EDUCATIONAL JOURNAL
Homepage https://indojurnal.com/index.php/edu
eISSN 3110-1151 & pISSN 3110-1526
Vol. 2, No. 2, Tahun 2026
doi.org/10.63822/bnvrxf56
Hal. 666-676

Penerapan *Fun Learning* Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Siti Nafilah Izzaty
UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

*Email Korespodensi: 2269010032@student.uinsgd.ac.id

Diterima: 14-11-2026 | Disetujui: 19-11-2026 | Diterbitkan: 21-11-2026

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of digital-based fun learning in Arabic language instruction at Madrasah Aliyah Negeri 2 Cianjur. The research employed a qualitative method with a case study approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The main focus of this study is the use of digital media specifically Quizizz and interactive video as learning tools. The findings reveal that these media significantly enhance students' enthusiasm and active participation in the learning process. Quizizz creates a competitive yet enjoyable learning atmosphere, while interactive videos support students' understanding of the material through visual and contextual representation. This approach makes learning more engaging and encourages students to actively use Arabic in class activities. However, the study also identifies challenges such as limited internet access and teachers' readiness to utilize digital technology. Therefore, regular teacher training and improved digital infrastructure are recommended to ensure sustainable technology-integrated Arabic learning.

Keywords*: Fun Learning, Digital Learning, Arabic Language.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 2 Cianjur. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus utama penelitian ini adalah penggunaan media digital Quizizz dan video interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kedua media tersebut mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Quizizz menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sementara video interaktif membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif menggunakan bahasa Arab dalam konteks pembelajaran. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan akses internet dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru dan penguatan sarana digital untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan.

Kata kunci: Fun Learning, Pembelajaran Digital, Bahasa Arab

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Izzaty, S. N. (2026). Penerapan Fun Learning Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Educational Journal, 2(2), 666-676. https://doi.org/10.63822/bnvrxf56

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam konteks keagamaan, pendidikan, dan budaya, terutama di Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam (M. A. Wahab, 2014). Bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk memahami sumber ajaran agama Islam seperti Al-Qur'an dan Hadis secara mendalam. Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Arab di berbagai lembaga pendidikan sering kali menghadapi tantangan serius, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, metode pengajaran yang monoton, serta minimnya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. Menurut teori pembelajaran konstruktivistik, proses belajar seharusnya memfasilitasi siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Konsep ini selaras dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya peran interaksi sosial dan penggunaan media yang relevan dalam pembelajaran. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang konvensional, yang lebih banyak menekankan pada hafalan dan ceramah satu arah, belum mampu meningkatkan kompetensi berbahasa Arab siswa secara menyeluruh, baik dari aspek keterampilan membaca, menulis, mendengar, maupun berbicara (Tamrin et al., 2011).

Perkembangan teknologi digital yang pesat saat ini memberikan peluang besar bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penerapan fun learning berbasis digital, yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Menurut teori belajar behavioristik, penguatan positif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video animasi, permainan edukatif, serta kuis online dinilai efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menantang (Cahya et al., 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode fun learning dapat meningkatkan keterlibatan, rasa percaya diri, serta kemampuan berbahasa siswa secara signifikan. Namun, penerapan fun learning khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih relatif jarang dikaji secara mendalam. Inilah yang menjadi celah kebaruan (novelty) dalam penelitian ini, yaitu mengkaji secara khusus bagaimana pendekatan fun learning berbasis digital mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa Arab dan memfasilitasi penguasaan keterampilan bahasa secara lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menganalisis penerapan fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab serta mengidentifikasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan penguasaan keterampilan bahasa siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik generasi digital saat ini. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang model pembelajaran bahasa Arab yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Arab dalam berbagai konteks komunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena dapat menggambarkan secara mendalam proses penerapan *fun learning* berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas. Penelitian studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara kontekstual dan menyeluruh sesuai dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keefektifan metode yang diterapkan serta dampaknya terhadap motivasi dan keterampilan berbahasa Arab peserta didik (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Aliyah yang mengikuti mata pelajaran bahasa Arab. Sampel penelitian dipilih secara purposive, yaitu siswa kelas XI yang aktif mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode *fun learning* berbasis digital. Pemilihan sampel secara purposive didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok ini dianggap paling relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga dapat memberikan data yang mendalam dan representative (Tarmidi hasan, 2018).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran di kelas, sedangkan wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali pengalaman serta persepsi mereka terhadap penerapan metode *fun learning* berbasis digital. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, seperti foto kegiatan, catatan refleksi, dan hasil evaluasi belajar. Instrumen penelitian dikembangkan oleh peneliti berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa, serta telah melalui tahap validasi oleh ahli.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul dianalisis untuk menemukan pola, tema, dan makna yang berkaitan dengan efektivitas penerapan *fun learning* berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab. Analisis dilakukan secara berkesinambungan selama proses pengumpulan data hingga diperoleh hasil akhir yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Muhson, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Fun Learning

