



## Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Podcast pada Game Roblox: Pendekatan Kualitatif Deskriptif

Radiatul Fitriyah<sup>1</sup>, Nurul Elmira Harmeilinda<sup>2</sup>

---

### Korespondensi:

[fitriyahradiatul@gmail.com](mailto:fitriyahradiatul@gmail.com)

### Afiliasi:

Institut Sains Al-Qur'an Syekh  
Ibrahim Rokan Hulu, Indonesia<sup>1</sup>

[fitriyahradiatul@gmail.com](mailto:fitriyahradiatul@gmail.com)

MAS ASSALAM Naga Beralih,  
Indonesia<sup>2</sup>

[harmeielmira@gmail.com](mailto:harmeielmira@gmail.com)

### Abstrak:

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, integrasi antara *podcast* edukatif dan *game online* seperti Roblox menjadi fenomena yang cukup menarik untuk dikaji saat ini, mengingat karakteristik keduanya yang interaktif dan komunikatif. Penelitian ini membahas bagaimana persepsi mahasiswa generasi Z terhadap pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *podcast* yang tersedia dalam game Roblox. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa seluruh Indonesia yang bermain *podcast* dalam game Roblox. Data dikumpulkan melalui Angket (kuesioner terbuka), teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa belajar seperti ini dapat menarik minat mahasiswa setidaknya 13 dari 20 orang yang mengisi kuisisioner. 26% mengatakan ini adalah sesuatu yang sangat menarik dan bagus, 37% mengatakan ini merupakan sebuah inovasi yang menarik untuk belajar bahasa Arab, 55% mengatakan hal ini dapat meningkatkan motivasi untuk belajar Bahasa Arab. Kelebihan yang dirasakan dari metode ini 30% mengatakan metode pembelajaran bahasa seperti ini mampu membangkitkan semangat belajar dan tidak membosankan, 45% mengatakan belajar seperti ini seru bahkan tidak terasa seperti belajar karena bisa belajar sambil bermain game. Kendala pada jaringan internet yang kurang stabil menjadi faktor penghalang terbesar, sehingga membuat suara terdengar putus-putus yang dirasakan saat belajar Bahasa Arab melalui *Podcast* pada game Roblox, 50% dari audiens memberikan komentar demikian. Kendala lainnya yaitu karena tidak bisa melihat langsung pengucapan guru sehingga tidak bisa menirukan gerakan bibir agar dapat menirukan ucapan yang benar, dan tidak adanya tulisan yang ditampilkan seperti di papan tulis untuk kosa kata atau kalimat yang disampaikan.

### Kata Kunci :

*Bahasa Arab; Game Online; Podcast; Roblox*

---

### A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini telah banyak terbantu oleh pesatnya perkembangan teknologi digital, terkhusus dalam pembelajaran bahasa asing pada mahasiswa generasi z yang mana mereka sudah sangat akrab dengan kemajuan teknologi digital serta lihai dalam menggunakannya. Salah satu inovasi pembelajaran yang kini mulai banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media digital interaktif seperti *podcast* dan *game online*. *Podcast* dan *game online* dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keikutsertaan, serta pemahaman mahasiswa terhadap materi Bahasa asing yang sedang dipelajari.

Sejalan dengan pemaparan di atas, Abdul Wahab (2016) berpendapat bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan memperkaya pengalaman mahasiswa melalui penyajian materi yang lebih kontekstual dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, integrasi antara *podcast*

edukatif dan *game online* seperti Roblox menjadi fenomena yang cukup menarik untuk dikaji saat ini, mengingat karakteristik keduanya yang interaktif dan komunikatif. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Kusuma yang mengatakan bahwa pengajar bisa menggunakan *Podcast* sebagai alternatif dalam membuat media pembelajaran yang menghibur dan menarik (Amalia, 2021). *Podcast* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di era digital, bukan hanya karena *podcast* dapat menyajikan pembelajaran yang menghibur dan menarik, namun juga karena kemudahan akses yang dapat dijangkau oleh mahasiswa di mana pun dan kapan pun. Penggunaan media *podcast* juga menandakan bahwa proses pembelajaran bahasa dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat terlepas dari stigma bahwa belajar bahasa asing itu sulit dan membosankan. Ditambah lagi bahasa Arab yang dinilai sangat kaku, agamis, dan merupakan Bahasa simbol dari umat Islam (Anisyah & Hendra, 2023).

