

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sub-bab penelitian terdahulu disusun oleh peneliti dalam rangka membandingkan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Selain itu, memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian menjadi upaya peneliti menunjukkan orisinalitas penelitian yang akan dilakukan. Maka dari itu, pada sub-bab ini, peneliti menulis beberapa penelitian terkait yang telah dilakukan sebelum ini. Peneliti mencantumkan hasil penelitian serta perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, berikut peneliti menuliskan beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan objek penelitian yang hendak dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Firosa Nur 'Aini berjudul "Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS". Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* menggunakan Uji T *One Way Anova* menunjukkan angka $0,000 < 0,05$ yang berarti *Game Based Learning* terbukti berpengaruh pada minat dan hasil belajar (Aini, 2018).
2. Penelitian yang berjudul "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Game Based Learning* pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01" dilakukan oleh Zahrotul K., Yulia L., Erif A., mengemukakan hasil uji statistik taraf signifikansi sebesar 0.000 yang menunjukkan nilai signifikansi yang

diperoleh < 0.05 maka hipotesis peneliti diterima. Ditambah hasil wawancara guru dengan peneliti sehingga disimpulkan model *Game Based Learning* berpengaruh meningkatkan minat belajar siswa (Khusniah et al., 2022).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ulifatul Khasanah, Kusmiyati, dan Victor Marulia T. L. T. mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Bantuan Media *Uno Stacko For Question Card* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat” memaparkan hasil penelitian berupa perbedaan hasil *posttest* uji T-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* dengan berbantuan media *Uno Stacko* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol (Khasanah & Tobing, 2021).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Aida Fitria yang berjudul “*Educandy Platform in Improving The Understanding of Arabic Vocabulary for High School Students During The Pandemic*” memaparkan hasil perhitungan tes efektivitas rata-rata 73% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Educandy* efektif meningkatkan pemahaman kosakata siswa (Fitria & Roziqi, 2022).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Uilly & Dewi (2022) mengenai pengaruh dari penggunaan *Quizziz* dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizziz* terhadap Hasil Belajar”

menunjukkan hasil tes belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Game Based Learning* lebih baik dibandingkan hasil tes siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

6. Penelitian oleh Meitriani et al. (2023) yang berjudul “Penerapan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022” menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Najla (2022) dengan judul penelitian “*Best Practice: Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan di MAN 2 Bukittinggi*” memaparkan hasil bahwa lebih dari 75% siswa mendapatkan hasil di atas nilai KKM berdasarkan capaian pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* terbukti memberikan dampak baik terhadap pemahaman siswa.
8. Penelitian berjudul “*Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan*” yang dilakukan oleh Sipahutar & Mukhtar (2023) menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning*, kemampuan pemahaman konsep matematis siswa meningkat.

Secara singkat, penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan telah peneliti rangkum pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Firosa Nur 'Aini (Jurnal Pendidikan Ekonomi [JUPE] Volume 6 Nomor 3 tahun 2018, Universitas Negeri Surabaya)	Pengaruh <i>Game Based Learning</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS	Peneliti menggunakan objek penelitian pada mata pelajaran Ekonomi dan subjek penelitian siswa kelas XI IPS.	Menggunakan <i>Game Based Learning</i> sebagai variabel bebas penelitian.
2.	Zahrotul Khusniah, dkk. (Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022, Universitas Negeri Malang)	Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model <i>Game Based Learning</i> pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01	Peneliti menggunakan objek penelitian pada pembelajaran Matematika.	Menggunakan <i>Game Based Learning</i> sebagai variabel bebas penelitian.
3.	Dyah Ulifatul Khasanah, dkk. (Jurnal Ilmiah SARASVATI Volume 3 Nomor 2 Desember 2021, Universitas Dr. Soetomo Surabaya)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Bantuan Media <i>Uno Stacko for Question Card</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat	Peneliti menggunakan media dan objek penelitian pada mata pelajaran bahasa Indonesia.	Menggunakan <i>Game Based Learning</i> sebagai variabel bebas penelitian.

