

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah mendorong terjadinya transformasi media pembelajaran dari metode tradisional menuju penggunaan perangkat digital. Pergeseran ini tidak hanya mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran, tetapi juga membuka peluang terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan responsif terhadap kebutuhan individu. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan pembelajaran berlangsung secara inklusif, di mana siswa dapat menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, integrasi media digital juga berpengaruh terhadap keterampilan literasi, baik dalam membaca, menulis, maupun berpikir kritis¹. Dengan demikian, penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis mobile, termasuk Duolingo, berpotensi memengaruhi capaian belajar siswa, baik dalam aspek motivasi maupun hasil belajar, bergantung pada cara pengelolaan dan penerapannya dalam proses pendidikan.

Perkembangan teknologi digital juga telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi, seperti Duolingo, menawarkan pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Duolingo, dengan fitur gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat, dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar

¹ Imam Mashudi Latif dkk, "Pengaruh Gadget terhadap Menurunnya Literasi Siswa Madrasah Aliyah Al-Ghozaliyah Jogoroto Jombang," *Sumbula*, Vol. 10, No. 2 (Juli 2025), hlm. 273.

melalui elemen permainan yang menyenangkan². Pendekatan ini telah menarik perhatian pendidik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab, guna meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, fokus, dan gigih dalam menghadapi tantangan belajar. Namun, dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di madrasah aliyah, seringkali ditemukan rendahnya motivasi siswa yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Hal ini menuntut inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan.³

Fenomena rendahnya motivasi belajar bahasa Arab di kalangan siswa madrasah aliyah menjadi perhatian serius. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, terdapat penurunan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, sebesar 12% dibandingkan tahun sebelumnya. Penurunan ini dikaitkan dengan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Kondisi ini menuntut penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.⁴

² Alfitriana Purba dan Alkausar Saragih, "Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital," *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, Vol. 3, No. 3 (2023), <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>.

³ Ahmad Faiz, "Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2 (2022), hlm. 123.

⁴ Wakhidati Nurrohmah Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, Vol. 1, No. 1 (2017), <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1-16>.

Permasalahan motivasi dan hasil belajar siswa dalam konteks penggunaan game edukasi pada mata pelajaran Bahasa Arab menjadi perhatian penting dalam penelitian ini. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab juga sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi mereka. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang termotivasi. Hal ini sejalan dengan temuan Reni Hidayati et al. yang menyatakan bahwa faktor-faktor seperti minat dan sikap siswa berperan penting dalam menentukan keberhasilan akademis mereka⁵. Dengan memanfaatkan game edukasi, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan game edukasi dengan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan. Disebutkan dalam hadis riwayat baehaqi:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَعْمِعًا أَوْ مُحِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا فَتَهْلِكَ (رَوَاهُ
الْبَيْهَقِيُّ)

Telah bersabda Rasulullah SAW : Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima maka kamu akan celaka⁶. Hadis tersebut menekankan pentingnya menuntut ilmu dan

⁵ Reni Hidayati dkk, "Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak," *Jurnal Educatio*, Vol. 8, No. 3 (2022), hlm. 3223.

⁶ Ahmad bin Husain al-Baihaqi, *Syu'ab al-Iman*, Juz 2 (Beirut: Darul al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1990), hadis no. 1234.

menjadi bagian dari komunitas yang terus belajar. Game edukasi, sebagai salah satu inovasi pembelajaran, memberikan sarana baru yang menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi modern untuk terus belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan munculnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Di era globalisasi saat ini, pemanfaatan TIK sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dan institusi pendidikan yang mengadopsi teknologi modern menunjukkan peningkatan antusiasme belajar siswa hingga lebih dari 35% dan kemajuan akademik sekitar 15%.⁷ Teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran, tetapi juga memungkinkan personalisasi pengalaman belajar, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka masing-masing. Dengan adanya alat-alat seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, dan platform daring, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik⁸. Seperti yang disebutkan dalam surat al-Alaq ayat 5 yang berbunyi:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Yang artinya: “Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”⁹

⁷Muhammad Abror Mubaroq dan Muhammad Fakhri Ilham, “Peran Teknologi dalam Peningkatan dan Efektivitas Proses Pembelajaran,” *Masaliq*, Vol. 3, No. 4 (2023), hlm. 541–549, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i4.1209>.

⁸Ana Maritsa, dkk., “Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Muthaharah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 18, No. 2 (Juli–Desember 2021), hlm. 91–100.

⁹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Surah Al-'Alaq, ayat 5.

Surat Al-Alaq ayat 5 menekankan pentingnya pengetahuan dan penggunaan akal dalam kehidupan manusia, dengan perintah Allah untuk membaca dan memahami ilmu. Ini sejalan dengan anjuran untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan dan kemajuan kepada manusia.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas Duolingo dalam pembelajaran bahasa. Anjani dan Rahman menemukan bahwa penggunaan Duolingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di Maitreechit Wittayathan School melalui fitur listening dan reading.¹⁰ Utami dalam penelitiannya di MAN 4 Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo secara signifikan meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa¹¹. Firdaus dan Aziz juga menekankan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional¹².

