

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PENDEKATAN  
GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA  
KELAS VII SMP IT MUHAMMADIYAH AN-NAJAH JATINOM  
KLATEN**



**TESIS**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Guna Memenuhi Sebagai Persyaratan Pengajuan Tesis

Disusun Oleh:

Nama : Bellah Asa O'Neal Elmi

NIM : 23204021022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**TAHUN 2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM : 23204021022  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 16 Juni 2025  
Saya menyatakan,



Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM: 23204021022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM : 23204021022  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Juni 2025  
Saya menyatakan,



Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM: 23204021022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM : 23204021022  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan ini, bahwa sesungguhnya saya tidak menuntut kepada program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah Starta Dua, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut dikarenakan penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran atas Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Saya menyatakan,



Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM: 23204021022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2132/Un.02/DT/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PENDEKATAN GAMIFIKASI  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS VII SMP IT  
MUHAMMADIYAH AN-NAJA>H JATINOM KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BELLAH ASA O'NEAL ELMI, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204021022  
Telah diujikan pada : Rabu, 09 Juli 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

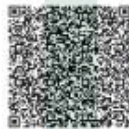
### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketma Sidang

Dr. Nasiruddin, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 688acc6799736



Penguji I

Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6889bad1e938c



Penguji II

Dr. Rohmatin Lukhik Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 688445637277c



Yogyakarta, 09 Juli 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 688aef510cbaf

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS  
PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
SISWA KELAS VII SMP IT MUHAMMADIYAH AN-NAJA>H JATINOM  
KLATEN

Nama : Bellah Asa O'Neal Elmi  
NIM : 23204021022  
Prodi : PBA  
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Penguji I : Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.

Penguji II : Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 9 Juli 2025

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 96.33/A

IPK : 3.89

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten”**

Yang ditulis oleh:

Nama	: Bellah Asa O'Neal Elmi
NIM	: 23204021022
Jenjang	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 19 Juni 2025  
Pembimbing,



Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.  
NIP. 19820711 000000 1 301

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN MOTTO

تَعَلَّمُوا الْعَرَبِيَّةَ؛ فَإِنَّهَا تَزِيدُ فِي الْمُرُوءَةِ، وَتُثَبِّتُ الْعَقْلَ<sup>1</sup>

“Pelajarilah bahasa arab, karena bahasa arab itu menambahkan sikap *murū’ah* (menjaga sikap yang baik dan berhati-hati) dan menguatkan akal”

(Umar Bin Khattab)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

(مجلة الحكمة, ١٤١٧) النحو العربي قبل أبي الأسود الدؤلي, الحمد, غانم قدوري<sup>1</sup> hlm 412

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, yang tertanggal 22 Januari 1988 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah:

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf, sedangkan dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf serta tanda sekaligus. Daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin adalah sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Ṣa</i>	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ḥa</i>	ḥ	Ha (dengan titik di atas )
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Ẓal</i>	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Ẓal</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	ḍ	De (dengan titik di bawah)

ط	<i>Ṭa</i>	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>‘Ain</i>	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	<i>Gain</i>	g	Ge
ف	<i>Fa</i>	f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	q	Ki
ك	<i>Kaf</i>	k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	m	Em
ن	<i>Nun</i>	n	En
و	<i>Wau</i>	w	We
ه	<i>Ha</i>	h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	‘	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

### a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	كَتَبَ	Kataba
2.	ذُكِرَ	Žukira
3.	يَذْهَبُ	Yazhabu

#### a. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, maka transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Keterangan
أ ... ي	Fathah dan ya	Ai	a dan i
أ ... و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	كَيْفَ	Kaifa
2.	حَوْلَ	Ḥaula

#### b. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, sebagai berikut:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Keterangan
أ ... ي ...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إ ... ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ ... و	Dammah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	قَالَ	Qāla
2.	قِيلَ	Qīla
3.	يَقُولُ	Yaqūlu
4.	رَمَى	Ramā

#### c. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah terdapat dua jenis, yaitu:

- 1) Ta Marbutah hidup atau yang mendapatkan harakat fathah, kasrah, atau dammah transliterasinya adalah /t/.
- 2) Ta Marbutah mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah /h/.
- 3) Apabila pada suatu kata sandang /a/ serta bacaan kedua kata tersebut terpisah maka Ta Marbutah ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	Rauḍah al-aṭfāl
2.	طَلْحَةُ	Ṭalḥah

#### d. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau Tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda yaitu tanda syaddah atau tasydid. Dalam transliterasinya tanda Syaddah dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	رَبَّنَا	Rabbana
2.	نَزَّلَ	Nazzala

#### e. Kata Sandang

Kata sandang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan huruf alif lam. Namun, dalam transliterasinya kata sandang dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dengan kata sandang yang diikuti dengan huruf *qamariyah*. Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Sedangkan, kata sandang yang diikuti dengan huruf *qamariyah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti dengan huruf *syamsiyah* atau *qamariyah*, kata sandang ditulis dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata sambung.

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	الرَّجُلُ	Ar-rajulu
2.	الْجَلَالُ	Al-Jalālu

#### f. Hamzah

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, namun hal ini hanya berlaku jika hamzah terletak di tengah atau di akhir kata. Apabila hamzah terletak di awal kata maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa huruf alif.

Perhatikan contoh berikut ini:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	أَكَلَ	Akala
2.	تَأْخُذُونَ	Ta'khuzūna
3.	النَّوْءُ	An-Nau'u

#### g. Huruf Kapital

Sistem penulisan bahasa Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam transliterasinya huruf kapital tetap berla, ku sebagaimana penulisan yang sesuai EYD, seperti huruf kapital dalam permulaan kalimat ataupun nama. Apabila nama didahului dengan kata sandang maka yang ditulis dengan huruf kapital ialah nama tersebut bukan kata sandangnya.

Penggunaan huruf kapital pada kata “Allah” hanya berlaku apabila dalam tulisan Arabnya lengkap namun bila disatukan dengan kata lain maka terdapat huruf ataupun harakat yang dihilangkan. Dengan demikian huruf kapital tidak berlaku.

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ	Wa mā Muhammadun illā rasūl
2.	الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ	Al-ḥamdu lillahi rabbil ‘ālamīna

#### h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata baik itu *fi’il*, *isim*, ataupun *harf* ditulis secara terpisah. Namun, terdapat kata-kata tertentu yang dalam penulisannya sudah lazim dirangkai dengan kata lain dikarenakan adanya huruf ataupun harakat yang dihilangkan. Oleh karenanya dalam penulisan transliterasinya dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dipisahkan per kata atau dirangkai.

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	الرَّجُلُ	Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqin / Wa innalāha lahuwa khairur-rāziqin
2.	الْجَلَالُ	Fa aufū al-Kaila wa al-mīzāna / Fa auful-kaila wal mīzāna

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah* segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan cinta kasih, keridhaan, pertolongan, kemudahan, serta kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian tesis ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten”. Shalawat yang diiringi salam selalu tercurahkan kepada inspirator kehidupan dan tauladan umat manusia yakni Nabiullah Muhammad SAW. yang selalu dinanti syafaatnya di hari akhir nanti.

Peneliti menyadari bahwa penulisan penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan arahannya dalam menempuh masa perkuliahan.

4. Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus sebagai Pembimbing Tesis yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, maupun arahan dalam penelitian dan penyusunan tesis ini.
5. Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.Si., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahnya selama menempuh perkuliahan Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
6. Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli materi dalam penelitian ini.
7. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd, M.Pd.I., selaku validator ahli media dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
9. Deni Puji Hartani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah
10. Luluk Hidayati, S.Pd., dan M. Ikhsan Nuryadi selaku guru pengajar mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten, Bapak Ibu guru, karyawan, serta seluruh siswa yang telah membantu dalam penelitian ini.

11. Keluarga tercinta, kedua orang tua, Almarhum Bapak Achmad Warid dan Ibu Siti Fathonah dan Mbak Lien Amalia O'Neal Elmi untuk merekalah tesis ini peneliti persembahkan. Terima kasih atas doa, motivasi dan dukungan yang tak pernah lelah sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini. Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, rezeki berlimpah, umur yang berkah, serta selalu dalam lindungan-Nya.
  12. Teman seperjuangan, sahabat, kerabat dan seluruh teman-teman Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta terkhusus kepada angkatan 2023 Ganjil kelas B.
  13. Serta semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Terakhir, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 15 Juni 2025  
Peneliti,



**Bellah Asa O'Neal Elmi**  
NIM: 23204021022

## ABSTRAK

**Bellah Asa O'Neal Elmi.** Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten. **Tesis: Yogyakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2025.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman bahasa Arab siswa serta rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab. Hal ini diperkuat dengan stigma siswa yang menganggap bahwa belajar bahasa Arab itu sulit. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten. 2) Mengukur efektivitas bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian ini yaitu; Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Teknik analisis data penelitian ini dengan melakukan uji *Paired Sample t-test* dan uji *N-Gain Score* dengan bantuan IBM SPSS 27. Adapun pengujian kelayakan produk melalui penilaian dan saran oleh validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi.

Hasil penelitian ini adalah 1) Produk yang dikembangkan berbentuk bahan ajar cetak berbasis pendekatan gamifikasi ini diberi judul "*Arabic Points*". Buku ini berisi kosakata dan *qawā'id* yang terbagi menjadi empat tema pembelajaran. Buku di desain dengan menerapkan pendekatan gamifikasi sehingga terdapat elemen level, tantangan, poin, rencana, dan *barcode* untuk pembelajaran interaktif secara online. 2) Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) *pretest* dan *posttest*  $<0,001$ . Nilai  $<0,001$  lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku *Arabic Points*. Selanjutnya, perolehan hasil uji *N-Gain Score* 0,56 dengan persentase 56% pada kategori "cukup efektif". Artinya, bahwa penggunaan buku *Arabic Points* dalam pembelajaran bahasa Arab cukup efektif untuk menunjang hasil belajar siswa. Adapun berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan dimudahkan dengan adanya *Arabic Points*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku *Arabic Points* ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga dengan minat dan motivasi tersebut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Bahasa Arab, Gamifikasi, R&D

## ملخص

بالحاء عسى أنال العلم. تطوير المواد التعليمية قائمة على المدخل التلعيبي في تعليم اللغة العربية بمدرسة النجاح المحمدية المتوسطة الإسلامية المتكاملة بجاتنوم كلاتين. رسالة الماجستير: يوكياكرتا. قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٥.

إن من أهم خلفية هذا البحث هو عدم فهم الطلاب للغة العربية وانخفاض الاهتمام والدافعية لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية. وتعزز هذا الأمر بسبب وصمة العار التي تلتحق بالطلاب الذين يعتقدون أن تعلم اللغة العربية أمر صعب. يهدف هذا البحث إلى؛ (١) تطوير مواد تعليمية قائمة على المدخل التلعيبي في تعلم اللغة العربية بمدرسة النجاح المحمدية المتوسطة الإسلامية المتكاملة جاتنوم كلاتين. (٢) قياس فاعلية المواد التعليمية قائمة على المدخل التلعيبي في تعلم اللغة العربية في مدرسة النجاح المحمدية المتوسطة الإسلامية المتكاملة جاتنوم كلاتين.

هذا البحث هو بحث تطويري استخدم نموذج التطوير ADDIE. مراحل هذا البحث هي: التحليل والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وتقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاختبار، والاستبانة. أما تقنيات تحليل البيانات في هذا البحث فهو الاختبار التائي للعينه المقترنة (*Paired Sample t-test*) واختبار درجة ن-المكتسب (*N-* Gain Score) بمساعدة برنامج IBM SPSS 27. وتم اختبار صلاحية المنتج من خلال التقييمات والاقتراحات من قبل خبير الوسائل وخبير المواد والمدرسين.

نتائج هذا البحث هي؛ (١) المنتج الذي تم تطويره هو مواد تعليمية مطبوعة تعتمد على المدخل التلعيبي بعنوان "*Arabic Points*". يحتوي هذا الكتاب على مفردات وقواعد مقسمة إلى أربعة موضوعات تعليمية. وقد تم تصميم هذا الكتاب من خلال تطبيق المدخل التلعيبي بحيث توجد فيه عناصر المستويات والتحديات والدرجة والشارات والباركود للتعلم التفاعلي عبر الإنترنت. (٢) تظهر نتائج الاختبار التائي للعينه المقترنة قيمة معنوية (ثنائية الذيل) للاختبار القبلي والاختبار البعدي  $> 0.0001$ . وقيمة  $> 0.0001$  أصغر من  $0.05$ ، لذا فإن فرض البديل ( $H_a$ ) مقبول وفرض العدم ( $H_0$ ) مرفوض. وهذا يعني أن هناك فرقاً معنوياً في نتائج تعلم

الطلاب قبل استخدام كتاب "*Arabic Points*" وبعده. فإن نتيجة اختبار درجة ن-المكتسب (*N-Gain Score*) هي ٠,٥٦. بالنسبة ٥٦٪ في فئة "فعالة كافية". وهذا يعني أن استخدام كتاب "*Arabic Points*" في تعلم اللغة العربية فعال كافي لدعم نتائج تعلم الطلاب. أما نتائج استبانة استجابة الطلاب فتظهر أن الطلاب يشعرون بالسعادة والتيسير من وجود "*Arabic Points*". لذا يمكن استنتاج أن استخدام كتاب "*Arabic Points*" يعزز اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعلم بحيث يسهم هذا الاهتمام والدافعية في تحسين فهم الطلاب في تعلم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: مواد التعليمية، اللغة العربية، التلعيب، البحث التطويري



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....</b>	<b>vi</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	12
F. Kajian Pustaka.....	14
G. Landasan Teori .....	19
1. Bahan Ajar.....	19
2. Pendekatan Gamifikasi .....	27
3. Pembelajaran Bahasa Arab.....	36
H. Sistematika Pembahasan .....	46