4.	Aida Fitria (Alsinatuna: <i>Journal of Arabic Linguistics and Education</i> volume 7 nomor 2 Juni 2022, IAIN Pekalongan)	<i>Educandy Platform in Improving The Understanding of Arabic Vocabulary for High School Students During The Pandemic</i>	Peneliti meneliti subjek dan objek penelitian yang berbeda.	Menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .
5.	Sonali Arta Ully dan Ika Parma Dewi (Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika Vol. 10, No. 4, Desember 2022)	Pengaruh <i>Game-Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar	Peneliti meneliti subjek dan objek penelitian yang berbeda.	Meneliti pengaruh dari pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .
6.	Ni Nyoman Wahyu Meitriani, I Wayan Dwija, I Putu Suardika Putra (Lampuhyang, (2023), Vool. 14 No. 1 2023)	Penerapan <i>Game Based Learning</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022	Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK dan subjek yang berbeda.	Meneliti penerapan dari <i>Play-Based Learning</i> .
7.	Mailis Najla (Lughawiyah: <i>Journal of Arabic Education and Linguistic</i> , Vol. 4 No. 1 2022)	<i>Game-Based Arabic Learning at MAN 2 Bukittinggi: Best Practice Best Practice: Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan di MAN 2 Bukittinggi</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan subjek yang berbeda.	Meneliti penerapan dari <i>Play-Based Learning</i> .

8.	Charral Erikson Sipahutar dan Mukhtar (<i>Formosa Journal of Science and Technology</i> , Vol. 2 No. 2, 2023)	<i>Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK dan subjek yang berbeda.	Meneliti penerapan dari <i>Play-Based Learning</i> .
----	--	---	---	--

Berdasarkan hasil Tabel 2.1 ditemukan beberapa penelitian yang membahas tentang penerapan *Game-Based Learning* atau *Play-Based Learning* dan pengaruhnya terhadap siswa. Terdapat penelitian mengenai penerapan *Game-Based Learning* pada pembelajaran bahasa Arab, namun peneliti belum menemukan penelitian yang membahas tentang pengaruh penerapan *Play-Based Learning* terhadap antusiasme siswa belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan penelitian pada pengaruh *Play-Based Learning* terhadap antusiasme siswa belajar bahasa Arab di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Malang.

B. Kerangka Teoritis Masalah Penelitian

1. Model Pembelajaran *Play-Based Learning*

a. Pengertian model pembelajaran *Play-Based Learning*

Model pembelajaran menurut Haudi (2021) adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas serta pedoman untuk menentukan perangkat pembelajaran yang digunakan seperti buku, komputer, kurikulum, dan yang lainnya. Haudi juga menambahkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh berbagai mata pelajaran. Adapun Eggen dan

Kauchak (1996) dalam Utomo (2020) menjelaskan model pembelajaran ialah suatu perspektif pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah keseluruhan aktivitas pembelajaran yang disusun mencakup metode, teknik, dan pendekatan pembelajaran dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Play-Based Learning pada dasarnya adalah belajar sambil bermain (Pyle & Danniels, 2018). Weisberg, dkk. (2013) dalam Pyle & Danniels (2017) menjelaskan pengertian *Play-Based Learning* sebagai suatu pendekatan pengajaran yang melibatkan bermain, unsur-unsur yang ditujukan pada anak, disertai dengan beberapa pengarahan dari orang dewasa dan rangkaian tujuan pembelajaran. *Australian Government Department of Education and Training* (2009); Nolan & Kilderry (2010); Weisberg, dkk. (2013) dalam Whitlock et al., (2023) menjelaskan bahwa *Play-Based Learning* dikenal sebagai praktik pengajaran yang sejalan dengan perkembangan, yang memosisikan anak-anak sebagai peserta aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, di mana pengetahuan diperoleh dengan memeriksa dan mengeksplorasi objek-objek dalam lingkungan yang bermakna secara budaya melalui interaksi dengan orang tertentu. Menurut (Khalil et al., 2022), model pembelajaran *Play-Based Learning* mengubah proses pembelajaran dari yang awalnya *teacher-centred* menjadi *student-centred* sehingga memungkinkan siswa untuk dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang konstruktif.

Play-Based Learning terbagi menjadi dua tipe permainan yang menjadi fokus utama, yaitu *free play* (permainan bebas) yang diarahkan langsung oleh anak itu sendiri, dan *guided play* (permainan yang dipandu) yaitu permainan yang memiliki tingkat bimbingan atau keterlibatan guru (Pyle & Danniels, 2018). Sedangkan (Suwastini et al., 2022) merangkum bahwa jenis-jenis *Play-Based Learning* terbagi menjadi tiga dilihat dari perbedaan keterlibatan guru, yaitu *child-directed play* (permainan yang ditentukan, diatur, dan dilakukan oleh anak), *teacher-directed play* (permainan yang direncanakan, disiapkan dan diawasi oleh guru), dan *mutually-directed play* (permainan yang dirancang secara kolaboratif antara guru dan anak).

