

**PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP
PENINGKATAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA PADA
MATERI NAHWU DI SMP ISLAM AL- FADHLI MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh

MUTIA FADILLA
NPM : 2201020207



FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA MEDAN
2026

Acc Sidang.
9 Maret 2026

Dr. Vildya Masitah, M.Psi

**PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP
PENINGKATAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA PADA
MATERI NAHWU DI SMP ISLAM AL- FADHLI MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh

MUTIA FADILLA
NPM : 2201020207



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP
PENINGKATAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA PADA
MATERI NAHWU DI SMP ISLAM AL- FADHLI MEDAN

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Mutia Fadilla
NPM : 2201020207

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S.Psi.,M.Psi

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 04 Maret 2026

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Mutia Fadilla** yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al- Fadhli Medan"**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S.Psi.,M.Psi

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titi kini. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta

Kepada Keluarga Tercinta :

Ayah

Mama

Kedua Adikku

Keberhasilan ini hanyalah sebuah awal, namun doa mereka adalah kekuatan yang menjadikannya abadi

Motto :

Jangan pernah Batasi Kekuasaan
Allah SWT Dengan Sempitnya
logika dan Pemikiranmu

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutia Fadilla

Npm : 2201020207

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak lanjut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 04 Maret 2026

Yang Menyatakan


Mutia Fadilla
2201020207

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setuju untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Mutia Fadilla
NPM : 2201020207
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA PADA MATERI NAHWU DI SMP ISLAM AL-FADHLI MEDAN


Medan, 04 Maret 2026

Pembimbing



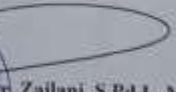
Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**



Assoc. Prof. Dr. Hasti Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., M.A

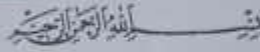


UMSU

MAGISTER PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN JEMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU: Lulusan dan A. Berprestasi dan Berprestasi Berprestasi Nasional Program Studi No. 0904/046/PT/0000/PT/000000
Pusat Administrasi: Jalan Muktiar Haris No. 1 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fakultasmu.ac.id> fakultasmu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Disusun dan diteliti oleh Mahasiswa
Nama dan NPM



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, M.Psi

Nama Mahasiswa : Mutia Fadilla
NPM : 2201020207
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
24-02-2026	- Perbaikan uji normalitas - Uji hipotesis		
28-02-2026	- Penambahan teori pada pembahasan		
03-03-2026	- Data tulis - Daftar pustaka (mendeleter)		
04-03-2026	Acc Sidang		

Medan, 2026

Diketahui/Disetujui
Dekan

Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

Dr. Widya Masitah, M.Psi



UMSU
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

UIN (Universitas Islam Negeri) adalah lembaga pendidikan Islam yang menyelenggarakan pendidikan dan penelitian di bidang keislaman dan keumatan.

KULIAH, PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU: Lembaga & Badan Penyelenggara Pendidikan Islam, Akreditasi Nasional Program Tiga No. 8056/BAN-PT/Akred/PT/03/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://faij.umsu.ac.id> faij@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/channel/UC...) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : **Mutia Fadilla**
NPM : **2201020207**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 04 Maret 2026

Pembimbing

Dr. Widya Masitah, S.Psi.,M.Psi

DISETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Hasnan Rudi Setiawan, M.Pd.I

Demam,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., MA

Unggahlah dan percaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN RUMAH MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU (Terdaktilasi) & Berkeasahan Kepanitiaan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8008/03AN/P2/1444/PT/01/2019
Pusat Administrasi Jalan Kapten. Mukhtar Sutan No. 1 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id @umsuumsu.ac.id f umsumedan @ umsumedan umsumedan umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada Yth
Dekan FAI UMSU

04 Safar 1447 H
24 April 2025 M

Di -
Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Mutia Fadilla
NPM : 2201020207
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumulatif : 3,89



Mengajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Persetujuan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Swasta Islam Al-Fadli Medan.			<i>[Signature]</i> 10/2025	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Pada Materi Qawaid Nahwiyah di SMP Swasta Islam Al-Fadli					
3	Analisis Perbedaan Minat Belajar Bahasa Arab Antara Siswa yang Menerima Perlakuan dengan Model GBI dan Siswa yang Menerima Pembelajaran Konvensional di SMP Swasta Islam Al-Fadli					

Demikian permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

[Signature]
Mutia Fadilla

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC

1. Duplikat untuk Biro FAI/UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map
- ** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



UMSU
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8094/BAN-PT/Akre/P/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 1 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fal.umsu.ac.id | fal@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Disusun sesuai format yang ditetapkan
Batas dan Tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari «Kamis» telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Mutia Fadilla
Npm : 2201020207
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	OK
Bab I	Latar Belakang Masalah di perbaiki
Bab II	OK
Bab III	OK
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 18 Desember 2025

Tim Seminar

Ketua

(Assoc. Prof. Dr. Hasnan Rudi Setiawan, M.Pd)

Sekretaris

(Mavianti, M.A)

Pembimbing

(Dr. Widya Masitah, M.Psi)

Pembahas

(Dr. Ibrahim Hasan, M.Pd)



UMSU

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMBINGAN PESKAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

CAM: Terakreditasi 3, Indonesia, Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 106/K.BAN-PT/Akred/PT/01/2019
Pusat Administrasi: Jalan Muktiar Bari No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224367 - 6631000
<http://fakultasmu.ac.id> fakultasmu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari «Kamis» dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Mutia Fadilla
Npm : 2201020207
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 18 Desember 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd)

Sekretaris Program Studi

(Mavianti, MA)

Pembimbing

(Dr. Widya Masitah, M.Psi)

Pembahas

(Dr. Ibrahim Hasan, M.Pd)

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zailani, MA



UMSU

MAHASISWA PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU - Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 99/SK/AN/P/2018/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Husri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsuamedan](https://www.facebook.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.instagram.com/umsuamedan) [umsuamedan](https://www.youtube.com/umsuamedan)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, M.Psi

Nama Mahasiswa : Mutia Fadilla
 NPM : 2201020207
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di Smp Islam Al-Fadhli Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
07 November 2025	1. Memperbaiki Identifikasi masalah, Rumusan masalah dan tujuan penelitian 2. Body note harus pakai mendeley 3. Mencari referensi jurnal / buku harus dari 10 tahun yang lalu tidak boleh lewat dari tahun 2015		
12 November 2025	1. Penulisan dipendekatan penelitian tidak boleh huruf kapital semua 2. Memperbaiki definisi operasional Variabel harus sesuai dengan pembahasan Bab II 3. Pada angket / kuesioner harus buat tabel untuk kisi-kisi kuesionernya		

Medan, 12 November 2025

Diketahui/Disetujui
 Dekan

 Dr. Zuliani, M.A.

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal

 Dr. Widya Masitah, M.Psi



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PEMERINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

J.M.P. Terpadu dan Berorientasi Kapasitas Global, Berkeadilan, Berprestasi
 Nomor Akreditasi: P/13460/P/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Makmur Basi No. 3 Medan 20228 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fakultasmu.ac.id> fakultasmu.ac.id [umsamedan](https://www.facebook.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.instagram.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.youtube.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.tiktok.com/umsamedan)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, M.Psi

Nama Mahasiswa : Mutia Fadilla
 NPM : 2201020207
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di Smp Islam Al-Fadhli Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
18 November 2025	- Nomor Halaman diperbaiki lagi - Edit penomoran per judul nya A. 1. di mana nya dengan tabel a. kes. kes. kuesionernya 1) a) 2) a)		
04 Desember 2025	- Penulisan daftar isi - Penambahan di instrumen penelitian		
05 Desember 2025	Acc Sempro		

Medan, 05 Desember 2025

Diketahui/Disetujui
 Dekan

 Dr. Zailani, M.A.

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal

 Dr. Widya Masitah, M.Psi

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Mutia Fadilla
NPM : 2201020207
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 13/03/2026
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi
PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi
PENGUJI II : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

PANITIA PENGUJI

Ketua,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Unggul | Cerdas | Terpercaya

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DA MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 th.1987

Nomor: 0543bJU/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-huruf dar abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Zal	Ž	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	er

ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	Ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	Ṭ	de (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Ẓ	te (dengan titik dibawah)
ع	„Ain	„	zet (dengan titik dibawah)
غ	Ghain	G	Koma terbalik
ف	Fa	F	ge
ق	Qaf	Q	ef
ك	Kaf	K	qi
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Waw	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	„	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoflong dan vokal rangkap atau diflong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	ḍammah	U	u

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
َ ' dan ِ	fathah dan ya	Ai	a dan i
َ ' dan ِ و	fathah dan waw	Au	a dan u

Contoh:

- kataba: ك ت ب
- fa'ala: ف ع ل
- kaifa: ك ي ف

c. Maddah

Maddah atau vocal panjang berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
َ ا	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ِ ي	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
ُ و	ḍammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

- qā la: ق ا ل

- Mā ra: مار
- qāla: قال

a. Ta marbu **t a h**

Transliterasi untuk ta marbū tah ada dua:

1) Ta marbu **t a** □ hidup

ta marbū tah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya (t).

2) Ta marbu **t a** □ mati

ta marbū tah yang mati harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

3) Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marb **u t a** □ dikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbu **t a** □ itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

- raudah al-atfa **t** - raudatul atfa **t**: الأَطْفَالُ رَوْضَةٌ

- al-Madi **n a** □ **a l** - **m u n a w w a r a** □: المنورة المدينة

- ṭalḥah: طلح

b. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang pada tulisa Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda tasydid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- rabbana[̣]: ربنا

- nazzala: نزل

- al-birr: البر

- al-hajj: الحج

- nu'ima: نعم

c. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi in kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huru (I) diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depa dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun qomariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

- ar-rajulu: الرجل
- as-sayyidatu: السيدة - asy-syamsu: الشمس
- al-qalamu: القلم
- al-jalalu: الجلال

d. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- ta'khuzu n a': تأخروى
- an-nau': النوع
- syai'un: شيء

- inna: ا ن
- umirtu: امرت
- akala: اكل

e. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

f. Huruf Kapital

Meskipun dalam system tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- Wa mamuhammadunillarasū l
- Inna awwalabaitinwudi`alinnasilalazibibakkatamubarakan
- Syahru Ramadan al-lazunzilafihil-Qur`anu
- SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur`anu
- Walaqadra`ahubilufuq al-mubin
- Alhamdulillahirabbil-,,alamin

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh:

- Naşrumminallahi wafathunqarib
- Lillahi al-amrujami“an
- Lillahil-amrujami“an
- Wallahubikullisyai“in „alim

g. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan keafsehan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

Mutia Fadilla, 2201020207, Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa pada materi Nahwu di SMP Islam Al-Fadhli Medan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental, menggunakan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-1 yang berjumlah 21 orang, dipilih melalui teknik sampling jenuh karena total populasi kelas IX tidak melebihi 100 siswa. Instrumen pengukuran minat belajar berupa angket skala Likert yang terdiri dari 30 butir pernyataan, dengan 27 butir dinyatakan valid berdasarkan uji validitas menggunakan IBM SPSS Statistics 27 ($t_{hitung} > t_{tabel} = 0,361$) dan tingkat konsistensi yang sangat tinggi ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,904. Hasil analisis normalitas data melalui grafik histogram menunjukkan bahwa distribusi data pretest maupun posttest membentuk pola kurva simetris (bellshaped curve), sehingga memenuhi asumsi statistik parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji Paired Sample T-Test, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ atau jauh di bawah taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selain itu, diperoleh selisih rata-rata (mean difference) sebesar -17,333 dengan $t_{hitung} = -4,110$ dan derajat kebebasan (df) = 20. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan bermakna antara skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan platform Educaplay, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Educaplay ke dalam pembelajaran Bahasa Arab secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Nahwu. Elemen gamifikasi yang terkandung dalam Educaplay terbukti efektif mengubah persepsi siswa terhadap Nahwu dari materi yang sulit dan membosankan menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini merekomendasikan kepada para pendidik Bahasa Arab untuk memilih media pembelajaran digital berbasis gamifikasi sebagai strategi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Educaplay, Gamifikasi, Minat Belajar, Nahwu, Bahasa Arab

ABSTRACT

Mutia Fadilla, 2201020207, The Effect Of The Educaplay Platform On Improving Students' Interest In Learning Arabic Nahwu At SMP Islam Al-Fadhli Medan.

This study aimed to empirically investigate the effect of the Educaplay platform on improving students' interest in learning Arabic Nahwu at SMP Islam Al-Fadhli Medan. A quantitative approach was employed through a QuasiExperimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The research subjects consisted of 21 students from class IX-1, selected via saturated sampling since the total ninth-grade population did not exceed 100 students. Learning interest was measured using a Likert-scale questionnaire comprising 30 statement items, of which 27 were declared valid based on validity testing using IBM SPSS Statistics 27 ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0.361$), and the instrument demonstrated very high reliability with a Cronbach's Alpha value of 0.904. Normality analysis conducted through histogram graphs confirmed that both pretest and posttest data followed a symmetrical bell-shaped distribution, satisfying the assumptions required for parametric statistical testing. Hypothesis testing was performed using the Paired Sample T-Test, which yielded a significance value of < 0.001 , well below the significance threshold of $\alpha = 0.05$. Furthermore, a mean difference of -17.333 was obtained, with $t\text{-value} = -4.110$ and degrees of freedom (df) = 20. These results demonstrate a statistically significant and meaningful difference in students' learning interest scores before and after the implementation of the Educaplay platform, thereby confirming the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Based on these findings, it can be concluded that integrating the Educaplay platform into Arabic language learning significantly enhances students' interest in Nahwu material. The gamification elements embedded in Educaplay effectively transformed students' perception of Nahwu from a difficult and monotonous subject into an interactive and enjoyable learning experience. This study recommends that Arabic language educators adopt gamification-based digital learning media as an alternative strategy to improve student engagement and learning motivation.

Keywords: Educaplay, Gamification, Learning Interest, Nahwu, Arabic Language

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Sang Maha Pemilik Ilmu, atas segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di Smp Islam Al- Fadhli Medan”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada uswatun hasanah kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa perjalanan menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, doa, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.Ap. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Assoc. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I, selaku Ketua program studi Pendidikan Agama Islam.
6. Ibu Mavianti, S.Pd.I., MA, selaku Sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam.

7. Ibu Dr. Widya Masitah, M.Psi, selaku dosen pembimbing skripsi saya. Terimakasih ibu atas segala waktu, bimbingan, arahan, serta kesabaran yang telah ibu berikan di tengah padatnya jadwal dan kesibukan ibu. Saya sangat bersyukur menjadi anak yang ibu bimbing dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan pahala jariyah atas setiap arahan yang ibu berikan kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan aamiiinn, sekali lagi penulis ucapkan *Jazaakillahhu khoiron ibu*.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Agama Islam yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
9. Biro Fakultas Agama Islam, terima kasih atas informasi, dan bantuan yang telah diberikan sejak awal masa perkuliahan hingga akhir. Semoga semua kebaikan tersebut dibalas oleh Allah SWT dengan keberkahan dan kemudahan dalam setiap urusan.
10. Teman teman seperjuangan saya Nur Sakinah, Andriani, Dini Lestari, Diana Syahputri dan seluruh anggota kelas D1 International Bahasa Arab, terimakasih sudah saling support satu sama lain. Semoga perjuangan kita selama kuliah ini, Allah SWT beri keberkahan dalam hidup kita semua.
11. Teman teman seperjuangan di Madrasah Aliyah saya Annisa Khairani, Adinda Ayu, Jihan Ufairah, Dan Nabila Waida, terimakasih sudah memberikan semangat saat saya mengerjakan skripsi ini.
12. Kepada diri saya sendiri, terima kasih karena telah menjadi kuat di hari-hari yang berat. Terima kasih telah tetap bangun dan melanjutkan langkah meskipun rasa lelah terus membayangi. Pencapaian ini adalah hadiah terbaik untuk setiap tetes keringat, doa, dan kesabaran yang telah kamu perjuangkan selama ini. I am proud of how I handled this year.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan. Namun, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi amal jariyah di sisi Allah SWT.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberkahi setiap langkah kita dan membalas segala kebaikan kita semua dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiinn ya rabbal 'alamin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabaraakaatuh.