<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>48</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	48
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	52
C. Sumber Data.....	52
D. Hipotesis.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data .....	55
F. Teknk Analisis Data .....	63
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
A. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Gamifikasi .....	68
B. Analisis Hasil Penelitian .....	107
C. Pembahasan.....	115
D. Keterbatasan Penelitian.....	117
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>119</b>
A. Kesimpulan .....	119
B. Saran.....	120
C. Kata Penutup .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>129</b>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi .....	55
Tabel 2. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara .....	56
Tabel 2. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 2. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	59
Tabel 2. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi oleh Praktisi .....	60
Tabel 2. 6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Sisiwa.....	61
Tabel 2. 7 Kisi-kisi Instrumen Tes .....	63
Tabel 2. 8 Penskoran Angket.....	63
Tabel 2. 9 Kriteria Penilaian.....	64
Tabel 2. 10 Kriteria Tingkatan <i>N-Gain</i> .....	67
Tabel 2. 11 Kriteria Penafsiran <i>N-Gain Score</i> .....	67
Tabel 3. 1 Daftar Tema Bahasa Arab Kelas VII .....	75
Tabel 3. 2 Desain Materi dengan Gamifikasi.....	78
Tabel 3. 3 Kategori Penilaian Validasi Ahli .....	90
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	91
Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	94
Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Validasi oleh Praktisi.....	96
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa .....	105
Tabel 3. 8 Hasil Angket Respon Siswa .....	105
Tabel 3. 9 Hasil Validasi Instrumen Tes .....	108
Tabel 3. 10 Hasil Uji Normalitas.....	110
Tabel 3. 11 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	111
Tabel 3. 12 Hasil Uji <i>Paired Sample t-test</i> .....	112
Tabel 3. 13 Hasil Rata-rata Uji <i>N-Gain Score</i> .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Penelitian ADDIE.....	49
Gambar 3. 1 Flowchart Struktur Bahan Ajar .....	79
Gambar 3. 2 Pembuatan Cover Depan.....	80
Gambar 3. 3 Pembuatan Cover Belakang .....	81
Gambar 3. 4 Penggabungan Cover .....	81
Gambar 3. 5 Pembuatan Bagian Pendahuluan .....	82
Gambar 3. 6 Pembuatan Bagian Isi.....	82
Gambar 3. 7 Pembuatan Bagian Penutup.....	83
Gambar 3. 8 Tampilan Cover Depan & Belakang .....	84
Gambar 3. 9 Tampilan Identitas Buku dan Kata Pengantar .....	85
Gambar 3. 10 Tampilan Daftar Isi.....	85
Gambar 3. 11 Tampilan Petunjuk Penggunaan .....	86
Gambar 3. 12 Tampilan Keterangan Simbol.....	87
Gambar 3. 13 Tampilan Isi Materi .....	88
Gambar 3. 14 Tampilan Kotak Lencana dan <i>Barcode</i> .....	89
Gambar 3. 15 Tampilan Biografi dan Daftar Pustaka .....	90
Gambar 3. 16 Sebelum Revisi.....	99
Gambar 3. 17 Sesudah Revisi .....	99
Gambar 3. 18 Sebelum Revisi.....	99
Gambar 3. 19 Sesudah Revisi .....	99
Gambar 3. 20 Sebelum Revisi.....	100
Gambar 3. 21 Sesudah Revisi .....	100
Gambar 3. 22 Sebelum Revisi.....	100
Gambar 3. 23 Sesudah revisi.....	100

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	129
Lampiran 2 Surat Persetujuan Penelitian .....	130
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	132
Lampiran 5 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media.....	133
Lampiran 6 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi .....	134
Lampiran 7 Lembar Instrumen Penilaian Praktisi 1 .....	135
Lampiran 8 Lembar Instrumen Penilaian Praktisi 2 .....	135
Lampiran 9 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Soal 1.....	136
Lampiran 10 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Soal 2.....	136
Lampiran 11 Soal <i>Pretest &amp; Posttest</i> .....	137
Lampiran 12 Angket Respon Siswa .....	141
Lampiran 13 Implementasi .....	143
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	144

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum bagi lembaga pendidikan Islam.<sup>2</sup> Bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media utama untuk memahami ajaran Islam, memahami Al-Qur'an dan Hadis, maupun sebagai media untuk mempelajari literatur klasik dalam khazanah keilmuan Islam.<sup>3</sup> Oleh karenanya, penguasaan bahasa Arab menjadi kompetensi fundamental yang harus dimiliki peserta didik terutama pada lingkup sekolah Islam.

Pembelajaran bahasa Arab adalah tahapan seseorang untuk memperoleh keterampilan bahasa dari aspek lisan maupun tulisan yang melibatkan pendidik dan peserta didik.<sup>4</sup> Dengan demikian, tujuan pembelajaran bagi pendidik yaitu mengajarkan kepada peserta didik untuk dapat menguasai keterampilan bahasa Arab. Sedangkan pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik bertujuan untuk terampil dalam berbahasa Arab.<sup>5</sup> Pembelajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran mempunyai beberapa target sasaran di antaranya yaitu meningkatkan

---

<sup>2</sup> Arisnaini, "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Serambi Tarbawi: Jurnal Studi Pemikiran, Riset, dan Pengembangan Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2024): 15–35, <https://ojs.serambimekkah.ac.id/tarbawi>.

<sup>3</sup> Muhzin Nawawi, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab (Kajian Epistimologi)," *An-Nabighoh* 19, no. 1 (2017): 2.

<sup>4</sup> Edy Sulaiman, "Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula)," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 2 (2023): 142–51, <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.761>.

<sup>5</sup> Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, n.d.).

keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, membangkitkan kesan akan pentingnya bahasa Arab khususnya dalam mengkaji agama Islam, dan menumbuhkan pemahaman peserta didik akan bahasa dan budaya.<sup>6</sup>

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut tidak hanya terletak pada aspek kebahasaan (linguistik) saja, tetapi juga berkaitan dengan aspek non-linguistik seperti; motivasi, minat, sarana pembelajaran, metode yang diterapkan, kompetensi guru, dan lingkungan bahasa.<sup>7</sup> Berdasarkan sejumlah hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Arab pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih didominasi dengan pendekatan teacher centered, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan oleh Abdullah dan Faris, problematika pembelajaran bahasa Arab pada tingkat SMP seringkali disebabkan oleh faktor non linguistik di antaranya; rendahnya motivasi dan minat siswa, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. permasalahan ini menjadikan siswa cenderung pasif

---

<sup>6</sup> Ahmad Muradi, *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: dalam Prespektif Komunikasi* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016). hlm 12

<sup>7</sup> Muliatno, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 3 (2023): 34–41, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/yudistira.v1i3.102>.

<sup>8</sup> Amirudin dan Fatmawati, "Problematika pembelajaran bahasa arab pada siswa kelas VIII SMP IT Al-Yaumi Mataram 2020/2021," *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 27–39, <http://etheses.uinmataram.ac.id/id/eprint/2755>.

dalam pembelajaran sehingga pemahaman materi bahasa Arab pada siswa tergolong rendah.<sup>9</sup>

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SMP IT Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten. Proses pembelajaran bahasa Arab masih didominasi dengan pendekatan *teacher centered* sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Pemahaman siswa terhadap materi bahasa Arab tergolong rendah. Di mana penguasaan *mufradāt* yang minim serta siswa yang mengalami kesulitan bahkan bingung ketika diberikan kalimat sederhana yang berbahasa Arab. Umumnya siswa masih belum bisa memahami hubungan makna antar kata dalam bahasa Arab. Di samping itu, minat dan motivasi belajar siswa juga tergolong rendah yang mana hal itu juga dipengaruhi dengan stigma yang ada pada kalangan siswa bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Selain itu, adanya keterbatasan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku teks bahasa Arab sebagai satu-satunya sumber pembelajaran serta minimnya variasi media dan strategi pembelajaran yang digunakan menyebabkan pembelajaran berjalan secara monoton.<sup>11</sup>

Di sisi lain, sekolah ini memiliki kebijakan bahwa siswa tidak diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Artinya bahwa siswa tidak

---

<sup>9</sup> Aris Junaedi Abdilah dan Mohamad Zaka Al Farisi, "Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah," *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2023): 39–51, <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>.

