



Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Metode *Game Based Learning* Berbasis *Spin Wheel*

Affan Hadian Ilham*¹, Najih Anwar²

Email: affan.hadian11@gmail.com*¹ najihanwar@umsida.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

DOI: <http://doi.org/10.35931/am.v8i2.5465>

Article Info

Received: July 22, 2025

Revised: September 29, 2025

Accepted: September 30, 2025

Correspondence:

Phone: +6289655422226

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of the Game-Based Learning (GBL) strategy using a spin wheel to enhance students' motivation in learning Arabic at SD Muhammadiyah 1 Krian. Motivation is a key factor in language learning success, and innovative strategies are needed to maintain students' engagement, especially at the elementary school level. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kurt Lewin model, implemented in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation, with the questionnaire utilizing a Likert scale to measure students' learning motivation across four dimensions: persistence, interest, goal orientation, and response to the learning method. The findings revealed an improvement in students' learning motivation from 55% (moderate) in the initial condition to 68% (strong) in the first cycle, and 86% (very strong) in the second cycle. These results indicate that the spin wheel-based GBL approach is effective in significantly increasing students' motivation to learn Arabic, and that the integration of interactive, game-based strategies can serve as a valuable alternative for enhancing engagement and learning outcomes in elementary language education.

Keywords: Arabic, elementary school, Game-Based Learning, learning motivation, spin wheel

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan inovasi dalam dunia pendidikan mendorong munculnya berbagai metode pembelajaran baru (Judijanto et al., 2024). Salah satu yang kini banyak diminati adalah game-based learning (GBL), yakni pembelajaran yang memadukan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan. Menurut (Ahyat, 2017), pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya memerlukan hiburan, tetapi juga harus memuat kompetensi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab—yang kerap dianggap cukup menantang—perbedaan penerapan metode pengajaran seringkali membuat siswa kesulitan memahami materi (Arianta Wardatun Nisa, 2024). Pendekatan belajar sambil bermain menjadi alternatif

penting agar anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan sejak dini. Sejalan dengan pendapat (Diana et al., 2020), penggunaan media interaktif dapat membantu materi lebih mudah diserap siswa. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam mengelola kelas (Anwar, 2023).

Secara umum, permainan diciptakan untuk menghibur sekaligus menghadirkan pengalaman menyenangkan. Namun dalam ranah pendidikan, game interaktif justru dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dibanding metode konvensional (Rahayu & Fujiati, 2018). Hasil observasi di SD Muhammadiyah wilayah Krian menunjukkan penggunaan media permainan dalam pengajaran Bahasa Arab masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya merumuskan solusi inovatif melalui strategi

pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa (Keterlibatan & Pelajaran, 2024).

Penelitian sebelumnya memang menunjukkan bahwa GBL efektif diterapkan, khususnya pada mata pelajaran eksakta seperti matematika dan sains (Rachmania, 1997). Akan tetapi, kajian yang menyoroti penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar masih jarang ditemukan. Kondisi ini membuka peluang riset untuk menilai sejauh mana strategi tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi adalah penggunaan *spin wheel*, yang diyakini mampu menciptakan suasana kelas lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Wibawa, 2022).

Seperti (Magdalena & Maria Pawe, 2023) menegaskan bahwa metode berbasis permainan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasakan suasana belajar yang hidup dan komunikatif (Arifin, 2021). GBL bahkan disarankan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti IPA, karena mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi Game-Based Learning, khususnya dengan media *spin wheel*, dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada perbandingan dengan metode konvensional, tetapi juga menekankan perubahan nyata yang terjadi di kelas melalui tindakan langsung guru—sejalan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan menyelesaikan masalah praktis dalam pembelajaran melalui tindakan yang terencana, sistematis, dan reflektif (Guru et al., n.d.). PTK memungkinkan guru mengidentifikasi serta mengatasi kendala pembelajaran agar metode yang diterapkan lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa (O'Collins & Farrugia, 2003). Penelitian ini melibatkan pengumpulan dan analisis data aktivitas belajar untuk mendukung pengambilan keputusan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar (Rukminingsih, 2022). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang saling berkelanjutan, dengan tujuan mengkaji efektivitas penggunaan media *Spin Wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian.