Medan, 03 Maret 2026

Penulis

Mutia Fadilla
2201020207

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
LANDASAN TEORITIS	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Platform Educaplay	7
2. Minat Belajar.....	20
B. Kajian Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Pemikiran	29
D. Hipotesis.....	30
BAB III.....	31

METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian	31
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	33
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Uji Prasyarat.....	38
H. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
B. Deskripsi Karakteristik Responden	46
C. Hasil Penelitian.....	47
D. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
Daftar Pustaka	57
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Jenis Permainan Dalam Platform Educaplay</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 4. 1 Frekuensi Jenis Kelamin Responden</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 4. 2 Frekuensi Usia Responden</i>	<i>43</i>
<i>Gambar 4. 3 Uji Normalitas Pretest</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 4. 4 Uji Normalitas Posttest</i>	<i>47</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Games Platform Educaplay Dan Manfaatnya.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabel 3. 1 Desain Penelitian</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian</i>	<i>29</i>
<i>Tabel 3. 3 Populasi Siswa Kelas Ix</i>	<i>30</i>
<i>Tabel 3. 4 Sampel Siswa Kelas Ix</i>	<i>30</i>
<i>Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Pernyataan Angket Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu</i>	<i>34</i>
<i>Tabel 4. 1 Data Pendidik</i>	<i>40</i>
<i>Tabel 4. 2 Data Siswa/Siswi Smp Islam Al-Fadhli Medan</i>	<i>41</i>
<i>Tabel 4. 3 Sarana Dan Prasarana Smp Islam Al-Fadhli Medan</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 4. 4 Uji Validitas</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 4. 5 Uji Realibilitas</i>	<i>45</i>
<i>Tabel 4. 6 Uji Paired Sample T-Test</i>	<i>48</i>

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Instrumen Penelitian Angket</i>	<i>58</i>
<i>Lampiran 2 Hasil Pretest.....</i>	<i>60</i>
<i>Lampiran 3 Hasil Posttest</i>	<i>61</i>
<i>Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Instrumen</i>	<i>61</i>
<i>Lampiran 5 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Instrumen</i>	<i>62</i>
<i>Lampiran 6 Hasil SPSS Uji Normalitas</i>	<i>63</i>
<i>Lampiran 7 Hasil SPSS Uji Paired Sample T Test</i>	<i>63</i>
<i>Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan</i>	<i>64</i>
<i>Lampiran 9 Surat Riset</i>	<i>66</i>
<i>Lampiran 10 Balasan Permohonan Izin Riset</i>	<i>67</i>
<i>Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian</i>	<i>68</i>
<i>Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</i>	<i>69</i>
<i>Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup</i>	<i>76</i>

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai seorang muslim, mempelajari bahasa arab merupakan kewajiban mendasar. Hal ini disebabkan karena bahasa arab adalah kunci utama untuk memahami secara utuh isi kandungan al-qur'an dan hadist (Razin et al., 2015).

Pembelajaran Bahasa Arab memegang peran penting dalam Pendidikan Islam, yang disebabkan oleh beberapa faktor mendasar. Pertama, sumber-sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis yang secara otentik ditulis dalam Bahasa Arab. Kedua, karya-karya monumental dari ulama besar yang sangat berpengaruh terhadap pemikiran umat Islam terutama dalam disiplin ilmu Tafsir, Hadis, Fikih, Akidah, dan Tasawuf juga disusun dalam bahasa ini. Setelah Bahasa Arab dijadikan Allah SWT sebagai bahasa al-Qur'an, maka terjadi perkembangan yang luar biasa pada bahasa ini, sehingga memunculkan berbagai peranan penting dalam intraksi kehidupan umat manusia, khususnya dalam pendidikan Islam (Aulia et al., 2023).

Allah *Subhanahu wa Ta'ala* berfirman dalam surah Yusuf ayat 2 :



"Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab agar kalian mengerti." (QS. Yusuf: 2)

Ibnu Katsir rahimahullah berkata ketika menjelaskan ayat di atas, "Karena bahasa Arab adalah bahasa yang paling fasih, paling jelas, paling luas, dan paling banyak pengungkapan makna yang dapat menenangkan jiwa. Oleh karena itu, kitab yang paling mulia ini (yaitu Al-Qur'an, pen.) diturunkan dengan bahasa yang paling mulia yaitu bahasa Arab" (*Tafsir Ibnu Katsir 4.4.pdf*, n.d.)

Untuk mencapai pemahaman yang baik terhadap bahasa arab, seorang muslim dituntut untuk mempelajari ilmu nahwu. Ilmu nahwu merupakan keharusan karena berfungsi sebagai kaidah dasar penyusunan kalimat. Hal

ini menjadi sangat penting mengingat bahasa arab memiliki kekayaan makna yang erat kaitannya dengan pola penyusunan kalimat yang berbeda dengan bahasa lainnya (Razin et al., 2015).

Dalam Nadzhom Imrithy, Syeikh Syarifuddin Yahya Al-Imrithy juga mengatakan :

وَالنَّحْوُ أَوْلَىٰ أَوْلَىٰ أَنْ يُعْلَمَ إِذِ الْكَلَامِ دُونَهُ لَنْ يُفْهَمَا

Ilmu nahwu lebih berhak dipelajari dahulu. karena kalam Arab tanpa ilmu nahwu tidak akan bisa dipahami.

Tantangan untuk mempertahankan Bahasa Arab sebenarnya juga datang dari dalam sistem pendidikan itu sendiri. Saat ini, metode pengajaran yang digunakan sering kali membosankan karena terlalu fokus pada teori, sehingga siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkannya secara aktif dalam percakapan sehari-hari. Jika cara lama ini tidak segera diperbarui dengan strategi yang menyesuaikan zaman, dikhawatirkan bahwa posisi Bahasa Arab akan perlahan-lahan tergeser.

Namun, pembelajaran bahasa arab di Indonesia masih menghadapi beragam tantangan untuk mencapai standar kompetensi dalam pembelajaran bahasa arab. Metode pengajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan utama, karena penggunaan metode yang monoton dan kurang variatif secara langsung dapat mengakibatkan penurunan minat dan melemahnya motivasi belajar siswa (Syamsu, 2022). Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah metode pengajaran yang menjadi perhatian khusus penelitian ini.

Fakta di lapangan sering menunjukkan bahwa materi nahwu dianggap sebagai materi materi yang sulit, abstrak, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional, materi nahwu yang menuntut ketelitian dan pemahaman konsep yang seringkali terasa rumit bagi siswa tingkat SMP yang dapat menyebabkan minat belajar siswa terhadap nahwu menjadi rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Islam Al-Fadhli Medan, ditemukan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya materi nahwu. Rendahnya minat belajar siswa menjadi permasalahan utama yang tercermin dari kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini diperkuat dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan variasi media yang sangat terbatas, dimana guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah secara monoton tanpa menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, keterbatasan kemampuan dasar siswa dalam membaca teks Arab, dimana sebagian siswa masih berada pada tahap iqro', yang mana semakin mempersulit proses pemahaman terhadap materi nahwu yang ada dalam buku bahasa Arab. Ketiga permasalahan ini saling berkaitan yang menghambat pencapaian kompetensi pembelajaran bahasa Arab.

Hambatan teknis juga ditemukan pada rendahnya kompetensi literasi dasar siswa. Masih adanya siswa yang berada pada level kemampuan membaca Iqro' menciptakan kesenjangan kognitif yang signifikan ketika mereka harus berhadapan dengan teks-teks bahasa Arab yang kompleks dalam buku pegangan. Metode yang menjenuhkan, ketiadaan media inovatif, serta lemahnya dasar membaca ini membentuk hambatan yang menghalangi pencapaian target kurikulum juga.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan (Educational Technology), sekarang banyak tersedia platform digital yang dapat memfasilitasi penggunaan multibahasa unsur gamifikasi ke dalam proses belajar. Salah satu platform yang menjanjikan adalah *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mempermudah pemahaman siswa terhadap materi nahwu.

Educaplay adalah tool berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti *crossword puzzles*, *matching games*, *quizzes*, dan *fill in the gaps* yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan Educaplay dalam pembelajaran nahwu

diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu siswa memahami kaidah nahwu yang abstrak menjadi konkret dan dapat menjadikan siswa berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SMP Islam Al-Fadhli Medan, ditemukan bahwa siswa menunjukkan respon yang lebih positif terhadap pembelajaran yang bersifat digital dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji secara empiris dan ilmiah mengenai sejauh mana platform educaplay dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab, khususnya materi nahwu di SMP Islam Al- Fadhli Medan.
2. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru saat menyampaikan materi nahwu, yang cenderung bersifat konvensional.
3. Keterbatasan siswa masih iqro' yang menyebabkan kesulitan membaca dan memahami materi yang menggunakan bahasa arab.

C. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al- Fadhli Medan ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al- Fadhli Medan ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al- Fadhli Medan.

2. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al- Fadhli Medan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian teknologi pendidikan dan pembelajaran bahasa arab. Dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai efektivitas media gamifikasi digital seperti educaplay dalam meningkatkan aspek minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta sebagai latihan dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan sehingga dapat dijadikan bekal dan masukan dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi guru atau pendidik yang profesional.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi sekolah tentang pentingnya lingkungan teman sebaya dan motivasi belajar siswa dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan juga kebijakan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. dan juga dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk materi nahwu,

sehingga guru dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan agar siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga minat dan motivasi siswa saat belajar materi nahwu meningkat.

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Platform Educaplay

a. Pengertian Platform Educaplay

Nama Educaplay diambil dari frasa berbahasa Spanyol “*Aprende Jugando*” yang bermakna belajar sambil bermain. Platform ini sendiri merupakan kontribusi nyata dari *ADR Formacion* yang didedikasikan untuk dunia pendidikan (TV, n.d.). Karena memiliki basis internasional, *ADR Formacion* menciptakan nama *platform* ini dengan menggabungkan dua kosa kata bahasa Inggris “*educa*” sebagai singkatan dari *education* (pendidikan), dan “*play*” yang artinya bermain (Purwadi, 2013).

Educaplay merupakan permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan mengakses aktivitas multimedia. Platform educaplay memiliki potensi yang signifikan. Kegiatan dalam educaplay dapat dirancang dan dimodifikasi untuk memenuhi tuntutan usia, kebutuhan belajar, serta konteks pendidikan siswa yang berbeda-beda. Keunggulan ini memberikan peluang besar bagi siswa tidak hanya menerima materi, melainkan juga berinteraksi secara langsung dengan aktivitas pembelajaran mereka (Chen, 2022).

Menurut Fabian Omar, Educaplay adalah platform media online yang menyediakan koleksi luas game edukasi interaktif. Tujuan utamanya adalah memberdayakan guru dan siswa untuk memperkuat materi yang telah dipelajari. Platform ini memfasilitasi tujuan tersebut dengan menawarkan beragam perangkat (*tools*) yang memungkinkan guru merancang sendiri game edukasi yang menarik. Educaplay merupakan media pembelajaran yang fleksibel, tersedia sebagai aplikasi seluler di Android dan App Store, serta dapat diakses melalui situs web di komputer. Untuk memanfaatkan Educaplay, pengguna dapat memverifikasi akun mereka melalui web. Game yang telah dibuat dapat

dibagikan dan dimainkan oleh orang lain, baik melalui kode akses (kode join) maupun melalui tautan (link) yang dibagikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang mudah diakses melalui perangkat seluler siswa ini dianggap sebagai penggunaan teknologi yang positif dan berpotensi meningkatkan minat belajar siswa (Batitusta et al., 2024)

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Educaplay adalah pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, yang memuat berbagai permainan edukatif, tidak hanya mengurangi rasa bosan siswa tetapi, juga mendukung fungsi guru.

b. *Platform Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran menempati posisi yang sangat strategis dalam keseluruhan proses pendidikan, karena ia berfungsi sebagai jembatan yang memudahkan penyampaian informasi, memperjelas substansi materi, sekaligus meningkatkan efektivitas interaksi belajar mengajar. Ketidadaan media dalam pembelajaran berpotensi membuat proses belajar menjadi kurang hidup dan kurang optimal hasilnya, terlebih ketika materi yang dipelajari bersifat abstrak maupun kompleks. Dengan kehadiran media dapat membantu pendidik dalam menjelaskan konsep yang diajarkan supaya pemahaman dapat diterima oleh siswa. media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Dalam pelaksanaannya, terdapat dua komponen utama yang saling berkaitan, yaitu metode pengajaran dan bahan ajar. Keduanya tidak dapat dipisahkan, sebab pemilihan bahan ajar harus selalu disesuaikan dengan metode pengajaran yang diterapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (M. Sahib Saleh et al., 2023).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan. Dalam konteks pendidikan, media ini berfungsi sebagai jembatan yang membawa pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai pihak penerima pesan tersebut (M S Saleh et al., 2023). Media pembelajaran

sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar (Nurfadhillah et al., 2021). Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih dan menciptakan media yang relevan dengan materi ajar dan tahap perkembangan siswa. Media pembelajaran yang tepat mampu mengoptimalkan interaksi dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus meminimalkan potensi munculnya kebosanan (Hasan et al., 2021).

Kemp dan Dayton mengidentifikasi tiga fungsi media pembelajaran, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran. Jadi secara umum, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk perantara informasi, menghindari hambatan dalam proses pembelajaran, merangsang motivasi siswa dan guru, serta memaksimalkan proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam menarik minat siswa untuk mempelajari materi baru dari guru, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mudah. Media yang mampu memikat perhatian siswa secara langsung berfungsi sebagai stimulus efektif yang meningkatkan keaktifan (partisipasi) mereka dalam seluruh kegiatan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

Seiring berkembangnya teknologi modern, pemanfaatan media digital dalam proses pendidikan muncul sebagai solusi yang efektif untuk mendorong dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, di mana teori tersebut menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer, melainkan secara aktif dibangun sendiri oleh individu melalui serangkaian interaksi dengan objek, berbagai pengalaman, fenomena, dan lingkungan di sekitarnya (Sukardi et al., 2024).

Dari beberapa penjelasan di atas penulis dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk membantu penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang bervariasi dan tidak membosankan.