<sup>10</sup> Wawancara dengan guru bahasa Arab pada tanggal 14 Januari 2025

<sup>11</sup> Wawancara dengan guru bahasa Arab pada tanggal 18 Februari 2025

dapat membawa *smartphone* secara bebas ke sekolah. Akan tetapi, siswa diberi kelonggaran untuk membawa *smartphone* di waktu tertentu atas kebijakan guru pengampu mata pelajaran. Kelonggaran ini masih belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.<sup>12</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga dalam diri siswa hadir pengalaman belajar bahasa Arab yang menyenangkan. Adanya minat dan motivasi belajar pada siswa akan berkontribusi meningkatnya pemahaman materi bahasa Arab oleh siswa. Sebagaimana hasil penelitian Nurita dkk, yang menyatakan bahwa adanya minat dan motivasi dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>13</sup> Salah satu pendekatan yang dapat memberikan solusi permasalahan tersebut adalah pendekatan gamifikasi.

Pendekatan gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk memberikan motivasi tambahan pada siswa.<sup>14</sup> Melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan, proses pembelajaran akan lebih interaktif dan memberikan pengalaman yang

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Kepala Sekolah pada tanggal 17 Februari 2025

<sup>13</sup> Alningtyas Nurita et al., "Optimalisasi Minat Belajar IPS Siswa SD Melalui Pendekatan Gamifikasi," *Cendikia Pendidikan* 9, no. 12 (2024): 50–54, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

<sup>14</sup> Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6, <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.

menyenangkan bagi peserta didik. Beberapa penelitian telah mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hasil penelitian oleh Nurita, dkk, menyatakan adanya peningkatan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan pendekatan gamifikasi.<sup>15</sup> Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Luthfiyatun menyatakan bahwa gamifikasi memberikan kemudahan dan menambah motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab hingga tujuan dapat dicapai lebih efektif.<sup>16</sup> Selanjutnya, penelitian oleh Maulidiah, dkk menyatakan adanya pengaruh meningkat yang signifikan dari hasil belajar *mufradāt* siswa.<sup>17</sup> Penelitian oleh Mulia, dkk juga mengungkapkan bahwa gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan bahasa Arab siswa.<sup>18</sup> Gamifikasi ini berfokus pada peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, yang mana dengan peningkatan tersebut tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih optimal.

Secara filosofis, pendekatan gamifikasi sejalan dengan aliran progresivisme dan humanisme. Aliran progresivisme adalah aliran yang

---

<sup>15</sup> Nurita et al., "Optimalisasi Minat Belajar IPS Siswa SD Melalui Pendekatan Gamifikasi."

<sup>16</sup> Eka Luthfiyatun, "Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (31 Desember 2021): 117–28, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534>.

<sup>17</sup> Bela Nur Maulidiah, Syaifullah, dan Syaifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2 (2024): 560–82.

<sup>18</sup> Hauna Gina Mulia et al., "Pengaruh Gamifikasi terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab," *Prosiding Seminar Nasional OPPSI 2* (2023): 89, <http://www.nber.org/papers/w16019>.

menekankan pada pentingnya berprogres dengan pengalaman secara langsung serta belajar melalui aktivitas yang bermakna. Di mana setiap manusia yang lahir memiliki potensi untuk menghadapi perubahan. Oleh karenanya, setiap individu siswa diajarkan untuk meronstruksi pengalamannya secara terus menerus.<sup>19</sup> Di antara prinsip progresivisme dalam pendekatan gamifikasi adalah siswa diajak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan tantangan belajarnya masing-masing. Pembelajaran dilaksanakan dengan cara bertahap (level) artinya bahwa gamifikasi ini juga menekankan pada progres belajar setiap siswa.

Aliran humanisme adalah aliran yang memandang bahwa tingkah laku manusia ditentukan dan dikontrol oleh kekuatan psikologi yang tidak disadari yang sudah ada sejak lahir setiap individu. Pada aliran ini guru hanya sebagai fasilitator untuk membangun pengetahuan dari bahan pelajaran melalui proses belajar, sehingga siswa merupakan pelaku utama yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Dalam humanisme, pembelajaran harus dilakukan dengan suasana menyenangkan, semangat, gembira dan terbuka. Sedangkan pendidik sebagai fasilitator memberikan apresiasi ataupun penghargaan setiap keberhasilan siswa meskipun kecil agar dalam diri siswa tumbuh perasaan sukses dan motivasi yang tinggi untuk mencapai

---

<sup>19</sup> Muhammad Fadlillah, "Aliran Progresivisme Dalam Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2017): 17–24, <https://doi.org/10.24269/dpp.v5i1.322>.

keberhasilan.<sup>20</sup> Di antara prinsip humanisme dalam pendekatan gamifikasi yaitu; pembelajaran yang didesain dengan elemen game sehingga terdapat kesan bermain yang menyenangkan serta adanya sistem pemberian lencana (*badge*) setiap capaian siswa artinya bahwa siswa dihargai atas setiap usaha yang dilakukannya.

Adapun secara teoritis, pendekatan gamifikasi sejalan dengan beberapa teori yaitu teori behaviorisme, konstruktivisme. Teori behaviorisme lebih dikenal dengan istilah stimulus respon. Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Di mana perubahan itu terjadi melalui rangsangan stimulus yang membentuk reaksi dari stimulus yang telah diberikan sebelumnya.<sup>21</sup> Pada pendekatan gamifikasi banyak memanfaatkan prinsip dari teori behaviorisme ini yaitu adanya sistem *reward*, seperti pemberian poin dan lencana (*badge*). Setiap kali siswa menyelesaikan tantangan akan mendapatkan poin tertentu dan hasil keseluruhan poin tersebut akan diberikan lencana sesuai proses pembelajaran yang telah dilalui siswa. Gamifikasi juga menggunakan prinsip teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme beranggapan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya dengan pengalamannya sendiri. Artinya bahwa peserta didik akan lebih memahami pengetahuan barunya karena adanya

---

<sup>20</sup> Mukh Nursikin, "Aliran-aliran Filsafat Pendidikan dan Implementasinya dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam," *Attarbiyah* 1, no. 2 (2016): 303–34, <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v1i2.303-334>.

<sup>21</sup> Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple Intelligence"* (Banyumas, Jawa Tengah: PT Pena Persada Kerta Utama, 2024). hlm 96-97

keterlibatan langsung serta mampu mengaplikasikannya pada semua situasi.<sup>22</sup> Dalam konteks gamifikasi, prinsip konstruktivisme tampak jelas adanya, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sekedar menerima materi. Pembelajaran dirancang seperti permainan serta siswa dibebaskan untuk mengeksplorasi tantangan-tantangan yang ada. Tantangan juga didesain dengan basis level sehingga siswa diberi kesempatan untuk belajar dari menyusun strategi belajarnya sendiri yang akan berdampak pada hasil belajarnya siswa itu sendiri.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari sudut pandang psikologi, gamifikasi ini relevan diterapkan pada siswa kelas VII. Menurut Piaget dan Erikson, siswa usia 12–13 tahun berada pada fase transisi dari tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada usia transisi ini membutuhkan pembelajaran yang memberikan ruang untuk eksplorasi, pencapaian, dan pengakuan identitas diri.<sup>23</sup> Sebagaimana yang dikatakan oleh guru bahasa Arab, bahwa siswa kelas VII ini masih cenderung suka bermain mengeksplorasi sesuatu yang ingin diketahui.<sup>24</sup> Oleh karenanya, pendekatan pembelajaran yang bersifat menantang, menyenangkan, dan pemberian penghargaan ini sesuai dengan kebutuhan psikologi siswa.

