiswa. Penelitian (Andriyani et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara nyata dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penerapan Baamboozle sebagai media pembelajaran dapat menjadi langkah inovatif bagi guru Bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal.

Kajian Teori

Definisi Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kata Minat memiliki makna kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan. Sedangkan menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap dalam (Achru, 2019), minat merupakan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Menurut Mohibin Shah dalam (Syafrianda & Zulheddi, 2024) minat didefinisikan sebagai hasrat yang kuat terhadap sesuatu. Artinya, ketika melakukan sesuatu, seseorang memiliki antusiasme dan ketertarikan yang tinggi untuk berpartisipasi. Pengertian lain menurut Slameto dalam (Ahmad et al., 2017) minat merupakan suatu rasa suka dan rasa keterkaitan terhadap sesuatu atau aktivitas, tanpa adanya perintah yang menyuruh, pada dasarnya minat merupakan penerimaan sebuah hubungan antara individu dengan suatu hal di luar dirinya, semakin dekat atau kuat hubungan tersebut, maka juga semakin besar minat yang akan timbul.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat merupakan perpaduan antara dorongan internal, ketertarikan emosional, dan keterlibatan aktif seseorang terhadap sesuatu yang dianggap bermakna atau menyenangkan baginya. Dalam konteks proses pembelajaran, minat berperan penting sebagai pendorong utama yang membuat siswa lebih bersemangat, fokus, dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan lebih mudah memahami materi, aktif berpartisipasi dalam kelas, serta menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar. Dengan kata lain, minat menjadi faktor psikologis yang memengaruhi motivasi dan keberhasilan belajar, karena melalui minat, siswa terdorong untuk terus menjelajahi dan meningkatkan potensinya dengan optimal.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Syah dalam (Mahdalena, 2022), membedakan faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi tiga macam, yaitu:

Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni: Aspek fisiologis yaitu kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menjadi indikator adanya tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan kegigihan siswa selama proses pembelajaran serta Aspek psikologis yaitu aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, daya pikir, bakat, perilaku, minat, dan motivasi.

Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua hal, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman kelas, sedangkan lingkungan non-sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan segala cara atau strategi yang digunakan dalam mendukung keefektifan dan efisiensi selama proses belajar mengajar

Indikator Minat Belajar

Menurut Jufry Malino dalam (Rathomi, 2022), minat belajar dibagi menjadi empat indikator yaitu perhatian, ketertarikan, kemauan dan rasa senang. Indikator kinerja dalam setiap aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Perhatian

Indikator kinerja dari aspek perhatian dapat dilihat pada perilaku berikut ini

- a) Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru dengan sungguh-sungguh.
- b) Siswa menunjukkan sikap bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.
- c) Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

2) Ketertarikan

Indikator kinerja dari aspek ketertarikan dapat dilihat pada perilaku berikut ini:

- a) Siswa merespon materi yang disampaikan oleh guru.
- b) Siswa mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- c) Siswa menunjukkan sikap yang bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- d) Siswa menuntaskan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

3) Kemauan (Kesiapan)

Indikator kinerja dari aspek kemauan dapat dilihat pada perilaku berikut ini:

- a) Siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan dengan benar.
- b) Siswa mengerjakan semua perintah guru selama kegiatan pembelajaran.
- c) Siswa berani untuk tampil di depan kelas.

4) Rasa senang

Indikator kinerja dari aspek rasa senang dapat dilihat pada perilaku berikut ini:

- a) Siswa menunjukkan sikap senang dalam mempelajari materi yang disampaikan.
- b) Siswa memahami setiap materi yang dipelajari.
- c) Siswa dapat menyelesaikan soal dengan jawaban yang benar.

Media Pembelajaran Bahasa Arab

Definisi dan Fungsi

Media pembelajaran adalah salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena memiliki fungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, namun juga mampu menumbuhkan minat serta

motivasi peserta didik dalam mempelajari materi, termasuk bahasa Arab maupun ilmu-ilmu keislaman lainnya. Media yang variatif dan inovatif dapat menjembatani kesenjangan antara teori dengan praktik, sehingga proses belajar mengajar tidak hanya berlangsung secara verbal, tetapi juga menyentuh aspek visual, auditif, dan kinestetik. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki kedudukan strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang lebih optimal.

