

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME (CLASH OF CHAMPION) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI MAN KOTA BATU

Achmad Syahroni¹, Diah Dina Aminata², Nur Hasan³ ¹Universitas Islam Malang,

²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang e-mail:

122201015029@unisma.ac.id, 2diahdina@unisma.ac.id, 3nur.hasan@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of game-based learning (Clash of Champion) in teaching Arabic vocabulary to tenth-grade students at MAN Kota Batu and to identify the supporting and inhibiting factors affecting its implementation. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving an Arabic language teacher and tenth-grade students of MAN Kota Batu. The data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana, while data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings revealed that the implementation of game-based learning (Clash of Champion) was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. During the planning stage, the teacher prepared lesson plans, mufradat (Arabic vocabulary) materials, PowerPoint presentations, and the Wordwall platform. The learning process was then conducted through group-based games involving various Arabic vocabulary activities. Evaluation was carried out through oral questions, assignments, and observation of students' participation. The supporting factors included students' enthusiasm, an interactive learning design, and the use of technology, while the inhibiting factors included internet connectivity issues, limited instructional time, students' adaptation to the learning model, and differences in vocabulary memorization abilities. Overall, the implementation of this learning model created an active, interactive, and enjoyable learning environment that helped students understand and master Arabic vocabulary more effectively.

Keywords: *implementation, game-based learning, Clash of Champion, Arabic vocabulary.*

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan Islam. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi umat Islam di berbagai belahan dunia, bahasa Arab juga menjadi bahasa ibadah dan bahasa utama dalam mengakses sumber-sumber keilmuan Islam klasik, seperti kitab tafsir, hadis, dan fikih. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab perlu diselenggarakan secara efektif dan berkelanjutan agar mampu mengikuti perkembangan zaman serta memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kompetensi

berbahasa. Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam penguasaan kosakata yang merupakan fondasi utama keterampilan berbahasa (Abdilah & Al Farisi, 2023).

Kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan dan pengulangan tanpa disertai aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, peserta didik mampu menghafal kosakata secara teoritis, tetapi mengalami kesulitan ketika harus menggunakannya dalam konteks komunikasi yang sebenarnya. (Rizki & Iddrus, 2023).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran berbasis game melalui Clash of Champion. Model pembelajaran ini memadukan unsur permainan, tantangan, kompetisi, gambar, suara, serta sistem penilaian sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penyajian kosakata melalui media visual dan audio juga membantu peserta didik memahami pelafalan serta makna kata dengan lebih mudah. Selain itu, mekanisme permainan memungkinkan peserta didik mengulang kosakata secara berulang dalam suasana yang menyenangkan sehingga membantu memperkuat daya ingat jangka panjang. (Alnajjar, 2018).

Peserta didik tingkat sekolah menengah saat ini merupakan generasi digital (*digital native*) yang terbiasa dengan teknologi dan berbagai aktivitas berbasis internet. Kondisi tersebut memberikan peluang besar bagi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi sekaligus menjadi tantangan karena peserta didik cenderung lebih tertarik pada media digital yang bersifat hiburan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil observasi awal di MAN Kota Batu menunjukkan bahwa motivasi belajar bahasa Arab, khususnya pada materi kosakata, masih relatif rendah. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik, kurangnya interaksi selama proses pembelajaran, serta menurunnya konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. (Haniah, 2020).

Kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dengan karakteristik generasi digital menuntut adanya inovasi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus keterlibatan peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Game-Based Learning*, yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan sebagai sarana meningkatkan motivasi, interaksi, dan keaktifan peserta didik. Pendekatan ini dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 karena mampu menggabungkan aspek akademik dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. (Haq, 2023; Ayu et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di MAN Kota Batu, pembelajaran bahasa Arab masih didominasi oleh metode ceramah, latihan tertulis, dan hafalan kosakata

tanpa memanfaatkan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan penguasaan kosakata peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis game menggunakan *Clash of Champion* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas X MAN Kota Batu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses implementasi pembelajaran berbasis game serta menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penerapan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X MAN Kota Batu. Melalui pendekatan ini, peneliti mendeskripsikan secara sistematis proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta mengkaji respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai implementasi pembelajaran berbasis game dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya (Ahmed et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan di MAN Kota Batu pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian dipilih karena madrasah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sehingga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati secara langsung proses implementasinya. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru mata pelajaran bahasa Arab dan siswa kelas X yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam seluruh proses penelitian. Peneliti hadir di lapangan untuk melakukan observasi, melaksanakan wawancara, serta berinteraksi secara langsung dengan guru dan siswa guna memperoleh data yang mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Kehadiran peneliti secara langsung memungkinkan diperolehnya data yang lebih kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Maiza et al., 2024).