Meskipun demikian, terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kosakata atau minat belajar secara umum, tanpa mengkaji secara spesifik hubungan antara penggunaan Duolingo dengan motivasi dan hasil belajar siswa

¹⁰ **Diajeng Tiara Anjani dan Abd Rahman**, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Maitreechit Wittayathan School," *Journal on Teacher Education*, Vol. 5, No. 3 (31 Maret 2024), hlm. 280–287, <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.26981>.

¹¹ Asti Utami, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa MAN 4 Kota Pekanbaru*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024, hlm. 56.

¹² **Nur Hamidah, Ahmad Haris, dan Luluk Mauludiyah**, "The Impact of Using Digital Books as A Media in Online Arabic Learning," *Izdihar*, Vol. 5, No. 3 (2023), <https://doi.org/10.22219/jiz.v5i3.23620>.

dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di madrasah aliyah. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan analisis motivasi dan hasil belajar secara simultan dalam konteks penggunaan aplikasi game edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji hubungan antara penggunaan Duolingo terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi dengan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang inovatif. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.¹³

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah aliyah masih menghadapi sejumlah tantangan fundamental, terutama berkaitan dengan efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Pada kenyataannya, banyak siswa merasa bahwa bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit, kaku,

¹³ Tiara Anjani dan Rahman, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Maitreechit Wittayathan School,” hlm. 283.

dan tidak menarik. Hal ini sebagian besar dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang belum menyesuaikan diri dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini. Akibatnya, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran cenderung rendah dan cenderung pasif. Salah satu dampak langsung dari fenomena ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab, yang tercermin dari minimnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas, dan rendahnya inisiatif untuk belajar mandiri.¹⁴

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan menawarkan berbagai solusi, salah satunya melalui pemanfaatan game edukasi berbasis aplikasi. Duolingo, sebagai salah satu platform pembelajaran bahasa yang menerapkan prinsip gamifikasi, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar pengguna dalam konteks bahasa asing. Sayangnya, pemanfaatan aplikasi ini dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan madrasah masih sangat terbatas. Guru belum banyak mengintegrasikan Duolingo sebagai media ajar yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran berbasis teknologi dan praktik pembelajaran di lapangan yang belum inovatif. Hal ini memunculkan pertanyaan penting mengenai apakah penggunaan Duolingo benar-benar dapat memberikan pengaruh terhadap

¹⁴ Jepri Nugrawiyati, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah," *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, Vol. 3, No. 2 (2015), hlm. 144–156, <https://doi.org/10.35888/el-wasathiya.v3i2.2012>.

peningkatan motivasi belajar siswa di mata pelajaran bahasa Arab, khususnya di tingkat madrasah aliyah.

Selain motivasi, hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan keberhasilan suatu metode atau media pembelajaran. Dalam konteks ini, belum banyak kajian yang secara khusus mengevaluasi sejauh mana penggunaan Duolingo berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Arab. Hasil belajar yang dimaksud mencakup pemahaman konsep, penguasaan kosakata, dan kemampuan menerapkan struktur bahasa secara praktis, yang tercermin dari nilai akademik siswa.¹⁵ Meskipun beberapa studi menunjukkan bahwa Duolingo dapat membantu penguasaan kosakata dan struktur kalimat, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji apakah peningkatan motivasi yang dihasilkan oleh aplikasi ini juga sejalan dengan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

Permasalahan menjadi semakin terfokus ketika ditarik ke konteks lokal, yaitu Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir, yang belum pernah menjadi objek penelitian serupa. Kondisi siswa, budaya belajar, dan pendekatan pembelajaran di lembaga ini memiliki karakteristik tersendiri yang menuntut adanya kajian empiris secara langsung. Ketiadaan data atau temuan sebelumnya di lingkungan madrasah tersebut menambah urgensi untuk dilakukan penelitian yang mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap

¹⁵ Ritonga dkk., "Duolingo: An Arabic Speaking Skills' Learning Platform for Andragogy Education," *Education Research International*, hlm. 5 <https://doi.org/10.1155/2022/7090752>

kebutuhan siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game edukasi Duolingo dengan motivasi belajar serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di madrasah ini. Dengan mengkaji dua variabel dependen sekaligus (motivasi dan hasil belajar) dalam satu kerangka penelitian, diharapkan penelitian ini dapat menjawab pertanyaan yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu, serta memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif di madrasah.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game edukasi Duolingo dengan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir?
2. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game edukasi Duolingo dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman empiris dan terukur mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap aspek motivasi dan hasil belajar siswa. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game edukasi Duolingo dengan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir.
2. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game edukasi Duolingo dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam kajian media pembelajaran berbasis teknologi serta psikologi pendidikan yang berfokus pada motivasi dan hasil belajar. Dengan mengkaji hubungan antara penggunaan game edukasi seperti Duolingo dan dua variabel penting dalam proses belajar yaitu motivasi serta hasil belajar penelitian ini memberikan landasan empiris baru dalam kerangka teori behavioristik dan konstruktivistik yang sering digunakan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya literatur tentang pembelajaran bahasa Arab, yang selama ini lebih banyak didominasi oleh pendekatan tradisional dan minim inovasi teknologi. Dalam konteks penelitian terdahulu, penelitian ini memperluas ruang lingkup kajian yang sebelumnya hanya berfokus pada pembelajaran bahasa asing secara umum (seperti bahasa Inggris), dengan membawa fokus khusus pada bahasa Arab di lingkungan madrasah. Dengan