---

<sup>22</sup> Fika Aulia Putri, Jefri Akmal, dan Gusmaneli, “Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (2024): 332–49, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>.

<sup>23</sup> Ermis Suryana et al., “Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 1917–28, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.

<sup>24</sup> Wawancara dengan guru bahasa Arab pada 13 Mei 2025

Gamifikasi seringkali diasosiasikan dalam bentuk *platform* digital atau aplikasi. Namun, gamifikasi ini dapat diimplementasikan secara fleksibel non digital. Selaras dengan pernyataan Kapp, bahwa gamifikasi bukanlah tentang teknologi akan tetapi desain, metodologi, dan proses untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.<sup>25</sup> Dan berdasarkan kebijakan sekolah, maka gamifikasi ini diterapkan dalam bentuk bahan ajar cetak dengan mengintegrasikan *barcode* yang dapat diakses apabila siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah.

Bahan ajar memegang peranan penting sebagai salah satu komponen utama yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Prastowo, bahan ajar merupakan semua bahan yang tersistem baik berbentuk informasi, alat, atau teks yang menyajikan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik kemudian dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran tertentu.<sup>26</sup> Bahan ajar yang berkualitas ialah bahan ajar yang relevansi dengan kebutuhan siswa, kesesuaian dengan kurikulum, dan juga dapat memotivasi siswa dalam belajar.<sup>27</sup> Selain itu, bahan ajar yang baik juga perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai salah satu cara

---

<sup>25</sup> Karl Kapp, "Gamification is about Design, Not Technology," Karl M Kapp: Intelligently Fusing Learning, Technology & Business, 2014, [https://karlkapp.com/gamification-is-about-design-not-technology/?utm\\_source=chatgpt.com](https://karlkapp.com/gamification-is-about-design-not-technology/?utm_source=chatgpt.com). Diakses pada 18 Juli 2025

<sup>26</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011). hlm 17

<sup>27</sup> Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (2020): 65–72, <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Dalam pengembangan bahan ajar ini, materi difokuskan pada *mufradāt* dan *qawā'id*, di mana keduanya merupakan dua komponen dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Penguasaan *mufradāt* dan *qawā'id* menjadi fondasi penting dalam mendukung keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Arab. Tarigan mengatakan bahwa kualitas keterampilan bahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya.<sup>28</sup> Selanjutnya Thu'aimah mengungkapkan sebuah retorika, “Apa gunanya seseorang mengetahui sejumlah *mufradāt* tetapi tidak tahu bagaimana cara menggunakannya?”.<sup>29</sup> Artinya bahwa tata bahasa (*qawā'id*) erat kaitannya dengan *mufradāt*, dimana *mufradāt* diperlukan untuk menjadi pelengkap dalam penyusunan kalimat yang sempurna.<sup>30</sup>

Dengan mempertimbangkan permasalahan pembelajaran bahasa Arab baik secara umum maupun spesifik, karakteristik peserta didik, keterbatasan lingkungan sekolah, serta secara filosofis, teoritis, dan psikologis yang melandasinya, maka pengembangan bahan ajar cetak berbasis gamifikasi pada materi *mufradāt* dan *qawā'id* menjadi alternatif yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Oleh karenanya, penelitian

---

<sup>28</sup> Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Bandung: CV Angkasa, 2021).

<sup>29</sup> سعودية: جامعة أم ( القسم الثاني in ”طعيمة، رشدي أحمد، “المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى (القرى، ٢٠١٦). Hlm 615

<sup>30</sup> Kholidun Ashari, “Problematisa Pemilihan Materi Mufrodad Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu'aimah,” *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 2 (2020): 216–28, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i2.2370>.

ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cetak berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada materi *mufradāt* dan *qawā'id*. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Merujuk pada permasalahan yang telah dianalisa pada penelitian ini permasalahan tersebut dapat dirangkum dalam beberapa poin berikut:

1. Kurangnya minat dan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Arab
2. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran
3. Terbatasnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran
4. Stigma siswa yang menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit untuk dipelajari
5. Kurangnya pengetahuan kosakata maupun pemahaman *qawā'id* yang dimiliki oleh siswa

## **C. Pembatasan Masalah**

1. Penelitian ini hanya akan berfokus pada pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten tahun ajaran 2024/2025.

2. Materi dalam bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dibatasi pada *mufradāt* dan *qawāid* yang menyesuaikan dengan kurikulum ISMUBA
3. Uji efektifitas akan dibatasi pada siswa kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten tanpa memperluas cakupan ke tingkat selanjutnya.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten?
2. Seberapa besar efektivitas bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten?

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan sebagai berikut:

1. Tujuan
  - a. Mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten
  - b. Mengukur efektivitas bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten

## 2. Kegunaan

### a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan referensi baru untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat, motivasi serta mendukung proses pembelajaran bahasa lebih efektif. Selain itu, temuan ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

### b. Kegunaan Praktis

#### 1) Bagi Guru

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam menggunakan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa memiliki pengalaman belajar bahasa yang lebih berkesan dan mudah serta dapat menumbuhkan minat belajar bahasa Arab.

## 2) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk dapat meningkatkan minat siswa serta agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

## 3) Bagi Siswa

Temuan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi ini diharapkan dapat memberi pengalaman belajar yang lebih berkesan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar bahasa Arab siswa. Dengan tumbuhnya minat belajar diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

## 4) Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi wawasan khazanah ilmu baru untuk peneliti dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **F. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan salah satu rangkaian dalam sebuah penulisan penelitian ilmiah. Kajian pustaka memaparkan hasil penelitian sebelumnya secara singkat yang berkaitan dengan topik penelitian serta memaparkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah ada. Kajian pustaka ini juga dijadikan referensi dalam penulisan penelitian ilmiah

ini. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat mendukung penelitian pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab ini, sebagai berikut:

Pertama, penelitian tesis dengan judul “Penerapan Gamifikasi *Labelled Wordwall* dalam Kelas EFL di MA Baytul Mukarramah Bone” yang dilakukan oleh Ahmad Jafar. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengeksplorasi dampak dan persepsi siswa penggunaan gamifikasi *Labelled Wordwall* di kelas EFL. Menerapkan gamifikasi melalui *Labelled Wordwall* pada siswa kelas X EFL di MA Baytul Mukarramah Bone terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan keterlibatan aktif siswa. Keterlibatan aktif siswa inilah yang menjadi bukti bahwa gamifikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>31</sup> Penelitian ini memiliki persamaan pembahasan gamifikasi dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi dalam bahasa Arab, sedangkan penelitian yang dilakukan Ahmad Ja’far mengimplementasi gamifikasi pada pembelajaran bahasa Inggris.

