

PERAN METODE *KEEP ME GAME* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VI DI MI NURUL ULUM 2

Tumi¹, Andi Sriwijaya², Erita Rahmaniar³

¹IAI Nusantara Ash-Shiddiqiyah, Ogan Komering Ilir, Indonesia

²IAI Nusantara Ash-Shiddiqiyah, Ogan Komering Ilir, Indonesia

³IAI Nusantara Ash-Shiddiqiyah, Ogan Komering Ilir, Indonesia

*1umiu8947@gmail.com, 2andysriwijaya@yahoo.com 3eritarahmaniar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran metode *Keep Me Game* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VI di MI Nurul Ulum 2. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab yang berdampak pada hasil belajar kurang optimal. Metode *Keep Me Game* dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Keep Me Game* memberikan dampak positif pada peningkatan minat belajar siswa, membuat siswa lebih antusias, aktif, dan berpartisipasi. Selain itu, guru juga terbantu dalam menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian, metode *Keep Me Game* terbukti efektif sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab di tingkat Sekolah Dasar.

Keywords: *Minat Belajar, Metode Keep Me Game, Bahasa Arab*

Abstract

This study aims to analyze the role of the Keep Me Game method in increasing students' learning interest in Arabic language learning for sixth-grade students at MI Nurul Ulum 2. The research was motivated by the low interest of students in Arabic subjects, which affected their learning outcomes. The Keep Me Game method was chosen for its ability to create a fun, interactive, and motivating learning environment that encourages student engagement. This research utilized a descriptive qualitative approach, employing data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The findings indicate that implementing the Keep Me Game method positively impacted students' learning interest, making them more enthusiastic, active, and participative in learning activities. Furthermore, teachers found it easier to deliver material using a more creative and enjoyable approach. Therefore, the Keep Me Game method proves to be an effective alternative teaching strategy to enhance students' interest in learning Arabic at the elementary school level.

Keywords: *Learning Interest, Keep Me Game Method, Arabic Language.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memegang peranan krusial dalam membentuk pemahaman siswa terhadap literatur keagamaan dan budaya Islam. Namun, seringkali ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini cenderung rendah, yang berimplikasi pada capaian hasil belajar yang kurang optimal. Fenomena ini menjadi isu fundamental yang perlu mendapatkan perhatian serius dari para

pendidik dan peneliti. Kurangnya interaktivitas serta metode pembelajaran yang monoton kerap menjadi pemicu utama menurunnya semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar Bahasa Arab. Kondisi tersebut menunjukkan urgensi untuk mengidentifikasi dan menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan kembali gairah belajar siswa. Rasionalisasi di balik penelitian ini berakar pada keyakinan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan partisipatif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Apabila siswa merasa antusias dan termotivasi, proses penyerapan materi pelajaran akan berlangsung lebih efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman dan kompetensi mereka dalam Bahasa Arab. (Afaria 2022)

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengkaji secara mendalam peran dan efektivitas metode *Keep Me Game* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada pembelajaran Bahasa Arab. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana implementasi metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Sebagai rencana pemecahan masalah, metode *Keep Me Game* diusulkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang berpotensi mengatasi kejenuhan siswa. Metode ini dirancang untuk mengubah paradigma pembelajaran Bahasa Arab dari yang cenderung pasif menjadi aktif dan menyenangkan, dengan harapan dapat memicu motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi lebih jauh dalam setiap sesi pembelajaran. (Abdurahman, dkk. 2024)

Secara teoritis, penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Konsep minat belajar juga menjadi landasan utama, di mana minat dianggap sebagai faktor pendorong yang kuat dalam proses pembelajaran. Berbagai studi pustaka relevan mengenai inovasi pembelajaran Bahasa Arab dan gamifikasi dalam pendidikan telah ditelaah untuk memperkuat dasar teoritis penelitian ini. Motivasi di balik penelitian ini timbul dari keinginan untuk memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Arab di tingkat dasar. Peneliti meyakini bahwa dengan memperkenalkan metode yang menarik, pembelajaran Bahasa Arab tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit atau membosankan, melainkan sebagai sebuah pengalaman yang menyenangkan dan relevan bagi siswa.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif, yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam dan memperoleh pemahaman komprehensif tentang peran metode *Keep Me Game*. Pendekatan ini dipilih karena fokusnya pada pemahaman konteks sosial dan pengalaman subjek penelitian, yaitu siswa dan guru. Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode, meliputi observasi untuk mengamati perilaku siswa dan dinamika kelas selama penerapan metode, wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif langsung mengenai efektivitas metode, serta dokumentasi yang mendukung temuan penelitian. Kombinasi metode ini bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas data yang terkumpul. (Ahmad. 2023)