Menurut hasil penelitian Mayangsari & Tiara, (2019) media pembelajaran berbasis online yang saat ini banyak diikuti peserta didik adalah *podcast* berupa suara digital yang terdapat dalam aplikasi sehingga mudah disimpan dan diputar kapan saja (Mayangsari & Tiara, 2019). Menurut Nurullah, *Podcast* mulai banyak diminati oleh kalangan remaja hingga dewasa selama beberapa tahun terakhir (Anisyah & Hendra, 2023). *Podcast* dapat digunakan untuk mengulang materi dan memperbaiki pemahaman. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Zaidatul Laili Maghfiroh 2022) Juga memaparkan hasil yang sejalan, yaitu menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar mengetahui dan menggunakan *podcast*. *Podcast* dianggap inovatif sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis audio. Dengan *podcast*, para pelajar menyadari pentingnya belajar bahasa Arab untuk masa depan mereka.

*Podcast* dinilai memiliki keunggulan karena mampu menyajikan model berbicara yang autentik dan kontekstual, memberikan stimulus audio yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara siswa (Muliatik & Alwashliyah, 2024). Goldman (2018) menjabarkan bahwa *podcast* memiliki manfaat antara lain: *podcast* dapat digunakan sebagai sumber pengajaran yang inovatif bagi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas; *podcast* membantu proses belajar siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, *podcast* mampu meningkatkan kesiapan guru dalam proses persiapan sebelum mengajar; serta *podcast* menjadi alat pembelajaran digital dengan nilai praktis di lingkungan kelas (Pratiwi et al., 2022).

Menurut (Fauzi, 2019) *game* berbasis online adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui perangkat teknologi atau mesin yang saling terhubung dalam satu jaringan, yaitu internet (Fauzi, 2019). Saat ini Roblox menjadi salah satu *game online* yang paling banyak dilirik oleh kalangan mahasiswa generasi Z. Furqon (2020) juga mengatakan bahwa Roblox merupakan *game online* yang sangat adiktif karena menawarkan berbagai macam permainan dalam satu platform, sehingga membuat pemain terus tertarik untuk memainkannya tanpa henti. Roblox, yang awalnya dikenal sebagai platform permainan daring berbasis komunitas, kini berkembang menjadi ruang kreatif yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi satu sama lainnya, dapat berkolaborasi, dan bahkan belajar melalui simulasi dan aktivitas edukatif. Ketika *podcast* pembelajaran bahasa Arab diintegrasikan ke dalam lingkungan *game* ini, tercipta pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan.

Surbakti menyatakan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian anak muda maupun pelajar. Sementara itu, menurut Barata, Roblox dikenal sebagai salah satu permainan survival shooter terbaik yang dapat dimainkan melalui ponsel. Furqon menambahkan bahwa Roblox merupakan *game online* yang sangat adiktif karena menawarkan berbagai macam permainan dalam satu platform, sehingga membuat pemain terus tertarik untuk memainkannya tanpa henti (Mubaroq & Yohamintin, 2025). Namun demikian, efektivitas serta penerimaan mahasiswa terhadap model pembelajaran semacam ini masih perlu diteliti lebih lanjut. Persepsi mahasiswa menjadi faktor penting karena dapat memengaruhi motivasi belajar, keterlibatan kognitif, dan keberhasilan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Persepsi memainkan peran penting dalam konteks pembelajaran karena menjadi pintu gerbang utama bagi individu untuk memahami dunia sekitar dan mengasimilasi informasi. Beberapa teori dan konsep yang menjelaskan pentingnya persepsi dalam pembelajaran melibatkan pemahaman, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Salah satunya adalah teori Astin yang menyatakan bahwa keterlibatan

siswa merupakan aspek yang penting dalam proses belajar. Teori ini mengatakan bahwa siswa yang melibatkan diri terhadap lingkungan belajarnya untuk mendapat pengalaman belajar. Mahasiswa yang aktif terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar kelas, cenderung memiliki persepsi yang lebih positif terhadap pembelajaran mereka (Az et al., 2024).

Melihat antusias mahasiswa yang begitu besar dalam bermain game Roblox saat ini membuat peneliti sangat tertarik untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab yang dilakukan melalui *podcast* pada game Roblox. Dari beberapa penelitian serupa yang telah peneliti paparkan di atas, maka terdapat perbedaan fokus kajian yang telah peneliti lakukan, perbedaan ini terletak pada tujuan penelitian yang lebih memfokuskan pada persepsi mahasiswa generasi Z terhadap pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *podcast* yang tersedia dalam game Roblox, khususnya dalam pembelajaran yang melibatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab (*Maharah Kalam*).

