ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Strategi *Active Learning* melalui Metode *Game-Based Learning* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung" ditulis oleh Mega Mawarni, NIM 1860205222101, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Muhammad Afthon Ulin Nuha, M.Pd.

Kata Kunci: Strategi *Active Learning*, *Game-Based Learning*, Konsentrasi Belajar, Bahasa Arab

Rendahnya konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung, yang terlihat dari sebagian siswa belum menunjukkan partisipasi belajar yang maksimal, terlihat dari kurangnya fokus terhadap penjelasan guru, siswa yang berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, serta rendahnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan maupun mengikuti aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui strategi *active learning* yang dipadukan dengan metode *game-based learning* berupa permainan edukatif pesawat kertas dan *cookies game*.

Penelitian ini bertujuan untuk: menjelaskan penerapan dan pengaruh strategi *active learning* melalui metode *game-based learning* terhadap konsentrasi belajar pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *embedded concurrent design*, yaitu kuantitatif sebagai metode primer dan kualitatif sebagai metode *embedded* (pendukung). Sampel ditentukan melalui *purposive sampling*, yaitu seluruh siswa kelas III MI Riyadlotul Uqul Doroampel yang berjumlah 23 siswa. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat interpretasi hasil kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *active learning* melalui metode *game-based learning* menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Skor angket rata-rata konsentrasi belajar siswa meningkat dari 44,13 pada *pretest* menjadi 51,09 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan strategi *active learning* melalui metode *game-based learning* terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung.

ABSTRACT

This thesis, entitled "The Effect of the Active Learning Strategy through the Game-Based Learning Method on Students' Learning Concentration in Arabic Language Learning at MI Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung," was written by Mega Mawarni, Student ID 1860205222101, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Muhammad Afthon Ulin Nuha, M.Pd.

Keywords: Active Learning Strategy, Game-Based Learning, Learning Concentration, Arabic Language

The low learning concentration of students in Arabic language learning at Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung was reflected in the fact that some students had not shown optimal learning participation, as seen from their lack of focus on the teacher's explanations, talking with classmates during lessons, and low activeness in answering questions and participating in learning activities. These conditions indicated the need for more innovative learning strategies and methods, one of which was the active learning strategy combined with the game-based learning method through educational games, namely the paper airplane game and the cookies game.

This study aimed to describe the implementation and effect of the active learning strategy through the game-based learning method on Arabic language learning for third-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung.

This study employed a mixed methods approach with an embedded concurrent design, in which the quantitative strand served as the primary method and the qualitative strand as the embedded (supporting) method. The sample consisted of all 23 third-grade students of MI Riyadlotul Uqul Doroampel, selected through purposive sampling. Quantitative data were collected using pretest and posttest questionnaires and analyzed using the Paired Sample t-test, while qualitative data were obtained through observation, interviews, and documentation to strengthen the interpretation of the quantitative results.

The results showed that implementing the active learning strategy through the game-based learning method created a more active, interactive, and enjoyable learning environment and increased student engagement. The average learning concentration score increased from 44.13 in the pretest to 51.09 in the posttest. The results of the Paired Sample t-test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, there was a significant effect of the active learning strategy through the game-based learning method on improving students' learning concentration in Arabic language learning at Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung.

الملخص

هذه الرسالة العلمية بعنوان «أثر إستراتيجية التعلم النشط من خلال طريقة التعلم القائم على الألعاب في تركيز تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية بمدرسة رياض العقول الإسلامية الابتدائية دوروأمبيل، سومبرجمفول، تولونج أجونج»، كتبتها ميغا ماواربي، رقم القيد الجامعي: ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١٠١، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وعلوم التعليمية، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف: الدكتور محمد أفتون الدين نهى، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: استراتيجية التعلم النشط، التعلم القائم على اللعب، تركيز التعلم، اللغة العربية

انخفض مستوى تركيز تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية بمدرسة رياض العقول الإسلامية الابتدائية دوروأمبيل، سومبرجمفول، تولونج أجونج، ويظهر ذلك من عدم إظهار بعض الطلاب لمشاركة تعليمية قصوى، إذ يتضح ذلك من خلال ضعف التركيز على شرح المعلم، وانشغال الطلاب بالحديث مع زملائهم أثناء التعلم، وانخفاض النشاط في الإجابة عن الأسئلة والمشاركة في الأنشطة التعليمية. وتشير هذه الحالة إلى ضرورة اتباع استراتيجيات وطرق تعليمية أكثر ابتكارًا، ومن بينها استراتيجية التعلم النشط المدمجة بطريقة التعلم القائم على اللعب من خلال لعبتين تعليميتين هما لعبة الطائرة الورقية ولعبة الكوكيز.

يهدف هذا البحث إلى بيان تطبيق وأثر استراتيجية التعلم النشط من خلال طريقة التعلم القائم على اللعب في تعلم اللغة العربية للصف الثالث بمدرسة رياض العقول الإسلامية الابتدائية دوروأمبيل، سومبرجمفول، تولونج أجونج.

استخدم هذا البحث المدخل المدمَج بتصميم التزامن المدمَج، حيث
يكون المدخل الكمي هو المنهج الأساسي والمدخل الكيفي هو المنهج المدمَج (المساعد). وتم تحديد العينة بأسلوب العينة القصدية، وهي جميع طلاب الصف الثالث بمدرسة رياض العقول الإسلامية الابتدائية دوروأمبيل والبالغ عددهم ٢٣ طالبًا. وجُمعت البيانات الكمية باستخدام استبانة الاختبار القبلي والبعدي، ثم حُللت باستخدام اختبار "ت" للعينات المزدوجة، بينما جُمعت البيانات الكيفية من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق لتعزيز تفسير النتائج الكمية.

وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق استراتيجية التعلم النشط من خلال طريقة التعلم القائم على اللعب أوجد تعلمًا أكثر نشاطًا وتفاعلًا ومتعة، كما رفع من مستوى مشاركة الطلاب. وارتفع متوسط درجات استبانة تركيز تعلم الطلاب من ٤٤,١٣ في الاختبار القبلي إلى ٥١,٠٩ في الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج اختبار "ت" للعينات المزدوجة قيمة دلالة بلغت ٠,٠٠١ < ٠,٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وبناءً على ذلك، فإن هناك أثرًا دالًا لاستراتيجية التعلم النشط من خلال طريقة التعلم القائم على اللعب في تحسين تركيز تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية بمدرسة رياض العقول الإسلامية الابتدائية دوروأمبيل، سومبرجمفول، تولونج أجونج.