Temuan awal dari penelitian ini menunjukkan indikasi positif bahwa penerapan metode *Keep Me Game* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias, bersemangat, dan aktif terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini tercermin dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan teman serta guru. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode *Keep Me Game* sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif. Kontribusi penelitian ini tidak hanya terbatas pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan Bahasa Arab, tetapi juga diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi para pendidik dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan berdaya guna untuk meningkatkan minat belajar siswa di masa mendatang. (Aryobimo. 2023)

2. METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara komprehensif peran metode *Keep Me Game* dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta menggali perspektif dan pengalaman subjek penelitian secara holistik. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik mengenai minat belajar siswa dan implementasi metode pembelajaran. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Ulum 2, Muara Burnai I. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa lembaga pendidikan tersebut merupakan tempat di mana permasalahan terkait rendahnya minat belajar Bahasa Arab ditemukan dan relevan dengan fokus penelitian. Keberadaan siswa kelas VI di madrasah ini juga menjadi kriteria penting karena mereka adalah target populasi dalam penelitian ini. (Aryanti, Dkk 2024)

Waktu pelaksanaan penelitian tidak disebutkan secara spesifik dalam abstrak, namun umumnya penelitian kualitatif deskriptif dilakukan dalam periode tertentu yang memungkinkan pengumpulan data mendalam. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, dilanjutkan dengan pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan. Prosedur pelaksanaan penelitian melibatkan beberapa langkah kunci. Pertama, peneliti melakukan observasi awal di kelas untuk mendapatkan gambaran umum tentang kondisi pembelajaran Bahasa Arab dan tingkat minat belajar siswa. Kedua, penyusunan instrumen penelitian seperti pedoman observasi dan pertanyaan wawancara dilakukan untuk memastikan data yang terkumpul relevan dan terstruktur.

Selanjutnya, implementasi metode *Keep Me Game* dilakukan dalam serangkaian sesi pembelajaran Bahasa Arab, di mana peneliti berperan sebagai pengamat partisipatif. Selama proses ini, interaksi siswa, respons terhadap metode, serta perubahan minat belajar dicatat secara cermat. Setelah implementasi, wawancara mendalam dilakukan dengan siswa dan guru. Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi materi pelajaran Bahasa Arab untuk kelas VI, perangkat game atau aktivitas yang menjadi bagian dari metode *Keep Me Game*, serta alat tulis dan perekam suara untuk dokumentasi wawancara dan observasi. Media pembelajaran yang relevan, seperti papan tulis, flashcard, atau gambar-gambar ilustratif, juga turut digunakan untuk mendukung jalannya pembelajaran. (Aryanti, Dkk 2024)

Instrumen penelitian utama yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi dirancang untuk mencatat indikator-indikator minat belajar siswa dan implementasi metode *Keep Me Game* di kelas. Pedoman wawancara memuat daftar pertanyaan terbuka yang diajukan kepada siswa dan guru untuk menggali informasi mendalam mengenai persepsi dan pengalaman mereka. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati perilaku siswa dan aktivitas pembelajaran. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi verbal dari informan kunci, yaitu siswa kelas VI dan guru Bahasa Arab. (Aryanti, Dkk 2024)

Teknik dokumentasi melibatkan pengumpulan catatan, gambar, atau data lain yang relevan dengan penelitian. Data-data ini, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau catatan harian guru, digunakan untuk melengkapi dan memperkuat temuan dari observasi dan wawancara. Triangulasi data dari ketiga teknik ini dilakukan untuk meningkatkan keabsahan hasil penelitian. Melalui penerapan metode penelitian kualitatif deskriptif ini dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi,

diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai peran metode *Keep Me Game* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa. Desain penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial secara kaya dan memberikan kontribusi berarti pada literatur pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan-temuan kunci dari penelitian mengenai peran metode *Keep Me Game* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas VI, beserta interpretasi dan diskusinya. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana metode pembelajaran interaktif ini dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang kerap dianggap sulit. Berikut adalah poin temuan hasil penelitian ini :

3.1 Peningkatan Antusiasme Siswa

Dalam menganalisis temuan penelitian, terlihat dengan jelas bahwa metode *Keep Me Game* telah memicu lonjakan antusiasme yang berarti dalam diri siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Sebelum pendekatan inovatif ini diperkenalkan, suasana kelas cenderung pasif dan lesu, di mana minat siswa untuk terlibat dalam mata pelajaran ini tampak minim. Hal ini tercermin dari kurangnya respons spontan dan ekspresi ketidaktertarikan yang kerap ditunjukkan saat sesi pembelajaran berlangsung, mengindikasikan adanya hambatan psikologis atau metodologis yang membuat Bahasa Arab kurang menarik bagi mereka.