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Arab melalui *podcast* pada *game Roblox*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali pandangan, pengalaman, dan penilaian subjek penelitian terhadap fenomena yang diteliti secara alamiah. Menurut Moleong penelitian kualitatif berupaya memahami makna yang terdapat di balik perilaku, persepsi, dan tindakan individu. Dalam konteks ini, peneliti berusaha mencari tahu lebih jauh bagaimana persepsi mahasiswa terhadap efektivitas, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media *podcast* dalam *game Roblox* sebagai sarana pembelajaran bahasa Arab sebagai Bahasa asing. Dalam penelitian ini peneliti akan berpartisipasi langsung guna melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab dan melakukan pengamatan fakta terkait dengan kejadian yang ada dalam kegiatan *podcast* dalam game Roblox, dimana peneliti melakukan praktik langsung terkait dengan pengajaran bahasa Arab (Moleong, 2017).

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa seluruh Indonesia yang bermain *podcast* dalam game Roblox, subjek dipilih secara acak yang peneliti ditemui di game dan telah mengikuti pembelajaran bahasa Arab melalui *podcast* pada *game Roblox*. Jumlah partisipan ditentukan menggunakan teknik *random sampling*, yaitu pemilihan informan secara acak Data dikumpulkan melalui Angket (kuesioner terbuka). Hal ini bertujuan untuk menjangkau persepsi umum mahasiswa terkait efektivitas, kemudahan, dan tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kuesioner, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016). Observasi partisipatif Dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana mahasiswa berinteraksi melalui *podcast* dan aktivitas dalam *game Roblox* selama proses pembelajaran. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci, dengan bantuan instrumen pendukung berupa panduan wawancara, angket persepsi mahasiswa yang diisi melalui google formulir. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam proses pembelajaran, Dokumentasi juga menjadi data pendukung dalam penelitian ini, yang mana dokumen yang digunakan yaitu berupa foto kegiatan pembelajaran, dan hasil jawaban kuesioner yang tersimpan di google drive. Kemudian, data akan dianalisis secara terus menerus dan interaktif di setiap tahap penelitian, teknik ini dinamakan dengan Matthew B. Milless dan A. Michael Huberman, di antaranya: Koreksi data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan (Huberman & Miles, 2002).

*Pertama*, kegiatan yang akan dilakukan yaitu menuliskan serta mengumpulkan data penelitian berupa dokumentasi proses kegiatan belajar mengajar. *Kedua*, pereduksian data, yang mana hasil dari kuesioner di google formulir diidentifikasi dan ditandai, serta diberi catatan. Setelah itu, diverifikasi guna menentukan topik utama pada pembahasan. *Ketiga*, data akan disajikan dalam bentuk teks deskripsi secara rinci dalam bentuk laporan penelitian atau artikel. *Keempat*, penarikan kesimpulan, di sini peneliti akan menginterpretasi data penelitian yang didapatkan. Selanjutnya tahap terakhir yaitu validasi informasi atau data, tahap ini akan

membantu meningkatkan ketepatan penelitian melalui triangulasi, yaitu memanfaatkan berbagai sumber yang ada, sumber informasi dan waktu.

### C. HASIL & PEMBAHASAN

#### Pemaparan data

Hasil analisis data dari kuesioner pada bagian pertama menunjukkan bahwa (lihat Tabel 1) mahasiswa yang bermain podcast di Roblox dan mengikuti pembelajaran Bahasa arab memiliki persepsi yang baik tentang penggunaan podcast melalui Roblox dalam Bahasa Arab yang sudah peneliti laksanakan. Dari 20 mahasiswa yang mengisi kuisisioner, pada pernyataan pertama "Pembelajaran bahasa Arab melalui podcast di Roblox menarik perhatian saya" 10 mahasiswa memilih sangat setuju, 7 memilih setuju, 1 ragu-ragu, 2 tidak setuju. Pada pernyataan kedua "Media podcast di Roblox membuat saya lebih termotivasi untuk belajar bahasa Arab" 9 mahasiswa memilih sangat setuju, 9 setuju, 3 ragu-ragu dan 1 tidak setuju. Kemudian pada pernyataan ke tiga "Saya merasa pembelajaran di Roblox lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional." 8 memilih sangat setuju, 10 setuju, 1 ragu-ragu, 1 tidak setuju. Pernyataan keempat "Podcast dalam game Roblox membantu saya memahami kosa kata bahasa Arab dengan mudah" 7 sangat setuju, 7 setuju, 2 ragu-ragu, 1 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju. Pernyataan kelima "Instruksi dan materi podcast mudah diikuti" 6 sangat setuju, 7 setuju, 4 ragu-ragu, 2 tidak setuju, 1 sangat tiak setuju. Pernyataan keenam "Saya dapat mengingat kosa kata bahasa Arab lebih lama setelah mendengarkannya dalam game." 9 sangat setuju, 6 setuju, 3 ragu-ragu, 1 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju. Pernyataan ketujuh "Penggunaan Roblox memungkinkan saya berinteraksi dengan teman saat belajar bahasa Arab" 10 sangat setuju, 5 setuju, 3 ragu-ragu, 1 tidak setuju, 1 sangat tidak setuju. Pernyataan kedelapan "Fitur dalam Roblox (chat, avatar, misi) mendukung proses pembelajaran bahasa Arab" 8 memilih sangat setuju, 7 setuju, 2 ragu-ragu, 2 tidak setuju, sangat tidak setuju 1. Pernyataan kesembilan "Saya merasa percaya diri menggunakan bahasa Arab setelah belajar melalui Roblox." 7 sangat setuju, 10 setuju, 2 ragu-ragu, sangat tidak setuju 1. Kemudian pada pernyataan kesepuluh "Secara umum, saya puas dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan podcast di Roblox" 8 sangat setuju, 10 setuju, 1 ragu-ragu, 1 tidak setuju.