Kedua, penelitian tesis dengan judul “*Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawāid Siswa Kelas XI MIPA II MAS Al-khairaat Pusat Palu*” yang dilakukan oleh Oktis Triana Dewi. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menerapkan gamifikasi berbantu genially dalam pembelajaran *qawāid*. Hasil penelitian menunjukkan

---

<sup>31</sup> Ahmad Jafar, “Penerapan Gamifikasi *Labelled Wordwall* dalam Kelas EFL di MA Baytul Mukarramah Bone” (IAIN Parepare, 2024).

bahwa media genially meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus ketiga yang ditandai dengan skors rata-rata telah melampaui indikator kinerja ketuntasan klasikal. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam membahas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah penelitian pengembangan yang akan mengembangkan bahan ajar bahasa Arab berbasis gamifikasi.<sup>32</sup>

Ketiga, penelitian tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Menggunakan Korpus Linguistik untuk Siswa Jurusan Tata Bahasa SMK Al-Huda Magelang” yang ditulis oleh Nurani Tri Ardianingtyas. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar cetak yang didesain dengan korpus linguistik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa bahan ajar cetak berbasis korpus linguistik ini layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>33</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar cetak pada pembelajaran bahasa Arab. Jika penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis korpus linguistik, penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Keempat, artikel dengan judul “Tren Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Globalisasi: Kajian Berbasis *Literatur*

---

<sup>32</sup> Oktis Triana Dewi, “Penerapan Gamifikasi Labelled Wordwall dalam Kelas EFL di MA Baytul Mukarramah Bone” (UIN Alaudin Makassar, 2024).

<sup>33</sup> Nurani Tri Ardianingtyas, “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Menggunakan Korpus Linguistik untuk Siswa Jurusan Tata Busana SMK Al-Huda Magelang” (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

*Review*” yang ditulis oleh Farha Fuada, Andini Nuraiysah, Husnul Hafiza Rahma, dan Kisno Umbar. Tujuan artikel ini dibuat yaitu untuk melihat perkembangan tren gamifikasi. Artikel ini membahas bahwa tren gamifikasi mulai terlihat pada saat adanya kebijakan *lock-down* COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Tren gamifikasi ini juga berkembang di pembelajaran bahasa Arab. Platform gamifikasi yang sering kali digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab ialah *Kahoot*, *Quizizz*, *Duolingo*, dan *Memrise*. Dalam artikel ini dikatakan bahwa adanya tren gamifikasi ini memberikan dampak positif yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab.<sup>34</sup> Artikel ini terdapat kesamaan dalam membahas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, artikel ini berfokus pada *literatur review* mengenai platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan bahan ajar cetak yang berbasis pendekatan gamifikasi. Metode penelitian yang digunakan juga berbeda yakni menggunakan metode penelitian kepustakaan sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan metode penelitian pengembangan.

Kelima, artikel dengan judul “*Assesing the Impact of gamification on Academic Achivement and Student Perceptions of Learning Arabic Grammar: A Quasi-Eksperimental Study*” yang ditulis oleh Ibrahim Youssef Abdelhamid, Hazrati Yahaya, Hanis Najwa, dan Shabaruddin. Artikel ini membahas

---

<sup>34</sup> Farha Fuada et al., “Tren Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Globalisasi: Kajian Berbasis Literatur Review,” *SHIBGHOH: Prosiding Ilmu Kependidikan Fakultas Tarbiyah Gontor* 3, no. 1 (2025).

mengenai dampak pengintegrasian gamifikasi dalam pembelajaran *qawā'id* serta bagaimana persepsi siswa akan pembelajaran tersebut. Hasil penelitian artikel ini ditemukan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dalam memahami bahasa. Dengan pembelajaran gamifikasi siswa termotivasi untuk terlibat dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran bahasa mereka.<sup>35</sup> Artikel ini memiliki persamaan pada pembahasan pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi, namun artikel ini berfokus pada pengimplementasian gamifikasi. Sedangkan penelitian ini berfokus dalam mengembangkan bahan ajar cetak berbasis pendekatan gamifikasi.

Keenam, artikel dengan judul “*Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement*” yang ditulis oleh Melisa Rezi, Ahmad Firdaus Mohd Noor, Tsai Nicholas. Artikel dilakukan untuk mengukur kebermanfaatan, motivasi dan prestasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan platform *Wizer*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi ini memiliki dampak yang baik dimana platform *Wizer* gamifikasi ini tidak hanya meningkatkan minat, semangat dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Akan tetapi pencapaian pembelajaran bahasa Arab ini juga semakin meningkat dengan adanya rasa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>36</sup> Artikel ini

---

<sup>35</sup> Ibrahim Youssef Abdelhamid, “Assessing the Impact of Gamification on Academic Achievement and Student Perceptions of Learning Arabic Grammar: A Quasi-Experimental Study,” *Article in International Journal of Research in Business and Social Science* 1, no. 5 (2023): 2147–4478, <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i5/16862>.

<sup>36</sup> Melisa Rezi, Ahmad Firdaus Mohd Noor, dan Tsai Nicholas, “Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement,” *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics* 6, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v6i1.12559>.

memiliki persamaan dalam pembahasan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu peneliti berfokus pada pengembangan bahan ajar cetak berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran *mufradāt* dan *qawā'id*. Jika artikel ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimentasi sedangkan penelitian penulis menerapkan pendekatan *research and development* (R&D).

Berdasarkan pemaparan kajian literatur di atas, setiap literatur memiliki persamaan dan perbedaan masing-masing dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kajian ini dilakukan sebagai rangkaian proses pengkajian penelitian sebelumnya yang berfokus dalam mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten agar layak dilakukan untuk penelitian.

## **G. Landasan Teori**

### **1. Bahan Ajar**

Bahan ajar menempati peranan penting dalam menjalankan proses pembelajaran. *National Center for Competency Based Training* dalam buku Prastowo, bahan ajar merupakan segala bentuk bahan ajar yang digunakan untuk membantu guru maupun instruktur dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Para ahli mengatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis atau tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan belajar bagi siswa. Pendapat lain

berpendapat bahwa bahan ajar ialah informasi, alat, ataupun teks yang dibutuhkan pengajar untuk merancang dan menjalankan pembelajaran.<sup>37</sup>

Bahan ajar adalah seluruh informasi ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu tertentu yang didesain dan dikembangkan khusus berdasarkan kurikulum baik dalam bentuk teks maupun non teks untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Siddiq, bahan ajar memiliki definisi sebagai desain materi pembelajaran untuk kegiatan penelaahan maupun pengkajian dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Pannen melengkapi bahwa bahan ajar hanya dapat dimanfaatkan oleh pengguna yang oleh pembuat bahan ajar tersebut ditujukan dan disetting sedemikian rupa menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna tersebut.<sup>38</sup>

Menurut Sungkono, bahan ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi pembelajaran dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Makna kata dirancang disini ialah bahwa bahan ajar tersebut dengan sengaja dibuat untuk memenuhi keperluan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran.<sup>39</sup> Lebih lanjut lagi Sungkono mengartikan bahan ajar sebagai bahan materi pelajaran yang disusun lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga makna dalam bahan

---

<sup>37</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. hlm 16-17

<sup>38</sup> Siti Azizah Susilawati, Muhammad Musiyam, dan Zaid Ali Wrdana, *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021). hlm 4

<sup>39</sup> Djauhar Siddiq Sungkono et al., *Pengembangan Bahan Ajar* (Yogyakarta: FIP UNY, 2003).

ajar menurut sungkono yaitu; sistematis, unik, dan spesifik. Artinya bahwa bahan ajar disusun secara berurutan dengan sasaran materi tertentu untuk memudahkan siswa dalam mencapai kompetensi dari sasaran materi yang telah ditentukan.<sup>40</sup>

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan materi cetak maupun non cetak yang sengaja dibuat dengan berdasarkan karakteristik, kurikulum dan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan kompetensi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mengingat bahwa bahan ajar merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran maka, lazimnya bahan ajar memiliki fungsi yang kompleks dalam pembelajaran. Secara umum fungsi bahan ajar sebagai sarana belajar, sumber informasi, dan berlatih dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi umum ini hanya tertuju pada peserta didik saja. Namun, dalam pelaksanaannya bahan ajar juga memberikan banyak fungsi bagi pendidik di antaranya:<sup>41</sup>

- a. Bahan ajar memuat materi yang telah dijabarkan secara sistematis berdasarkan kurikulum
- b. Membantu guru untuk menentukan metode, media, maupun perangkat penilaian sesuai dengan rencana

---

<sup>40</sup> Djauhar Siddiq Sungkono, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, no. 1 (2009).