Namun, kehadiran elemen permainan yang inheren dalam metode *Keep Me Game* terbukti menjadi katalisator ampuh yang berhasil membangkitkan kembali semangat belajar yang sebelumnya redup. Transformasi ini bukan sekadar perubahan superfisial, melainkan pergeseran mendalam dalam persepsi dan sikap siswa terhadap Bahasa Arab. Mereka mulai memandang pelajaran ini bukan sebagai beban, melainkan sebagai sebuah tantangan yang menyenangkan dan interaktif, sebuah arena di mana mereka bisa terlibat secara aktif dan meraih kesenangan dalam prosesnya. Antusiasme yang kembali menyala ini bermanifestasi dalam berbagai indikator yang dapat diamati secara langsung di lingkungan kelas. Siswa menunjukkan semangat yang luar biasa untuk memulai pelajaran Bahasa Arab, tidak lagi dengan sikap enggan melainkan dengan antisipasi yang jelas. Ekspresi wajah mereka memancarkan keceriaan dan rasa ingin tahu, dan mereka secara aktif menantikan setiap aktivitas yang akan disajikan. Perubahan dramatis ini menjadi bukti konkret dan indikator kuat bahwa metode *Keep Me Game* telah berhasil menciptakan daya tarik yang sangat dibutuhkan, mengisi kekosongan motivasi yang sebelumnya menjadi tantangan besar dalam pembelajaran Bahasa Arab.

3.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Selain peningkatan antusiasme, penelitian ini secara jelas mengidentifikasi adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa. Sebelum implementasi metode *Keep Me Game*, peran siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab cenderung pasif; mereka seringkali hanya bertindak sebagai penerima informasi tanpa banyak keterlibatan. Namun, dengan pengenalan metode ini yang secara inheren dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, dinamika kelas berubah secara drastis, memicu siswa untuk menjadi subjek yang lebih aktif dalam perjalanan belajar mereka.

Perubahan ini tidak hanya bersifat teoretis, melainkan terwujud dalam bentuk keterlibatan langsung siswa pada setiap tahapan permainan dan aktivitas yang telah dirancang. Mereka tidak lagi hanya duduk diam dan mendengarkan, melainkan secara aktif

mengambil bagian dalam setiap tantangan, mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan interaktif. Lingkungan pembelajaran yang tercipta menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk terlibat secara fisik dan mental, sehingga proses penyerapan materi menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Keterlibatan aktif ini memiliki manifestasi yang beragam dan dapat diamati secara langsung. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, berinisiatif dalam mengerjakan tugas-tugas kelompok yang melibatkan elemen permainan, serta berinteraksi secara konstruktif dengan teman-teman mereka untuk bersama-sama menyelesaikan tantangan yang ada dalam game. Yang menarik, mereka tidak lagi menunjukkan keraguan atau rasa takut untuk mencoba, bahkan ketika dihadapkan pada kesulitan. Sikap ini menyoroti adanya peningkatan kemandirian dan inisiatif yang luar biasa dalam proses belajar mereka, membuktikan bahwa metode *Keep Me Game* berhasil menumbuhkan rasa percaya diri dan dorongan internal untuk belajar.

3.3 Terciptanya Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif

Salah satu dampak paling signifikan dari implementasi metode *Keep Me Game* adalah transformasinya suasana pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan dan berinteraksi. Mata pelajaran Bahasa Arab, yang pada mulanya mungkin dianggap sebagai subjek yang cenderung membosankan atau monoton oleh sebagian siswa, kini berevolusi menjadi sebuah pengalaman yang dinantikan dengan penuh antusiasme. Pergeseran paradigma ini bukan hanya sekadar perubahan minor, melainkan sebuah revolusi dalam cara siswa memandang dan merasakan proses belajar.