**Table 1.** Persepsi mahasiswa terkait pembelajaran bahasa Arab melalui *Podcast* pada game Roblox.

| No. | Pernyataan  | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Ragu-ragu | Setuju | Sangat Setuju |
|-----|---|---------------------|--------------|-----------|--------|---------------|
| 1.  | Pembelajaran bahasa Arab melalui <i>podcast</i> di Roblox menarik perhatian saya.           |                     | 2            | 1         | 7      | 10            |
| 2.  | Media <i>podcast</i> di Roblox membuat saya lebih termotivasi untuk belajar bahasa Arab.    |                     | 1            | 3         | 9      | 9             |
| 3.  | Saya merasa pembelajaran di Roblox lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.     |                     | 1            | 1         | 10     | 8             |
| 4.  | <i>Podcast</i> dalam game Roblox membantu saya memahami kosa kata bahasa Arab dengan mudah. | 1                   | 1            | 2         | 9      | 7             |
| 5.  | Instruksi dan materi <i>podcast</i> mudah diikuti.  | 1                   | 2            | 4         | 7      | 6             |
| 6.  | Saya dapat mengingat kosa kata bahasa Arab lebih lama setelah mendengarkannya dalam game.   | 1                   | 1            | 3         | 6      | 9             |
| 7.  | Penggunaan Roblox memungkinkan saya berinteraksi dengan teman saat belajar bahasa Arab      | 1                   | 1            | 3         | 5      | 10            |
| 8.  | Fitur dalam Roblox (chat, avatar, misi) mendukung proses pembelajaran bahasa Arab.          | 1                   | 2            | 2         | 7      | 8             |

|     |  |  |   |   |    |   |
|-----|--|--|---|---|----|---|
| 9.  | Saya merasa percaya diri menggunakan bahasa Arab setelah belajar melalui Roblox.             |  | 1 | 2 | 10 | 7 |
| 10. | Secara umum, saya puas dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan <i>podcast</i> di Roblox. |  | 1 | 1 | 10 | 8 |

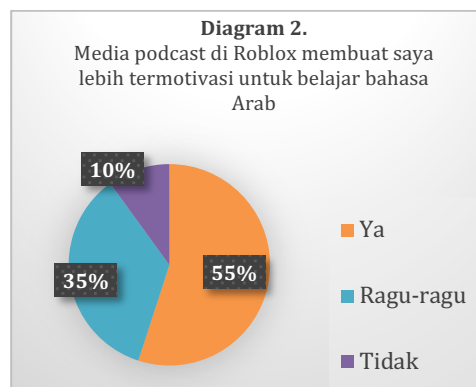
Dari setiap item yang tercantum dalam kuesioner ini menunjukkan bahwa penggunaan game Roblox dapat menarik minat setidaknya 13 dari 20 mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *podcast* di game Roblox.