Maka dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, hal tersebut diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pada saat semangat dan minat belajar siswa rendah, sebaiknya guru berinisiatif untuk meningkatkan kembali semangat, minat dan motivasi siswa, yaitu dengan menggunakan media yang interaktif (Nurchasanah et al., 2024) misalnya platform educaplay. Pada penelitian ini, *platform educaplay* berperan sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

c. Jenis – jenis Permainan Platform Educaplay

Platform educaplay memiliki banyak permainan edukatif, berikut beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia dalam platform Educaplay beserta manfaatnya :



Gambar 2. 1 Jenis Permainan Dalam Platform Educaplay

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Games Platform Educaplay Dan Manfaatnya

No	Media Educaplay	Manfaat
1	Line Up (Berbaris)	Melatih kemampuan mengurutkan dan memahami urutan logis dari suatu konsep atau proses
2	Yes Or No (Ya Atau Tidak)	Melatih pemahaman dasar dan kemampuan mengambil keputusan cepat
3	Froggy Jumps (Lompatan Katak)	Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir strategis
4	Video Quiz (Kuis Video)	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui video, serta melatih konsentrasi dan daya ingat.
5	Riddle (Teka-Teki)	Teka teki yang mendorong siswa untuk menemukan solusi yang tepat
6	Map Quiz (Kuis Peta)	Mengidentifikasi dan mengingat elemen-elemen pada gambar
7	Matching (Mencocokkan)	Mengelompokkan item yang serupa
8	Quiz (Kuis)	Menguji pemahaman materi pelajaran dengan format yang interaktif
9	Alphabet (Alfabet)	Membantu dalam pembelajaran kosa kata dan pengenalan huruf
10	Memory (Mengingat)	Melatih daya ingat dan konsentrasi dengan mencocokkan pasangan kartu
11	Matching Pairs (Mencocokkan Pasangan)	Melatih kemampuan kognitif dengan mencocokkan pasangan kata/ huruf
12	Word Search Puzzle (Teka-Teki Cari Kata)	Melatih konsentrasi dan meningkatkan kosa kata
13	Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)	Meningkatkan pengetahuan umum, berpikir logis, dan memperkaya kosa kata
14	Fill In The Blanks (Isian Kosong)	Memahami konteks kalimat dan meningkatkan keterampilan bahasa
15	Unscramble Letters (Menyusun Huruf)	Melatih kemampuan ejaan dan kosakata
16	Unscramble Words (Menyusun Kalimat)	Meningkatkan kemampuan dalam menyusun kalimat secara efektif dan logis

17	Dictation (Dikte)	Melatih pendengaran untuk mengenali kata-kata dan meningkatkan akurasi ejaan
18	Slideshow (Tayangan Slide)	Dapat membantu memahami konsep atau cerita yang lebih baik
19	Dialogue (Dialog)	Melatih kemampuan komunikasi dan menulis kreatif

Dari ke 19 jenis game diatas, peneliti memilih 1 jenis game yang diterapkan dalam mengumpulkan data penelitian *yaitu froggy jumps*. Karena permainan ini gratis dan cocok untuk tingkat SMP pada pelajaran bahasa arab dan mudah untuk memainkannya.

d. Langkah- Langkah Membuat Media Pembelajaran Educaplay

Sebelum membuat media pembelajaran pada platform ini, ada langkah-langkah yang harus dilakukan pengguna, berikut adalah langkah-langkah membuat media pembelajaran melalui *platform educaplay* :

1) Membuat Akun Educaplay

Guru hanya perlu membuat akun sekali saja, selebihnya membuat aktivitas game edukasi. Berikut langkah-langkah membuat akun educaplay :

- a) Kunjungi situs resmi educaplay (<https://www.educaplay.com/>)
- b) klik “daftar akun” dan temukan opsi “daftar” atau “sign up” yang terdapat di halaman utama educaplay. Jika sudah punya akun klik “log in”.



- c) Setelah klik “sign in” isi formulir pendaftaran dengan mengisi

informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat email, serta kata sandi. Ikuti arah yang diberikan.



2) Siapkan Materi Pembelajaran

Setelah sudah memiliki akun, guru bisa langsung membuat game edukasinya. Namun, sebelum itu guru harus menentukan dulu materi atau konsep pelajarannya yang akan diajarkan atau diujikan. Lalu, siapkan teks pertanyaan atau jawaban, gambar, atau audio yang relevan dengan aktivitas yang dibuat.

3) Mulai Buat Aktivitas Baru

Berikut langkah-langkah membuat aktivitas baru :

- a) Klik tombol “*Create An Activity*” yang berada dipojok kanan atas layar.



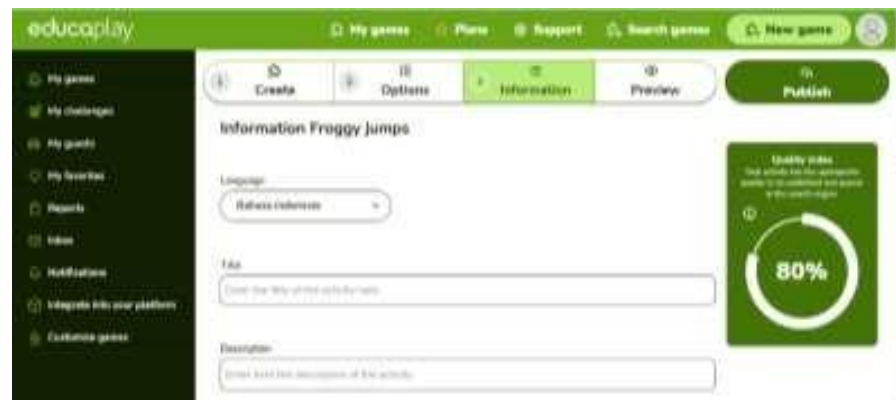
- b) Pilih Jenis Aktivitas

Guru memilih salah satu jenis game edukasi yang tersedia sesuai dengan pembelajaran.



c) Isi Detail Aktivitas

Setelah memilih salah satu game edukasi, isi detail aktivitasnya sesuai dengan pembelajaran.



d) Masukkan Konten Game (Inti Pembuatan)

Disini saya memilih aktivitas froggy jumps. Setelah itu, klik edit sesuaikan batas waktu, jumlah percobaan, dan pointnya.

e) Tambahkan Pertanyaan

Setelah diedit, klik tombol “Add Question”. Masukkan teks pertanyaan dan kunci jawabannya. Ulangi proses ini hingga semua materi termuat.



4) Publikasikan Aktivitas

Setelah selesai membuat soal dan jawabannya, guru bisa mempublikasikan game edukasi tersebut dengan mengklik “*Publish Activity*”. Setelah itu akan muncul kata “*Well Done*”.



5) Bagikan Kepada Siswa

Setelah aktivitas dipublikasikan, dibawah nya klik “*Share*” guru dapat membagikannya kepada siswa melalui *link* atau *embed code*.



e. Kelebihan Platform Educaplay

Platform educaplay memiliki banyak kelebihan yang mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik. Berikut adalah beberapa kelebihan platform educaplay yaitu :

1) Interaktif dan Motivatif

Platform educaplay memiliki konsep gamifikasi (*belajar sambil bermain*) yang membuat proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga antusias dan minat siswa meningkat. Siswa juga terlibat aktif dalam menyelesaikan tantangan ataupun menjawab kuis.

2) Evaluasi Kemajuan Dan Feedback Instan

Pengguna platform ini dapat melihat dan menganalisis hasil pembelajaran siswa seperti poin, jawaban, dan waktu siswa. Dengan demikian, pengguna dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan umpan balik yang berguna untuk kedepannya. Platform ini juga bisa membuat siswa mengetahui kesalahan dalam menjawab soal, sehingga mereka memahami materi lebih cepat.

3) Pilihan Jenis Game Beragam

Platform educaplay menyediakan banyak template aktivitas. Sehingga, pengguna bisa memilih jenis game yang sesuai dengan materi pelajarannya.

4) Mudah Digunakan (User-Friendly)

Platform educaplay ini tidak memerlukan pengguna untuk menginstal aplikasi khusus, cukup diakses melalui browser pada perangkat apa saja. Dan platform ini, proses pembuatan aktivitas relatif mudah dipahami.

5) Mendukung Pembelajaran Yang Kritis

Platform educaplay ini memiliki banyak game yang menuntut siswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah. Game ini dapat melatih kemampuan siswa berfikir kritis.

6) Akseibilitas dan fleksibilitas

Dapat diakses secara online, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam mengakses dan menggunakan materi pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.

Keuntungan dari penggunaan platform Educaplay diantaranya: 1) Terdapat kata kunci. 2) Lebih spesifik pada tingkat pendidikan dalam sistem pendidikan tiga puluh enam Negara. 3) Dapat membuat kegiatan sendiri untuk dicakupkan supaya membentuk grup dengan para siswa, agar mendapatkan hasil dengan cara yang paling sederhana. 4) Menggunakan sistem tantangan yang menantang anak untuk meningkatkan cara bersaing yang sehat diantara mereka. 5) Menghormati privasi anak dibawah umur, dengan menggunakan anonim tanpa merekam data pribadi apapun dan memfasilitasi pengelolaan kelompok oleh siapa yang membawa mereka bersama-sama. 6) Anak dapat menggunakan kode permainan untuk memfasilitasi akses anonim. 7) Dapat diakses empat puluh Negara, walaupun bahasa aslinya adalah bahasa Spanyol, namun bisa diakses dengan bahasa lain seiring perkembangan zaman (TV, n.d.).

Secara keseluruhan, penulis dapat simpulkan bahwa keunggulan-keunggulan yang dijelaskan diatas, menjadikan platform educaplay sebagai media yang sangat efektif dan dapat meningkatkan interaksi, minat, keterlibatan, dan capaian hasil belajar siswa.

f. Kekurangan Platform Educaplay

Walaupun platform educaplay memiliki banyak kelebihan, platform ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa kekurangan platform Educaplay:

1) Membutuhkan Jaringan Internet Stabil dan Perangkat

Platform Educaplay merupakan platform berbasis web, sehingga pengguna membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya. Ini dapat menjadi kendala jika akses internet terbatas atau tidak stabil di lingkungan pembelajaran. Dan juga, siswa harus memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses dan berinteraksi dengan game.

2) Pembatasan Aktivitas Pada Versi Gratis

Platform Educaplay memiliki model bisnis yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan versi gratis dengan batasan tertentu.

Pada versi gratis, terdapat batasan pada jumlah aktivitas tertentu yang dapat dibuat dan dipublikasikan. Sedangkan beberapa fitur yang lebih canggih, kustomisasi yang lebih mendalam, dan penghapusan iklan hanya tersedia pada akun berbayar.

3) Ketergantungan Pada Teknologi dan Permainan

Penggunaan platform educaplay menuntut adanya keterampilan teknologi dan perangkat yang memadai. Oleh karena itu, bagi pengguna yang memiliki keterbatasan kemampuan digital atau kesulitan dalam mengakses perangkat yang sesuai, pemanfaatan platform ini dapat terhambat dan kurang optimal. Dan ada kemungkinan siswa terlalu fokus pada skor, kecepatan dan mengabaikan tujuan pembelajaran dari materi yang disajikan.

4) Kurangnya Kontrol Konten

Meskipun platform Educaplay memungkinkan pengguna membuat konten sendiri, perlu diperhatikan bahwa konten buatan pengguna lain tidak sepenuhnya melalui kontrol kualitas. Karena ada kemungkinan konten yang dibagikan pengguna lain tidak relevan atau kurang tepat, pengguna diwajibkan melakukan evaluasi dan seleksi yang cermat sebelum menggunakan konten tersebut.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa saat mempertimbangkan pemanfaatan platform educaplay, sangat penting untuk menimbang antara keunggulan dan keterbatasannya. Pengguna dapat memastikan pengambilan keputusan yang tepat mengenai cara memanfaatkan platform tersebut secara efektif dalam konteks pembelajaran tertentu.

g. Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menjadikan permainan digital sebagai wahana utama dalam proses penguasaan materi. Berbeda dengan pemanfaatan media digital biasa yang

bersifat satu arah, GBL mengharuskan siswa untuk bertindak secara aktif membuat keputusan, merespons tantangan, dan menarik pelajaran dari setiap percobaan yang mereka lakukan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat SMP, penerapan GBL melalui platform seperti Educaplay membuka ruang bagi siswa untuk berlatih kaidah nahwu secara berulang tanpa merasa terbebani. Pengulangan yang dibalut keseruan permainan ini sangat krusial dalam pemerolehan bahasa, karena penguasaan tata bahasa membutuhkan paparan yang intensif dan konsisten. Siswa yang menikmati proses latihan cenderung lebih sering berlatih, dan frekuensi latihan yang tinggi berbanding lurus dengan kecepatan penguasaan materi (Hung et al., 2018).

Dan (Reinhardt, 2019) mengemukakan bahwa pemanfaatan permainan digital dalam pembelajaran bahasa asing memberikan konteks yang autentik bagi penggunaan bahasa. Meskipun konteks tersebut bersifat virtual, otak siswa tetap memproses dan mempraktikkan struktur bahasa secara nyata selama permainan berlangsung. Dalam hal ini, Educaplay dengan fitur Froggy Jumps-nya menyediakan konteks latihan nahwu yang lebih hidup dibandingkan sekadar mengerjakan soal di buku teks.

Penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Arab mengubah paradigma belajar dari pasif menjadi aktif. Melalui platform digital seperti Educaplay, siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian tantangan. Pendekatan ini sangat efektif untuk penguasaan materi yang kompleks seperti kaidah nahwu, karena mampu mengemas pengulangan latihan (repetition) menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Secara psikologis dan kognitif, GBL memberikan dua manfaat utama: pertama, Motivasi yang muncul dari keseruan permainan mendorong siswa untuk berlatih lebih sering, yang secara langsung mempercepat penguasaan bahasa. Dan yang kedua, meskipun berada dalam lingkungan virtual, simulasi permainan membantu otak memproses struktur bahasa

secara lebih nyata dan dinamis dibandingkan metode konvensional berbasis buku teks.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah dorongan internal yang membuat seseorang tertarik dan berupaya mencari objek tertentu. Keterikatan perhatian terhadap objek ini kemudian memengaruhi perilaku individu dalam berbagai aktivitas lain yang dilakukannya (Masitah, 2017).

Minat merupakan suatu bentuk perhatian yang terpusat dan mendalam. Perhatian ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor emosi, kegembiraan, kecenderungan hati, dan keinginan yang aktif. Dorongan ini muncul secara tidak disadari dalam diri individu, memicu upaya untuk mendapatkan atau memperoleh sesuatu dari lingkungan sekitarnya (Furqon, 2024).

Minat didalam proses belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan (Muliani, 2022). Minat belajar yang rendah berdampak negatif terhadap tingkat partisipasi siswa, yang pada gilirannya akan menurunkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran terkait (Hisbulloh et al., 2021).

Minat belajar merupakan keinginan yang kuat dan mendalam dalam diri seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Keinginan ini diwujudkan melalui perhatian penuh dan upaya sungguh-sungguh, yang pada akhirnya akan menghasilkan kepuasan yang tercermin dalam perubahan perilaku individu, baik itu dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang baru dikuasai (Achru, 2019).