<sup>41</sup> E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020). hlm 4

- c. Bahan ajar membantu peranan guru yang sebelumnya sebagai penyampai materi menjadi fasilitator dalam pembelajaran
- d. Guru akan dapat lebih fokus dalam membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran

Greene dan Petty mengungkapkan secara lengkap mengenai fungsi bahan ajar yaitu:<sup>42</sup>

- a. Menyediakan materi yang tersusun rapi dan terstruktur mengenai keterampilan ekspresional yang mengembangkan masalah pokok dan komunikasi
- b. Menyajikan bersama dengan sumber bahan ajar lain dalam mendampingi metode dan sarana pengajaran untuk membangkitkan motivasi siswa
- c. Menyajikan materi dengan rancangan yang mudah dipahami, diingat dan bervariasi sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- d. Mendemonstrasi materi dalam bahan pengajaran yang disajikan
- e. Menyajikan sarana evaluasi yang tepat guna

Dalam buku Pengembangan Bahan Ajar oleh Kosasih, Greene dan Petty mengungkapkan adanya sepuluh kriteria bahan ajar yang baik. Kesepuluh kriteria tersebut mencakup tiga aspek besar yakni aspek isi,

---

<sup>42</sup> Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

penyajian, dan keterbacaan. Kesepuluh kriteria tersebut yaitu, sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. Bahan ajar menarik minat peserta didik
- b. Bahan ajar dapat mendorong motivasi belajar peserta didik
- c. Ilustrasi dalam bahan ajar menarik
- d. Mempertimbangkan aspek linguistik yang sesuai dengan kemampuan peserta didik
- e. Adanya keterkaitan dengan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum
- f. Menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi peserta didik
- g. Bahan ajar harus jelas. Tidak samar atau ambigu dalam penyajiannya baik materi maupun konsepnya
- h. Memiliki sudut pandang yang jelas
- i. Bahan ajar ramah terhadap perbedaan kemampuan peserta didik

Bahan ajar memiliki banyak ragam jenis. Setiap dari jenis bahan ajar memiliki peran tersendiri dimana pembuatannya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Para ahli mengelompokkan jenis bahan ajar dalam beberapa kategori. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan memaparkan setidaknya dua kategori jenis bahan

---

<sup>43</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*. hlm 45-46

ajar yaitu, jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya dan sifatnya.<sup>44</sup> Jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya dibagi menjadi empat macam, yaitu:<sup>45</sup>

- a. Bahan ajar cetak yaitu, bahan ajar yang disajikan dalam bentuk print out kertas untuk dapat menyampaikan materi dalam pelaksanaan pembelajaran. Contoh: handout, buku, modul, LKS, foto, gambar, brosur, dan lain sebagainya.
- b. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) yaitu, bahan ajar yang disajikan dengan sinyal audio dan diintegrasikan dengan gambar. Contoh: film dan video company disk
- c. Bahan ajar interaktif yaitu, bahan ajar yang mengkombinasikan dua atau lebih media (audio, teks, gambar, video, animasi) yang kemudian penggunaanya dimungkinkan untuk dapat mengendalikan perintah atau perilaku dari bahan ajar tersebut. Contoh: aplikasi dan compact disk interctive

Sedangkan berdasarkan sifatnya, bahan ajar juga terbagi menjadi empat yaitu:<sup>46</sup>

- a. Bahan ajar berbasiskan cetak, seperti; buku, pamflet, foto, majalah, koran, peta, LKS, dan lain sebagainya
- b. Bahan ajar berbasiskan teknologi, seperti; siaran radio, video, multimedia, film, dan lain sebagainya

---

<sup>44</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. hlm 40-43

<sup>45</sup> Prastowo. hlm 40

<sup>46</sup> Prastowo. hlm 42

- c. Bahan ajar untuk praktikum, seperti; kits sains, lembar wawancara, lembar observasi, dan lain sebagainya
- d. Bahan ajar untuk interaksi sesama manusia, seperti pelaksanaan pendidikan jarak jauh yang menggunakan video konferens, smartphone, elearning dan lain sebagainya

Bahan ajar memiliki karakteristik tertentu yaitu; pertama, bahan ajar dapat dijadikan bahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri (*self instructional*). Oleh karenanya, bahan ajar harus memiliki tujuan yang jelas. Kedua, *self contained*. Bahan ajar disusun secara lengkap dalam satu bahan ajar utuh, sehingga tidak menyulitkan siswa dalam belajar. Ketiga, *stand alone*, yaitu bahan ajar yang bersifat fleksibel dapat digunakan individu, kelompok, maupun klasikal. Bahkan, tidak tergantung pada bahan ajar lain. Artinya, bahan ajar dapat berdiri sendiri tanpa harus bersama-sama menggunakan bahan ajar lain. Keempat, *adaptive* yaitu desain bahan ajar sederhana dan memiliki daya adaptif yang tinggi dengan adanya perkembangan teknologi baru. Kelima, *user friendly* tampilan bahan ajar harus menarik, mudah dalam penggunaan dan aksesnya.<sup>47</sup>

Bahan ajar dalam konteks proses pembelajaran, memiliki berbagai manfaat, di antaranya:<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014). hlm 187-188

<sup>48</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*. hlm 7

- a. Memberi pengalaman belajar
- b. Menyajikan materi yang tidak dapat diamati secara langsung
- c. Memperluas cakrawala sajian materi dalam kelas
- d. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru serta bersifat melengkapi dan memperluas informasi yang telah ada
- e. Membantu memecahkan masalah pendidikan maupun pengajaran
- f. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- g. Merangsang kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan pemikiran baru peserta didik

Departemen Pendidikan Nasional mengemukakan beberapa prinsip dalam pengembangan bahan ajar, sebagai berikut:<sup>49</sup>

- a. Prinsip Relevansi. Prinsip relevansi ialah bahan ajar yang dikembangkan hendaknya berkaitan dan relevan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut. Dengan begitu, kompetensi yang akan dicapai oleh bahan ajar yang dikembangkan relevan dengan materi yang diajarkan kepada siswa.
- b. Prinsip Konsistensi. Konsistensi ialah keajegan. Maknanya ialah apabila capaian pembelajaran yang harus dikuasai meliputi

---

<sup>49</sup> Departemen Pendidikan Nasional, “Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar” (Jakarta, 2006).

empat aspek, maka bahan ajar yang dikembangkan juga meliputi empat aspek tersebut.