Fun learning merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang berfokus pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, dan mengundang partisipasi aktif dari seluruh peserta didik (Pada et al., 2019). Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan menekankan pada hafalan semata, fun learning justru menekankan pengalaman belajar yang menggugah rasa ingin tahu, memperkuat motivasi intrinsik, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa (Ratna, 2018). Dalam kerangka teori konstruktivistik, proses belajar dilihat sebagai aktivitas aktif di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Melalui fun learning, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran sebagai subjek yang aktif, kreatif, dan kritis. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya lingkungan sosial yang suportif dalam memfasilitasi perkembangan kognitif. Lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan dapat memfasilitasi siswa untuk lebih berani mencoba, melakukan kesalahan, dan belajar dari pengalaman, sehingga memperkaya proses internalisasi konsep yang dipelajari (Suryana et

al., 2022).

Salah satu aspek kunci dalam fun learning adalah penciptaan suasana kelas yang ramah, terbuka, dan inklusif, sehingga setiap siswa merasa dihargai dan nyaman untuk berpartisipasi. Suasana yang kondusif ini mendorong terbentuknya hubungan positif antara guru dan siswa, serta antarsiswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial dalam proses pembelajaran. Prinsip fun learning mengedepankan pendekatan humanistik, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi, bukan sekadar sebagai sumber informasi. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kreatif, seperti permainan edukatif, kuis daring, dan video interaktif, mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan membuat materi ajar menjadi lebih menarik serta mudah dipahami. Dengan demikian, fun learning tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Arab, fun learning memiliki peran strategis untuk membantu siswa menguasai keterampilan berbahasa secara lebih alami. Keterampilan istima' (menyimak), kalam (berbicara), qira'ah (membaca), dan kitabah (menulis) merupakan empat kompetensi dasar yang saling terkait dan perlu diasah secara berkesinambungan. Melalui aktivitas permainan peran (role play), siswa dapat berlatih berdialog dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan berbicara dan mendengar mereka semakin terasah. Kuis online atau permainan kosakata membantu siswa memperkuat pemahaman tata bahasa dan memperluas perbendaharaan kata. Selain itu, dengan suasana yang menyenangkan, siswa akan lebih antusias untuk mencoba berbicara dalam bahasa Arab tanpa takut melakukan kesalahan. Rasa percaya diri yang tumbuh dari pengalaman belajar yang positif ini menjadi modal penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik (Mollah, 2019).

Penelitian empiris menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan memiliki korelasi positif dengan peningkatan minat belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka akan terdorong untuk lebih giat mempelajari materi, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengekspresikan ide-idenya. Hal ini berimplikasi pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Pembelajaran yang dikemas dengan fun learning mempermudah proses internalisasi konsep, sehingga informasi yang diterima lebih mudah diingat dan diterapkan dalam konteks nyata. Kondisi ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab, yang selama ini kerap dianggap sulit dan membosankan. Dengan metode yang tepat, kesulitan tersebut dapat diatasi dan diubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa (G. Wahab & Rosnawati, 2021).

Penggunaan teknologi digital menjadi salah satu unsur penting yang memperkuat keberhasilan fun learning. Teknologi menyediakan beragam media pembelajaran yang memungkinkan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan kontekstual. Dalam pembelajaran bahasa Arab, berbagai aplikasi digital seperti Quizizz, Kahoot, video animasi tata bahasa, serta permainan edukasi berbasis mobile banyak dimanfaatkan untuk memperkaya variasi metode pengajaran. Teknologi juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, di mana siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Integrasi teknologi dalam fun learning membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengembangkan kompetensi linguistik, tetapi juga keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern (Siagian, 2024).