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka, keterikatan seseorang terhadap suatu mata pelajaran yang disertai dengan keinginan kuat untuk mempelajari, dan

berpartisipasi tanpa adanya paksaan. Dalam menyusun strategi dan media pembelajaran, Guru sebagai fasilitator perlu berinovasi dalam memotivasi serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap Bahasa Arab.

b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam buku M. Furqon, Faktor-faktor yang memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal :

1) Faktor Internal

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan utama yang bersumber dari ketertarikan, kepuasan, dan kenikmatan siswa terhadap materi pelajaran itu sendiri, tanpa dipicu oleh imbalan eksternal.

b) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar ini mengacu pada kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik siswa harus mendukung agar dapat fokus dan menyerap pelajaran dengan baik, yang juga dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman sebelumnya.

c) Minat Pribadi

Minat pribadi merupakan kecenderungan kesukaan individu terhadap suatu topik yang terbentuk dari latar belakang atau lingkungan, yang menyebabkan keterlibatan belajar yang lebih besar dan berdampak positif pada prestasi.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif sangat penting bagi siswa saat proses pembelajaran.

b) Pengaruh Guru

Guru yang memiliki peran penting dalam mendorong minat belajar melalui penerapan metode pengajaran yang variatif, pengelolaan kelas yang efektif, pemberian motivasi, dan penghargaan kepada siswa.

c) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar (Furqon, 2024).

Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Seorang siswa belajar dengan minat yang rendah terhadap sesuatu hal, maka bisa dipastikan bahwa hasil belajarnya juga tidak memuaskan. Hal ini disebabkan karena tanpa minat belajar, maka siswa tidak akan mempunyai rasa ketertarikan, maupun antusiasme untuk belajar (Ndraha et al., 2022). Menurut Aini, perhatian dalam konteks belajar diartikan sebagai pemusatan aktivitas jiwa atau konsentrasi seseorang. Pemusatan ini diarahkan secara spesifik pada proses pengamatan, pemahaman, atau kegiatan lain yang relevan, sambil mengabaikan segala hal di luar fokus tersebut. Dengan demikian, siswa dikatakan memiliki perhatian belajar jika pikiran dan jiwanya sepenuhnya terfokus pada materi atau subjek yang sedang ia pelajari. (Nurchaerani et al., 2020). Dengan menggunakan metode pengajaran atau media yang bervariasi juga dapat membangkitkan minat belajar siswa (Mekar et al., 2023).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar diatas, guru memiliki peran penting dalam mendorong minat belajar siswa melalui metode pengajaran. Metode pengajaran yang efektif dan menyenangkan dapat meningkatkan rasa suka siswa terhadap pelajaran bahasa arab. Oleh karena itu, peneliti memilih salah satu metode pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa melalui game edukasi digital yaitu platform educaplay.

c. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Slameto, siswa yang memiliki minat kuat terhadap kegiatan belajar akan menunjukkan beberapa karakteristik khas, yaitu: pertama, memperhatikan dan mengingat materi yang dipelajari secara terus menerus. Kedua, adanya rasa suka dan rasa senang terhadap hal atau topik yang menjadi minatnya. Ketiga, memperoleh kebanggaan dan rasa puas

dari hal yang diminati, serta menunjukkan rasa ketertarikan yang mendalam terhadap segala aktivitas terkait minat tersebut. Keempat, lebih menyukai dan mengutamakan hal yang menjadi minatnya dibandingkan hal-hal lain. Kelima, Minat tersebut diwujudkan secara nyata melalui keikutsertaan dan partisipasi aktif dalam segala aktivitas serta kegiatan (Masitah, 2017).

Menurut Slameto, individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui ciri-ciri sebagai berikut:

- 1).Memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang akal
- 4) Mempunyai keingintahuan untuk menemukan (meneliti)
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat (sulit)
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- 7) Memiliki dedikasi, bergerak dan aktif menjalankan tugas
- 8) Berfikir fleksibel
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- 11) Memiliki daya abstrak yang cukup baik
- 12) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas (Siburian et al., 2023)

Minat siswa pada suatu mata pelajaran biasanya melalui aktivitas yang berhubungan dengan minatnya. Salah satu indikator minat siswa adalah pelaksanaan aktivitas dengan penuh antusiasme, untuk itu guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan membuat mereka antusias saat pelajaran itu. Karena, Minat itu suatu faktor motivasi belajar yang mendorong anak untuk merasa senang, semangat, dan aktif dalam melakukan aktivitas tertentu.

d. Indikator- Indikator Minat Belajar

Menurut Edy Syahputra (Hidayah et al., 2019), indikator minat belajar sebagai berikut :

- 1) Keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Rasa ketertarikan terhadap kegiatan belajar.
- 3) Memiliki partisipasi keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran.
- 4) Pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 5) Memiliki rasa perhatian lebih tinggi dalam pembelajaran dari pada hal lain.

Menurut Slameto, beberapa indikator minat belajar yaitu:

- 1) Perasaan Senang,
- 2) Ketertarikan,
- 3) Penerimaan,
- 4) Keterlibatan Siswa (Ahmad et al., 2020).

Menurut Djamarah, indikator minat belajar yaitu rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian (Nurfarini et al., 2020).

Menurut Friantini dan Winata (Friantini et al., 2019) indikator minat belajar yaitu :

- 1) Adanya rasa senang dan ketertarikan emosional siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 2) Adanya konsentrasi penuh dan perhatian terhadap materi pelajaran.
- 3) Timbulnya keinginan atau niat yang kuat dalam diri subjek untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Adanya kemauan dalam diri yang mendorong individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.
- 5) Adanya tindakan nyata yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan belajar.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar meliputi, siswa tertarik dalam pembelajaran tersebut, siswa menunjukkan keaktifannya dalam proses pembelajaran, pemahaman

siswa memahami materi yang sudah diajari oleh guru dan perhatian siswa yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan akademik siswa sangat bergantung pada tingkat minat belajar mereka. Minat ini merupakan hasil dari kombinasi perasaan senang, ketertarikan pada materi, perhatian penuh, dan keterlibatan aktif. Dengan kata lain, peningkatan minat siswa secara langsung meningkatkan potensi keberhasilan mereka. Oleh karena itu, tugas utama guru dan fasilitas sekolah adalah menciptakan lingkungan belajar yang konsisten, menarik, dan relevan sebagai kunci untuk mendorong dan mempertahankan minat belajar siswa.

h. Tantangan dan Upaya Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab

Bahasa Arab memiliki posisi yang unik di antara mata pelajaran lain di sekolah Islam Indonesia. Di satu sisi, bahasa ini memiliki nilai religius dan akademis yang tinggi karena menjadi kunci untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam. Di sisi lain, Bahasa Arab kerap dipersepsikan oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, asing, dan jauh dari kehidupan sehari-hari mereka. Persepsi negatif inilah yang menjadi salah satu hambatan utama dalam membangun minat belajar Bahasa Arab di kalangan siswa SMP.

Dalam penelitian (Khoiriyah, 2019) mengidentifikasi beberapa faktor utama yang menyebabkan rendahnya minat belajar Bahasa Arab di tingkat SMP, di antaranya: sistem tulisan Arab yang berbeda arah dengan tulisan Latin, kosakata yang terasa sangat asing, sistem tata bahasa (nahwu) yang dianggap rumit, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang mengakomodasi gaya belajar generasi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya minat bukan semata-mata karena sifat bahasanya yang sulit, melainkan juga karena pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

Dalam konteks inilah, inovasi media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting. Ketika materi Bahasa Arab disajikan melalui pendekatan yang akrab dengan keseharian siswa dalam hal ini melalui

permainan digital jarak psikologis antara siswa dan bahasa yang dipelajari dapat dipersempit. Siswa tidak lagi memandang Bahasa Arab sebagai sesuatu yang asing dan mengancam, melainkan sebagai tantangan menarik yang ingin mereka taklukkan (Fatiha et al., 2025)

Penelitian ini mengharapkan dengan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan platform educaplay dapat meningkatkan minat belajar bahasa arab siswa khususnya materi nahwu yang sering dianggap sulit oleh siswa.

i. Peran Guru dalam Menumbuhkan dan Mempertahankan Minat Belajar

Meskipun minat belajar pada dasarnya bersumber dari dalam diri siswa, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak dapat diabaikan dalam proses penumbuhan dan pemeliharannya. Guru yang peka terhadap dinamika psikologis kelas mampu membaca kapan minat siswa sedang tinggi dan kapan mulai memudar, kemudian mengambil langkah-langkah konkret untuk mempertahankan atau membangkitkan kembali minat tersebut.

Dalam kerangka pembelajaran Bahasa Arab, guru berperan sebagai arsitek pengalaman belajar yang menentukan sejauh mana siswa akan merasakan keterhubungan emosional dengan materi yang dipelajari. Seorang guru yang kreatif dan inovatif tidak hanya menyampaikan kaidah nahwu sebagai sekumpulan aturan yang harus dihafalkan, melainkan merancang sebagai sebuah perjalanan penemuan yang membuat siswa merasa penasaran dan ingin terus melanjutkan (Sukardi et al., 2024)

(Mulyasa, 2021) mengemukakan bahwa setidaknya ada tiga strategi utama yang dapat ditempuh guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa secara berkelanjutan. Pertama, variasi metode dan media pembelajaran guru perlu menghindari kejenuhan dengan tidak menggunakan pendekatan yang sama secara berulang-ulang dalam setiap pertemuan. Kedua, pemberian umpan balik yang konstruktif dan bermakna siswa perlu tahu di mana letak kekuatan dan kelemahan mereka agar dapat terus berkembang. Ketiga, penciptaan

suasana kelas yang aman secara psikologis siswa harus merasa bebas untuk mencoba, salah, dan belajar dari kesalahannya tanpa rasa takut dihakimi.

Platform Educaplay secara langsung mendukung ketiga strategi tersebut. Fitur variasi permainan mendukung keberagaman metode, sistem skor dan umpan balik instan mendukung evaluasi yang bermakna, dan suasana bermain yang tidak mengancam mendukung terciptanya lingkungan psikologis yang aman bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan Educaplay bukan hanya inovasi teknologi semata, melainkan sebuah keputusan pedagogis yang terencana dan berbasis pada pemahaman mendalam tentang psikologi belajar siswa.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Syalesya Amani Fatiha, Nur Fadilah Amin, dan Anshar dengan judul “Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Man 2 Polewali Mandar”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab mampu menumbuhkan minat belajar yang autentik, memperkuat hubungan emosional siswa dengan proses belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Fatiha et al., 2025a).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas mengenai game edukasi educaplay yang bertujuan untuk memotivasi atau menstimulus minat anak dalam belajar. Perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian peneliti adalah penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh dari game dalam pembelajaran, sedangkan penelitian Syalesya, dkk menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran secara langsung di kelas melalui serangkaian tindakan reflektif dan sistematis. Dan konteks subjeknya berbeda, peneliti meneliti pada tingkat Sekolah Menengah Pertama Islam sedangkan Syalesya, dkk meneliti di tingkat Madrasah Aliyah.

2. Gita Kartika Septiana dan Qomi Akit Jauhari dengan judul “Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswasdi Surya Buanamalang”. Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif Froggy Jumps memberikan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik sekolah dasar (Septiana et al., 2025).

Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah memiliki tujuan yang sama yaitu penggunaan game edukasi educaplay dapat dijadikan sebagai sarana ataupun media pembelajaran siswa yang menyenangkan dan memotivasi anak artinya dapat merangsang minat belajar anak meskipun Gita Kartika dan Qomi Akit lebih spesifik meneliti pada game Froggy Jumps . Perbedaannya terletak pada pendekatan yang dilakukan Gita Kartika dan Qomi Akit adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif Froggy Jumps dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa. Dan konteks subjeknya berbeda, peneliti meneliti pada tingkat Sekolah Menengah Pertama Islam sedangkan Gita kartika dan Qomi akit meneliti di tingkat Sekolah Dasar. Namun penelitian ini terfokus pada game edukasi digital yakni platform Educaplay untuk melihat pengaruhnya dalam pembelajaran bagi minat siswa.

3. Afiyatul Maulidiyah, M. Baihaqi, Hisbullah Huda, dan Nur Sjamsuarini Pudji Astutik dengan judul “Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi melalui platform Zep Quiz efektif secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VIII-B MTsN 4 Sidoarjo (Maulidiyah et al., 2025).

Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah berfokus pada penggunaan metode atau alat yang menggunakan elemen permainan (gamifikasi). Walaupun berbeda variabel x dan y nya akan tetapi kedua penelitian ini menggunakan elemen permainan (gamifikasi) yang mana penelitian Afiyatul Maulidiyah dkk ini memperkuat bahwa game digital

educaplay juga efektif dalam pembelajaran bahasa arab yang dapat diterapkan pada pelajaran nahwu.

4. Martha Wahan Makin, Yasinta Embu Ika, dan Antonia Fransiska Laka dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Smp Negeri 1 Ende Pada Materi Usaha Dan Energi”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi usaha dan energi di Smp Negeri 1 Ende (Martha Wahan Makin et al., 2026).

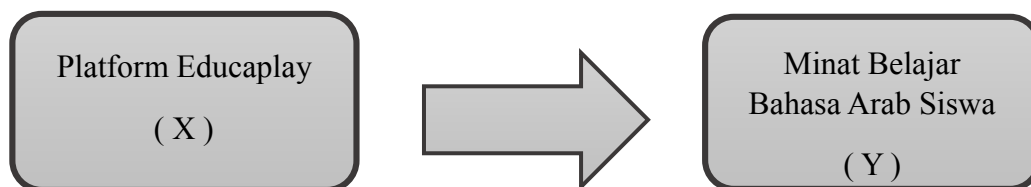
Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah berfokus pada penggunaan metode atau alat yang menggunakan Game Educaplay. Walaupun berbeda variabel x dan y nya akan tetapi kedua penelitian ini menggunakan game educaplay yang mana penelitian martha wahan makin dkk ini memperkuat bahwa game digital educaplay juga efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir dapat didefinisikan sebagai pola penalaran tertulis yang digunakan oleh peneliti untuk mencapai solusi atas masalah yang telah diidentifikasi. Proses ini secara spesifik mengandalkan penalaran deduktif, yang bergerak dari pernyataan-pernyataan yang bersifat umum menuju kesimpulan atau temuan yang bersifat khusus (Muin, 2023). Kerangka pemikiran ini bertujuan sebagai landasan sistematis berpikir dalam menguraikan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

Kerangka berfikir di sebut juga dengan alur pemikiran sendiri dari seorang penulis atau peneliti. Penelitian ini dilandasi oleh pemikiran bahwa platform educaplay memegang peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa khususnya pada materi nahwu. Penelitian ini menempatkan *platform educaplay* sebagai variabel bebas (X) dan *minat belajar bahasa Arab* sebagai variabel terikat (Y). Dengan desain ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan platform educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa pada materi nahwu di Smp Islam Al Fadhli Medan. Berdasarkan pemaparan yang sudah di

kemukakan diatas, maka di konsepkan ilustrasi kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

➔ : Pengaruh

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban dugaan awal atau pernyataan sementara terhadap suatu masalah penelitian. Hipotesis dianggap sebagai dugaan karena kebenarannya belum terbukti dan masih harus diuji serta divalidasi melalui penelitian lebih lanjut (Muin, 2023). Hipotesis berperan sebagai respons sementara terhadap permasalahan yang telah ditetapkan dalam konteks penelitian. Istilah sementara digunakan karena jawaban yang diberikan hanya bersumber dari dasar teori yang sesuai, tanpa adanya dukungan dari data empiris yang diperoleh melalui pengamatan di lapangan. Dari penelitian ini, memuat dua hipotesis yang dipakai yaitu Hipotesis nol dan hipotesis alternatif atau kerja.