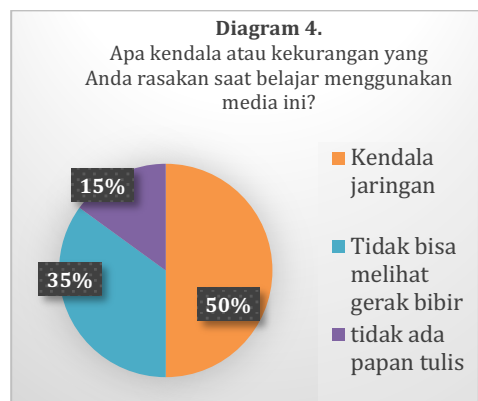
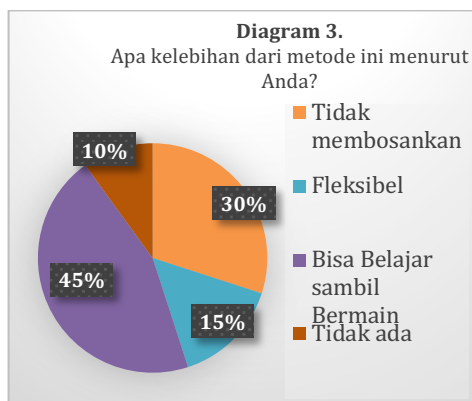
Kemudian pada bagian kedua pada kuesioner yang terdiri dari tiga pertanyaan dan satu pernyataan yang akan dijawab oleh mahasiswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui *podcast*. Pertanyaan pertama (lihat diagram 1) “Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan *podcast* dalam game Roblox untuk belajar bahasa Arab?” dari pertanyaan ini ada empat golongan jawaban yang dapat dirangkum, dari 20 mahasiswa. 5 orang menjawab ini adalah sesuatu yang sangat menarik dan bagus (26%). 7 orang menjawab Penggunaan game roblox sebagai media pembelajaran bahasa arab merupakan inovasi yang baik untuk belajar (37%). 6 orang menjawab hal ini membantu dalam memperlancar bahasa arab serta membantu dalam menemukan teman-teman dengan minat yang sama(31%), dan 2 lainnya menjawab hal ini kurang efisien (6%).

Pada pernyataan kedua (lihat diagram 2) “Media *podcast* di Roblox membuat saya lebih termotivasi untuk belajar bahasa Arab” dari pertanyaan ini ada tiga golongan jawaban yang dapat dirangkum, dari 20 mahasiswa. 11 orang menjawab iya, belajar melalui *podcast* di game Roblox membuat saya lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Arab (55%). 7 menjawab ragu-ragu (35%), dan 2 lainnya menjawab tidak (10%).

Pada pertanyaan ketiga (lihat diagram 3) “Apa kelebihan dari metode ini menurut Anda?” dari pertanyaan ini ada lima golongan jawaban yang dapat dirangkum, dari 20 mahasiswa. 6 orang menjawab metode pembelajaran bahas seperti ini mampu membangkitkan semangat belajar dan bisa saling belajar dengan teman-teman seluruh Indonesia bahkan dunia sehingga pembelajaran tidak membosankan (30%). 3 orang menjawab interaksi antara pengajar dan pembelajar lebih interaktif serta dapat diakses di mana saja (15%). 9 orang menjawab belajar seperti ini sangat seru bahkan tidak terasa seperti belajar karena bisa belajar sambil bermain game (45%), dan 2 orang lainnya menjawab tidak merasa ada kelebihan pada metode ini (10%).

Kemudian pada pertanyaan keempat (lihat diagram 4) “Apa kendala atau kekurangan yang Anda rasakan saat belajar menggunakan media ini?” dari pertanyaan ini ada empat golongan jawaban yang dapat dirangkum, dari 20 mahasiswa. 10 orang menjawab terkendala oleh jaringan internet yang kurang stabil sehingga membuat suara terdengar putus-putus (50%), 7 orang menjawab tidak bisa melihat langsung pengucapan guru (35%), dan 3 orang menjawab tidak ada tulisan yang ditampilkan seperti di papan tulis untuk kosa kata atau kalimat yang disampaikan (15%).





Dari hasil gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang berpartisipasi pada pembelajaran Bahasa Arab melalui *Podcast* pada game roblox merasakan manfaatnya, namun ada beberapa mahasiswa yang juga merasakan pembelajaran melalui *podcast* pada game Roblox tidak menarik perhatian mereka. Kemudian sebagian besar mahasiswa yang berpartisipasi merasa bahwa belajar seperti ini seru dan menarik, namun ada beberapa kendala serius yang perlu diperbaiki lagi kedepannya, seperti kendala jaringan, adanya papan penampil bahan pelajaran.

