

# Implementasi game Educaplay dalam meningkatkan hasil pembelajaran bahasa arab nahwu di ma'ahad tahfidz As-saidiyyah Malaysia

Ja'far Shodik

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: [jafarshodik144@gmail.com](mailto:jafarshodik144@gmail.com)

## Kata Kunci:

Manfaat teknologi, game educaplay, hasil belajar bahasa arab, santri, ma'ahad tahfidz As-saidiyyah Malaysia

## Keywords:

Benefits of technology, educaplay games, Arabic language learning outcomes, students, Ma'ahad Tahfidz As-Saidiyyah Malaysia.

## ABSTRAK

Rendahnya pemahaman santri terhadap materi nahwu karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif di kelas. Dalam penelitian ini, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Educaplay memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Santri menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami kaidah nahwu melalui permainan edukatif seperti tebak kata, mencocokkan jawaban, dan latihan interaktif. Selain itu, manfaat teknologi dalam pembelajaran terlihat dari meningkatnya motivasi belajar. Meskipun terdapat kendala pada akses internet dan kemampuan penggunaan teknologi sebagian siswa, proses pembelajaran tetap dapat berjalan efektif serta mampu meningkatkan keterlibatan santri selama kegiatan belajar berlangsung.

Penggunaan game Educaplay juga membantu ustadz dalam menyampaikan materi nahwu secara lebih variatif dan interaktif sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Dengan adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran, santri tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan kaidah nahwu melalui latihan yang bersifat aplikatif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi nahwu, di lingkungan pesantren.

## ABSTRACT

The low understanding of students toward nahwu (Arabic grammar) material is caused by the use of conventional teaching methods that make students easily bored and less active in the classroom. In this study, the use of learning technology became one of the solutions to create a more interesting and easier learning atmosphere. The results of the study showed that the use of the Educaplay game had a positive impact on both the learning process and learning outcomes. Students became more active, enthusiastic, and easier to understand nahwu rules through educational games such as word guessing, matching answers, and interactive exercises. In addition, the benefits of technology in learning could be seen from the increase in students' learning motivation. Although there were obstacles related to internet access and some students' ability to use technology, the learning process could still run effectively and can increase student engagement during learning activities. The use of the Educaplay game also helps ustadz (teachers) deliver nahwu material in a more varied and interactive manner, thus creating a more conducive and enjoyable classroom atmosphere. With the integration of technology into learning, students not only understand the material theoretically but are also able to apply nahwu rules through practical exercises. Therefore, the use of game-based learning media such as Educaplay can be an



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.

innovative alternative to improve the quality of Arabic language learning, particularly nahwu material, in Islamic boarding schools.

---

## Pendahuluan

Pembelajaran nahwu di lingkungan pesantren hingga saat ini masih menghadapi berbagai tantangan yang bersifat fundamental. Sebagai salah satu disiplin ilmu bahasa Arab yang menjadi fondasi dalam memahami teks-teks keislaman klasik, nahwu menuntut pemahaman konseptual yang mendalam sekaligus kemampuan aplikatif yang tinggi. Namun kenyataannya, metode pembelajaran konvensional yang selama ini mendominasi ruang-ruang pengajian—berupa ceramah satu arah, hafalan kaidah, dan latihan buku teks—terbukti belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar santri secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman santri terhadap materi nahwu, munculnya kebosanan dalam proses pembelajaran, serta minimnya partisipasi aktif peserta didik di kelas (Saleh et al., 2025).

Urgensi pembaruan metode pembelajaran bahasa Arab, khususnya nahwu, semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Teknologi kini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana administratif, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Sofyana et al., 2026).

Dalam pembelajaran nahwu, masih ditemukan berbagai kendala yang memengaruhi kemampuan siswa, terutama dalam keterampilan menulis bahasa Arab, seperti kesulitan memahami kaidah dan penerapannya secara kontekstual. (Chairani et al., 2024) menjelaskan bahwa problematika pembelajaran nahwu memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif agar siswa lebih mudah memahami materi secara aplikatif. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu alternatif strategis yang perlu dikembangkan lebih lanjut, khususnya di lingkungan pesantren yang cenderung mempertahankan metode pembelajaran tradisional

Salah satu platform teknologi pendidikan yang relevan untuk dikaji adalah Educaplay, sebuah media pembelajaran berbasis game edukatif yang memungkinkan pendidik merancang berbagai aktivitas interaktif seperti tebak kata, pencocokan jawaban, kuis, dan latihan berbasis permainan. Manfaat teknologi game Educaplay dalam konteks pembelajaran telah mendapat perhatian dari sejumlah peneliti pendidikan, karena platform ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus terstruktur secara pedagogis (Wahyuddin et al., 2025). Pendekatan gamifikasi yang ditawarkan Educaplay dinilai mampu menjawab persoalan kebosanan dan rendahnya motivasi yang kerap menghambat proses pembelajaran materi-materi linguistik yang bersifat abstrak, termasuk kaidah-kaidah nahwu.