Hipotesis alternatif (Ha) dalam penelitian ini yakni :

Ha : Ada Pengaruh penggunaan platform educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di smp islam al fadhli medan.

Hipotesis nol (Ho) dalam penelitian ini yakni :

Ho : Tidak ada Pengaruh penggunaan platform educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di Smp Islam Al Fadhli Medan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode riset yang berlandaskan pada data numerik dan presisi matematis. Metode ini menerapkan pengukuran, perhitungan statistik, serta formula tertentu secara konsisten di seluruh tahapan, mulai dari perancangan, perumusan hipotesis, analisis, hingga penarikan simpulan (Waruwu, 2023). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam konteks ini, data tentang platform educaplay dan minat belajar siswa akan dikumpulkan menggunakan instrumen seperti angket dan dokumentasi nilai, kemudian dianalisis secara statistik.

Adapun model desain penelitian ini adalah *Desain One Group Pretest-Posttest* dipilih untuk menguji pengaruh platform educaplay terhadap minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al-Fadhli Medan.

Penelitian ini tergolong pada *Metode Quasi Eksperimental design* yakni penelitian yang menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat (Sukmadinata, 2012). Pemilihan metode Eksperimen Quasi, khususnya model Desain One Group Pretest-Posttest, didasarkan pada tujuan utama penelitian ini untuk menganalisis Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay (X) terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa (Y).

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O

Keterangan : X : Perlakuan Yang Diberikan

O : Observasi Atau Pengukuran Setelah Perlakuan

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian skripsi ini berlokasi di SMP Islam Al-Fadhli yang merupakan salah satu sekolah jenjang SMP Islam yang berada di wilayah Kecamatan Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2025 sampai bulan February 2026 yang mana waktu tersebut disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan					
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret
1	Pengajuan Judul						
2	Observasi Awal						
3	Penyusunan Proposal						
4	Bimbingan Proposal						
5	Seminar Proposal						
6	Observasi Penelitian						
7	Penyusunan Skripsi						
8	Bimbingan Skripsi						
9	Sidang Meja Hijau						

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Seluruh unit analisis yang dipelajari untuk dijadikan landasan penarikan kesimpulan disebut sebagai populasi (Muin, 2023). Populasi adalah seluruh kelompok atau objek yang sedang diteliti. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IX di Smp Islam AlFadhli Medan.

Tabel 3. 3 Populasi Siswa Kelas Ix

No	Kelas	Populasi
1	IX- 1	21
2	IX- 2	22
	Jumlah	43

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Muin, 2023). Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, karena populasi kurang dari 100 yang mana masih dapat diteliti secara keseluruhan. Jadi seluruh populasi diambil sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yang akan di uji yaitu kelas IX- 1 dengan jumlah siswa 21 sebagai kelas eksperimen yang belajar menggunakan platform educaplay.

Tabel 3. 4 Sampel Siswa Kelas Ix

No	Kelas	Populasi
1	IX- 1	21
	Jumlah	21

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah karakteristik, sifat, atau nilai yang melekat pada individu, benda, atau kegiatan, yang menunjukkan

perbedaan atau variasi tertentu. Variabel ini secara spesifik dipilih dan ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus penyelidikan untuk kemudian dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan penelitian (Muin, 2023). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel (X) sebagai variabel yang mempengaruhi (bebas) dan variabel (Y) sebagai variabel yang dipengaruhi (terikat).

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau disebut juga dengan variabel bebas. Variabel ini dimanipulasi, diukur, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungannya dengan variabel dependen. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah platform educaplay.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen adalah hasil atau akibat dari yang dipengaruhi (variabel independen). Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen atau variabel terikat adalah minat belajar siswa.

2. Definisi Operasional Variabel

Defenisi Operasional Variabel adalah perumusan variabel penelitian yang diolah dari definisi konseptualnya. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan variabel secara praktis, yaitu dengan menunjukkan secara spesifik cara mengukur variabel tersebut. Dengan demikian, variabel menjadi bersifat operasional, mudah diidentifikasi, dan datanya dapat dikumpulkan atau diamati langsung di lapangan melalui indikator yang telah dirumuskan untuk penyusunan instrumen penelitian (Darwis, 2015). Berdasarkan landasan teori di bab dua maka dirumuskan konsep operasionalnya sebagai berikut:

- a. Platform Educaplay adalah pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, yang memuat berbagai permainan edukatif, tidak

hanya mereduksi rasa bosan siswa tetapi, juga mendukung fungsi guru..

- b. Minat Belajar adalah rasa suka, keterikatan seseorang terhadap suatu mata pelajaran yang disertai dengan keinginan kuat untuk mempelajari, dan berpartisipasi tanpa adanya paksaan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengacu pada cara apa yang perlu dilakukan dalam penelitian agar dapat memperoleh data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara kombinasi secara langsung atau tidak langsung. Berikut adalah teknik pengumpulan data pada penelitian ini :

1. Angket atau Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen atau teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Proses ini dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada partisipan atau responden agar mereka mengisinya dan memberikan jawaban. Pada intinya, kuesioner berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi langsung dari responden (Syarifuddin et al., 2021). Penelitian ini menggunakan metode angket untuk mengukur tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa sejarah sekolah, video permainan di platform Educaplay, foto-foto maupun video atau rekaman visual yang berkaitan dengan indikator variabel yang diteliti pada saat proses kegiatan belajar menggunakan platform Educaplay sebagai media pembelajaran juga pada saat melakukan wawancara bersama dengan guru, serta arsip-arsip pendukung lain bila diperlukan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Darwis, instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat yang mutlak digunakan oleh peneliti. Instrumen ini berfungsi untuk

mengumpulkan data yang dibutuhkan secara sistematis pada saat peneliti memulai proses pengambilan informasi di lapangan (Darwis, 2015). Berikut adalah instrumen pada penelitian ini yang berdasarkan teknik pengumpulan data sebelumnya :

1. Angket atau Kuesioner

Instrumen penelitian angket bertujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat maka instrumen penelitian harus memiliki skala. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Skala Likert. Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk menilai persepsi, sikap, atau pandangan seseorang maupun kelompok terhadap suatu peristiwa atau fenomena sosial. Skala ini menggunakan dua jenis pernyataan: Pernyataan Positif yang dirancang untuk mengukur sikap positif dan diberi bobot skor berurutan dari 5, 4, 3, 2, hingga 1. Dan Pernyataan Negatif yang digunakan untuk mengukur sikap negatif dan diberi bobot skor yang merupakan kebalikan dari pernyataan positif, yaitu dari 1, 2, 3, 4, hingga 5.

Peneliti menggunakan Skala Likert bentuk Checklist (√) untuk membuat angket untuk setiap item jawaban. Ada lima pilihan skala untuk angket motivasi belajar siswa: Angket ini berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengukur Variabel Terikat (Y), yaitu tingkat Minat Belajar Bahasa Arab siswa kelas eksperimen. Data yang dihasilkan berupa skor kuantitatif yang akan dibandingkan antara skor sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) untuk menentukan adanya peningkatan minat siswa.

Namun, dalam pembuatan angket ini disusun berdasarkan indikator-indikator dari variabel minat belajar yang telah ditetapkan dalam kajian teori. Maka disusunlah kisi-kisi angket yang memuat 30 item pernyataan, terdiri dari 15 item positif dan 15 item negatif, dengan lima indikator utama minat belajar yang dirujuk dari teori Friantini dan Winata (Friantini et al., 2019), serta disajikan dalam

bentuk skala Likert untuk mengukur tingkat minat belajar siswa secara kuantitatif.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket atau kuesioner yang dirancang untuk mengukur minat belajar siswa. Penyusunan kisi-kisi ini didasarkan pada indikator minat belajar sebagaimana dikembangkan oleh Friantini dan Winata, yang peneliti gunakan dalam penelitian sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Pernyataan Angket Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu

Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		Favorable	Unfavorable	
Minat Belajar	Timbulnya keinginan atau niat yang kuat dalam diri subjek untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	1, 2, 21	11, 16, 30	6
	Adanya rasa senang dan ketertarikan emosional siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung	3, 5, 22	12, 17, 29	6
	Adanya kemauan dalam diri yang mendorong individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar	6, 8, 23	13, 18, 28	6
	Adanya tindakan nyata yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan belajar.	4, 9, 24	14, 19, 27	6
	Adanya konsentrasi penuh dan perhatian terhadap materi pelajaran	7, 10, 25	15, 20, 26	6
Total Pernyataan				30

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data sekunder yang berfungsi untuk memperoleh informasi dan bukti otentik yang menunjang validitas dan deskripsi penelitian. Seperti data Populasi dan Sampel (data administratif kelas), data Validitas Internal (bukti bahwa kelompok awalnya setara) dan data Administrasi Penelitian (bukti legalitas dan pelaksanaan).

G. Uji Prasyarat

Uji prasyarat adalah rangkaian pengujian data yang wajib dilakukan terhadap data penelitian sebelum data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik inferensial utama (seperti t-test, ANOVA, atau regresi). Berikut ini uji prasyarat yang dilakukan pada penelitian ini :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat menentukan persamaan uji-t yang digunakan. Pemilihan metode untuk uji normalitas tergantung karakteristik distribusi data serta ukuran sampel. Kalau Uji Shapiro-Wilk cocok digunakan pada sampel yang berukuran kecil, sedangkan untuk data yang diperoleh dari hasil pengamatan, metode seperti uji AndersonDarling atau Kolmogorov-Smirnov yang dapat digunakan (Sintia et al., 2022).

Data yang diperoleh dalam penelitian selanjutnya diuji syarat analisis berupa uji normalitas menggunakan software IBM SPSS Statistics versi 27.0 for Windows. Data penelitian di uji normalitas distribusinya. Kriteria keputusan dalam uji normalitas jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

H. Teknik Analisis Data

Data penelitian yang diperoleh dari angket pretest dan posttest Minat Belajar Bahasa Arab akan diolah menggunakan program software IBM SPSS Statistics versi 27.0 for Windows. Setelah seluruh data penelitian terkumpul, langkah awal dalam analisis adalah melakukan uji prasyarat.

Pertama, dilakukan uji normalitas dengan tujuan menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak. Perhitungan untuk uji ini dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS Statistics versi 27.0 for Windows.

Kedua, dilaksanakan Uji Hipotesis (Uji Paired Sample T-Test). Penelitian ini menerapkan Uji Paired Sample T-Test jika data berdistribusi normal, jika data tidak terdistribusi normal maka penelitian ini menggunakan uji wilcoxon signed rank tabel untuk mengevaluasi signifikansi perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penggunaan uji ini didasarkan pada karakteristik data yang bersifat berpasangan (pre-test dan post-test) .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah SMP Islam Al-Fadhli Medan

SMP Islam Al-Fadhli Medan merupakan lembaga pendidikan berbasis yayasan yang mulai merintis langkahnya pada tahun 2015 dan resmi beroperasi secara penuh pada tahun 2017. Sejak awal berdirinya, sekolah ini telah menunjukkan transformasi yang signifikan. Bermula dari kondisi yang sangat sederhana dengan hanya mengelola satu ruang kelas dan enam orang siswa, sekolah ini perlahan namun pasti mulai mendapat kepercayaan masyarakat. Pertumbuhan jumlah murid pun terlihat cukup pesat, mulai dari peningkatan menjadi sembilan siswa, merangkak naik ke angka 24 dan 33, hingga kini telah menampung sebanyak 150 siswa.

Seiring dengan bertambahnya jumlah peserta didik, SMP Islam Al-Fadhli juga terus melakukan pembenahan pada aspek sarana dan prasarana. Ruang belajar yang awalnya hanya satu, kini telah berkembang menjadi enam kelas. Selain itu, fasilitas pendukung pembelajaran juga semakin lengkap dengan hadirnya laboratorium, perpustakaan, serta berbagai ruangan fungsional lainnya. Peningkatan infrastruktur ini juga dibarengi dengan penambahan jumlah tenaga pendidik untuk memastikan kualitas pengajaran tetap terjaga. Dalam upaya membentuk karakter dan bakat siswa, sekolah ini menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler. Para siswa diwajibkan untuk mengikuti program ketarunaan, tahfidz, dan pramuka sebagai pilar utama pembinaan kedisiplinan dan spiritual. Selain itu, tersedia pula pilihan kegiatan lain seperti karate dan futsal untuk mewedahi minat olahraga mereka. Berkat konsistensi dalam meningkatkan mutu pendidikan dan fasilitas, SMP Islam Al-Fadhli Medan kini telah sukses menyandang predikat Akreditasi “A”, yang menegaskan posisinya sebagai salah satu sekolah unggulan di wilayahnya.

Berikut ini profil SMP Islam Al-Fadhli Medan :

1. Nama Sekolah : SMP Islam Al-Fadhli Medan
2. NPSN : 69968382
3. Jenjang Pendidikan : SMP
4. Waktu : Pagi/6 Hari
5. Alamat Sekolah : Jl. Eka Bakti Ujung Lk:IV No.86
6. Desa Kelurahan : Gedung Johor
7. Kecamatan : Medan Johor
8. Kabupaten : Kota
9. Provinsi : Sumatera Utara
10. Kode Pos : 20114
11. Status Kepemilikan : Yayasan
12. SK Izin Operasional : 0109/ISPF/DPMPSTSP/MDN/1.11/10/2022
13. Akreditasi : A (Unggul)
14. Email : smpislamalfadhli15@gmail.com
15. No.Handphone : 082213555980

2. Visi Misi SMP Islam Al Fadhli

a. Visi

Membangun budaya sekolah islami untuk mencetak generasi berkualitas tinggi dalam IMTAK (Keimanan dan Ketaqwaan), menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), dan mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Misi

- 1) Mengembangkan kurikulum Nasional dan Agama di sekolah.

- 2) Meningkatkan Profesionalisme, Kompetensi dan Tenaga Pendidikan.
- 3) Menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berkarakter yang mampu memfasilitasi pelajar sesuai bakat dan minatnya.
- 4) Meningkatkan mutu manajemen satuan Pendidikan yang sehat, adaptif, dan berkarakter.
- 5) Menjadikan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan, dan pengembangan budaya local
- 6) Menciptakan profil belajar yang berakhlak mulia, rajin ibadah, mandiri, bernalar kritis dan kreatif sehingga mampu mengkreasikan ide dan keterampilan yang inovatif.
- 7) Menata lingkungan belajar dengan menerapkan program 7K
(Keamanan, Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Kenyamanan, Kedisiplinan dan Kekeluargaan)
- 8) Melibatkan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat dalam keberagaman yang mewadahi kreatifitas pelajar yang berjiwa kompetitif.