Model pembelajaran *Play-Based Learning* lebih cocok digunakan pada pembelajaran *preschooler* atau pendidikan anak usia dini hingga umur 8-10 tahun. Adapun, banyak peneliti yang menerapkan *Game-Based Learning* pada siswa SMP maupun SMA, sehingga peneliti pun menerapkan model pembelajaran *Play-Based Learning* pada siswa SMP dikarenakan permainan yang peneliti gunakan tidak sepenuhnya digital dan menggunakan *gadget*. Hal ini didukung oleh pernyataan dalam *website* Victoria University yang menyebutkan bahwa jika kita mengetahui manfaat bermain pada anak, maka kita perlu mengintegrasikan *Play-Based Learning* ke dalam pembelajaran formal di sekolah.

Perbedaan *Play-Based Learning* dengan *Game-Based Learning* yaitu ada pada media permainan yang digunakan. *Play-Based Learning* cenderung lebih umum, yaitu menyelenggarakan pembelajaran dengan jenis permainan apa saja yang dapat dimainkan oleh anak. Adapun *Game-Based Learning* menurut laman

Geografi.ums.ac.id adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Queensland Government Department of Education (2023) menyatakan bahwa *Play-Based Learning* sangat penting bagi anak sebab *Play-Based Learning* menyediakan kesempatan bagi anak untuk terlibat secara aktif dan imajinatif dengan orang, benda, dan lingkungan. Ketika bermain, anak-anak dapat mengatur, merangkai, mengeksplorasi, menciptakan, berinteraksi, memahami dunia mereka dan sebagainya. Hal ini mencakup perkembangan anak secara menyeluruh baik fisik, sosial, emosional, kognitif dan kreatif.

Dari laman *Raising Stars Early Learning Centre*, model pembelajaran *Play-Based Learning* menjadi alat utama dalam membantu memenuhi hasil belajar. Bermain dapat membantu membangun konteks pembelajaran yang efektif dengan melihat manfaat sosial, emosional, fisik, dan kognitif bagi anak. Dalam tambahannya, *Raising Stars Early Learning Centre* menjelaskan bahwa *Play-Based Learning* tidak hanya menambah pengetahuan baru bagi anak, tetapi juga membantu anak memahami dunia mereka, dan membangun perasaan atau mental positif antara kesenangan dan pembelajaran. Sehingga, hal ini menjadi fondasi penting untuk mengembangkan anak-anak menjadi pembelajar yang penuh rasa ingin tahu dan terlibat.

b. Unsur-unsur *Play-Based Learning*

Pada dasarnya, *Play-Based Learning* memiliki unsur-unsur agar proses pembelajaran dapat berhasil dan siswa mau secara aktif berpartisipasi. Dikutip

dari laman Bestchance.org.au dengan judul artikel *The Science of Play: The Importance of Play-Based Learning*, setidaknya *Play-Based Learning* harus mengandung empat unsur-unsur di dalamnya, yaitu:

- 1) *Self-direction*: anak yang mengatur jalannya permainan seperti cara mereka bermain dan cara mereka menyelesaikan permainan. Guru berposisi sebagai pendamping, pengawas ataupun yang menawarkan ide permainan.
- 2) *Unstructured exploration*: anak dibiarkan untuk mengeksplorasi untuk dirinya sendiri dan memilih objek atau aktivitas yang mereka senangi. Maka dari itu, sangat penting bahwa lingkungan tempat belajar anak menyediakan banyak pilihan namun semuanya diserahkan kembali kepada anak.
- 3) *Fun*: permainan haruslah menyenangkan bagi anak. Orang dewasa (dalam hal ini guru) tidak boleh memaksa anak untuk melakukan suatu kegiatan tertentu, karena yang terpenting adalah anak menikmati apa yang sedang mereka lakukan.
- 4) *Process-oriented*: proses menjadi yang terpenting dalam kegiatan bermain. Tidak ada tujuan akhir maupun jawaban yang benar.

c. Karakteristik pembelajaran *Play-Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki ciri khas atau karakteristik masing-masing termasuk *Play-Based Learning*. Hal ini yang membedakan model pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. Adapun karakteristik pembelajaran *Play-Based Learning* dikutip dari laman Haloedukasi.com yakni:

- 1) Ada tantangan dan penyesuaian. Tingkat kesulitan permainan disesuaikan dengan level permainan agar siswa terbiasa dan menikmati permainan dengan baik.
- 2) Menarik dan mengasyikkan. Permainan tersebut dapat membuat siswa nyaman belajar dan tertarik untuk dimainkan, namun tidak menghilangkan tujuan pembelajaran yang sedang diajarkan.
- 3) Tidak terkesan menggurui. Guru baiknya membiarkan siswa mencoba dan terbiasa dengan permainan tersebut dengan sendirinya hingga siswa mahir dalam melakukannya.
- 4) Interaktif. Permainan dapat memberikan timbal balik yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran.
- 5) Kerja sama. Dalam menyelesaikan permainan, siswa akan bekerja sama dengan teman satu kelompoknya untuk menyelesaikan permainan. Hal ini tanpa sadar membantu mengembangkan keterampilan sikap pada diri siswa tersebut.

d. Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran *Play-Based Learning*

Arends dalam Utomo (2020) menjelaskan tentang pengertian sintak model pembelajaran yaitu keseluruhan alur atau urutan kegiatan pembelajaran yang menentukan jenis-jenis tindakan guru, urutan tindakannya, dan tugas-tugas untuk siswa. Menurut Joyce & Weil dalam Utomo (2020), sintak disebut juga fase. Peneliti mengutip langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dari panduan yang disusun oleh Pusat Data Informasi dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020). Langkah-langkah tersebut yaitu:

- 1) Memilih permainan sesuai topik. Dalam menerapkan model pembelajaran ini, guru harus mencocokkan jenis permainan dan materi ajar yang hendak disampaikan kepada siswa.
- 2) Penjelasan konsep. Sebelum memulai permainan, guru menjelaskan tujuan dan tantangan yang akan dihadapi siswa dalam permainan tersebut.
- 3) Aturan. Selanjutnya guru memastikan bahwa siswa telah paham dan sepakat dengan aturan yang diterapkan selama permainan. Guru dapat memberikan siswa waktu untuk mengekspresikan diri.
- 4) Bermain. Peserta didik memainkan permainan bersama teman sekelasnya dengan tetap dalam pengawasan atau arahan dari guru termasuk durasi permainan dan lain sebagainya.
- 5) Merangkum pengetahuan dan refleksi. Guru mengajak siswa untuk merangkum pengetahuan, pengalaman dan hal-hal terkait yang didapatkan selama permainan, serta mengaitkan pengetahuan dan pengalaman tersebut dengan topik atau materi yang sedang diajarkan.

e. Kelebihan dan kekurangan model *Play-Based Learning*

1) Kelebihan model *Play-Based Learning*

- a) Mengutip dari buku panduan belajar yang disusun oleh Kemendikbud (2020), setidaknya ada tiga keunggulan utama model pembelajaran *Play-Based Learning*, yaitu:

- (1) peningkatan daya ingat dan retensi,

- (2) pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan
- (3) umpan balik instan.

b) Sedangkan, merangkum dari *website* Wartaguru.id dan Haloedukasi.com, ada lima kelebihan model pembelajaran ini yaitu:

- (1) menjadikan siswa berpikir kreatif dan kritis,
- (2) terdapat interaksi dan peran langsung saat pembelajaran,
- (3) guru bisa langsung mengevaluasi siswa selama permainan,
- (4) siswa dapat mengingat lebih lama dan berkesan, dan
- (5) dapat menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan dan semangat pada siswa.

2) Kekurangan model *Play-Based Learning*

Dari sumber yang sama, dalam pelaksanaan model pembelajaran *Play-Based Learning* ada beberapa kendala dan kekurangan yang didapatkan, seperti:

- a) memerlukan alat dan media tambahan,
- b) pembelajaran menjadi tidak kondusif dan sulit untuk diatur, serta
- c) membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk mengajar topik tersebut dan juga waktu saat mempersiapkan permainan agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