Keberhasilan ini tidak lepas dari elemen kompetisi yang sehat dan semangat kerja sama yang tertanam dalam mekanisme permainan *Keep Me Game*. Gabungan kedua faktor ini secara efektif menciptakan sebuah lingkungan belajar yang sangat positif dan mendorong. Di dalam suasana seperti ini, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga didorong untuk berkolaborasi, saling membantu, dan bersaing secara sportif, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Lebih lanjut, metode ini berhasil mengubah pola interaksi tradisional di dalam kelas. Interaksi antara siswa dengan guru, maupun antara sesama siswa, menjadi lebih cair, alami, dan spontan. Lingkungan yang sangat interaktif ini membuka peluang bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan tidak hanya dari penjelasan guru, tetapi juga melalui proses belajar dari pengalaman teman-teman mereka. Dengan demikian, *Keep Me Game* secara efektif mendobrak batasan formalitas kelas konvensional, secara aktif mendorong terjadinya komunikasi dua arah serta kolaborasi yang efektif, yang semuanya berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

3.4 Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Diskusi dan Tugas

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa implementasi metode *Keep Me Game* memiliki dampak transformatif terhadap tingkat partisipasi siswa, baik dalam diskusi di kelas maupun dalam penyelesaian tugas-tugas akademik. Sebelum intervensi ini, siswa mungkin menunjukkan keengganan untuk secara aktif berkontribusi dalam percakapan kelas atau merasa kurang termotivasi untuk sepenuhnya terlibat dalam tugas. Namun, dengan pengenalan elemen permainan, hambatan-hambatan tersebut mulai terkikis, membuka jalan bagi keterlibatan yang lebih dinamis dan berarti.

Aspek-aspek intrinsik dari permainan, seperti kemampuan untuk memicu rasa ingin tahu alami dan dorongan kompetitif untuk meraih kemenangan, terbukti menjadi pendorong utama yang memberdayakan siswa. Mereka menjadi lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan ide, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pendapat mereka di depan umum. Rasa malu atau takut akan kesalahan yang mungkin sebelumnya

menghambat partisipasi kini tergantikan oleh motivasi yang kuat untuk berkontribusi aktif, baik demi keberhasilan kelompok maupun pencapaian individu dalam game. Ini mencerminkan pergeseran fundamental dari pembelajaran pasif menjadi partisipasi proaktif.

Lebih jauh lagi, peningkatan partisipasi ini memiliki efek domino yang positif terhadap kualitas penyelesaian tugas-tugas yang diberikan. Ketika siswa termotivasi oleh tantangan game dan keinginan untuk memahami materi guna meraih keberhasilan, mereka secara alami menunjukkan upaya yang lebih besar dalam menguasai konsep-konsep Bahasa Arab. Pemahaman materi yang lebih baik ini tidak hanya bertujuan untuk menunjang performa dalam permainan, tetapi juga secara holistik meningkatkan kualitas hasil belajar mereka secara keseluruhan, mengindikasikan bahwa motivasi berbasis permainan dapat menjadi jembatan menuju pemahaman yang lebih mendalam.

3.5 Memudahkan Guru dalam Menyampaikan Materi

Metode *Keep Me Game* terbukti tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Arab. Guru tidak perlu lagi berjuang keras untuk menarik perhatian siswa, karena metode ini secara inheren sudah memikat dan melibatkan mereka. Hal ini memungkinkan guru untuk fokus pada esensi materi dan penjelasan yang lebih mendalam. Penggunaan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan melalui game juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyajikan konsep-konsep Bahasa Arab dengan cara yang lebih mudah dicerna. Guru dapat merancang aktivitas yang beragam, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak terkesan monoton, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi pengajaran.

3.6 Efektivitas sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran

Hasil penelitian ini secara tegas menunjukkan bahwa metode *Keep Me Game* sangat efektif sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Bahasa Arab. Keberhasilannya dalam mengatasi rendahnya minat belajar membuktikan bahwa pendekatan inovatif dan berbasis permainan memiliki potensi besar untuk mentransformasi pendidikan. Ini berarti *Keep Me Game* dapat dijadikan model atau inspirasi bagi mata pelajaran lain yang menghadapi tantangan serupa dalam membangkitkan minat belajar siswa. Metode ini menawarkan solusi praktis yang dapat diadaptasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik bagi generasi siswa saat ini.

3.7 Dampak Positif pada Pemahaman dan Hasil Belajar

Peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Arab. Ketika siswa antusias dan aktif, proses penyerapan informasi menjadi lebih optimal, karena mereka mencurahkan perhatian penuh dan berusaha keras untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Meskipun penelitian secara langsung berfokus pada minat belajar, peningkatan minat ini secara logis akan berkorelasi dengan perbaikan hasil belajar secara keseluruhan. Siswa yang termotivasi cenderung mencapai performa akademik yang lebih baik, menunjukkan bahwa *Keep Me Game* tidak hanya membuat belajar menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan capaian kognitif mereka.