Penelitian ini dilakukan dengan menguji skala likert mengenai jawaban angket siswa melalui uji validitas

dan uji reliabilitas. Instrumen angket motivasi disusun berdasarkan empat dimensi utama motivasi belajar, yaitu: (1) minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, (2) keterlibatan aktif dalam proses belajar, (3) ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta (4) sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Angket terdiri dari 10 butir pernyataan yang menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari *sangat tidak setuju* hingga *sangat setuju*. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *product moment*, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan Cronbach's Alpha. Selanjutnya, dilakukan uji persentase terhadap respon siswa untuk menilai sejauh mana media *Game Based Learning* berbasis *Spin Wheel* berkontribusi pada peningkatan motivasi dan penguasaan kosakata.

Penelitian tindakan kelas ini mengadopsi model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap utama, yakni: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*) (Slam, 2021). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Krian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengkaji penerapan strategi peningkatan motivasi pembelajaran dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Krian yang berjumlah 20 orang. Subjek ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran dari penerapan model pembelajaran yang diuji dalam penelitian, yaitu siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap kinerja guru meliputi dua aspek utama, yaitu perencanaan pembelajaran (termasuk perangkat seperti RPP) dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Aktivitas siswa diamati untuk melihat sejauh mana motivasi mereka dalam proses belajar Bahasa Arab.

Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tambahan terkait kegiatan pembelajaran. Pertanyaan mencakup topik tentang proses belajar mengajar, kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi, kesulitan yang dialami siswa dalam memahami pelajaran, serta tingkat motivasi siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan.

Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk merekam berbagai peristiwa penting selama proses pembelajaran, terutama terkait dengan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan. Data ini digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian target penelitian dan mengidentifikasi

faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau hambatan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran.

Tes Hasil Belajar

Untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, dilakukan tes tertulis berbentuk soal uraian (esai) serta menuliskan beberapa kosakata Bahasa Arab di papan tulis kelas. Tes ini diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan serta melihat adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dilakukan. Tes ini menjadi instrumen utama dalam mengukur efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar dianalisis secara sistematis. Data mengenai pelaksanaan tindakan diperoleh melalui lembar observasi dan panduan wawancara yang menggambarkan proses penerapan metode pembelajaran (dalam hal ini, metode *spin wheel*). Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari aktivitas pembelajaran dan tes tertulis yang telah diberikan.

Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama:

1. **Reduksi Data** – peneliti menyeleksi data dari observasi, wawancara, dan tes awal (pretest), lalu merangkum informasi penting sesuai indikator penelitian.
2. **Penyajian Data** – hasil yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif, grafik, atau tabel agar lebih mudah dipahami.
3. **Penarikan Kesimpulan** – simpulan dirumuskan secara singkat dan padat untuk menjawab rumusan masalah, sekaligus memberikan gambaran menyeluruh mengenai dampak penerapan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pembelajaran

Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian menunjukkan minimnya partisipasi aktif siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode konvensional yang digunakan guru, seperti bernyanyi dan hafalan, kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam belajar mandiri, motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Motivasi diri akan meningkatkan semangat belajar yang lebih keras sesuai apa yang dituju. Keberhasilan dalam belajar tergantung seberapa besar usaha dan motivasi tiap individu (Aminullah et al., 2022). Berdasarkan data awal, hanya sekitar 55% siswa menunjukkan motivasi belajar yang tergolong dalam kategori "cukup". Fenomena ini menjadi dasar perlunya intervensi melalui pendekatan inovatif, yakni *Game-Based Learning* (GBL) berbasis media *Spin Wheel*.