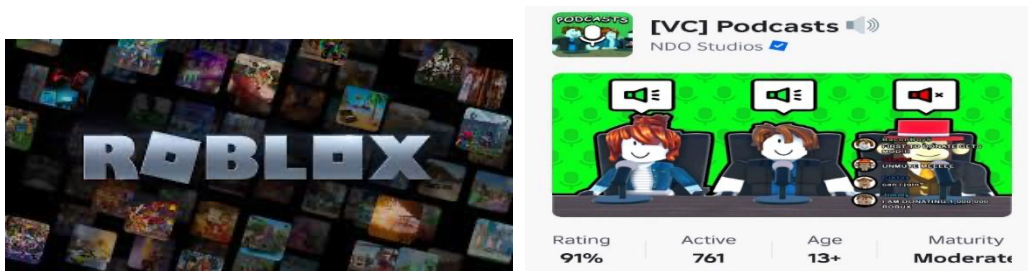
#### Pembahasan

Pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses yang diarahkan untuk membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab, baik untuk memahami teks-teks keagamaan maupun sebagai alat komunikasi dan interaksi sosial secara lisan maupun tulisan (Mustafa, 2020). Menurut Syaifuddin pembelajaran bahasa arab adalah suatu upaya guru mengajarkan materi bahasa Arab kepada siswa meliputi empat aspek kemahiran yaitu istima', kalam, qira'ah dan kitabah dengan tujuan agar siswa mampu menguasai dan menggunakan bahasa tersebut (Syaifudin, 2021). Pembelajaran bahasa Arab merujuk pada proses memperoleh keterampilan berbahasa Arab, baik dalam aspek lisan (percakapan) maupun tulisan (membaca dan menulis). Proses pembelajaran ini mencakup pemahaman terhadap struktur gramatika, kosakata, fonologi, dan konteks budaya yang terkait dengan bahasa Arab. Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab adalah agar individu dapat berkomunikasi dengan lancar dalam bahasa Arab, memahami teks-teks dalam bahasa tersebut, dan memanfaatkan bahasa Arab untuk keperluan studi, kerja, atau interaksi sosial (Sulaiman, 2023). Pendapat lainnya mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk menguasai ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa Arab, seperti muthalaah, muhadatsah, insya, nahwu dan sharaf, sehingga memperoleh kemahiran bahasa yang meliputi empat aspek kemahiran, yaitu kemahiran menyimak, kemahiran membaca, kemahiran menulis, kemahiran berbicara (Aziz Muzayin & Meitia Faramida Sugiharyati, 2023).

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pembelajaran Bahasa Arab pada aspek kemahiran berbicara atau *maharah kalam* melalui *podcast* pada game Roblox, sejalan dengan pemaparan Sulaiman, pada penelitian ini tujuan utama dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah agar mahasiswa yang ikut serta dalam *podcast* pembelajaran bahasa Arab dapat berkomunikasi dengan lancar menggunakan bahasa Arab dengan tema "Ta'aruf".

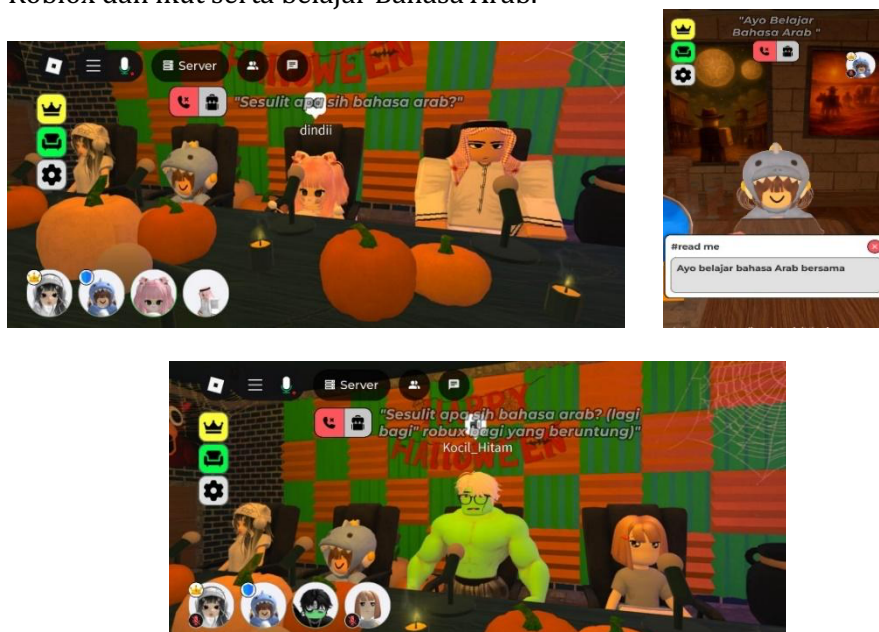
Roblox merupakan platform game online yang menyediakan ekosistem virtual dengan berbagai macam game di dalamnya, sehingga pengguna dapat memainkan berbagai jenis game dan pengalaman interaktif di dalamnya salah satunya termasuk Podcast. Roblox menyediakan berbagai macam game yang dapat diakses dengan mudah sehingga pengguna dapat berfikir kritis, belajar cara memecahkan masalah, bermain Roblox merupakan sebuah hiburan atau solusi mengatasi rasa stress dengan cara yang menyenangkan, perupa dapat dengan mudah berinteraksi dengan berbagai macam pengguna lain di seluruh dunia, juga dapat mengembangkan kreativitas melalui game yang ada di dalam Roblox, serta membuat karakter menggunakan item yang tersedia di roblox seperti rambut, pakaian, aksesoris hingga mimik wajah karakter (Kimitosie & Arif, 2025).