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil observasi terhadap proses pembelajaran serta wawancara semi terstruktur dengan guru bahasa Arab dan beberapa siswa kelas X. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, daftar kosakata, media pembelajaran berbasis *Wordwall*, dokumentasi kegiatan

pembelajaran, serta berbagai referensi ilmiah yang relevan dengan penelitian (Hakim, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*), aktivitas guru, partisipasi siswa, serta suasana pembelajaran di kelas. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, serta tanggapan mereka terhadap penerapan pembelajaran berbasis game. Adapun dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui pengumpulan berbagai dokumen pembelajaran, foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta arsip lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian (Khairani, 2024; Pamungkas, 2021).

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Seluruh data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara berkesinambungan sejak awal penelitian. Data kemudian dipilih, dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, disajikan dalam bentuk uraian naratif, dan diinterpretasikan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (Sa'diyah & Qomaruddin, 2023).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan kedua teknik tersebut bertujuan meningkatkan kredibilitas data sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan secara objektif implementasi pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MAN Kota Batu (Mekarisce, 2020).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Game (*Clash of Champion*) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas X MAN Kota Batu dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Arab, seluruh tahapan tersebut telah dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana utama pembelajaran. Model pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang mampu

mengintegrasikan aktivitas belajar, kerja sama kelompok, kompetisi, serta penggunaan teknologi dalam satu rangkaian pembelajaran yang utuh.

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, tujuan pembelajaran, materi kosakata, media PowerPoint, permainan berbasis Wordwall, soal-soal permainan, sistem penilaian, aturan permainan, serta pembagian kelompok belajar. Perencanaan tersebut bertujuan agar seluruh aktivitas pembelajaran berjalan secara terarah sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Persiapan media dan aktivitas permainan juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang merupakan generasi digital (*digital native*) sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis game tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas perencanaan yang dilakukan guru sebelum pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2013) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan bagian penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar karena mencakup penyusunan tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi secara sistematis.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa penyampaian tujuan pembelajaran dan apersepsi yang berkaitan dengan materi kosakata bahasa Arab. Selanjutnya guru menyampaikan materi menggunakan media PowerPoint yang berisi kosakata baru beserta gambar pendukung sehingga siswa memperoleh gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah seluruh kosakata dipahami, siswa diberikan kesempatan membaca serta menghafalkan kosakata sebelum memasuki kegiatan permainan. Guru kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan mengarahkan mereka mengikuti permainan (*Clash of Champion*) melalui platform Wordwall. Selama permainan berlangsung siswa menyelesaikan berbagai bentuk tantangan, seperti mencocokkan kosakata dengan maknanya, melengkapi mufradat yang belum lengkap, memilih jawaban yang benar, serta menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana sesuai konteks pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas belajar yang semula didominasi penjelasan guru berubah menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Hampir seluruh siswa terlibat dalam diskusi kelompok, saling memberikan pendapat, membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan, serta berusaha memperoleh skor tertinggi. Situasi tersebut menciptakan persaingan yang sehat sekaligus meningkatkan intensitas interaksi antarsiswa maupun antara guru dengan siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi berperan sebagai fasilitator yang

membimbing jalannya permainan, memberikan arahan, memperbaiki jawaban siswa, sekaligus memberikan penguatan terhadap setiap hasil yang dicapai siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa penggunaan (*Clash of Champion*) dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang lebih tertarik pada aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dibandingkan metode ceramah. Guru juga menyampaikan bahwa sebelum menggunakan model tersebut, sebagian siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat ketika diminta menghafalkan kosakata bahasa Arab. Namun setelah pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih berani menjawab pertanyaan, dan lebih termotivasi untuk menghafalkan kosakata agar kelompoknya memperoleh nilai tertinggi.