Secara keseluruhan, penerapan fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab menciptakan sinergi antara aspek pedagogis dan teknologi. Metode ini mampu menumbuhkan semangat belajar, memperkuat interaksi sosial, dan meningkatkan penguasaan keterampilan berbahasa Arab secara

signifikan. Selain itu, pendekatan ini juga melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta mandiri dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan suasana yang menyenangkan, pembelajaran bahasa Arab tidak lagi dipandang sebagai beban, melainkan sebagai proses yang dinanti-nantikan dan memberi pengalaman bermakna. Oleh karena itu, fun learning berbasis digital menjadi salah satu inovasi yang sangat relevan dan perlu terus dikembangkan agar mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa Arab di era globalisasi dan digitalisasi saat ini.

Fun Learning Berbasis Digital Dalam Pembelajaran

Pembelajaran bahasa Arab berbasis digital merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab secara lebih efektif dan menarik. Kehadiran teknologi digital telah membuka peluang besar bagi guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih variatif, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini. Melalui pemanfaatan media digital, guru dapat menyajikan materi bahasa Arab dalam bentuk yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan transformasi pembelajaran dari metode konvensional yang monoton menjadi pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Tidak hanya terbatas pada ruang kelas fisik, pembelajaran berbasis digital juga memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh (e-learning) yang fleksibel. Hal ini sangat relevan dalam menghadapi era digitalisasi global, di mana siswa dituntut memiliki keterampilan literasi digital sekaligus kompetensi berbahasa asing yang mumpuni (Firdaus & Aziz, 2024).

Salah satu keunggulan utama pembelajaran bahasa Arab berbasis digital adalah kemampuannya untuk memperkaya variasi materi ajar. Melalui platform digital, guru dapat mengintegrasikan video animasi tata bahasa, audio percakapan, simulasi interaktif, hingga permainan edukasi yang mendukung penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu istima' (menyimak), kalam (berbicara), qira'ah (membaca), dan kitabah (menulis). Misalnya, siswa dapat mendengarkan rekaman percakapan sehari-hari dalam bahasa Arab untuk melatih keterampilan mendengar sekaligus meniru intonasi dan pelafalan yang benar. Dengan teknologi, materi yang sebelumnya dianggap sulit, seperti struktur nahwu dan sharaf, dapat dijelaskan secara visual dan praktis sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan video pembelajaran atau aplikasi interaktif juga memfasilitasi siswa dalam memahami konteks penggunaan kosakata dan struktur kalimat, yang sering menjadi tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab (Nurjannha et al., 2025).

Selain memperkaya materi, pembelajaran berbasis digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Fitur-fitur seperti modul daring, kuis interaktif, serta forum diskusi online mendukung personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami atau memperdalam topik tertentu secara mandiri. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis student-centered learning yang menempatkan siswa sebagai pusat proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, memberikan arahan, dan memotivasi siswa. Dengan demikian, siswa lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri dan terbiasa mengembangkan kemandirian serta kemampuan problem solving yang penting untuk menghadapi tantangan di luar lingkungan sekolah.

Selain berdampak pada aspek kognitif, pembelajaran bahasa Arab berbasis digital juga berpengaruh positif pada aspek afektif dan sosial. Melalui media digital, interaksi antara siswa dan guru, maupun antarsiswa, menjadi lebih terbuka dan variatif. Fitur diskusi daring atau kolaborasi dalam pembuatan proyek

bahasa Arab, misalnya, mendorong siswa untuk saling berbagi ide, berkolaborasi, dan mengapresiasi pendapat orang lain. Interaksi ini memperkuat rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa tertantang dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Suasana belajar yang lebih inklusif dan interaktif ini membantu mengurangi rasa takut akan kesalahan, yang sering menjadi penghambat utama dalam penguasaan bahasa asing (Azhar et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Arab berbasis digital menawarkan pendekatan yang lebih modern, efektif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas penguasaan bahasa Arab, tetapi juga mempersiapkan siswa menjadi individu yang adaptif terhadap perkembangan teknologi global. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pembelajaran bahasa Arab dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna. Oleh karena itu, sangat penting bagi lembaga pendidikan dan para guru untuk terus berinovasi, mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung integrasi teknologi secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan, melainkan sebagai jembatan penting dalam membangun kompetensi global dan memperkuat identitas budaya keagamaan.