Sejumlah hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital dan permainan interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji manfaat teknologi game Educaplay terhadap hasil belajar nahwu di lingkungan pesantren masih sangat terbatas. Kesenjangan penelitian (research gap) ini menjadi landasan akademis yang kuat bagi pentingnya penelitian ini dilakukan, sekaligus mempertegas relevansi kontribusinya bagi pengembangan ilmu pendidikan bahasa Arab di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasi game Educaplay dalam pembelajaran nahwu di pesantren; (2) menganalisis pengaruh penggunaan game Educaplay terhadap keaktifan dan antusiasme santri dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan model pembelajaran nahwu yang inovatif, serta menjadi referensi bagi praktisi pendidikan pesantren dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif dan berkelanjutan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research/CAR). Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Altrichter et al., 2002). Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada perbaikan proses dan peningkatan hasil belajar secara bertahap dan terukur.

Penelitian dilaksanakan di maha'had tahfidz as-saidiyyah dengan subjek penelitian Adalah murid kelas 4 yang sedang mengikuti pembelajaran nahwu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama, yaitu: (1) observasi partisipatif untuk memantau keaktifan dan antusiasme santri selama proses pembelajaran berlangsung; (2) tes hasil belajar (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan pemahaman santri terhadap materi nahwu sebelum dan sesudah penggunaan game Educaplay; serta (3) dokumentasi sebagai data pendukung berupa foto, catatan lapangan, dan rekaman aktivitas pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan data hasil observasi dan tes antar siklus. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan serta peningkatan persentase keaktifan santri secara klasikal. Data kualitatif dari observasi dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Miles et al., 2014).

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Deskripsi lokasi dan subjek penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Ma'had Tahfidz As-Saidiyyah dengan subjek penelitian adalah murid kelas 4 yang sedang mengikuti pembelajaran nahwu. Sebelum tindakan dilakukan, kondisi awal pembelajaran nahwu di kelas tersebut menunjukkan

rendahnya tingkat keaktifan santri. Proses belajar masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan hafalan kaidah satu arah, sehingga santri cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi nahwu secara kontekstual. Kondisi ini tercermin dari hasil *pre-test* yang menunjukkan sebagian besar santri belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

### **Hasil Siklus I**

**Perencanaan (Planning)** Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan game *Educaplay* sebagai media utama pembelajaran nahwu. Materi yang dipilih adalah pengenalan jenis-jenis isim dan fi'il. Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa akun *Educaplay*, aktivitas interaktif dalam format *matching game* dan *word hunt*, serta lembar observasi keaktifan santri.

**Pelaksanaan Tindakan (Acting)** Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Santri diperkenalkan dengan platform *Educaplay* melalui bimbingan langsung peneliti. Pada pertemuan pertama, santri mengerjakan aktivitas *matching game* untuk mencocokkan kaidah nahwu dengan contoh kalimat yang tepat. Pada pertemuan kedua, santri memainkan *word hunt* untuk mengidentifikasi jenis kata dalam kalimat bahasa Arab. Selama proses berlangsung, sebagian santri masih memerlukan pendampingan intensif karena belum familiar dengan antarmuka platform digital.

**Pengamatan (Observing)** Berdasarkan hasil observasi partisipatif pada Siklus I, terjadi peningkatan keaktifan santri dibandingkan kondisi pra-tindakan. Santri mulai menunjukkan respons positif terhadap format permainan edukatif, meskipun sebagian masih mengalami kendala teknis terkait akses internet. Tingkat keaktifan klasikal pada Siklus I tercatat mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil *post-test* Siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dibandingkan *pre-test*, namun persentase ketuntasan KKM masih perlu ditingkatkan.

**Refleksi (Reflecting)** Hasil refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa catatan perbaikan, antara lain: (1) perlunya penguatan literasi digital santri sebelum memasuki sesi permainan; (2) penyederhanaan instruksi penggunaan platform; dan (3) penambahan variasi jenis aktivitas *Educaplay* agar santri tidak cepat jenuh. Temuan ini menjadi dasar perbaikan rancangan tindakan pada Siklus II.