Menurut (عيسى الطيطي et al., 2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran secara optimal. Media ini mencakup semua bahan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan isi pelajaran kepada sekelompok peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar). Sedangkan menurut (عبد المقصود & سالم الحداد, 2014) teknologi pendidikan atau media pembelajaran adalah teknologi pembelajaran, yaitu ilmu yang mempelajari penerapan pengetahuan dalam tujuan-tujuan ilmiah dengan cara yang sistematis. Dalam makna yang lebih luas, istilah ini mencakup semua metode, alat, perangkat, serta pengaturan dan prosedur yang digunakan dalam suatu sistem pendidikan dengan tujuan mencapai sasaran pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat Muhammad Isa dkk serta Abdul Maqsd dan Al Haddad, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, metode, dan prosedur yang digunakan secara sistematis dalam proses belajar mengajar untuk membantu pendidik menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Media ini tidak hanya terbatas pada alat bantu visual atau audio, tetapi juga mencakup penerapan teknologi dan pendekatan ilmiah dalam penyelenggaraan proses pendidikan. Menurut (Saleh et al., 2023), media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menyerap pengetahuan dengan tepat dan mendalam, mengembangkan kemampuan kognitif, serta membentuk karakter mereka. Dalam praktik pengajaran, penggunaan alat peraga terbukti memberi kontribusi besar pada berbagai tahap pembelajaran, termasuk dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ragam bentuk dan karakteristik yang masing-masing memberikan kontribusi berbeda terhadap tercapainya tujuan pendidikan. Berdasarkan bentuk dan cara penyampaiannya, media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, seperti media visual, audio, audiovisual, media berbasis komputer, hingga media berbasis lingkungan. Menurut (عيسى الطيطي et al., 2008) media pembelajaran dibagi menjadi tiga diantaranya:

MEDIA VISUAL

Indra penglihatan merupakan salah satu alat indra yang diandalkan manusia dalam memperoleh pengetahuan, yaitu melalui pengamatan dan persepsi. Termasuk media pembelajaran visual adalah simbol-simbol gambar, model, potongan, peta, diagram, foto, film, serta benda nyata dan miniatur. Indra penglihatan dianggap sebagai jendela pengetahuan karena akal belajar melalui apa yang dilihat lebih cepat dibanding melalui sentuhan, rasa, atau pendengaran. Semakin sedikit indra yang digunakan dalam belajar,

semakin rendah efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dikenal dengan “media pembelajaran berbasis pengamatan” mencakup observasi langsung terhadap realitas, kunjungan, dan pameran.

MEDIA AUDIO

Media audio adalah alat bantu yang memberikan pengetahuan kepada siswa dengan mengaktifkan dan memanfaatkan indra pendengaran mereka. Melalui media ini, siswa dapat menerima informasi dalam bentuk suara, baik berupa ucapan, musik, maupun efek bunyi lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media audio sangat membantu dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, pelafalan, atau penyerapan informasi verbal. Media audio mencakup berbagai bentuk seperti radio, rekaman suara, podcast, kaset, CD, dan aplikasi audio digital yang dapat diakses secara daring. Dalam konteks pembelajaran, media ini berperan penting untuk menumbuhkan kemampuan menyimak, memperkaya kosa kata, serta meningkatkan daya konsentrasi siswa terhadap pesan yang disampaikan melalui suara. Indra pendengaran memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman, terutama ketika suara yang didengar disajikan secara jelas, menarik, dan relevan dengan topik pembelajaran. Sama halnya dengan media visual yang mengandalkan penglihatan, media audio juga dapat meningkatkan efektivitas belajar apabila digunakan secara tepat, karena suara memiliki kekuatan untuk menggugah imajinasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup bagi siswa.