Sumber: Google

Berikut adalah dokumentasi dari proses kegiatan pembelajaran Bahasa Arab yang dilaksanakan melalui podcast pada game Roblox bersama para pemain aktif di server Podcast pada game Roblox dan ikut serta belajar Bahasa Arab.



Dalam proses pembelajaran bahasa Arab melalui podcast pada game Roblox yang peneliti lakukan, mahasiswa yang berpartisipasi akan diberikan pertanyaan oleh host, yang mana peneliti langsung sebagai pengajar yang berperan sebagai host dalam podcast tersebut. Mahasiswa diberikan pertanyaan terkait nama, usia, asal universitas, asal daerah dan biodata diri lainnya menggunakan Bahasa Arab, kemudian jika mahasiswa tidak dapat menjawab atau masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan menggunakan bahasa Arab maka pengajar akan memberitahu bagaimana cara menjawab pertanyaan tersebut dengan baik dan benar, kemudian ada beberapa mufradat terkait biodata diri yang diajarkan kepada mahasiswa, setelah mereka berhasil menjawab menggunakan Bahasa Arab kemudian mahasiswa diminta untuk menanyakan hal yang sama menggunakan Bahasa Arab kepada host atau partisipan lain yang ada di dalam *podcast* pada waktu yang sama.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Arab melalui podcast pada game Roblox yang peneliti lakukan ini sejalan dengan pendapat Jamil, yang mengatakan bahwasannya menggunakan aplikasi interaktif di era society 5.0 merupakan salah satu solusi alternatif untuk mengajarkan bahasa Arab kepada peserta didik secara online. Dengan penyusunan materi berbasis aplikasi ini, diharapkan keterbatasan serta kesulitan yang dihadapi pendidik dan peserta didik dapat terurai dan mampu mencapai tujuan utama pembelajaran bahasa Arab, yaitu menjadi salah satu bahasa komunikasi yang dikuasai peserta didik (Jamil & Agung, 2022). Kemudian pendapat dari Hasan dan Hoon juga mendukung penggunaan *podcast* dalam penelitian ini, mereka mengatakan bahwa *Podcast* dipilih

karena menawarkan keunggulan dibanding media pembelajaran lain, seperti fleksibilitas waktu (asynchronous), fokus pada ekspresi vokal, dan lingkungan latihan yang bebas tekanan audiens. Mahasiswa dapat merekam, mengulang, dan mengevaluasi sendiri performa mereka, mendukung pembelajaran reflektif (Novia et al., 2025).

Penggunaan *podcast* khususnya di Indonesia sendiri sudah mulai berkembang dan diminati oleh masyarakat, dikarenakan *podcast* pada dasarnya adalah sebuah media penyiaran yang berisi tentang informasi. Umumnya *podcast* dikenal sebagai rekaman suara yang dapat didengarkan kapan saja, namun saat ini juga terdapat *podcast* yang berbentuk visual (Syafrina, 2022). Darmuki dan Hariyadi mengungkapkan Dalam *podcast* juga terdapat variasi gaya komunikasi, tentunya hal ini akan memengaruhi keterampilan berbicara.

Mengingat keterampilan berbicara begitu fundamental untuk dikuasai oleh mahasiswa, *podcast* tepat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara untuk mengimbangi pembelajaran yang masih konvensional. Rahman dan Azwan menjelaskan, mahasiswa dapat mengakses *podcast* dengan mendengarkan percakapan bahasa secara mandiri yang dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan bahasa, meniru cara berbicara, dialek, dan pengucapan, serta dapat berlatih berbicara secara berpasangan (Ummul et al., 2022). Kemudian Paggabean dkk mengungkapkan Karakteristik *podcast* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja memungkinkan pembelajaran berlangsung secara kontinyu, menciptakan ekosistem belajar yang tidak dibatasi oleh batasan ruang dan waktu tradisional (Mardi et al., 2025). Hal ini terbukti dari data penelitian yang dapat dilihat pada hasil pernyataan ketiga (lihat diagram 3) "Apa kelebihan dari metode ini menurut Anda?" dari pertanyaan ini 6 orang menjawab metode pembelajaran bahas seperti ini mampu membangkitkan semangat belajar dan bisa saling belajar dengan teman-teman seluruh Indonesia bahkan dunia sehingga pembelajaran tidak membosankan (30%). 3 orang menjawab interaksi antara pengajar dan pembelajar lebih interaktif serta dapat diakses di mana saja (15%). 9 orang menjawab belajar seperti ini sangat seru bahkan tidak terasa seperti belajar karena bisa belajar sambil bermain game (45%).