Pelaksanaan Tindakan

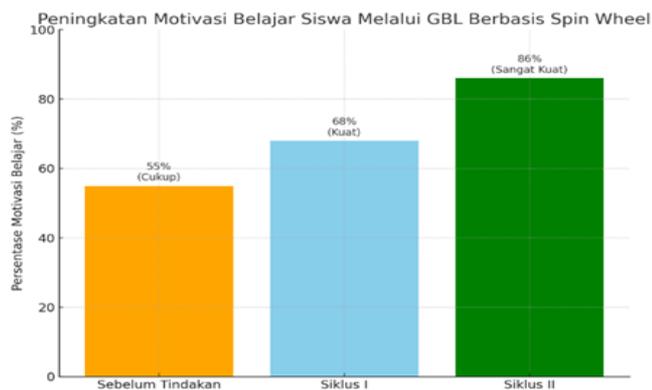
Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan model tindakan kelas Kurt Lewin yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I dimulai dengan fokus pada pengenalan media pembelajaran *Spin Wheel* sebagai inovasi dalam penyampaian materi kosakata Bahasa Arab. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan mekanisme permainan, sekaligus dilibatkan dalam aktivitas eksploratif yang menstimulasi keingintahuan mereka. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan tingkat kehadiran, antusiasme dalam merespons pertanyaan guru, serta semangat mereka saat bermain dengan media *Spin Wheel*. Aktivitas ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Namun, masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan sikap pasif, terutama mereka yang sejak awal memiliki motivasi belajar rendah. Mereka cenderung menjadi pengamat daripada peserta aktif. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Prastowo, 2015), yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik merupakan indikator krusial dalam mengukur tingkat motivasi belajar. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian (Ariana et al., 2022), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran inovatif belum tentu langsung berdampak optimal apabila belum menyentuh kebutuhan individual siswa, khususnya mereka yang berada dalam kategori kurang termotivasi.

Memasuki **Siklus II**, strategi pembelajaran disempurnakan berdasarkan refleksi hasil siklus sebelumnya. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan instruksi penggunaan *Spin Wheel*, memberikan pelatihan singkat kepada siswa sebelum sesi pembelajaran dimulai, serta menambahkan elemen gamifikasi seperti tantangan bervariasi, hadiah simbolik (stiker bintang), dan pujian verbal yang membangun. Langkah-langkah ini terbukti efektif dalam meningkatkan respon positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih percaya diri, berani bertanya, serta menunjukkan inisiatif dalam menjawab dan berdiskusi. Lingkungan belajar menjadi lebih partisipatif dan suportif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari interaksi sesama teman. Indikator motivasi belajar seperti keaktifan bertanya, inisiatif dalam menyelesaikan tugas, serta ekspresi kegembiraan selama proses berlangsung mengalami peningkatan yang nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hidayat D., 2021), yang menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis permainan

dapat meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara signifikan. Data observasi mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif secara konsisten, yang mencerminkan tercapainya tujuan dalam peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Data angket yang dianalisis menggunakan skala Likert menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan hingga siklus kedua:



Adapun rekapitulasi aktivitas siswa untuk setiap tindakannya dimulai dari siklus I sampai siklus II adalah sebagai berikut ini :

Tabel 1. Persentase Pencapaian Aktivitas motivasi Siswa

TINDAKAN	PRESENTASE (%)
SIKLUS 1	68%
SIKLUS 2	86%

- Sebelum tindakan: 55% (kategori "Cukup")
- Siklus I: 68% (kategori "Kuat")
- Siklus II: 86% (kategori "Sangat Kuat")

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan GBL berbasis *spin wheel* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Krian.

Hasil selanjutnya yaitu kinerja guru yang dilakukan selama pembelajaran. Persentase kinerja guru mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini membuktikan bahwa guru sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* berbasis *Spin Wheel*, mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah tabel rekapitulasi penilaian kinerja guru dimulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan dari siklus I-II.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil perencanaan siklus 1 dan 2

NO	KEGIATAN	SIKLUS 1	SIKLUS 2
1.	Perencanaan Pembelajaran	78%	89%
2.	Pelaksanaan Pembelajaran	61%	87%
3.	Akumulasi Presentase Perencanaan Dan Pelaksanaan	69,5%	88%

Pelaksanaan penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka pemaparan pada bahasan ini dimulai dari pengumpulan data awal hingga akhir. Melakukan Tindakan sebanyak dua siklus. Diawali dengan pengambilan data awal. Dari data yang diperoleh dengan melakukan observasi proses pembelajaran dan wawancara kepada guru dan siswa, didapat gambaran sementara bahwa siswa kelas IV SD Muhammadiyah Krian tahun ajaran 2025/2026 masih belum memahami materi Bahasa Arab. Data awal ini dijadikan bahan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak II siklus.