MEDIA AUDIO VISUAL

Kemajuan teknologi modern telah membawa perubahan besar dalam dunia komunikasi dan pendidikan. Di antara hasil dari kemajuan teknologi ini adalah penyampaian pesan melalui pita elektronik yang memadukan suara dan gambar sekaligus, yang digunakan dalam komunikasi dan pembelajaran. Media jenis ini tidak hanya terbatas pada penyiaran berita atau perekaman acara video, tetapi juga mencakup tayangan pelajaran dan program pendidikan yang menggabungkan antara suara, gambar, dan gerak, sehingga memiliki efektivitas tinggi dalam proses pembelajaran. Selain tiga jenis media pembelajaran yang telah diuraikan berdasarkan pendapat peneliti sebelumnya, terdapat dua jenis media pembelajaran lainnya menurut Asra dalam (Pagarra et al., 2022), yaitu:

MULTIMEDIA

Multimedia merupakan media yang dapat menyajikan beberapa unsur media secara lengkap seperti audio, animasi, video, grafis, dan film. Media ini menggabungkan berbagai bentuk penyajian informasi, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Dengan perpaduan antara teks, gambar, audio, dan gerak, multimedia dapat menjembatani perbedaan gaya belajar siswa—baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dalam pembelajaran, multimedia sering diwujudkan dalam bentuk presentasi interaktif, video pembelajaran, aplikasi edukatif, serta modul digital yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat mobile. Keunggulan multimedia terletak pada kemampuannya menyajikan konsep yang rumit menjadi dapat dipahami dengan lebih mudah melalui visualisasi dan simulasi.

Selain itu, penggunaannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis dan menyenangkan.

REALITA

Media realita yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti air, sawah, bebatuan, tumbuhan dan sebagainya. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar langsung dari objek sebenarnya, bukan sekadar melalui representasi gambar atau video. Dengan melibatkan pengalaman langsung di lingkungan nyata, siswa dapat mengamati, meneliti, dan memahami fenomena secara konkret. Media realita sangat efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari. Contohnya melalui kegiatan observasi di lapangan, kunjungan ke museum, kebun, atau laboratorium alam. Melalui interaksi langsung dengan realitas sekitar, proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman empiris yang memperkuat konsep teoretis yang telah mereka pelajari di kelas.

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif

Menentukan media pembelajaran yang efektif merupakan bagian penting dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media tidak bisa dilakukan secara asal, karena setiap jenis media memiliki ciri khas, keunggulan, dan batasannya masing-masing. Media yang sesuai akan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Oleh sebab itu, guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek dalam memilih media, seperti keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketersediaan fasilitas, dan tingkat efektivitas media tersebut dalam situasi pembelajaran yang berlangsung. Menurut (Anggaria et al., 2023) Kriteria tertentu dalam memilih media pembelajaran yang sesuai diantaranya:

Akses

Kemudahan akses merupakan pertimbangan utama dalam menentukan media pembelajaran. Hal ini mencakup ketersediaan media, kemudahan penggunaannya, serta apakah peserta didik dapat mengaksesnya tanpa hambatan. Sebagai contoh, jika media yang dipilih adalah internet, perlu dipastikan bahwa jaringan telepon atau koneksi internet tersedia. Aspek akses juga berkaitan dengan kebijakan penggunaan; misalnya, apakah peserta didik diperbolehkan menggunakan komputer yang terhubung ke internet, serta apakah pihak sekolah seperti kepala sekolah, guru, dan staf memiliki izin untuk memanfaatkan fasilitas tersebut.

Biaya

Aspek biaya juga perlu dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat dipilih, namun media pembelajaran yang canggih biasanya memerlukan biaya yang cukup tinggi. Oleh karena itu, perlu dilakukan perhitungan antara biaya dengan manfaat yang diperoleh. Semakin banyak pengguna suatu media, maka biaya per satuan penggunaan akan semakin rendah.

Teknologi

Kita mungkin tertarik pada media tertentu, tetapi perlu memperhatikan apakah media tersebut mudah dioperasikan dan tersedia teknisinya. Misalnya, jika ingin menggunakan media audio-visual di kelas, perlu dipastikan apakah tersedia listrik, apakah voltasenya cukup dan sesuai, serta bagaimana cara pengoperasiannya.

Interaktivitas

Media yang sesuai adalah media yang mampu menciptakan komunikasi dua arah atau interaktif antara guru dan peserta didik.

Organisasi

Pertimbangan penting lainnya adalah dukungan dari organisasi atau lembaga. Bagaimana pengelolaannya? Apakah pimpinan sekolah mendukung? Apakah fasilitas yang diperlukan tersedia?