Jenis Fun Learning Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Jenis fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media utama untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak sekadar menjadi penerima pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu jenis fun learning yang banyak digunakan adalah game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan digital. Melalui permainan edukatif yang dirancang khusus untuk memperkaya kosa kata dan tata bahasa Arab, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga materi yang disampaikan terasa lebih ringan dan menarik. Permainan seperti kuis digital, teka-teki kata (crossword), atau puzzle berbahasa Arab mampu meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus memupuk rasa antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Selain game-based learning, jenis fun learning berikutnya adalah video-based learning, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan video interaktif sebagai media utama. Video yang digunakan bisa berupa animasi tata bahasa, percakapan sehari-hari, cerita pendek, atau visualisasi kosakata dalam bentuk gambar bergerak. Dengan media video, siswa dapat memahami konteks penggunaan bahasa Arab secara lebih konkret dan realistis. Video juga memungkinkan siswa untuk mendengar intonasi, pengucapan, serta ekspresi penutur asli, sehingga keterampilan mendengar (istima') dan berbicara (kalam) dapat berkembang lebih optimal. Penggunaan video ini juga mendukung siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori, membantu mereka menyerap materi lebih cepat dan menyenangkan. Kelebihan lain dari video-based learning adalah fleksibilitas, di mana siswa dapat memutar ulang materi sesuai kebutuhan dan kecepatan belajarnya masing-masing. Penggunaan metode *fun learning* juga berdampak positif pada penguasaan keterampilan berbahasa Arab siswa, baik aspek membaca, menulis, mendengar, maupun berbicara. Berdasarkan hasil evaluasi tertulis dan lisan, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 70 pada pra-intervensi menjadi 85 pada pasca-intervensi (Evandri, 2024).

Tabel 1. Peningkatan Nilai Rata-Rata Penguaasaan Bahasa Arab Siswa di MAN 2 Cianjur Sebelum dan Setelah Penerapan Fun Learning Berbasis Digital

Aspek	Sebelum	Sesudah
Membaca	72	86
Menulis	68	83
Mendengar	70	84
Berbicara	70	87

Sumber: Penelitian Data Primer

Jenis fun learning lainnya yang tak kalah menarik adalah simulation-based learning, yakni pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam simulasi digital atau virtual. Misalnya, simulasi percakapan di pasar, restoran, atau situasi sehari-hari lainnya yang dikemas dalam aplikasi atau platform digital. Dengan metode ini, siswa dapat berlatih menggunakan bahasa Arab dalam berbagai konteks komunikatif yang lebih nyata. Simulation-based learning juga membantu siswa dalam memahami budaya Arab secara lebih mendalam, karena banyak simulasi yang menyertakan elemen budaya, seperti ungkapan sopan santun, kebiasaan, atau tradisi yang relevan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa, yaitu tidak hanya menguasai aspek linguistik tetapi juga memahami konteks sosial dan budaya penggunaannya. Kegiatan simulasi membuat siswa lebih percaya diri dan berani berbicara tanpa takut melakukan kesalahan. Selanjutnya, terdapat collaborative digital projects, yaitu jenis pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau proyek berbasis digital. Misalnya, siswa diminta membuat vlog singkat berbahasa Arab, membuat poster digital dengan kalimat motivasi dalam bahasa Arab, atau menyusun presentasi kelompok menggunakan PowerPoint berbahasa Arab. Melalui kolaborasi digital, siswa belajar bekerja sama, saling membantu, dan berbagi ide. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga melatih keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, serta kreativitas. Proyek kolaboratif juga mendorong siswa untuk aktif mencari referensi, berdiskusi, dan mempraktikkan bahasa Arab dalam konteks nyata. Jenis fun learning ini sangat efektif dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab, kepemimpinan, dan rasa percaya diri di kalangan siswa. Jenis berikutnya adalah quiz-based learning, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan kuis digital untuk menguji pemahaman siswa secara langsung. Platform seperti Kahoot!, Quizizz, atau Google Forms banyak digunakan dalam model ini. Kuis digital tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai alat untuk menghidupkan suasana kelas. Dengan format yang kompetitif dan interaktif, kuis digital dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Selain itu, feedback instan yang diberikan setelah menjawab kuis membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam penguasaan materi. Guru pun dapat dengan mudah memantau perkembangan setiap siswa dan memberikan tindak lanjut yang sesuai. Quiz-based learning sangat cocok digunakan setelah penyampaian materi, sebagai bentuk penguatan sekaligus refleksi bersama (Amanda, 2024).