### **Hasil Siklus II**

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti menyusun ulang rancangan pembelajaran dengan mempertimbangkan perbaikan yang telah diidentifikasi. Materi yang ditetapkan pada Siklus II adalah *mubtada'* khabar dan *tasrif fi'il madi*, dua topik yang saling berkaitan dan menjadi fondasi penting dalam memahami struktur kalimat bahasa Arab. *Mubtada'* khabar dipilih karena merupakan inti dari pembentukan *jumlah ismiyyah*, sedangkan *tasrif fi'il madi* dipilih untuk memperkuat kemampuan santri dalam mengenali perubahan bentuk kata kerja lampau berdasarkan dhamir (kata ganti).

Peneliti mempersiapkan beberapa aktivitas *Educaplay* yang dirancang secara bertahap dan disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi, meliputi:

1. **Matching Game:** Mencocokkan muftada' dengan khabar yang tepat dalam kalimat bahasa Arab sederhana, misalnya menghubungkan subjek (رَبِّ) dengan predikat yang sesuai (طالِب).
2. **Fill in the Blanks:** Melengkapi kalimat rumpang dengan memilih bentuk tasrif fi'il madi yang benar sesuai dhamir yang tersedia, seperti melengkapi ..... الدرسْ dengan pilihan ذَهَبَ / ذَهَبَتْ / ذَهَبُوا
3. **Quiz Interaktif Berbatas Waktu:** Menjawab pertanyaan pilihan ganda terkait identifikasi kedudukan muftada' dan khabar serta penentuan bentuk tasrif fi'il madi yang tepat dalam kalimat.

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang lebih rinci dibandingkan Siklus I, mencakup indikator keaktifan bertanya, ketepatan menjawab, dan kemampuan santri menjelaskan kembali kaidah yang dipelajari kepada teman sebaya (*peer explanation*).

Pelaksanaan Tindakan peneliti membuka pembelajaran dengan apersepsi singkat menggunakan contoh kalimat sehari-hari dalam bahasa Arab yang mengandung struktur muftada' dan khabar. Kemudian mengakses platform *Educaplay* dan memulai aktivitas *matching game*. Pada sesi ini, santri terlihat lebih cepat beradaptasi dengan platform dibandingkan Siklus I, karena telah memiliki pengalaman sebelumnya. Suasana kelas menjadi hidup ketika santri saling berdiskusi untuk menentukan pasangan muftada' dan khabar yang tepat. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang berkeliling memantau progress santri dan memberikan scaffolding kaidah secara kontekstual ketika santri menemui kesulitan, misalnya menjelaskan bahwa khabar harus marfu' dan harus sesuai dalam jenis (*mudzakkar-muannats*) dengan muftada'-nya.

Gambar 1.1 Permainan game



Gambar 1. Penerapan game dalam kelas 4 Al-Biruni MTAS

**Gambar 2.** Table indikator hasil masing-masing siklus

| Indikator                  | Siklus I                 | Siklus II                           |
|----------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| Materi                     | Jenis Isim dan Fi'il     | Mubtada' Khabar & Tasrif Fi'il Madi |
| Format Aktivitas Educaplay | Matching Game, Word Hunt | Matching, Fill in the Blanks, Quiz  |
| Keaktifan Klasikal         | Meningkat                | Tinggi / Tercapai                   |
| Antusiasme Santri          | Sedang                   | Tinggi                              |
| Ketuntasan KKM             | Meningkat                | Tercapai                            |

Pertemuan kedua difokuskan pada penguatan tasrif fi'il madi melalui aktivitas fill in the blanks dan kuis interaktif. Peneliti memulai dengan demonstrasi singkat tabel tasrif fi'il madi dari dhamir هو hingga نحن menggunakan tampilan visual yang ditayangkan melalui proyektor. Santri kemudian mengerjakan bersama soal fill in the blanks di Educaplay, melatih kemampuan mereka mengidentifikasi dan menerapkan perubahan bentuk fi'il madi sesuai konteks kalimat. Sesi diakhiri dengan kuis berbatas waktu yang memadukan kedua materi—mubtada' khabar dan tasrif fi'il madi—dalam satu rangkaian soal terintegrasi. Kompetisi ringan yang tercipta dari fitur skor real-time Educaplay mendorong santri untuk lebih bersungguh-sungguh dan cermat dalam menjawab setiap pertanyaan.