Novelty

Novelty media yang digunakan juga menjadi aspek penting untuk dipertimbangkan, karena media yang lebih modern umumnya mampu menarik perhatian peserta didik dengan lebih baik. Dalam praktik pengajaran, sebaiknya guru tidak hanya mengandalkan satu jenis media saja. Penggunaan beragam media secara terpadu dapat menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, menghindarkan kebosanan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih luas bagi peserta didik. Peran guru dalam merancang pembelajaran salah satunya adalah memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, keputusan dalam menentukan media perlu dilakukan secara terencana dan cermat agar proses belajar berjalan efektif serta efisien dari segi biaya. Hal ini menegaskan bahwa tahapan pemilihan dan pengembangan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran proses belajar mengajar. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang dan memilih media meliputi konteks pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, kondisi pelaksanaan, ketersediaan sumber daya, budaya lingkungan belajar, serta kemudahan penggunaan media tersebut.

Pembahasan

Relevansi Baamboozle dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan Baamboozle pada pembelajaran Bahasa Arab relevan karena media ini menghadirkan bentuk interaksi digital yang mendukung karakteristik pembelajaran bahasa sebagai keterampilan, bukan sekadar hafalan. Pada kajian teori disebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian pesan, memperjelas materi, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Saleh et al., 2023). Baamboozle memenuhi fungsi ini melalui penyajian kosa kata, struktur bahasa (nahwu–sharaf), hingga latihan berbasis konteks melalui tampilan visual, animasi, dan format kuis yang interaktif.

Bahasa Arab memerlukan keterlibatan visual dan audio agar makna kata, struktur kalimat, serta pelafalan dapat dipahami dengan mudah. Baamboozle termasuk kategori

media audiovisual–multimedia, sehingga selaras dengan klasifikasi media pembelajaran menurut (عيسى الطيطي et al., 2008) dan Asra dalam (Pagarra et al., 2022). Artinya, Baamboozle bukan hanya relevan karena teknologinya modern, tetapi karena ia menyediakan jalur multi-indra (visual, audio, kinestetik melalui gamifikasi) yang memperkuat pengalaman belajar bahasa.

Selain itu, menurut kriteria media pembelajaran (Anggaria et al., 2023), Baamboozle memenuhi unsur interaktivitas, kebaruan, dan aksesibilitas, karena dapat digunakan melalui perangkat apa pun tanpa instalasi dan memungkinkan partisipasi aktif seluruh siswa dalam satu sesi. Kebaruan yang ditawarkan platform game-based learning juga menjawab kebutuhan pembelajaran era digital di mana peserta didik cenderung cepat bosan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan Baamboozle bukan hanya relevan, tetapi strategis untuk menarik minat dan memperkuat kompetensi Bahasa Arab.

Mekanisme Baamboozle dalam Mempengaruhi Minat Belajar

Jika minat belajar dipahami sebagai perpaduan antara dorongan internal, keterikatan emosional, dan keterlibatan aktif, maka Baamboozle memengaruhi minat melalui tiga mekanisme: stimulus emosional, mekanisme kompetisi, dan keterlibatan aktif. Pertama, Baamboozle menciptakan stimulus emosional positif melalui efek visual, reward, dan desain permainan yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan indikator rasa senang dalam minat belajar menurut Jufry Malino dalam (Rathomi, 2022). Ketika siswa merasa pembelajaran menyenangkan, mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga terlibat dengan perasaan antusias.

Kedua, Baamboozle menyediakan sistem skor, tantangan, dan format permainan kelompok yang memicu kompetisi sehat. Mekanisme ini meningkatkan indikator minat berupa kemauan dan keterlibatan aktif, misalnya keberanian menjawab, mengikuti instruksi guru, hingga tampil di depan kelas. Ini juga terkait faktor minat menurut Syah dalam (Mahdalena, 2022), yaitu pengaruh lingkungan sosial—di mana interaksi antarteman melalui game menciptakan dukungan dan tantangan eksternal yang memperkuat motivasi. Ketiga, Baamboozle memicu perhatian dan ketertarikan, dua indikator awal minat belajar, melalui format yang tidak pasif. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi harus berpikir cepat, merespon, memilih jawaban, dan memproses makna. Proses ini melibatkan strategi belajar aktif (learning approach factor), salah satu faktor pembentuk minat. Dengan demikian, secara teoretis mekanisme Baamboozle bukan hanya “membuat siswa senang”, tetapi mengaktifkan aspek psikologis yang membentuk minat belajar melalui engagement, fokus, kompetisi, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Keterbatasan dan Peluang Implementasi