Salah satu hasil krusial yang teridentifikasi adalah peningkatan signifikan dalam antusiasme dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Sebelum implementasi *Keep Me Game*, minat siswa cenderung rendah, mengakibatkan suasana kelas yang pasif. Namun, setelah metode ini diterapkan, siswa menunjukkan gairah yang berbeda, terlihat dari kesiapan mereka mengikuti pelajaran dan energi yang dicurahkan dalam setiap aktivitas. Metode *Keep Me Game* secara efektif mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini

terlihat dari respons mereka dalam menjawab pertanyaan, keberanian untuk mencoba, serta inisiatif dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Pembelajaran tidak lagi didominasi oleh satu arah, melainkan menjadi dialog yang hidup dan kolaboratif, di mana setiap siswa merasa memiliki kesempatan untuk berkontribusi.

Manfaat langsung bagi siswa adalah peningkatan pemahaman materi pelajaran yang lebih cepat dan mendalam, diiringi dengan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini berhasil mengubah persepsi siswa bahwa Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah diakses dan dinikmati. Kegembiraan yang muncul dari aspek permainan dalam metode ini secara langsung memicu motivasi belajar yang berkelanjutan. Tidak hanya bagi siswa, guru juga merasakan manfaat yang substansial. Penerapan metode *Keep Me Game* mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan yang lebih kreatif dan variatif ini memungkinkan guru untuk menyajikan konsep-konsep Bahasa Arab dengan cara yang lebih menarik, sehingga pesan pembelajaran tersampaikan dengan lebih efektif dan efisien tanpa perlu upaya berlebihan dalam menarik perhatian siswa.

Metode ini secara langsung mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar yang menjadi latar belakang penelitian. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi, *Keep Me Game* berhasil memecah kebosanan dan rasa enggan siswa terhadap Bahasa Arab, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Temuan ini selaras dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dan peran motivasi intrinsik dalam proses akuisisi pengetahuan. Pendekatan gamifikasi dalam pendidikan, seperti yang tercermin dalam *Keep Me Game*, telah banyak diteliti dan terbukti efektif dalam meningkatkan engagement serta retensi informasi pada berbagai jenjang pendidikan.

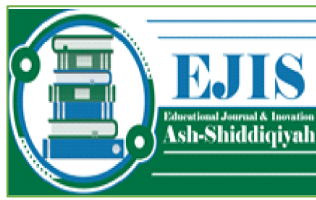
Implikasi dari hasil penelitian ini sangat penting bagi pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Ditemukannya bukti empiris tentang efektivitas *Keep Me Game* menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan dan gaya belajar siswa. Dengan demikian, metode *Keep Me Game* terbukti sangat efektif sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran. Metode ini menawarkan solusi praktis bagi para pendidik yang menghadapi tantangan dalam membangkitkan minat belajar pada mata pelajaran tertentu, khususnya Bahasa Arab, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi berharga bagi literatur pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Arab. Hasilnya menegaskan bahwa metode yang didesain secara cermat, dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan minat siswa, memiliki potensi besar untuk mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih positif dan produktif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Keep Me Game* memiliki peran yang sangat efektif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VI di MI Nurul Ulum 2. Penerapan metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, yang pada gilirannya berdampak positif pada peningkatan antusiasme, aktivitas, dan partisipasi mereka dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, metode *Keep Me Game* terbukti menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar Bahasa Arab di tingkat dasar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan bagi para pendidik, khususnya guru Bahasa Arab, untuk mempertimbangkan penggunaan metode *Keep Me Game* atau adaptasi sejenisnya dalam praktik pembelajaran mereka guna meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk melakukan studi lebih lanjut



EJIS: Educational Journal and Inovation Ash-Shiddiqiyah
VOLUME 2 NOMOR 2 OKTOBER 2024
E-ISSN : 2986-8416
P-ISSN : 0000-0000

dengan fokus pada dampak metode ini terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa secara kuantitatif, serta eksplorasi penerapan metode serupa pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk menguji generalisasi efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Ayi dkk. 2024. *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Afaria, Zelika. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda." *TATSQIFY*, Vol. 3, No. 2 (Juli).
- Ahmad. 2023. *Pembelajaran Matematika Era Digitalisasi*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Aryanti, Ririn Dwi., Soleman, Riky., dan Lestari, Auia. 2024. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Adanu Abimata.
- Aryobimo, Bagusradityo. 2023. *Pengembangan Kamus Bahasa Arab Tematik Validasi Kelayakan dan Efektivitas*. Yogyakarta: PT Nas Media Indonesia.