2. Antusiasme

a. Pengertian antusiasme

Pengertian antusiasme dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kegairahan; gelora semangat; atau minat besar terhadap sesuatu. Afdhal (2020) menyimpulkan pengertian antusiasme belajar sebagai sikap positif berupa perasaan senang dan bersemangat ketika belajar yang bisa muncul dari dalam diri secara spontan atau dari pengalaman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurniawan et al., (2017) menjelaskan pengertian antusiasme belajar yaitu suatu sikap semangat, motivasi, dan dorongan yang berasal dari manusia itu sendiri tanpa adanya paksaan dari siapa pun. Suciati (2018) mengatakan antusiasme adalah suatu perasaan gembira terhadap suatu hal yang terjadi, yang memunculkan efek gairah dan bersemangat dari dalam diri siswa baik spontan atau melalui pengalaman.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa antusiasme belajar merupakan sikap positif yang ditunjukkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berupa rasa senang yang luar biasa, gairah dan semangat yang timbul dari dalam diri siswa atau dari pengalaman yang diperoleh sebelumnya.

b. Indikator Antusiasme

Afdhal (2015) berpendapat antusiasme ditandai dengan adanya respons, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam definisi lebih jelasnya, Afdhal (2015) telah merincikan indikator-indikator antusiasme sebagai berikut.

- 1) Siswa dikatakan mempunyai respons terhadap pembelajaran, jika siswa aktif dan cepat tanggap dalam merespons guru dan siswa lain saat memberikan penjelasan atau jawaban yang kurang tepat.
- 2) Siswa dikatakan perhatian dalam pembelajaran, jika siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan langkah-langkah dalam menyelesaikan soal, serta memperhatikan pendapat siswa lain.
- 3) Siswa dikatakan memiliki kemauan dalam pembelajaran, jika siswa mau bertanya mengenai materi yang belum jelas, mau mengerjakan latihan soal yang diberikan, serta memberi ide dan pendapatnya.
- 4) Siswa dikatakan berkonsentrasi dalam pembelajaran jika siswa selalu memperhatikan dan tidak membuat kegaduhan saat guru menjelaskan materi, mudah memahami materi sehingga dapat mengerjakan soal dengan benar.
- 5) Siswa dikatakan memiliki kesadaran terhadap pembelajaran apabila siswa mengerjakan PR di rumah dan belajar terlebih dahulu materi yang belum disampaikan oleh guru.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Antusiasme Belajar

Menurut Damayanti dalam Kirana & Al Badri (2020), salah satu aspek pengajaran yang bermutu adalah aspek kepribadian, dengan antusias sebagai salah satu unsur pendukung aspek tersebut. Dalam sumber yang sama, dijelaskan pula mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, harus hidup dan bersemangat.
- 2) Guru selalu menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran bagi kehidupan masa depan siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru dianjurkan untuk selalu membimbing siswa dalam mengerjakan tugas.
- 4) Guru perlu memeriksa dan menilai setiap tugas yang telah dikerjakan siswa.
- 5) Guru perlu memberikan apresiasi atas hasil kerja siswa.

Adapun menurut Karwati dan Priansa dalam Ristiana (2017) membagi faktor yang mempengaruhi antusiasme belajar siswa ke dalam dua hal, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, yang berasal dari dalam diri individu, meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah contohnya kesehatan atau cacat tubuh, dan faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.
- 2) Faktor eksternal, yang berasal dari lingkungan, yang terbagi menjadi faktor yang berasal dari keluarga dan faktor dari lingkungan sekolah. Contoh faktor dari keluarga seperti cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, kondisi ekonomi, suasana rumah maupun latar belakang kebudayaan. Adapun faktor dari sekolah contohnya seperti cara guru mengajar, kurikulum,

hubungan guru dengan murid, hubungan antar murid, pekerjaan rumah, sampai keadaan ruang kelas dan media pembelajaran yang digunakan.

3. Pembelajaran bahasa Arab di SMP/MTs

a. Kurikulum bahasa Arab di tingkat SMP/MTs

Kurikulum bahasa Arab yang saat ini digunakan oleh sekolah dan madrasah adalah kurikulum yang telah disusun dan diterbitkan oleh Kementerian Agama pada tahun 2019. Kurikulum ini diatur pada Keputusan Menteri Agama (KMA) nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) dan bahasa Arab pada Madrasah. KMA nomor 183 Tahun 2019 ini memuat Kerangka Dasar Kurikulum PAI dan bahasa Arab, Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti, Pembelajaran PAI dan bahasa Arab, karakteristik penilaian, serta Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI dan KD) mata pelajaran PAI dan bahasa Arab pada jenjang MI, MTs, MA, dan MAK.

b. Pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs

Tujuan bahasa Arab pada tingkat SMP/MTs yang terangkum dalam kurikulum tersebut yaitu mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab baik lisan maupun tulis, menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab, dan mengembangkan pemahaman keterkaitan antara bahasa Arab dan budaya. Adapun ruang lingkup materi bahasa Arab pada tingkat

SMP/MTs antara lain: tema identitas diri, kehidupan madrasah dan keluarga, rumah, hobi, pekerjaan, kegiatan keagamaan, dan lingkungan.