Hasil wawancara dengan siswa memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena dilakukan melalui permainan sehingga mereka tidak merasa sedang menghafal kosakata. Menurut mereka, aktivitas permainan membuat pembelajaran menjadi lebih santai, tidak membosankan, serta mempermudah proses mengingat kosakata karena dilakukan secara berulang melalui berbagai bentuk tantangan. Selain itu, adanya sistem poin dan peringkat mendorong setiap kelompok untuk bekerja sama secara maksimal sehingga seluruh anggota kelompok ikut aktif selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa unsur permainan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang memadukan kompetisi, kerja sama, tantangan, dan penghargaan mampu membangun motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa sehingga mereka terdorong untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran secara aktif. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Gamification Learning yang dikemukakan oleh Kapp (2012), yang menjelaskan bahwa penggunaan elemen permainan seperti tantangan, poin, penghargaan, dan kompetisi mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Active Learning yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Selama penerapan (*Clash of Champion*) siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi secara langsung terlibat dalam berbagai aktivitas belajar yang menuntut mereka berpikir, berdiskusi, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Arab. Keterlibatan aktif tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung, bukan hanya menghafalkan materi secara verbal.

Tahap terakhir adalah evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, evaluasi tidak hanya dilakukan melalui hasil permainan, tetapi juga

melalui pertanyaan lisan, pengamatan terhadap partisipasi siswa, kerja sama kelompok, serta kemampuan siswa mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari. Guru juga memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa sehingga mereka mengetahui kesalahan yang masih perlu diperbaiki. Bentuk evaluasi tersebut memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses belajar siswa karena tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan perkembangan kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengingat kembali kosakata yang dipelajari setelah permainan selesai. Mereka juga tampak lebih percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan guru dibandingkan sebelum pembelajaran berlangsung. Walaupun penelitian ini tidak mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Nisa dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nasikhah (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian Faridah (2022) mengungkapkan bahwa media permainan digital mampu membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab melalui penyajian materi yang lebih menarik. Akan tetapi, penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mendeskripsikan implementasi model (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MAN Kota Batu melalui pendekatan kualitatif, sehingga mampu menggambarkan proses pembelajaran secara lebih mendalam berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan aktivitas permainan mampu menciptakan pembelajaran kosakata bahasa Arab yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Pembelajaran Berbasis Game (*Clash of Champion*) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis game

(*Clash of Champion*) di MAN Kota Batu. Faktor pertama adalah tingginya antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, menghafal kosakata, dan mengikuti setiap tantangan dalam permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana dijelaskan oleh Slavin (2018) bahwa aktivitas belajar yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Faktor kedua adalah desain pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Guru menyusun pembelajaran secara bertahap melalui penyampaian materi, latihan, kemudian permainan menggunakan *Wordwall* dengan sistem poin, peringkat, dan tantangan kelompok. Strategi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, bekerja sama, dan berkompetisi secara positif. Temuan ini sejalan dengan teori *Gamification* dari Kapp (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi mampu meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi siswa.

Faktor berikutnya adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan PowerPoint dan *Wordwall* membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa yang telah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menyiapkan alternatif berupa lembar soal cetak apabila terjadi kendala teknis sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman dkk. (2014) yang menegaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) masih menghadapi beberapa kendala, yaitu gangguan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, perlunya adaptasi siswa terhadap model pembelajaran baru, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata. Gangguan jaringan internet menjadi hambatan utama ketika siswa mengakses platform *Wordwall*. Namun guru mengatasinya dengan menyediakan soal dalam bentuk cetak sehingga kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Temuan ini mendukung pendapat Munir yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan dukungan teknis yang memadai.

Keterbatasan waktu juga menjadi kendala karena pelaksanaan pembelajaran berbasis game memerlukan beberapa tahapan, mulai dari penyampaian materi, penghafalan kosakata, pelaksanaan permainan, hingga evaluasi. Selain itu, beberapa siswa memerlukan waktu untuk memahami aturan permainan dan mekanisme pemberian poin sebelum mampu

mengikuti kegiatan secara optimal. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Difusi Inovasi Rogers (2003) yang menjelaskan bahwa setiap inovasi memerlukan proses adaptasi sebelum dapat diterapkan secara maksimal oleh pengguna.

Selain itu, kemampuan siswa dalam menghafal kosakata juga berbeda-beda sehingga guru perlu memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Guru melakukan penyesuaian tingkat kesulitan soal, memberikan arahan secara langsung, serta mengulang materi agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan ini sejalan dengan konsep *Differentiated Instruction* yang dikemukakan Tomlinson (2014) bahwa guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik, kesiapan, dan kemampuan masing-masing peserta didik. Meskipun terdapat beberapa hambatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh kendala tersebut dapat diatasi melalui kesiapan guru, pengelolaan pembelajaran yang baik, serta pemanfaatan media dan strategi yang sesuai sehingga implementasi pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) tetap mampu mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab secara efektif.