#### **D. KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang sudah peneliti paparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari persepsi mahasiswa yang terlibat dalam proses pembelajaran bahwa penggunaan *Podcast* pada game Roblox untuk belajar Bahasa Arab dapat menarik minat mahasiswa setidaknya 13 dari 20 orang yang mengisi kuisioner. 26% memberikan komentar bahwa pembelajaran Bahasa Arab melalui *Podcast* pada game Roblox ini adalah sesuatu yang sangat menarik dan bagus, kemudian 37% memberikan jawaban bahwasanya ini merupakan sebuah inovasi yang menarik dan bagus untuk belajar bahasa Asing khususnya Bahasa Arab. Kemudian 55% berpendapat bahwa belajar melalui *podcast* di game Roblox dapat meningkatkan motivasi untuk belajar Bahasa Arab.

Kelebihan dari metode ini berdasarkan persepsi mahasiswa yang terlibat 30% mengatakan metode pembelajaran bahasa seperti ini mampu membangkitkan semangat belajar dan bisa saling belajar dengan teman-teman seluruh Indonesia bahkan dunia sehingga pembelajaran tidak membosankan dan 15% mengatakan bahwa metode pembelajaran seperti ini mampu menciptakan interaksi antara pengajar dan pembelajar sehingga belajar Bahasa lebih interaktif serta dapat diakses kapanpun di manapun. Kemudian 45% memberikan respon bahwa belajar seperti ini sangat seru bahkan tidak terasa seperti belajar karena bisa belajar sambil bermain game.

Kendala yang banyak dirasakan oleh mahasiswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran ini mengatakan bahwasanya kendala pada jaringan internet yang kurang stabil menjadi faktor penghalang terbesar, sehingga membuat suara terdengar putus-putus yang dirasakan saat belajar Bahasa Arab melalui *Podcast* pada game Roblox, 50% dari audiens memberikan komentar demikian. Kendala lainnya yang dirasakan dalam proses pembelajaran seperti ini yaitu karena tidak bisa melihat langsung pengucapan guru sehingga tidak bisa menirukan gerakan bibir agar dapat menirukan ucapan yang benar, kendala terakhir yang dirasakan yaitu karena tidak ada tulisan yang ditampilkan seperti di papan tulis untuk kosa kata atau kalimat yang disampaikan



## REFERENSI

- Amalia, M. N. (2021). Sebuah Kajian Pustaka: Tren Podcast sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa kedua. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 168–176. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v7i2.1146>
- Anisyah, N., & Hendra, F. (2023). Metode Pembelajaran Audiolingual Dengan Podcast Untuk Meningkatkan Kemahiran Menyimak (Maharat Al-Istima') Pada Mahasiswa Audiolingual Learning Method With Podcasts To Improve Students' (Maharat Al-Istima') Proficiency. *Berajah Journal*, 3(3), 573–582.
- Az, S., Yusra, Z., & Fikri, M. S. (2024). *Persepsi Mahasiswa Ilmu Ekonomi dan Keuangan Islam Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab*. 2(1).
- Aziz Muzayin, & Meitia Faramida Sugiharyati. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini Untuk Memahami Al-Qur'an. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(1), 41–53. <https://doi.org/10.33511/ash-shobiy.v2n1.41-53>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 2(1), 61.
- Huberman, A. M., & Miles, M. B. (2002). *The Qualitative Researches Companion*. Sage Publications.
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 38–51. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>
- Mardi, M., Putri, D. E., Yasmanelly, Y., & Syofiani, S. (2025). Efektivitas Podcast Edukatif sebagai Media Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 481–493. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6711>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>
- Moleong, L. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa. (2020). *Lughat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab Dinamika Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. 1(2), 56–71.
- Novia, L., Hajar, A., Noni, N., Muhayyang, M., & Asriati, A. (2025). Berbicara untuk Didengar: Pemanfaatan Podcast dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 5(1), 22–29. <https://doi.org/10.31294/abdikom.v5i1.9239>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaiman, E. (2023). Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula). *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 142–151. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.761>
- Syafrina, A. E. (2022). Penggunaan Podcast Sebagai Media Informasi Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 4(2), 10–22. <https://doi.org/10.31599/komaskam.v4i2.1680>
- Syaifudin. (2021). Kpba Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 7(1), 42–52. <https://doi.org/10.37567/jie.v7i1.419>
- Ummul, Q., Nini, I., Prima, Gusti, Y., & Irwan Baadila. (2022). Pengaruh Podcast (Siniar) Youtube terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara The Effect of Youtube Podcast on Increasing Speaking Skills. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(2), 351–359.