Metode ataupun model yang dapat digunakan oleh guru saat mengajar bahasa Arab disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajarannya. Guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran antara lain pendekatan tematik, pendekatan tematik terpadu, pendekatan saintifik, pendekatan inkuiri dan penyingkapan, pembelajaran yang menghasilkan karya maupun pembelajaran yang berbasis masalah. Selanjutnya, evaluasi atau penilaian yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan penilaian autentik dan komprehensif, yang benar-benar menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya dalam aspek menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

4. Aplikasi *Canva*

Canva merupakan sebuah platform desain dan komunikasi visual online dengan tujuan memudahkan semua orang dalam membuat macam-macam desain dan dapat dipublikasikan di mana pun (*Tentang Canva*, 2023). *Canva* merupakan sebuah program desain daring yang menyediakan berbagai peralatan templat seperti presentasi, resume, poster, brosur, grafik, infografis, penanda buku, bulletin, dan sebagainya (Junaedi, 2021). *Canva*, situs web alat desain grafis, adalah sebuah media teknologi visual dengan format *drag and drop* dan menyediakan akses ke lebih dari satu juta foto, grafik, dan font (Yundayani et al., 2019). *Canva* telah menjadi aplikasi populer di kalangan masyarakat sebab memudahkan orang-orang membuat desain tanpa harus menguasai *skill* tertentu.

Canva telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, termasuk pengajar. Pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar menjadi interaktif dan tidak membosankan, guru dapat mengajar dengan lebih kreatif, dan mengajarkan keterampilan kepada peserta didik (Rahmaniah et al., 2021). Dalam Maolida & Salsabila (2021) disebutkan bahwa penggunaan *Canva* membantu para guru mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat materi pembelajaran karena aplikasi tersebut menyediakan berbagai fitur yang memudahkan para guru dalam mendesain materi pembelajaran.

Beberapa kelebihan aplikasi *Canva* menurut Tanjung & Faiza (2019) antara lain: *Canva* menyediakan berbagai macam templat, desain grafis, animasi dan nomor halaman yang menarik, guru lebih kreatif dalam menyusun media pembelajaran menggunakan fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam mendesain dengan sistem *drag and drop*, materi dapat dipelajari ulang oleh peserta didik, resolusi gambar yang baik dan pengaturan ukuran cetakan yang otomatis.

Mudinillah & Rizaldi (2021) dalam literturnya menjelaskan beberapa kelebihan aplikasi *Canva* antara lain: memiliki beragam desain atraktif, dapat mengembangkan imajinasi pengajar dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran melihat dari banyaknya elemen gambar yang tersedia, memerlukan waktu yang relatif singkat dalam proses desain, serta dapat menggunakan *gadget* lain saat membuat desain alias tidak harus menggunakan PC atau komputer.

Melihat manfaat dari penggunaan *Canva* dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam

menerapkan model pembelajaran *Play-Based Learning* pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang.