Game-Based Learning berbasis *Spin Wheel* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, yang sering dianggap sulit oleh siswa karena keterbatasan kosakata dan penggunaan huruf hijaiyah (muhammad, reiniza, 2024), penggunaan *Spin Wheel* berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Permainan membantu mengurangi tekanan belajar dan meningkatkan suasana kompetitif yang sehat, seperti yang dijelaskan oleh Plass et al. (2015), bahwa permainan edukatif meningkatkan retensi pengetahuan dengan mengaktifkan pusat kesenangan di otak saat belajar berlangsung.

Hasil Angket dan Analisis

Berdasarkan data observasi dan angket motivasi belajar, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Arab. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase siswa yang menunjukkan sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Arab, yang awalnya hanya 55% pada siklus I meningkat menjadi 68%, lalu kembali meningkat menjadi 86% pada siklus II. Data ini memperkuat temuan dalam jurnal yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif berkontribusi besar dalam membentuk sikap positif siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit(Sari E., 2020).

Meskipun hasil yang diperoleh cukup memuaskan, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dalam penerapan strategi ini secara konsisten di semua pertemuan. Selain itu, keberhasilan strategi ini juga sangat dipengaruhi oleh

kesiapan guru dalam mengelola alat bantu pembelajaran dan kemampuan untuk memodifikasi aturan permainan agar tetap relevan dengan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Wijaya (2017) bahwa efektivitas penerapan model pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan teknis di lapangan (Koesnandar, 2020).

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil studi-studi terdahulu, seperti yang diungkapkan oleh Rachmania (2020) dan Magdalena (2021), yang menyatakan bahwa penerapan strategi *Game-Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, pendekatan GBL terbukti mampu menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Melalui desain permainan yang terstruktur, siswa tidak hanya terdorong untuk lebih aktif, tetapi juga lebih mudah menyerap materi karena keterlibatan mereka secara langsung dalam setiap aktivitas yang berlangsung.

Lebih lanjut, implementasi GBL berbasis *Spin Wheel* pada penelitian ini memperlihatkan bagaimana media permainan sederhana sekalipun dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan memotivasi. Penggunaan *Spin Wheel* secara strategis mampu menstimulasi rasa ingin tahu, meningkatkan antusiasme, dan mendorong keterlibatan sosial antar siswa. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai metode yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membenarkan temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era pendidikan modern.

Namun demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru yang signifikan, terutama dalam konteks pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Selama ini, pendekatan pembelajaran Bahasa Arab cenderung bersifat konvensional dan monoton, yang lebih menekankan pada hafalan dan repetisi tanpa keterlibatan emosional maupun pengalaman langsung siswa. Dengan mengarahkan penerapan *Game-Based Learning* (GBL) secara khusus pada mata pelajaran Bahasa Arab, penelitian ini menambahkan dimensi baru dalam praktik pembelajaran. Kehadiran media konkret seperti *Spin Wheel* menjadi elemen pembeda yang tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi juga memperkaya interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara konsep abstrak dalam bahasa

Arab dengan pengalaman konkret yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata serta struktur bahasa dasar yang diajarkan. Ini juga sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan.

Penggunaan *Spin Wheel* dalam pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu visual atau hiburan belaka, tetapi merupakan sarana interaktif yang dirancang secara pedagogis untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Aktivitas memutar roda, menunggu hasil, serta melaksanakan tantangan sesuai putaran memberikan nuansa permainan yang memicu rasa penasaran dan kegembiraan. Proses ini secara tidak langsung melatih siswa untuk bersikap sportif, menerima tantangan, dan berani tampil di depan teman-temannya. Lebih jauh, *Spin Wheel* mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar secara holistik—melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan jauh dari kesan kaku yang sering melekat dalam pembelajaran bahasa (Maulana et al., 2023). Dengan demikian, media ini berperan sebagai pemicu transformasi suasana belajar menjadi lebih inklusif, adaptif, dan mendukung pembentukan motivasi intrinsik siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab.