3. Data Guru dan Karyawan

Mutu pendidikan di SMP Islam Al-Fadhli pada dasarnya mencerminkan kualitas tenaga kependidikan yang ada. Oleh karena itu, para guru diwajibkan memiliki kualifikasi yang kompeten dan standar di bidangnya. Upaya menjaga profesionalisme tersebut diwujudkan melalui kesesuaian latar belakang pendidikan serta motivasi guru untuk melanjutkan studi demi menyesuaikan diri dengan perkembangan dunia pendidikan. Adapun kondisi nyata mengenai para guru dan pegawai adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Data Pendidik

No	Nama Pendidik	Mata Pelajaran Yang Di Ampu
1	Windi Lianita, S.Pd	KEPSEK
2	Junita Sarah Damanik, S.Pd	Wakasek. Bid Kurikulum
3	Muhammad Al-Ikhsan	Wakasek. Bid Kesiswaan
4	Kamelia Deliana, S.Sos	Bendahara
5	Andini Tarigan, S.E	Tata Usaha
6	Gunalan Barus, S.Pd	Matematika
7	Hasliana, S.Pd	PKN
8	Iswan Suhadi, S.PdI	PAI
9	Maharina Lubis, S.Pd	Matematika
10	Namiratul Hajj	IPS
11	Nadiyah Khairani	PAI
12	Khairan Mahruzar, S.Pd	PJOK
13	Nurul Khalisah, S.Pd	Al-Qur'an Hadist dan Bahasa Arab
14	M. Farhan Zikri Simbolon	Aqidah Akhlak
15	Vera Apriliani, S.Pd	IPA
16	Daffarul Khusaini Nst	Seni Budaya

17	Emmiya Isnaini Br. Bangun, S.Pd	B. Indonesia
18	Kamelia Deliana, S.Sos	Seni Budaya
19	Muhammad Suheri	Tahfidz
20	Rhadita Ismi Azzara, S.Pd	IPA
21	Juairiyah, S.Pd	Tahfidz
22	Dwi Ramayanti, S.S	B. Inggris
23	Dimas Fauzie Sahil, S.Pd	PJOK

4. Data Siswa

Siswa adalah individu yang menjalani proses perubahan dari tidak tahu menjadi mengerti melalui jalur pendidikan. Transformasi ini bertujuan membekali mereka dalam menjalankan peran sebagai manusia yang beradab, warga negara yang bertanggung jawab, serta pribadi yang utuh. Terkait hal tersebut, rincian mengenai keadaan siswa SMP Islam Al-Fadhli Medan dapat dicermati pada bagian di bawah ini :

Tabel 4. 2 Data Siswa/Siswi Smp Islam Al-Fadhli Medan

Kelas	Siswa/Siswi		Jumlah
	L	P	
VII	22	20	42
VIII	27	21	48
IX	27	14	43
Jumlah	77	60	137

5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan fondasi utama dalam menentukan baik buruknya mutu suatu madrasah. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, upaya mencapai target kualitas pendidikan akan menghadapi kendala besar. Fenomena minimnya perhatian terhadap ketersediaan fasilitas di beberapa sekolah berdampak langsung pada penurunan kualitas instruksional di kelas. Oleh karena itu, agar kegiatan akademik berlangsung produktif, penyediaan perangkat pembelajaran yang relevan menjadi sebuah keharusan. Kelengkapan fasilitas tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru, tetapi juga sebagai media akselerasi pemahaman bagi siswa. Pada akhirnya, keberadaan sarana prasarana menjadi elemen strategis yang memengaruhi performa dan daya saing suatu lembaga pendidikan.

Tabel 4. 3 Sarana Dan Prasarana Smp Islam Al-Fadhli Medan

No	Jenis Sarana Dan Prasarana	Jumlah	Baik	Tidak Baik
1	Ruang Belajar	6	√	
2	Ruang Guru	1	√	
3	Ruang Kepala Sekolah	1	√	
4	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	√	
5	Ruang Manajemen	1	√	
6	Lab IPA	1	√	
7	Lab Komputer	1	√	
8	Musholla	1	√	
9	Perpustakaan	1	√	
10	Ruang OSIS	1	√	
11	UKS	1	√	
12	Kantin	1	√	
13	Kamar Mandi	2	√	

14	Lapangan	1	√	
----	----------	---	---	--

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Secara umum, Karakteristik Responden adalah ciri ciri atau profil pada diri seseorang yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini memilih kelas IX sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 21 siswa.

1. Frekuensi Jenis Kelamin Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laKi laKi	13	61,9	61,9	61,9
	perempuan	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Gambar 4. 1 Frekuensi Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa responden penelitian yang terdiri dari siswa kelas IX 1 SMP Islam Al-Fadhli Medan 13 orang (61,9%) berjenis kelamin laki-laki dan 8 orang (38,1%) berjenis kelamin perempuan.

2. Frekuensi Usia Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	4,8	4,8	4,8
	14	7	33,3	33,3	38,1
	15	13	61,9	61,9	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Gambar 4. 2 Frekuensi Usia Responden

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa responden penelitian yang terdiri dari siswa kelas IX 1 SMP Islam Al-Fadhli Medan 1 orang (4,8%) berusia 13 tahun dan 7 orang (33,3%) berusia 14 tahun dan 13 orang (61,9%) berusia 15 tahun.

C. Hasil Penelitian

Untuk menguji pengaruh platform educaplay terhadap minat siswa pada materi nahwu, penelitian ini menggunakan metode quasi-experiment dengan rancangan satu kelompok tes awal dan tes akhir (One Group Pretest-Posttest). Peneliti mengumpulkan data melalui penyebaran angket yang disusun secara khusus untuk mengevaluasi dinamika minat belajar. Proses ini melakukan pengukuran awal sebelum perlakuan diberikan dan pengukuran akhir setelah perlakuan selesai, untuk mengidentifikasi perbedaan minat belajar yang muncul akibat penerapan teknologi pembelajaran tersebut.

1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Peneliti membuat instrumen angket sebanyak 30 item, lalu peneliti menguji instrumen angket tersebut ke sekolah Mts Nurul Azmi Medan kelas IX dengan responden 30 siswa. Alasan peneliti menguji instrumen angket ke sekolah tersebut untuk menjaga kemurnian data dan instrumen angket tersebut memang valid secara universal untuk populasi dengan karakteristik yang mirip dengan sekolah penelitian yaitu siswa sudah memiliki pengalaman dan keterampilan dalam menggunakan media interaktif seperti kahoot. Untuk mengetahui apakah jawaban responden konsisten, peneliti melakukan uji validitas guna memperoleh data yang valid. Pengujian validitas ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 27 for windows*. Syarat instrumen penelitian itu valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} dan jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} maka item tersebut tidak valid. Untuk mengetahui tingkat validitas, perhatikan angka pada Corrected Item-Total Correlation yaitu korelasi

antar skor item dengan skor total item (nilai r_{hitung}) dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Uji validitas ini menggunakan $r_{tabel} = N = 30 = 0,361$. Adapun hasil angket minat belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Uji Validitas

Item	Corrected Item-Total Correlation	r_{tabel}	Ket
1	0,515	0,361	Valid
2	0,665	0,361	Valid
3	0,721	0,361	Valid
4	0,526	0,361	Valid
5	0,471	0,361	Valid
6	0,489	0,361	Valid
7	0,264	0,361	Tidak Valid
8	0,446	0,361	Valid
9	0,658	0,361	Valid
10	0,386	0,361	Valid
11	0,617	0,361	Valid
12	0,662	0,361	Valid
13	0,388	0,361	Valid
14	0,377	0,361	Valid
15	0,638	0,361	Valid
16	0,640	0,361	Valid
17	0,473	0,361	Valid
18	0,205	0,361	Tidak Valid
19	0,617	0,361	Valid
20	0,513	0,361	Valid
21	0,425	0,361	Valid

22	0,702	0,361	Valid
23	0,735	0,361	Valid
24	0,787	0,361	Valid
25	0,760	0,361	Valid
26	0,436	0,361	Valid
27	0,202	0,361	Tidak Valid
28	0,417	0,361	Valid
29	0,378	0,361	Valid
30	0,655	0,361	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari 30 item bahwa 27 item yang valid dan 3 item yang tidak valid. 27 item yang valid tersebut yang akan digunakan untuk angket pretest dan posttest.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi instrumen, jika angket tersebut digunakan berulang kali pada objek yang sama, maka data yang dihasilkan akan tetap stabil dan serupa. Berikut ini tabel hasil uji reliabilitas :

Tabel 4. 5 Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,904	30

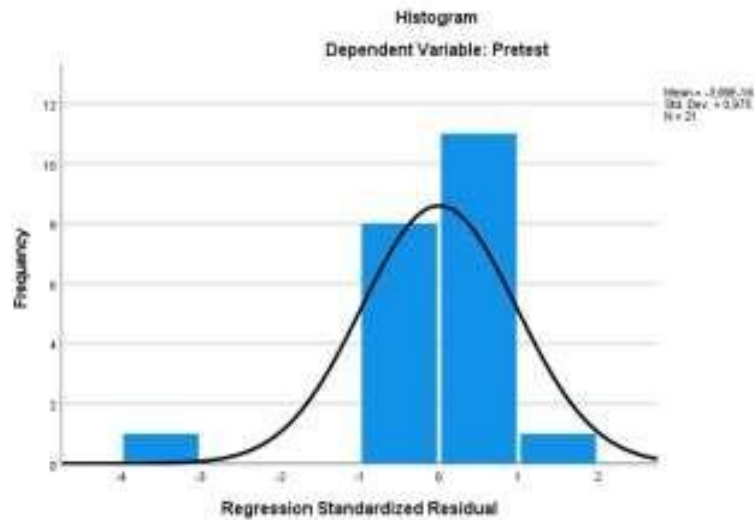
Berdasarkan hasil uji realibilitas pada tabel 4.7 tersebut, dapat diketahui bahwa nilai cronbach's alpha sebesar 0,904 lebih besar dari 0,60. Artinya, instrumen angket minat belajar dinyatakan reliabel dengan tingkat koefisien reliabilitas sangat tinggi.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

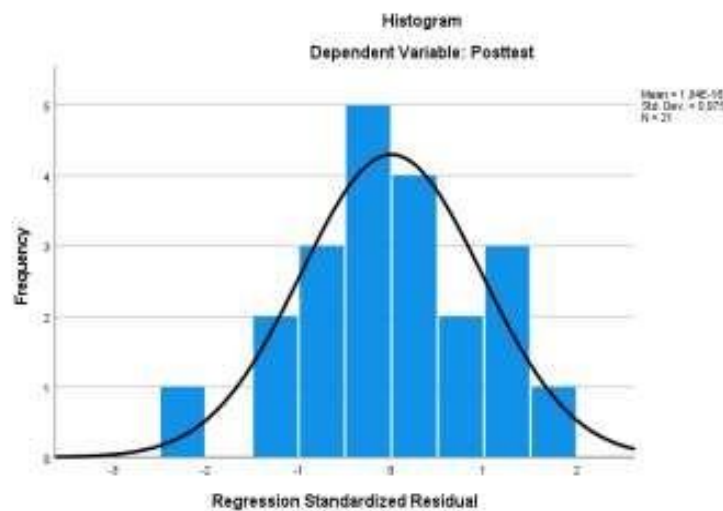
Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Kondisi data berdistribusi normal menjadi

syarat menentukan persamaan uji-t yang digunakan. Uji normalitas dalam penelitian ini dianalisis melalui grafik histogram untuk melihat pola distribusi data secara visual. Berikut adalah hasil uji normalitas dalam bentuk histogram :



Gambar 4. 3 Uji Normalitas Pretest

Berdasarkan histogram diatas, dapat kita lihat bahwa histogram diatas berbentuk seperti lonceng terbalik (bell-shaped curve) yang memenuhi garis lonceng dan tidak menunjukkan kemencengan (skewness) yang ekstrem ke kiri maupun ke kanan. Hal ini dapat dikatakan bahwa data pretest berdistribusi normal.



Gambar 4. 4 Uji Normalitas Posttest

Berdasarkan histogram diatas, dapat kita lihat bahwa histogram diatas berbentuk seperti lonceng terbalik (bell-shaped curve) yang memenuhi garis lonceng dan tidak menunjukkan kemencengan (skewness) yang ekstrem ke kiri maupun ke kanan. Hal ini dapat dikatakan bahwa data posttest berdistribusi normal.

Berdasarkan analisis visual melalui histogram tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi salah satu asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik.

3. Uji Hipotesis (Uji Paired Sample T-Test)

Setelah syarat normalitas sudah terpenuhi, untuk membuktikan secara matematis apakah perubahan terjadi karena perlakuan yang peneliti berikan atau hanya faktor kebetulan, untuk itu peneliti uji hipotesis (uji paired sample t-test). Uji paired sample t-test merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data yang saling berhubungan (berpasangan) untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut penghitungan uji paired sample t-test yang dibantu dengan software IBM SPSS Statistics versi 27 for Windows, dengan hasil tabel berikut :

Tabel 4. 6 Uji Paired Sample T-Test

Statistik	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of Difference		t	Df	Sig.(2-Tailed)
				Lowwer	Upper			
Pretest - Posttest	-17,33333	19,32442	4,21693	-26,12971	-8,53696	-4,110	20	< 0,001

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar pada materi nahwu pada data pretest dan posttest. Artinya dari hasil

tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa melalui platform educaplay dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al Fadhli Medan.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar bahasa arab siswa pada materi Nahwu di SMP Islam Al Fadhli Medan.

Berdasarkan uji validitas terhadap 30 butir pernyataan, ditemukan bahwa 27 butir dinyatakan valid karena memiliki nilai *rhitung* yang lebih besar dari *rtabel* (0,361). Sementara itu, 3 butir lainnya (nomor 7, 18, dan 27) dinyatakan gugur dan tidak diambil dalam pengambilan data akhir. Hal ini menjamin bahwa instrumen yang digunakan benar-benar tepat dalam variabel minat belajar siswa.

Dari sisi konsistensi, hasil uji reliabilitas menunjukkan angka Cronbach's Alpha yang sangat tinggi, yaitu 0,904. Angka ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen ini sangat stabil. Artinya, kuesioner tersebut akan memberikan hasil yang konsisten meskipun digunakan dalam waktu atau kondisi yang berbeda pada subjek yang sama.

Sebelum peneliti menguji hipotesis, langkah awal penelitian ini adalah memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak, Penelitian ini dianalisis melalui grafik histogram pada uji normalitas, berdasarkan hasil visual pada grafik histogram baik pada data pretest maupun posttest yang diuji dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 27.0 , terlihat bahwa sebaran data membentuk pola kurva simetris yang menyerupai lonceng (bell-shaped curve). Data terkonsentrasi di area tengah dan tidak menunjukkan adanya penumpukan data yang ekstrem pada salah satu sisi (tidak ada skewness yang signifikan). Pola ini menegaskan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah data terdistribusi normal maka selanjutnya peneliti menggunakan analisis statistik parametrik untuk menguji hipotesis penelitian. Penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang mana lebih kecil dari 0,05.

Secara deskriptif, ini membuktikan bahwa adanya peningkatan minat siswa terhadap materi nahwu dengan menggunakan platform educaplay.

Hasil di atas memberikan gambaran yang jelas bahwa penerapan platform Educaplay tidak sekadar memberikan variasi dalam cara belajar, melainkan secara terukur mampu mendorong peningkatan minat siswa terhadap materi nahwu. Peningkatan minat ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi Nahwu yang sering dianggap sulit, mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Educaplay memberikan elemen permainan (gamification) yang memicu antusias siswa. Pengalaman menggunakan media interaktif seperti ini terbukti efektif menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka, dan pada akhirnya memperkuat minat mereka terhadap materi yang diajarkan, hal ini sejalan dengan pendapat (Nurfadhillah et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil studi yang dilakukan oleh Syalesya A. Fatiha, N. Fadilah Amin, dan Anshar (2024) dalam artikel berjudul “Pemanfaatan Media Educaplay sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar”(Fatiha et al., 2025). Melalui pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan minat belajar siswa setelah penerapan aktivitas interaktif berbasis Educaplay. Hasil tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat ketertarikan mereka terhadap materi Bahasa Arab yang sebelumnya dianggap sulit.