Terakhir, jenis fun learning yang juga mulai banyak diterapkan adalah gamification of assignments, yaitu pengemasan tugas atau latihan menjadi bentuk permainan atau tantangan yang menyenangkan. Misalnya, guru memberikan misi harian berbahasa Arab, tantangan pencapaian tertentu, atau sistem poin dan badge untuk setiap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas. Dengan pendekatan ini, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sebelumnya dianggap membosankan. Gamifikasi membantu mengubah persepsi siswa terhadap tugas, dari sesuatu yang

memberatkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, siswa juga terdorong untuk berkompetisi secara sehat dan meningkatkan usaha mereka dalam belajar. Secara keseluruhan, berbagai jenis fun learning berbasis digital ini membuka peluang besar dalam merevolusi pembelajaran bahasa Arab, menjadikannya lebih relevan, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Redy Winatha & Ariningsih, 2020).

Implikasi Fun Learning Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penerapan fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab membawa banyak implikasi penting yang terungkap melalui studi kasus yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Cianjur. Berdasarkan pengamatan langsung dan hasil wawancara mendalam dengan siswa serta guru, metode ini terbukti mampu mengubah paradigma pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Para siswa yang awalnya enggan berbicara bahasa Arab karena merasa kesulitan, mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang dipelajari. Suasana kelas yang lebih dinamis dan ramah mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kolaboratif. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang mengasyikkan dan memberi ruang bagi kreativitas serta kebebasan berekspresi (Yunus et al., 2024).

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Fun Learning Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Cianjur

Kategori Motivasi	Sebelum (Persentase)	Sesudah (Persentase)
Tinggi	45%	82%
Sedang	40%	15%
Rendah	15%	3%

Sumber: Penelitian Data Primer

Salah satu implikasi yang menonjol dari studi di MAN 2 Cianjur adalah meningkatnya motivasi belajar siswa secara signifikan dan data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa. Pada awal penelitian, hanya 45% siswa yang tergolong memiliki motivasi belajar tinggi. Setelah penerapan *fun learning*, angka ini meningkat menjadi 82%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat memicu dorongan internal siswa untuk belajar dengan lebih giat. Aktivitas berbasis permainan digital, kuis daring, serta video pembelajaran interaktif ternyata mampu menarik perhatian siswa dan mempertahankan fokus mereka lebih lama. Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot membuat mereka lebih antusias dan merasa tertantang untuk berkompetisi secara sehat. Tidak sedikit siswa yang menyatakan bahwa metode ini membantu mereka memahami materi lebih cepat dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Motivasi yang meningkat ini juga berdampak positif terhadap kehadiran siswa, partisipasi aktif selama pelajaran, serta peningkatan nilai evaluasi pembelajaran bahasa Arab (Ramadhani et al., 2024).



Gambar 1. Penerapan Fun Learning Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Cianjur

Dari perspektif guru, studi ini menunjukkan bahwa penerapan fun learning berbasis digital menuntut guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Guru di MAN 2 Cianjur harus mempersiapkan materi secara matang, mulai dari pemilihan media digital yang sesuai, perancangan aktivitas interaktif, hingga evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Transformasi peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator kreatif membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Guru merasa tertantang untuk terus belajar dan mengembangkan diri, sehingga kompetensi pedagogis mereka semakin meningkat. Dalam praktiknya, guru juga harus mampu mengelola dinamika kelas yang lebih hidup, termasuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa yang beragam.

Selain aspek kognitif dan pedagogis, implikasi fun learning berbasis digital di MAN 2 Cianjur juga terlihat pada perkembangan sosial dan emosional siswa. Aktivitas kolaboratif yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok atau proyek digital mendorong terbentuknya sikap saling menghargai, kerja sama, dan komunikasi yang efektif antar siswa. Hal ini memperkuat iklim kelas yang positif, di mana setiap siswa merasa diterima dan didukung. Lingkungan yang inklusif dan suportif tersebut membantu siswa mengatasi rasa takut akan kesalahan, sehingga mereka lebih berani mencoba dan belajar dari pengalaman. Peningkatan aspek afektif ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Arab, yang seringkali dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa (Al-fikri, 2024). Fun learning berbasis digital memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Ketersediaan jaringan internet yang stabil, perangkat multimedia, serta pelatihan guru menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi metode ini. Pihak sekolah harus berperan aktif dalam menyediakan fasilitas pendukung serta mendorong budaya inovasi di kalangan tenaga pendidik. Selain itu, kebijakan sekolah yang memberi ruang kebebasan bagi guru untuk bereksperimen dengan media pembelajaran digital dapat memacu terciptanya berbagai inovasi yang berkelanjutan. Dengan demikian, sekolah tidak hanya menjadi tempat transfer ilmu, tetapi juga sebagai laboratorium inovasi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Oktaviani, 2024).