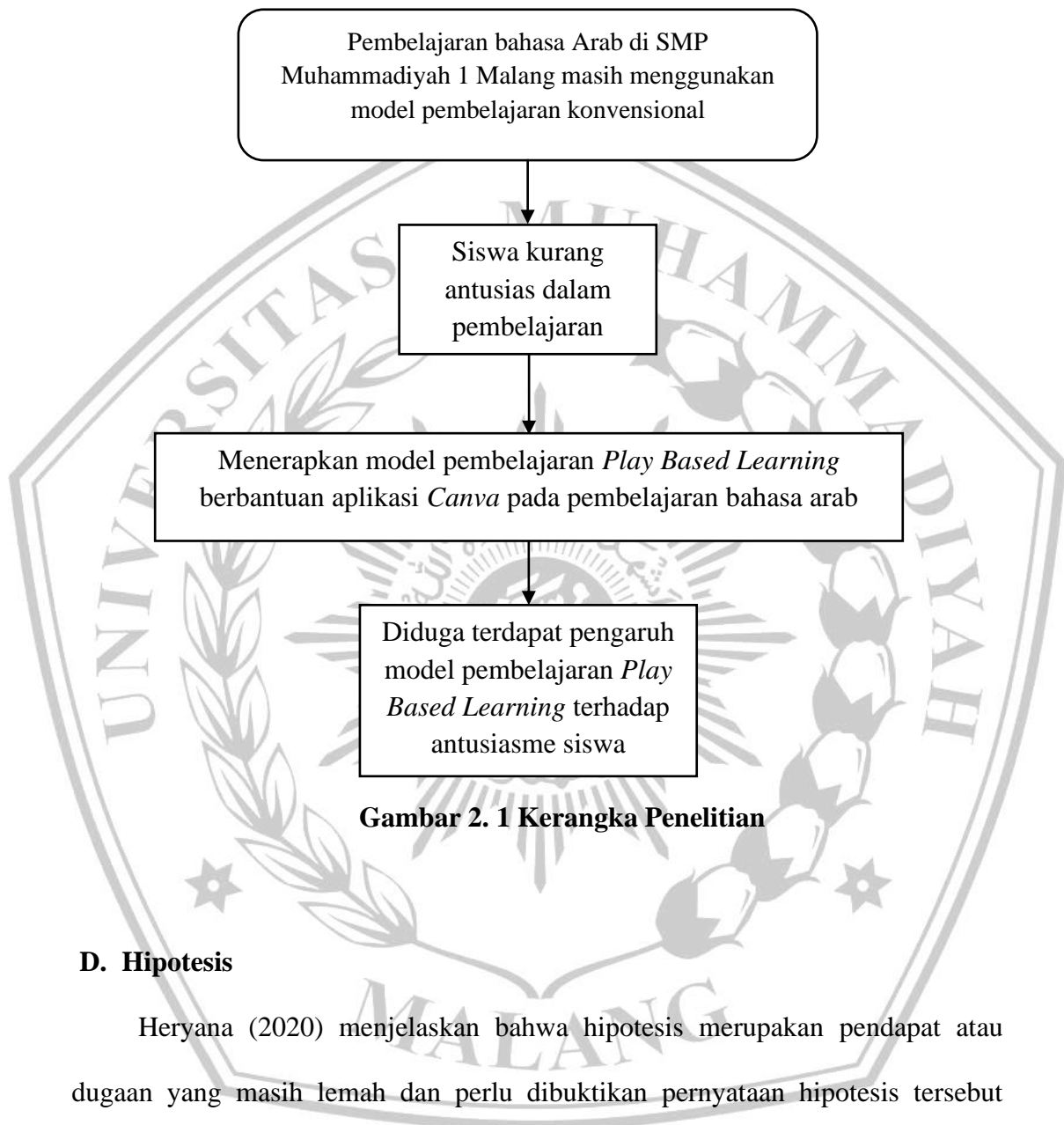
C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran bahasa Arab adalah mata pelajaran yang diharapkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan kemampuan dan menanamkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif (Riyadi, 2019). Saat ini pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih banyak yang menggunakan model konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan berujung kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi bahasa Arab.

Untuk mengatasi hal tersebut, pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab harus dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif terlibat dan fokus memperhatikan pada saat pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran adalah menerapkan model pembelajaran di mana siswa sebagai pusat pembelajaran tersebut. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Play-Based Learning*.

Play-Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan bermain dan memosisikan anak sebagai peserta aktif di dalam pembelajaran mereka sendiri. Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran *Play-Based Learning*, diharapkan dapat meningkatkan antusias dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* terhadap antusiasme siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

Kerangka berpikir dari penelitian yang akan peneliti lakukan digambarkan melalui diagram alur seperti berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian

D. Hipotesis

Heryana (2020) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan pendapat atau dugaan yang masih lemah dan perlu dibuktikan pernyataan hipotesis tersebut ditolak atau diterima melalui uji hipotesis. Hipotesis terbagi menjadi dua, yaitu hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Dalam penelitian ini,

berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka hipotesis penelitian adalah:

1. H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil angket antusiasme sebelum dan sesudah penerapan yang artinya tidak ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* pada antusiasme siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Malang.
2. H_a = ada perbedaan rata-rata antara hasil angket antusiasme sebelum dan sesudah perlakuan yang artinya penerapan model pembelajaran *Play-Based Learning* berpengaruh terhadap antusiasme siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