Secara psikologis, strategi pembelajaran berbasis permainan seperti ini juga sangat relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, yang umumnya berada pada tahap *operasional konkret* menurut teori perkembangan Piaget. Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak jika disertai dengan manipulasi objek konkret atau aktivitas fisik yang menyertainya (Fajri & Rivauzi, 2022). Oleh karena itu, integrasi gerak motorik melalui permainan seperti *Spin Wheel* membantu siswa dalam membentuk asosiasi yang kuat antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Lebih jauh lagi, pendekatan ini juga menyentuh secara mendalam aspek motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembentukan motivasi intrinsik yang menjadi kunci keberhasilan jangka panjang dalam proses pendidikan (Agustina et al., 2024). Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual, merasa dihargai atas usahanya, serta diberikan ruang untuk mengambil keputusan dalam proses belajar, maka dorongan internal untuk belajar akan tumbuh secara alami dan berkelanjutan. Dalam lingkungan seperti ini, siswa tidak hanya belajar karena tuntutan eksternal seperti nilai atau hukuman, tetapi karena munculnya rasa ingin tahu, kebanggaan atas pencapaian diri, dan kesenangan dalam proses belajar itu sendiri (Razak et al., 2020).

Dalam konteks tersebut, *Spin Wheel* tidak sekadar berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi telah berkembang menjadi medium yang memicu keterlibatan

emosional siswa secara aktif. Unsur kejutan dari hasil putaran roda, tantangan yang beragam dan tidak monoton, serta elemen permainan yang sesuai dengan dunia dan psikologi anak usia sekolah dasar, menjadikan media ini sangat efektif dalam menumbuhkan antusiasme belajar. Sebagaimana ditegaskan oleh (Amalia et al., 2024), *Spin Wheel* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat personal, bermakna, dan menggembirakan, sehingga menciptakan landasan kuat bagi pembentukan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar terutama di SD Muhammadiyah Krian dapat dioptimalkan melalui strategi GBL berbasis *Spin Wheel*. Kombinasi antara media konkret, suasana belajar yang menyenangkan, dan pendekatan psikologis yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, menjadikan model ini sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, relevan, dan aplikatif untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar yang membutuhkan inovasi nyata (Nurkhaliza, G. N., Nurhuda, M., Garib, O. W. Y., & Kartini, 2023).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan strategi *Game-Based Learning* berbasis *Spin Wheel* dalam pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya efektif meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpotensi memperbaiki kualitas interaksi guru-siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dapat mengakomodasi gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan membutuhkan stimulus visual serta aktivitas yang menarik. Secara praktis, strategi ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Selain itu, penerapan media interaktif seperti *Spin Wheel* dapat meningkatkan adaptabilitas guru dalam mengelola kelas, serta memperkuat dukungan sekolah terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas. Implikasi teoretisnya, temuan ini memperkaya literatur terkait penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini cenderung bersifat konvensional.

penulis harapkan demi penyempurnaan karya selanjutnya. Semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, I., Joshua, W., Julanos, J., & Niva, M. (2024). The

- Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 241–253. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Ahyat, N. (2017). *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*. 4(1), 24–31.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Aminullah, M. A., Al Azmi, F., & Jalal, D. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 283. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1219>
- Anwar, N. (2023). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Game Team (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo. 3, 1–14. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=-caP4gQAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=-caP4gQAAAAJ:MXK_kJrjxJIC
- Ariana, R., Amintarti, S., & Hardiansyah, H. (2022). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Biologi Sma Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Padakonsept Sistem Regulasi. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v12i1.17259>
- Arianta Wardatun Nisa, K. H. (2024). Implementation of Merdeka Curriculum in Arabic Language Learning at SMA Muhammadiyah 1 Jombang Movers School. 8. <http://dx.doi.org/10.21070/ups.4527>
- Arifin, A. (2021). Model-Model Permainan Kartu Dalam Pembelajaran Mahārah Al Qirāah. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562>
- Diana, K. Y., Studi, P., Guru, P., & Belajar, H. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 49–54.
- Fajri, N., & Rivauzi, A. (2022). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kelas. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 134–142. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2548>
- Guru, P., Dasar, S., & Laporan, P. (n.d.). Implementasi penelitian tindakan kelas. 47–58.
- Hidayat D., R. and U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Edukatif terhadap Atensi dan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 73–84.