demikian, penelitian ini juga berpotensi menjadi rujukan teoritis bagi studi-studi lanjutan yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis aplikasi dengan pendekatan gamifikasi dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, terutama guru, siswa, dan pengelola lembaga pendidikan.

1. Bagi guru bahasa Arab, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Melalui penggunaan aplikasi Duolingo, guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal.
2. Bagi siswa, penggunaan media berbasis game edukasi akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara konseptual tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis.
3. Di sisi lain, bagi pengambil kebijakan di lembaga pendidikan seperti kepala madrasah dan Kementerian Agama, temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam merancang kebijakan integrasi teknologi pembelajaran ke dalam kurikulum madrasah.

Dengan pendekatan yang berbasis bukti (evidence-based), hasil penelitian ini juga dapat mendorong penyusunan program pelatihan guru serta pengadaan sarana pendukung pembelajaran digital di madrasah. Secara lebih luas, penelitian ini turut mendukung agenda transformasi pendidikan nasional menuju sistem pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan berbasis teknologi.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang secara spesifik dibatasi agar pembahasan tetap fokus, terarah, dan tidak melebar ke luar konteks tujuan utama yang telah ditetapkan. Secara substantif, penelitian ini berada dalam ranah pendidikan dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada hubungan antara pemanfaatan game edukasi berbasis aplikasi, yaitu Duolingo, dengan dua variabel utama yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Ruang lingkup ini dibatasi secara tematik pada penggunaan Duolingo sebagai media pembelajaran alternatif, sehingga bentuk game edukasi lain yang tidak berbasis aplikasi tersebut tidak akan dikaji. Selain itu, penelitian ini juga secara eksplisit mengkaji bagaimana game edukasi ini mampu memengaruhi dorongan intrinsik maupun ekstrinsik siswa untuk belajar, serta pengaruhnya terhadap capaian akademik yang terukur melalui nilai atau skor hasil evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

Secara spasial, penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Perguruan Muallimat Cukir, yang menjadi lokasi tunggal untuk pengumpulan data. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk

digeneralisasi secara menyeluruh ke madrasah lain dengan karakteristik yang berbeda, melainkan sebagai studi kasus yang dapat menjadi acuan kontekstual. Dari sisi populasi, fokus penelitian terbatas pada siswa yang telah menggunakan Duolingo dalam proses pembelajaran bahasa Arab, sehingga siswa yang belum pernah menggunakan aplikasi ini atau mata pelajaran lain di luar bahasa Arab tidak termasuk dalam cakupan penelitian.

Penelitian ini tidak membahas aspek teknis pengembangan aplikasi Duolingo, seperti desain sistem, pemrograman, maupun fitur internal yang bersifat teknologis. Di luar itu, aspek afektif dan sosial siswa yang tidak secara langsung berhubungan dengan motivasi atau hasil belajar, seperti kecemasan, lingkungan keluarga, atau status sosial ekonomi, juga tidak menjadi bagian dari kajian. Dengan demikian, ruang lingkup penelitian ini difokuskan hanya pada aspek hubungan antara penggunaan Duolingo sebagai media pembelajaran, dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab, agar penelitian berjalan secara efisien, terfokus, dan tetap dalam jalur metodologis yang tepat.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab utama yang saling berkaitan dan membentuk alur berpikir yang sistematis dari awal hingga akhir penelitian.

Bab I Pendahuluan: berisi latar belakang penelitian yang menjelaskan konteks, fenomena, dan urgensi topik yang dikaji, diikuti oleh identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup

penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini membentuk landasan awal dan arah penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka: menyajikan landasan teori yang relevan dengan variabel penelitian, yaitu teori tentang game edukasi, motivasi belajar, dan hasil belajar, serta teori pembelajaran bahasa Arab. Bab ini juga mencakup hasil penelitian terdahulu yang mendukung studi ini, serta kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian: menguraikan pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hubungan antar variabel secara kuantitatif.

Bab IV Hasil dan Pembahasan: menyajikan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan, termasuk statistik deskriptif dan inferensial, serta pembahasan secara komprehensif yang menghubungkan hasil temuan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

Bab V Penutup: berisi simpulan dari hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah, serta saran yang dapat diberikan bagi praktisi pendidikan, pengembang media pembelajaran, dan peneliti selanjutnya.