Selain itu, penelitian Asri, El Faisal, dan Susilawati (2025) dalam artikel “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Games Educaplay di Kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang”(Asri et al., 2025) juga membuktikan bahwa penggunaan aktivitas games dalam platform Educaplay berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar. Penerapan kuis interaktif, puzzle, dan tantangan berbasis kompetisi terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu,

meningkatkan fokus perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Secara kritis dapat dipahami bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam mengatasi kejenuhan dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Namun demikian, secara konseptual perlu diakui bahwa tidak semua literatur memberikan dukungan tanpa kritik terhadap penggunaan media berbasis gamifikasi. Perspektif Cognitive Load Theory modern menyatakan bahwa desain media yang terlalu kompleks berpotensi meningkatkan beban kognitif siswa dan mengganggu pemrosesan informasi inti (Choi, van Merriënboer, & Paas, 2021). Apabila elemen permainan lebih dominan dibandingkan substansi materi, perhatian siswa dapat bergeser dari pemahaman struktur Nahwu ke orientasi pada skor atau kompetisi. Selain itu, dalam kerangka Self-Determination Theory, motivasi yang dipicu oleh sistem poin, badge, atau peringkat cenderung bersifat ekstrinsik dan temporer (Howard, Gagné, & Bureau, 2021). Dengan demikian, peningkatan minat belajar yang terjadi kemungkinan hanya berlangsung selama stimulus eksternal tersebut tersedia.

Berdasarkan sintesis temuan empiris dan telaah teoretis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Educaplay memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab pada materi Nahwu di SMP Islam Al-Fadhli Medan. Meskipun demikian, efektivitasnya tetap bergantung pada desain pembelajaran yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan konseptual. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi dapat dipandang sebagai sekadar alternatif metodologis, melainkan sebagai kebutuhan strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Arab di era digital.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan platform educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al-Fadhli Medan adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan platform Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Arab khususnya pada materi nahwu terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. hasil uji Paired Sample T-Test membuktikan bahwa penggunaan platform Educaplay berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa pada materi nahwu. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya platform Educaplay dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa platform Educaplay terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong tumbuhnya minat siswa terhadap materi nahwu yang selama ini kerap dianggap kompleks dan sulit.
2. Terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan platform Educaplay. Hal ini dibuktikan melalui uji Paired Sample T - Test dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil tersebut terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar pada materi nahwu pada data pretest dan posttest. Penggunaan Educaplay terbukti secara efektif mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi Nahwu dibandingkan dengan metode konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu :

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab

Guru disarankan untuk mulai menggunakan platform pembelajaran interaktif dalam pengajaran materi Nahwu. Hal ini penting untuk memecah kejenuhan siswa terhadap materi yang dianggap sulit serta menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Serta melakukan evaluasi pembelajaran agar mengetahui siswa yang sulit faham terhadap pembelajaran.

2. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah dapat menyediakan fasilitas teknologi informasi dan memberikan pelatihan bagi tenaga pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Fasilitas yang memadai akan memudahkan guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat memanfaatkan teknologi digital tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media belajar mandiri yang interaktif. Siswa juga harus meningkatkan semangat belajar dan minat belajar agar mendapatkan prestasi yang berguna untuk masa depan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat penelitian ini menggunakan desain One Group PretestPosttest, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding atau memperluas cakupan materi dan populasi penelitian guna melihat efektivitas platform ini pada variabel lain, seperti hasil belajar siswa. Dan terus menggali informasi/ cara lain yang dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Achru, A. (2019). *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. *Iii*(36), 205–215.
- Ahmad, N., Ilato, R., & R.Payu, B. (2020). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa*. *2*(2), 70–79.
- Asri, Faisal, E. El, & Susilawati. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Games Educaplay Di Kelas Ix.4 Smp Negeri 30 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 200–210.
- Aulia, V. I., & Anggraeni, W. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam. *Uktub: Journal Of Arabic Studies*.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*. *7*, 2685–2690.
- Choi, H. J., Van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2021). Effects Of The Physical Environment On Cognitive Load And Learning: Towards A New Model Of Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, *33*, 187–211. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09549-2>
- Chen, J. (2022). *Emergency Remote Teaching And Beyond*. February. Doi: 10.1007/978-3-030-84067-9
- Darwis, A. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Lembaga Penelitian Dan
- Fatiha, S. A., & Amin, N. F. (2025a). *Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Man 2 Polewali Mandar Utilizing Educaplay To Enhance Arabic Learning Interest Among Elevent-Grade Students At Man 2 Polewali Mandar*. *Siklus I*, 16921– 16935.
- Fatiha, S. A., & Amin, N. F. (2025b). *Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Man 2 Polewali Mandar Utilizing Educaplay To Enhance Arabic Learning Interest Among Eleventh-Grade Students At Man 2 Polewali Mandar*. *Siklus I*, 16921– 16935.

- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Matematika Indonesia*, 6–11.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Repository.Um.Ac.Id.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., & ... (2021). *Media Pembelajaran*. Eprints.Unm.Ac.Id.
- Hidayah, S. N., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2019). *Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta*.
- Howard, J. L., Gagné, M., & Bureau, J. S. (2021). Examining Motivational Profiles And Outcomes In University Students: A Self-Determination Perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 66, 101978. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2021.101978>
- Hisbulloh, Ma'arif, A. K., & Ngarifin, S. Al. (2021). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Di Ma Al – Falah Gunung Kasih. *L-Dhad : Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 1–10.
- Martha Wahan Makin, Ika, Y. E., & Laka, A. F. (2026). *Pengaruh Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Smp Negeri 1 Ende Pada Materi Usaha Dan Energi*. 9(1), 18–30.
- Masitah, H. R. S. Dan W. (2017). Pengaruh Konsep Diri, Minat Dan Inteligensi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak. *Intiqad*, 9, 47–67.
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., Sjamsuarini, N., & Astutik, P. (2025). *Efektivitas Gamifikasi Dengan Zep Quiz Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. 8, 12038–12044.
- Mekar, A. D., & Kab, T. (2023). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mis Skb 3 Menteri*. 4(April), 34–38.
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*.

- Muliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. In *Educativo* Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id.
- Nurchaerani, M., Haryati Nursyamsi, & Firmansyah. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Di Masa Pandemi Melalui Pelatihan Bahasa Inggris Secara Daring. *Adimas : Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 1–7.
- Nurchasanah, M., & Fahmi, A. K. (2024). *Pengaruh Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Di Mts Al Muddatsiriyah Jakarta*. 6(1), 37–43.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii*. 3, 243–255.
- Nurfadhillah, & Septy. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan* Books.Google.Com.
- Nurfarini, H., & Saugi, W. (2020). *Pengaruh Kuliah Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*. 2(2), 121–131.
- Purwadi. (2013). *Kamus Inggris - Indonesia*. Yogyakarta: Pt. Citra Aji Parama.
- Razin, A., & Razin, U. (2015). *Ilmu Nahwu*.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Saleh, M S, Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*. Eprints.Unm.Ac.Id.
- Septiana, G. K., Jauhari, Q. A., & Arab, P. B. (2025). *Maharaat Lughawiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa*. 4(2), 90–99.

- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya Terbitan Ii, Mei 2022, Samarinda, Indonesia*, 322–333.
- Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Repository.Radenfatah.Ac.Id*.
- Syamsu, P. K. (2022). *Faktor-Faktor Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab*. 11(2), 187–207.
- Syarifuddin, Ilyas, J. B., & Sani., A. (2021). *Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar*. 1(2), 51–56.
- Tafsir Ibnu Katsir 4.4.Pdf..Tv, E.Qué Es Educaplay? Youtube*.
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896–2910.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian Angket

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di Smp Islam Al- Fadhli Medan

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan kondisi Anda saat ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Ragu-ragu / Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya merasa lebih enak belajar nahwu melalui kuis interaktif daripada metode ceramah saja					
2	Saya selalu menantikan sesi belajar Nahwu setiap kali guru mengatakan akan menggunakan Educaplay					
3	Saya membaca setiap kata dengan teliti sebelum mencocokkan kaidah Nahwu di platform tersebut					

4	Saya aktif bertanya kepada guru jika ada instruksi di Educaplay yang kurang jelas					
---	---	--	--	--	--	--

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
5	Penggunaan media ini membuat saya lebih mudah memusatkan pikiran pada materi yang sedang dibahas					
6	Saya ingin mempelajari ilmu Nahwu agar bisa selalu menang dalam kuis interaktif di kelas					
7	Penggunaan media ini memperkuat niat saya untuk bisa membaca teks Arab					
8	Saya terlibat aktif dalam kompetisi menjawab cepat yang diadakan guru melalui Educaplay					
9	Saya menggunakan hasil evaluasi di Educaplay sebagai acuan untuk belajar lebih giat lagi					
10	Bagi saya, belajar Nahwu lewat buku paket jauh lebih menarik daripada lewat platform digital (educaplay)					
11	Saya sering salah menjawab karena tidak memperhatikan detail kalimat yang disajikan di platform					
12	Niat saya menggunakan Educaplay hanya untuk bermain, bukan untuk memahami ilmu Nahwu					
13	Saya tidak mau bertanya meskipun saya bingung cara menjawab soal Nahwu di platform					
14	Saya membiarkan saja kesalahan saya saat bermain di Educaplay tanpa mencari tahu jawaban yang benar					
15	Saya merasa malas membuka link permainan Educaplay yang dibagikan oleh guru					
16	Saya merasa menggunakan Educaplay justru membuat pikiran saya menjadi tidak serius belajar					
17	Saya hanya menonton teman saya bermain tanpa ikut berpikir mencari jawaban					

18	Saya tetap malas mengerjakan latihan meskipun formatnya sudah diganti menjadi game interaktif					
19	Saya merasa waktu belajar Nahwu terasa sangat cepat ketika menggunakan Educaplay					
20	Fokus saya sepenuhnya tertuju pada layar saat menganalisis kalimat Arab di Educaplay					
No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
21	Saya memiliki keinginan kuat untuk memperbaiki kesalahan Nahwu saya setelah melihat hasil di Educaplay					
22	Saya bersemangat mendiskusikan jawaban yang benar dengan teman saat bermain kuis Nahwu					
23	Saya mengulang-ulang permainan di rumah hingga saya mendapatkan nilai sempurna					
24	Jika skor saya rendah, saya langsung menyerah					
25	Saya tidak punya target apa pun terkait skor yang saya peroleh di platform educaplay tersebut					
26	Saya lebih fokus pada skor dan kemenangan daripada memahami kaidah Nahwu di Educaplay					
27	Saya tetap merasa jenuh belajar Nahwu meskipun guru sudah menggunakan media Educaplay					

Lampiran

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

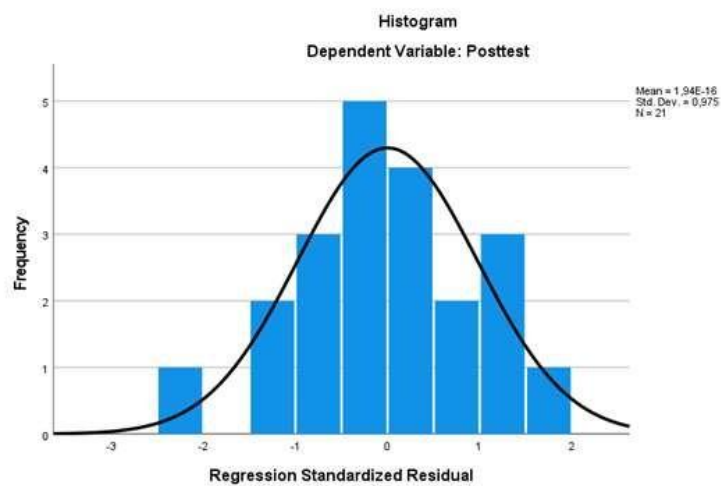
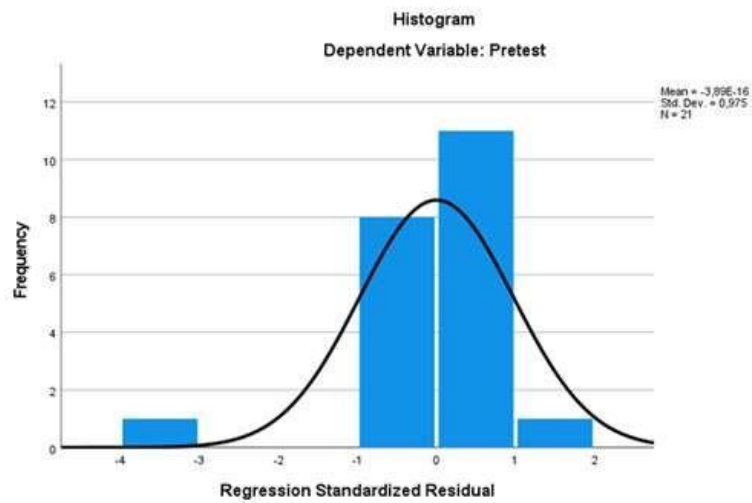
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,904	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	95,40	213,352	,471	,901
item_2	95,83	207,385	,627	,898
item_3	95,70	208,631	,693	,897
item_4	96,00	211,586	,477	,900
item_5	95,70	215,390	,429	,901
item_6	95,83	211,247	,432	,901
item_7	96,00	218,207	,192	,906
item_8	95,57	213,840	,392	,902
item_9	95,80	210,097	,625	,898
item_10	94,90	216,576	,335	,903
item_11	95,43	208,806	,574	,899
item_12	95,80	206,648	,621	,898
item_13	95,23	215,771	,333	,903
item_14	95,73	214,892	,313	,904
item_15	95,27	207,926	,596	,898
item_16	95,50	206,948	,596	,898
item_17	95,60	214,041	,425	,901
item_18	95,60	232,179	-,261	,912
item_19	95,77	207,840	,572	,899
item_20	95,70	212,217	,465	,901
item_21	95,73	215,237	,374	,902
item_22	95,80	204,166	,663	,897
item_23	95,63	204,240	,701	,896
item_24	95,97	200,792	,756	,895
item_25	95,77	205,633	,732	,896
item_26	95,33	215,954	,391	,902
item_27	95,77	221,289	,145	,906
item_28	95,67	213,126	,353	,903
item_29	96,43	215,771	,321	,903
item_30	95,57	203,840	,606	,898

Lampiran
6 Hasil SPSS Uji Normalitas



Lampiran 7 Hasil SPSS Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	89,4286	21	15,51957	3,38665
	POST TEST	106,7619	21	11,17991	2,43966

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	21	-,022	,925

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-17,33333	19,32442	4,21693	-26,12971	-8,53696	-4,110	20	<,001

Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	Cohen's d	19,32442	-,897	-,380
		Hedges' correction	19,69645	-,880	-,373

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan





Lampiran 9 Surat Riset


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
 UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/III/2024
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 Website: <https://fal.umsu.ac.id> Email: faig@umsu.ac.id Instagram: @umsumedan Facebook: umsumedan Twitter: umsumedan YouTube: umsumedan

Nomor : 12/II.3/UMSU-01/F/2026 19 Rajab 1447 H
 Lamp : - 08 Januari 2026 M
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
 Kepala Sekolah SMP Islam Al-Fadhli Medan
 di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa, guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Mutia Fadilla
 NPM : 2201020207
 Semester : VII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Pada Materi Nahwu Di SMP Islam Al-Fadhli Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,

Wakil Dekan I



 Assalamu'alaikum
Dr. Rizka Harfiani., M.Psi
 NIDN : 0103117503

Peringgal



Lampiran 10 Balasan Permohonan Izin Riset



YAYASAN PERGURUAN ISLAM AL FADHLI
SMP ISLAM AL-FADHLI

NPSN : 69968382 . AKREDITASI A

IZIN OPERASIONAL : 0109/ISPF/DPMPSTP/MDN/II/10/2022
Jl. Eka Bakti Lk. IV No. 86 Kel. Gedung Johor Kec. Medan Johor. Kota Medan
Telp. (061) 42070716 HP. 0812-6028-1500 E-mail : smpislam.alfadhli@gmail.com

SURAT BALASAN

Nomor : 147/SB/SMP-AF/II/2026

Hal : Surat Balasan Ijin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth,
Direktur Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Windi Lianita, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Mutia Fadilla

NIM : 2201020207

Program Studi : Sarjana Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al -fadhli Medan

Telah kami setuju untuk melakukan Penelitian di SMP Islam Al-Fadhli.


Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Medan, 14 Februari 2026

Kepala Sekolah

Windi Lianita, S.Pd

Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN PERGURUAN ISLAM AL-FADHLI
SMP ISLAM AL-FADHLI
NPSN : 69968382 . AKREDITASI A
 IZIN OPERASIONAL : 0109/ISPF/DPMPSTP/MDN/11/10/2022
 Jl. Eka Bakti Lk. IV No. 86 Kel. Gedung Johor Kec. Medan Johor. Kota Medan
 Telp. (061) 42070716 HP. 0812-6028-1500 E-mail : smpislam.alfadhli@gmail.com

Nomor : 049/S.KET/SMP-AF/II/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian


Kepada yth
 Sdr. Dekan Fakultas Pendidikan Agama Islam
 Di
 Medan

Dengan Hormat,

Memenuhi maksud surat saudara Nomor: 12/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 08 Januari 2026 perihal tersebut di atas dengan ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Mutia Fadilla
 NPM : 2201020207
 Jurusan/Prodi : S.1 Pendidikan Agama Islam
 Judul : **Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay terhadap peningkatan minat belajar bahasa arab siswa pada materi nahwu di SMP Islam Al -fadhli Medan**

Bahwa benar nama tersebut di atas telah selesai melaksanakan observasi di SMP ISLAM AL-FADHLI dari tanggal 22 Januari s/d 14 Februari 2026.
 Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 14 Februari 2026
 Kepala Sekolah,

Windi Lianita, S.Pd

Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) **KURIKULUM MERDEKA**

Satuan Pendidikan	:	SMP Islam Al Fadhli Medan
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	IX / Genap
Materi Pokok	:	Nahwu: Adad dan Ma'dud (والمعدود العدد)
Alokasi Waktu	:	2 x Pertemuan (2 x 60 menit)
Tahun Pelajaran	:	2025/2026

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN & TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami dan menggunakan kaidah nahwu Adad Ma'dud dalam membaca, memahami, dan menghasilkan teks berbahasa Arab yang mengandung bilangan.
Alur Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan mengaplikasikan kaidah Adad Ma'dud dalam kalimat bahasa Arab dengan benar sesuai kaidah nahwu.

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Adad (العدد) dan Ma'dud (المعدود) dengan benar.
2. Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis Adad: Adad Mufrad, Adad Murakkab, Adad 'Uqud, dan Adad Ma'thuf.
3. Peserta didik dapat menjelaskan kaidah perbedaan jenis (mudzakkar/muannats) antara Adad dan Ma'dud.
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi Adad dan Ma'dud dalam kalimat bahasa Arab.
5. Peserta didik dapat membuat kalimat sederhana yang mengandung Adad dan Ma'dud dengan tepat.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia – melalui konten ayat Al-Qur'an dan hadits yang mengandung bilangan
- Bernalar kritis – menganalisis kaidah Adad Ma'dud secara logis dan sistematis
- Gotong royong – bekerja sama dalam kelompok mengidentifikasi Adad Ma'dud
- Mandiri – mengerjakan latihan dan evaluasi secara individu
- Kreatif – membuat kalimat Arab yang mengandung bilangan

C. MATERI PEMBELAJARAN

والمعدود العدد
(Bilangan dan yang Dibilang)

1. Pengertian Adad dan Ma'dud

Adad (العدد) adalah kata yang menunjukkan bilangan/jumlah sesuatu. Ma'dud (المعدود) adalah benda/isim yang dihitung atau disebut bilangannya. Keduanya memiliki kaidah khusus yang harus diperhatikan, terutama dalam hal kesesuaian dan pertentangan jenis (mudzakkar/muannats).

2. Jenis-jenis Adad:

No	Jenis Adad	Rentang	Contoh
1	Adad Mufrad (العدد المفرد)	3 – 10	كُتِبَ ثَلَاثَةٌ (3 buku)
2	Adad Murakkab (العدد المركب)	11 – 19	حَدَّ ثَلَاثَةَ عَشْرٍ طَالِبًا (11 siswa)
3	Adad 'Uqud (العقود ألفاظ)	20, 30, 40 ... 90	كُتِبَ ابَا عَشْرُونَ (20 buku)
4	Adad Ma'thuf (العدد المعطوف)	21 – 99 (selain puluhan)	خَمْسَةَ عَشْرًا وَعَشْرًا طَالِبًا (25 siswa)
5	Mi'ah dan Alf (المئة والألف)	100, 1000, dst.	مِائَةَ طَالِبًا (100 siswa)

3. Kaidah Penting Adad Ma'dud:

No	Kaidah	Penjelasan
1	Adad 1–2: sesuai jenis	Adad 1 (واحدة / واحد) dan 2 (اثنتان / اثنتان) mengikuti jenis Ma'dud
2	Adad 3–10: BERBEDA jenis (عكسية)	Jika Ma'dud mudzakkar, maka Adad muannats, dan sebaliknya. Contoh: ثَلَاثَةُ رِجَالٍ (3 lelaki) – Adad pakai ta' marbutah
3	Adad 11–12: sesuai jenis	عَشْرَةَ امْرَأَةً – mengikuti jenis عَشْرًا / عَشْرًا / عَشْرًا Ma'dud
4	Adad 13–19: bagian pertama berbeda, bagian kedua sesuai	عَشْرَةَ رِجَالًا – mengikuti jenis عَشْرًا / عَشْرًا / عَشْرًا Ma'dud

5	Adad 20–99: Ma'dud Mufrad Manshub	كِتَابَا عِشْرُونَ – Ma'dud berupa isim mufrad dan manshub (tanwin fathah)
6	Mi'ah & Alf: Ma'dud Mufrad Majrur	كِتَابُ أَلْفٍ / طَالِبٌ مِئَةٌ – Ma'dud berupa isim mufrad majrur (idhafah)

D. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

Pendekatan	Kurikulum Merdeka
Model	Discovery Learning (Pertemuan 1) dan Game Based Learning / GBL (Pertemuan 2)
Metode	Ceramah interaktif, tanya jawab, demonstrasi, dan game interaktif

E. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media	PowerPoint interaktif, dan papan tulis
Alat	Proyektor/LCD, spidol warna.
Sumber Belajar	Buku Bahasa Arab Kelas IX (Kemenag RI), Modul Nahwu Shorof.

PERTEMUAN KE-1: Mengenal Adad Ma'dud & Kaidah Dasarnya
Alokasi Waktu: 60 Menit

F. TUJUAN KHUSUS PERTEMUAN 1

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian Adad dan Ma'dud.
2. Peserta didik mampu menyebutkan jenis-jenis Adad beserta rentang bilangannya.
3. Peserta didik mampu menjelaskan kaidah perbedaan jenis (mudzakkar/muannats) pada Adad 3–10.
4. Peserta didik mampu mengidentifikasi Adad dan Ma'dud dalam contoh kalimat.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

No	Kegiatan	Deskripsi Aktivitas	Waktu
1	PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan basmalah b. Guru memeriksa kehadiran peserta didik c. Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum belajar d. Apersepsi: Guru bertanya, "Berapa jumlah siswa di kelas ini? Coba sebutkan dalam bahasa Arab!" e. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat mempelajari Adad Ma'dud dalam kehidupan nyata dan dalam memahami Al-Qur'an 	8 menit
2	KEGIATAN INTI (Discovery Learning)	<p>STIMULATION – 5 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menulis di papan: طَلَّابٌ ثَلَاثَةٌ dan طَالِبَاتٌ ثَلَاثٌ b. Peserta didik diminta mengamati perbedaan antara kedua kalimat tersebut c. Guru memancing: "Mengapa bentuk adadnya berbeda padahal sama-sama artinya 'tiga'?" <p>PROBLEM STATEMENT – 3 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> d. Peserta didik menyampaikan dugaan/hipotesis mereka e. Guru mencatat hipotesis di papan tulis <p>DATA COLLECTION – 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> f. Guru menjelaskan jenis-jenis Adad beserta rentang bilangannya menggunakan tabel g. Guru menjelaskan kaidah utama: Adad 3–10 berbeda jenis dengan Ma'dud (mudzakkarmuannats) h. Peserta didik mencatat di buku catatan dengan warna berbeda untuk setiap jenis Adad i. Guru memberi contoh <p>DATA PROCESSING – 7 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> j. Peserta didik mengerjakan : menentukan Adad dan Ma'dud dari 6 kalimat k. Peserta didik mendiskusikan mengapa bentuk Adad berbeda untuk setiap kalimat 	30 menit

		VERIFICATION – 5 menit 1. tanya jawab m. Guru memberikan konfirmasi, koreksi, dan penguatan kaidah	
3	PENUTUP	a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi: pengertian, jenis, dan kaidah dasar Adad Ma'dud b. Kuis lisan cepat: Guru menyebut angka dan Ma'dud, peserta didik menjawab Adad yang tepat c. Guru menutup dengan doa dan salam	7 menit (+3 kuis)

H. PENILAIAN PERTEMUAN 1

Jenis Penilaian	Teknik	Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar observasi keaktifan dan kerja sama
Pengetahuan	Kuis lisan, tes tertulis	Soal identifikasi Adad Ma'dud
Keterampilan	latihan	latihan mandiri

Contoh Soal Pertemuan 1:

A. Tentukan Adad dan Ma'dud dalam kalimat berikut, lalu jelaskan kaidah jenis (mudzakkar/muannats)-nya!

6. طَالِبٌ وَعِشْرُونَ خَمْسَةَ أَلْفِ صُلِّ فِي
7. السُّوقِ مَن تَفَاحَاتٍ سَبْعَ اشْتَرَيْتَ
8. الشَّهْرِ فِي كِتَابِ عَشْرَةَ الْأَسْتِ إِذْ قَرَأَ
9. كَبِيرَةً مَسَاجِدَ أَرْبَعِ الْمَدِينَةِ فِي

B. Pilih Adad yang tepat untuk melengkapi kalimat berikut:

10. (سَبْعَ / سَبْعَةَ) أَيَّامٍ _____ الْأَسْبُوعِ فِي
11. (ثَلَاثُ / ثَلَاثَةٌ) جَدِيدَةٌ أَقْلَامٌ لَدَيْ
12. (عَشْرًا / عَشْرَةَ) الْمَدْرَسَةِ فِي فَتَيَاتٍ رَأَيْتَ

PERTEMUAN KE-2: Praktik & Penguatan Adad Ma'dud

Alokasi Waktu: 60 Menit

I. TUJUAN KHUSUS PERTEMUAN 2

1. Peserta didik mampu menerapkan kaidah Adad Ma'dud dalam berbagai jenis bilangan (Adad Murakkab, 'Uqud, Ma'thuf).
2. Peserta didik mampu membuat kalimat bahasa Arab yang benar menggunakan Adad dan Ma'dud.

3. Peserta didik mampu mengoreksi kesalahan penggunaan Adad Ma'dud dalam kalimat.

J. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

No	Kegiatan	Deskripsi Aktivitas	Waktu
1	PENDAHULUAN	a. Guru membuka dengan salam dan basmalah b. Guru menagih dan membahas tugas pertemuan sebelumnya (bilangan dalam Al-Qur'an) c. Beberapa peserta didik membacakan temuan mereka, guru memberikan apresiasi dan koreksi ringan d. Guru menyampaikan agenda pertemuan: fokus pada Adad Murakkab (11–19), 'Uqud (20–90), Ma'thuf (21–99), dan Mi'ah/Alf e. Guru memberi motivasi: memahami Adad sangat berguna saat membaca jadwal, laporan, dan teks Arab	7 menit
2	KEGIATAN INTI (Problem Based Learning)	ORIENTASI MASALAH – 5 menit a. Guru menyajikan teks pendek yang berisi kesalahan penggunaan ع ش ر إثنى ال مدين ة في - (مسجدا ع ش ر اثن ا salah Adad: ع ش ر ون جاء - (طالب با harusnya طلاً ب b. Peserta didik diminta menemukan dan memperbaiki kesalahannya c. Peserta didik diberi latihan soal PEMANTAPAN – 5 menit d. Permainan menggunakan "platform educaplay": guru mengawasi siswa saat mengerjakan soal di game educaplay menggunakan hp masing masing e. Peserta didik yang tida membawa hp diberikan kesempatan bermain langsung didepan menggunakan laptop	30 menit
3	PENUTUP	a. Guru bersama peserta didik merangkum seluruh materi Adad Ma'dud (2 pertemuan) b. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi akhir (masuk dalam penilaian pengetahuan) c. Guru memberikan umpan balik positif atas perkembangan belajar peserta didik	8 menit
		d. Refleksi tertulis: "Satu kaidah Adad Ma'dud yang paling sulit dan cara saya memahaminya" e.. Guru menutup dengan doa kafaratul majlis dan salam	

Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup

Nama : Mutia Fadilla
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 22 Desember 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jalan Balai Desa Marindal II, Ujung KP Tambang Dusun IX No. 308
 Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera
 Utara.
 Nomor HP : 0858-3141-8834
 Email : fadillamutia087@gmail.com

Data Orang Tua

Nama Ayah : Firdaus
 Nama Ibu : Yenty Deswita

Riwayat Pendidikan Formal

1. TK : TK Al Ikhlas Medan
2. SD : SD Al Washliyah 11 Medan
3. MTS : MTS Negeri 1 Medan
4. MAS : MAS Proyek Univa Medan (EXPGA)
5. Diploma 2 (D2): Program Studi Bahasa Arab, Ma'had Abu Ubaidah Bin Al-Jarrah
6. Sarjana(S1) : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Pengalaman Kerja

1. Tahun 2023 – 2024 : Guru Bahasa Arab dan Mtda di Ponpes Miftahul Husna
2. Tahun 2024 – 2025 : Guru Tahsin di SD Islam As-Sholihah
3. Tahun 2025- Sekarang : Guru MDTA Di Yayasan Duta Inspirasi Al Quran