- Judijanto, L., Rusdi, M., & Rifky, S. (2024). *Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Pola Pikir Inovatif Siswa di Jawa Barat*. 02(01), 43–50. <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpdws/article/view/953>
- Keterlibatan, M., & Pelajaran, M. (2024). *Assessing Student Engagement in Qurdis Subject Using Wordwall*. 8(1), 8–25. <https://doi.org/10.21070/halaga.v8i1.1672>
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>
- Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). *Mimbar PGSD Flobamorata*. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>
- Maulana, A., Syahriani, S., Wilda, W., & Andi. (2023). Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Spin Wheel Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3), 168–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/al-ahya.v5i2.41466>
- muhammad, reiniza, abdul. (2024). *تحبلا صلختسم ءدقعم بيلاسأ مادختسا بلع نييميداكلاً عجشي ءبيرعلا ءغلا ملعت يف تايدحت روهظ بيلاسلاً دحاً د-ع-ي، كلذل . اهمادختسا يف رشابم لكشب هساسحاً نكي رثأت قيقحتو ءلا عفو- جناتن قيقحت بلع ءرداق نيحابلابل ضعب اهرتعي يتلا متيس ، كلذل . ءيمويلا ءث*. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(1), 19–38.
- Nurkhaliza, G. N., Nurhuda, M., Garib, O. W. Y., & Kartini, N. H. (2023). (2023). *Implementasi pendidikan karakter aik di sd muhammadiyah pahandut palangkaraya*. [https://scholar.google.com/scholar?cluster=337315604035220671&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0.5&scioq=Nurkhaliza,+G.+N.,+Nurhuda,+M.,+Garib,+O.+W.+Y.,+%26+Kartini,+N.+H.+\(2023\).+Implementasi+pe ndidikan+karakter+aik+di+sd+muhammadiyah+pah andut+palangkaraya.+Anterior+Jurnal.+https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.4519](https://scholar.google.com/scholar?cluster=337315604035220671&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0.5&scioq=Nurkhaliza,+G.+N.,+Nurhuda,+M.,+Garib,+O.+W.+Y.,+%26+Kartini,+N.+H.+(2023).+Implementasi+pe ndidikan+karakter+aik+di+sd+muhammadiyah+pah andut+palangkaraya.+Anterior+Jurnal.+https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.4519)
- O'Collins, G., & Farrugia, M. (2003). Catholicism: The Story of Catholic Christianity. *Catholic Christianity*, VI(1), 1–424. <https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>
- Prastowo, A. (2015). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. DIVA Press.
- Rachmania, A. S. (1997). *Analisis Model Pembelajaran Interaktif (GBL) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 3b Di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan Analysis of the Interactive Learning Model (GBL) on Student Learning Activeness in Class 3B Mathemati*. 1–4. <https://yptb.org/index.php/educurio/article/view/1061>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Razak, R. A., Daud, D., & Kasim, E. S. (2020). Education games as a strategy to increase intrinsic motivation in learning cost and management accounting. *Academic Journal of Business ...*, 1–13. <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/42537/>
- Rukminingsih. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas*. July, 178. <https://www.researchgate.net/publication/343179796%0AMETODE>
- Sari E., N. P. and K. (2020). Penggunaan Media Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Dampaknya terhadap Sikap Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ta'rib*, 8(2), 124–137.
- Slam, Z. (2021). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (Dilengkapi)*. 42. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:WCsI6chEHNYJ:scholar.google.com/+metode+penelitian+ptk&hl=id&as_sdt=0.5
- Wibawa, A. C. P. (2022). Penerapan Media Game Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 15–23.