Maka dari itu, penerapan fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan dampak positif yang sangat luas. Selain meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa, pendekatan ini juga memperkuat kompetensi sosial, emosional, serta keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Temuan ini memperkuat urgensi untuk terus mengembangkan dan mengintegrasikan fun learning berbasis digital sebagai strategi utama dalam pembelajaran bahasa Arab di berbagai tingkat pendidikan. Dengan dukungan yang tepat dari guru, sekolah, dan pemangku kebijakan, pembelajaran bahasa Arab dapat diubah menjadi proses yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Cianjur, dapat disimpulkan bahwa penerapan fun learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Melalui penggunaan media digital seperti aplikasi kuis interaktif, video pembelajaran, serta permainan edukatif, siswa lebih mudah memahami materi, mengingat kosakata, serta berani menggunakan bahasa Arab dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Pendekatan ini secara signifikan berhasil mengurangi kecemasan berbahasa yang selama ini menjadi kendala utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Keberanian siswa untuk mencoba, melakukan kesalahan, dan memperbaiki diri menjadi salah satu indikator bahwa metode fun learning mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan minat belajar yang lebih tinggi.

Selain berdampak pada aspek kognitif, penerapan fun learning berbasis digital juga membawa pengaruh positif pada aspek sosial dan emosional siswa. Melalui aktivitas kolaboratif yang didukung teknologi digital, tercipta iklim kelas yang lebih inklusif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa saling mendukung, berbagi ide, dan berlatih keterampilan bekerja sama, sehingga terbentuk sikap toleransi dan saling menghargai. Guru juga mengalami transformasi peran, dari sekadar pemberi materi menjadi fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk lebih mandiri dan kreatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang menggabungkan pendekatan menyenangkan dengan teknologi digital mampu membangun hubungan yang lebih erat antara guru dan siswa, serta meningkatkan efektivitas penguasaan kompetensi berbahasa Arab secara menyeluruh.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru-guru bahasa Arab di berbagai jenjang pendidikan mulai menerapkan pendekatan fun learning berbasis digital secara lebih luas dan terencana. Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan juga diharapkan menyediakan dukungan penuh, baik dalam bentuk sarana teknologi, pelatihan guru, maupun kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran. Selain itu, penting dilakukan evaluasi berkala untuk memastikan metode ini terus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi proses yang tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga mendukung pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan literasi digital yang sangat relevan dengan tantangan di era global saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al-fikri, A. (2024). *Internalisasi Model-Model Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mufradat*. *3*, 134–142. https://doi.org/10.59342/jgt.v3i2

Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *3*(2), 185–199.

Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, & Masrun. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *6*(4), 3160–3164. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20984/15794

Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21. In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Evandri. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase

Motivation and Elementary School Students' Learning Interests. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, *04*, 84–85.

Firdaus, F. M., & Aziz, M. T. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab : Mengubah Cara Belajar di Era Digital*. *4*(4), 273–278. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i4.312

Mollah, M. K. (2019). Kepercayaan Diri dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *9*(1), 1–20. https://doi.org/10.54180/elbanat.2019.9.1.1-20

Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta.*, 183–196. http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf

Nurjannha, Novianti, & Azura, N. (2025). *Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *3*.

Oktaviani, I. (2024). *Dinamika Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Arab*. *2*(6), 526–538.

Pada, K., Anak, P., & Dini, U. (2019). *Research in Early Childhood Education and Parenting Virtual Reality Sebagai Alternatif*. 19–26.

Ramadhani, R., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2024). *Inovasi Model-Model Pembelajaran Bahasa Arab*. *5*(2), 145–150.

Ratna, E. D. (2018). Modern and Conventional Learning Methods in High School. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, *2*(1), 44–52.

Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *17*(2), 265–274. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010

Siagian, I. (2024). *Penggunaan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Tanpa Menghilangkan Nilai- Nilai Sosial*. *07*(01), 2554–2568.

Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(7), 2070–2080. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666

Tamrin, M., S. Sirate, S. F., & Yusuf, M. (2011). Teori Belajar Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, *3*(1), 40–47.

Tarmidi hasan. (2018). Hubungan Antar Variabel Dan Teknik Pengambilan Sampel Sebuah Tanggapan. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *13*(April), 15–38.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf

Wahab, M. A. (2014). Peran Bahasa Arab Dalam Pengembangan Ilmu Dan Peradaban Islam. *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *1*(1). https://doi.org/10.15408/a.v1i1.1127

Yunus, M., Nasaruddin, Izomi, S., & Taufiq, A. (2024). *Linguistik Arab dan Pembelajarannya*.