## Pembahasan

Manfaat penggunaan teknologi game Educaplay dalam proses pembelajaran menunjukkan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kualitas pembelajaran nahwu di Ma'had Tahfidz As-Saidiyyah. Penelitian (Ningrum et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan platform Educaplay dalam evaluasi pembelajaran grammar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Santri yang sebelumnya kurang aktif dan cenderung pasif selama kegiatan belajar mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar menjadi lebih antusias, responsif, dan terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh (Dichev & Dicheva, 2017) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan peserta didik, khususnya pada materi yang membutuhkan kemampuan berpikir logis seperti tata bahasa. Selain itu,

Format permainan yang disediakan Educaplay—seperti matching game, word hunt, dan quiz interaktif—memungkinkan santri belajar kaidah nahwu dalam konteks yang menyenangkan tanpa mengorbankan kedalaman materi. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik mampu menggabungkan unsur tantangan, umpan balik langsung, dan pencapaian bertahap yang semuanya berkontribusi pada penguatan pemahaman konseptual.

Dampak Penggunaan Educaplay terhadap Hasil Belajar Santri Perbandingan data pre-test dan post-test antar siklus memperlihatkan tren peningkatan hasil belajar yang konsisten. Peningkatan nilai rata-rata kelas dari pra-tindakan hingga akhir Siklus II mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi Educaplay berkontribusi positif terhadap pencapaian kompetensi nahwu santri.

Peningkatan hasil belajar ini juga tidak terlepas dari meningkatnya motivasi belajar santri sebagai dampak langsung dari penggunaan Educaplay. Sebagaimana dikemukakan oleh (Hamid & Husein, 2024) motivasi belajar merupakan variabel mediasi yang penting dalam menentukan kualitas hasil belajar; ketika santri termotivasi secara intrinsik untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, secara bersamaan mereka sedang memproses dan menginternalisasi kaidah-kaidah nahwu yang menjadi substansi dari setiap aktivitas.

## Kesimpulan dan Saran

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa implementasi game *Educaplay* dalam pembelajaran nahwu di Ma'had Tahfidz As-Saidiyah terbukti efektif meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan hasil belajar siswa kelas 4. Melalui dua siklus pembelajaran dengan materi jenis *isim* dan *fi'il* pada Siklus I serta muftada' khabar dan tasrif *fi'il* madi pada Siklus II, terjadi peningkatan yang konsisten dan terukur baik dari sisi proses maupun hasil belajar hingga seluruh indikator keberhasilan tercapai pada akhir Siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa manfaat teknologi game *Educaplay* tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga pada penguatan pemahaman konseptual santri terhadap kaidah-kaidah nahwu yang bersifat abstrak.

## Saran

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa hal: (1) pendidik di lingkungan pesantren perlu secara aktif mengintegrasikan media berbasis teknologi seperti *Educaplay* sebagai alternatif metode pembelajaran nahwu yang lebih inovatif; (2) lembaga pesantren perlu memperkuat infrastruktur digital guna meminimalisir kendala teknis yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi; dan (3) penelitian selanjutnya disarankan mengkaji implementasi *Educaplay* pada materi nahwu yang lebih kompleks dengan jumlah subjek yang lebih besar untuk memperkuat generalisasi temuan.

## Daftar Pustaka

- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The Concept of Action Research. *The Learning Organization*, 9(3), 125–131. <https://doi.org/10.1108/09696470210428840>
- Chairani, U. S., Bahrudin, U., & Fikri, S. (2024). Problematika Pembelajaran Nahwu Siswa Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Arab Di MTs Daarul Fikri Malang. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 518–543. <https://repository.uin-malang.ac.id/23350/>

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hamid, M. A., & Husein, S. (2024). Desain bahan ajar bahasa Arab berbasis digital teori dan praktik. *insight mediatama*. <https://repository.uin-malang.ac.id/18946>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Ningrum, D. A. K., Ningrum, A. S. B., Indah, R. N., & Syaifulloh, B. (2025). Developing the Educaplay grammar assessment for tenth graders of senior high school in Kediri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 82–91. <https://repository.uin-malang.ac.id/23526/>
- Saleh, F., Misdi, M., Dahlan, M., Rofi'ah, S. H., Suhara, A., Mayasari, N., Dermawan, D. D., Nurlina, N., Firmansyah, F., & Adik, H. S. S. (2025). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR Pendekatan Teori dan Praktik di Era Inovasi Pendidikan*. Penerbit Widina.
- Sofyana, J., Ningsih, J. P., Juita, L., Putra, N., & Triani, S. (2026). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(2), 2631–2635.
- Wahyuddin, E. P., Caraka, R. E., Kurniawan, R., Caesarendra, W., Gio, P. U., & Pardamean, B. (2025). Improved LSTM Hyperparameters Alongside Sentiment Walk-Forward Validation for Time Series Prediction. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 11(1), 100458.