D. Simpulan

Penerapan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas X MAN Kota Batu terlaksana dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan media digital Wordwall yang dipadukan dengan unsur permainan, tantangan, sistem poin, dan kompetisi antarkelompok sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas yang mendorong mereka mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata bahasa Arab dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game (*Clash of Champion*) memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran kosakata bahasa Arab. Siswa menunjukkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta bersemangat menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dan kompetisi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga membantu siswa menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah.

Penelitian ini juga menemukan bahwa keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis game didukung oleh beberapa faktor, yaitu respons positif dan antusiasme siswa, desain pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, serta pemanfaatan teknologi melalui media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Di sisi lain, masih terdapat beberapa kendala, seperti gangguan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, kebutuhan

adaptasi siswa terhadap model pembelajaran yang baru, serta adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata. Namun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diatasi melalui penyediaan media pembelajaran alternatif, pengelolaan waktu yang efektif, serta pendampingan dan bimbingan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game (Clash of Champion) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat madrasah aliyah. Model pembelajaran ini tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game (Clash of Champion) dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

Daftar Rujukan

- A Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, "Model Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi: Gamification Learning Model to Increase Student Motivation through Technology," n.d., <https://doi.org/https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>.
- Bakri Mohamed Bkheet Ahmed Qurrotul A'yuni¹, Danial Hilmi², Salma Laksmi Benedik, "CREATIVE ARABIC LEARNING BASED ON QUIZZ: MODEL AND IMPACT," n.d., <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i1.4537>.
- Billy Brick Marwa Alnajjar, "Student-Teachers' Beliefs Concerning the Usability of Digital Flashcards in ELT," n.d., <https://doi.org/10.14705/rpnet.2018.23.792>.
- Carrol Ann Tomlinson, *The Differentiated Classroom* (USA: Alexandria, VA, 2014).
- Dkk Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, 13th ed. (Jakarta: Raja grafindo persada, 2014).
- Everett M. Rogers, *DIFFUSION OF INNOVATIONS* (New York: FREE PRESS, 2003).
- Farida, Hanik, Saida Ulfa, And Dedi Kuswandi. "Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7, No. 1 (2022): 38. <https://doi.org/10.17977/Um039v7i12022p038>.
- Haniah, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENGATASI MASALAH BELAJAR BAHASA ARAB," n.d., https://www.researchgate.net/publication/336003734_PEMANFAATAN_TEKNOLOGI_INFORMASI_DALAM_MENGATASI_MASALAH_BELAJAR_BAHASA_ARAB.
- I.S.P NATION, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge University Press, 2018), <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>.
- Ilya Zikrawahyuni MaizaSuci Ramadhanti FebrianiRahmat Satria DinataFauzul Fil AmriHusna, "Digital Game-Based Learning: Exploring the Use of Mobile Legends in Arabic Language Skills," n.d., <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/altarib.v12i1.8015>.
- Ismi Khairani, "Analysis of Game-Based Learning in Improving Arabic Vocabulary Mastery in Madrasah Tsanawiyah Students," n.d., <https://doi.org/https://doi.org/10.35891/sa.v16i1.6288>.
- Junaedi Abdilah, Aris, And Mohamad Zaka Al Farisi. "Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah." *Ukazh: Journal Of Arabic Studies* 4, No. 1 (June 28, 2023): 39–51. <https://doi.org/10.37274/Ukazh.V4i1.744>.
- Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (USA, Pennsylvania, 2012).
- Muhammad Luqman Hakim, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB," n.d., <https://doi.org/https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.
- Nasikha, Amirotun. "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas," N.D. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/Jale.V8i1.5863>.
- Nisa', Khoirun. "Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab," <https://doi.org/10.55352/Pba.V4i1.843>.
- Oemar Hamalik, *PROSES BELAJAR MENGAJAR* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013).
- QomaruddinHalimah Sa'diyah, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman," n.d.,

- <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Rizki, Iddrus, Sumitro. "Peningkatan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris Pada Siswa Smp: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Duolingo," N.D. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/Jrip.V4i3.2610>.
- Robert E. Slavin, Educational Psychology: Theory and Practice (New York: Pearson, 2018).
- Samsul Haq, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA DIGITAL: PROBLEMATIKA DAN SOLUSI DALAM PENGEMBANGAN MEDIA," n.d., <https://doi.org/https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mkd/article/view/6937>.
- Sigit Pamungkas, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," n.d., <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>.