Meskipun Baamboozle menawarkan manfaat, implementasinya tidak bebas tantangan. Berdasarkan kriteria pemilihan media (Anggaria et al., 2023), keterbatasan yang mungkin muncul mencakup:

1. Akses Teknologi: Tidak semua sekolah atau siswa memiliki perangkat memadai atau jaringan internet stabil.

2. Aspek Organisasi dan Kompetensi Guru: Tidak semua guru terbiasa menggunakan media digital berbasis gamifikasi.
3. Pembiasaan Peserta Didik: Pada awal penerapan, siswa mungkin lebih fokus pada permainan daripada konten akademik.

Namun, keterbatasan ini juga membuka peluang pengembangan. Dengan dukungan kebijakan sekolah dan pelatihan sederhana, guru dapat mengintegrasikan Baamboozle secara bertahap—misalnya melalui sesi review materi, evaluasi format kuis, atau latihan kosa kata. Selain itu, Baamboozle memungkinkan personalisasi konten, sehingga guru dapat menyusun soal sesuai kurikulum Bahasa Arab seperti mufradat tematik, qawaid, hiwar, atau latihan qira'ah. Jika dikaitkan dengan indikator penelitian, platform ini berpotensi meningkatkan perhatian, ketertarikan, kemauan, dan rasa senang, sehingga secara konseptual mendukung hipotesis bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab. Secara teoritis, Baamboozle memiliki relevansi kuat dalam pembelajaran Bahasa Arab karena sesuai dengan karakteristik media pembelajaran modern, mendukung kebutuhan penguasaan bahasa sebagai keterampilan, dan menawarkan mekanisme psikologis yang memengaruhi indikator minat belajar. Keterbatasannya dapat diatasi melalui adaptasi pembelajaran bertahap, sementara peluang implementasinya memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di sekolah.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan aspek penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab. Rendahnya minat belajar sering kali disebabkan oleh tingkat kesulitan materi dan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi solusi strategis untuk menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Baamboozle sebagai media digital berbasis *game-based learning* terbukti relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menantang, dan menarik. Media ini memengaruhi minat belajar melalui peningkatan perhatian, keterlibatan emosional, kompetisi sehat, serta partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti akses teknologi dan kesiapan guru, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pelatihan pemanfaatan media dan penerapan bertahap dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Baamboozle memberikan peluang besar untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital.

Daftar Pustaka

Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).

- Anggaria, A. S., Agustina Sari, Y., Setiyana, L., Permana Putra, A., Putra Asnada, B., Ade Putra, B. D., & Fikri Zulqornain, A. (2023). *TEACHING MEDIA* 101. Insight Mediatama.
- 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>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kurniawan, W. (2022). Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Kartika Jurnal Studi Keislaman*, 2(2), 116–127.
- Mahdalena, M. (2022). PENGARUH MINAT BELAJAR, DUKUNGAN ORANG TUA DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *KINDAI*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VIII SMPIT FAJAR ILAHI BATAM. *JURNAL AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pawestri, N. A., Jalil, A., & Sufiyana, A. Z. (2020). ANALISIS HAMBATAN BELAJAR BAHASA ARAB DI MADRASAH DINIYAH TAKMILIYAH AWALIYAH AINUL ULUM, KECAMATAN SENDURO, KABUPATEN LUMAJANG.
- Rathomi, A. (2022). MENGIDENTIFIKASI MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PADA SISWA.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. EUREKA MEDIA AKSARA.

عبد المقصود, ع. ف., & سالم الحداد, ع. (2014). *الوسائل التعليمية و تكنولوجيا التعليم*. شباب الجامعة.

عيسى الطيطي, م., العزة, ف., & طويق, ع. ا. (2008). *إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية*. دار عالم الثقافة.