- c. Prinsip Kecukupan. Prinsip kecukupan ini berkaitan dengan materi dalam bahan ajar. Prinsip ini bermakna bahwa materi yang ada dalam bahan ajar harus memadai untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang akan dikuasainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dikatakan bahwa bahan ajar dirancang secara sengaja untuk mencapai tujuan kompetensi tertentu. Maka, bahan ajar yang akan dikembangkan ini bertujuan untuk mencapai kompetensi penguasaan *mufradāt* dan *qawāid* yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Sedangkan bentuk bahan ajar yang akan dikembangkan berupa bahan ajar cetak. Alasan pemilihan bahan ajar cetak berangkat dari kebijakan sekolah yang melarang siswa membawa *smartphone* ke sekolah. Namun, dengan adanya kelonggaran siswa membawa *smartphone* ke sekolah atas izin guru pengampu mata pelajaran untuk kepentingan belajar maka, bahan ajar cetak ini disisipkan *barcode* di setiap akhir tema pembelajaran.

## 2. Pendekatan Gamifikasi

Pada dasarnya, gamifikasi ialah membuat aktivitas bukan permainan menjadi aktivitas seperti permainan.<sup>50</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa

---

<sup>50</sup> Siti Rohani Binti Jasni, Suhaila Binti Zailani, dan Hakim bin Zainal, "Gamification Approach In Learning Arabic Language," *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*, 2018, 358–67.

Indonesia, gamifikasi ialah kata benda yang diartikan sebagai penambahan permainan dalam suatu aktivitas, kegiatan, tugas, pembelajaran, atau yang lainnya dengan tujuan meningkatkan partisipasi pengguna.<sup>51</sup> Kedua definisi ini memberikan makna bahwa gamifikasi memiliki kaitan yang erat dengan permainan.

Istilah gamifikasi pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002, seorang pakar IT yang berasal dari Inggris pada kegiatan presentasi dalam acara *Technology, Entertainment, and Design (TED)*.<sup>52</sup> Pada tahun 2008 istilah gamifikasi pertama kali digunakan dan terdokumentasi dalam unggahan blog diskusi Social Gaming Summit oleh Bret Terril. Dalam unggahan tersebut, istilah gamifikasi dimaknai dengan pengambilan mekanisme permainan dan penerapannya pada properti web lainnya untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.<sup>53</sup> Berawal digunakan dalam bidang teknologi perangkat keras, kemudian gamifikasi berkembang hingga pada bidang pendidikan.

Nick Pelling menciptakan istilah gamifikasi ini merujuk pada penerapan elemen permainan dalam konteks selain permainan. Menurut Deterding, gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen video game yang bukan sepenuhnya game untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan

---

<sup>51</sup> Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, “Gamifikasi,” KBBI VI Daring, 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gamifikasi>.

<sup>52</sup> Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.”

<sup>53</sup> Bret Terrill, “My Coverage of Lobby of the Social Gaming Summit,” Bret on Social Games, 2008, <https://blog.bretterrill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>. Diakses 21 Januari 2025

partisipasi pengguna dalam layanan dan aplikasi non game.<sup>54</sup> Vienna juga mengatakan bahwa gamifikasi menerapkan unsur mekanik game untuk menawarkan solusi praktik dengan cara membangkitkan ketertarikan terlebih dahulu.<sup>55</sup> Takahashi dalam jurnal Seminar Nasional Aptikom memaknai gamifikasi dengan sebuah proses dengan mengubah konsep non game menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics*.<sup>56</sup> Sedangkan menurut Kapp, gamifikasi merupakan penerapan teknik berbasis permainan, elemen permainan, estetika, berpikir, melibatkan orang, memotivasi tindakan, mendorong pembelajaran, dan menyelesaikan masalah.<sup>57</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran dengan konsep dan elemen permainan guna memotivasi peserta didik. Sebagaimana Glover menyimpulkan gamifikasi sebagai pendekatan yang memberikan motivasi tambahan menjamin peserta didik berpartisipasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran.<sup>58</sup> Lebih jelas lagi dalam artikel IJET mengungkapkan bahwa gamifikasi didefinisikan dengan proses pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan seperti, poin, lencana, level. Selain mekanisme permainan tersebut, sistem dan

---

<sup>54</sup> Sebastian Deterding, "Gamification: Designing for Motivation," *Interactions* (New York, 2012), <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>.

<sup>55</sup> Ysmar Vianna, Mauricio Vianna, dan Bruno Medina, *Gamification* (MJV Press, 2014).

<sup>56</sup> D Takahashi, "Gamification Gets Its Own Conference," *venturebeat.com*, 2010, <https://venturebeat.com/games/gamification-gets-its-own-conference/>. Diakses 21 Januari 2025

<sup>57</sup> Karl M Kapp, Lucas Blair, dan Rich Mesch, *The Gamification of Learning and Instruction (Fieldbook)* (San Francisco: Wiley, 2014). hlm 61

<sup>58</sup> Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran."

aturan tetap perlu diterapkan untuk memastikan pengalaman belajar yang menyenangkan hingga terbangun dalam peserta didik peningkatan partisipasi dan motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran.<sup>59</sup>

Berpedoman dari definisi di atas, pendekatan ini memiliki beberapa konsep dalam gamifikasi. Sebagai berikut:<sup>60</sup>

- a. Berbasis permainan, pembelajaran dibuat seolah-olah sedang bermain dengan adanya aturan, interaktif, umpan balik, dan lain sebagainya.
- b. Mekanika adalah elemen-elemen yang sering kali digunakan dalam permainan, seperti; level, badge, poin, dan lain sebagainya.
- c. Estetika, mengacu pada pengalaman visual, emosional, dan sensorik yang dirancang dalam gamifikasi sehingga pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang lebih berkesan.
- d. Pola pikir permainan, dengan gamifikasi pembelajaran dapat menjalankan unsur-unsur kompetisi, kerjasama, eksplorasi dan lain sebagainya.

---

<sup>59</sup> Rawan M. Abu-Hammad dan Thair M. Hamtini, "A Gamification Approach for Making Online Education as Effective as In-Person Education in Learning Programming Concepts," *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 18, no. 7 (2023): 28–49, <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i07.37175>.

<sup>60</sup> Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2022). hlm 5-6

- e. Orang adalah individu yang terlibat dalam proses menjalankan dan yang termotivasi dalam prosesnya.
- f. Memotivasi, pendekatan ini memberikan energi, arahan, tujuan, dan makna perilaku dan tindakan. Mengatur motivasi pemain dalam suatu tindakan adalah elemen inti dalam gamifikasi.
- g. Mendorong pembelajaran. Menerapkan gamifikasi dapat mendorong lebih terjadinya pembelajaran karena gamifikasi ini didasarkan pada psikologi pendidikan dan teknik yang telah digunakan selama bertahun-tahun.
- h. Memecahkan masalah. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah. Sifat kompetitifnya ini mendorong peserta didik untuk fokus dalam menyelesaikan masalah untuk mencapai kemenangan.

Kapp, dkk dalam bukunya, membagi dua jenis gamifikasi yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten. Sebagai berikut:<sup>61</sup>

a. Gamifikasi Struktural

Gamifikasi struktural merupakan penerapan elemen-elemen permainan yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik melalui pembelajaran materi tanpa mengubah atau memodifikasi isi materi yang telah dipersiapkan. Maknanya, proses

---

<sup>61</sup> Kapp, Blair, dan Mesch, *The Gamification of Learning and Instruction (Fieldbook)*. hlm

pembelajaran tidak dijadikan permainan, akan tetapi pembelajaran diimbangi dengan mekanisme permainan. Oleh karenanya, fokus jenis gamifikasi ini ialah memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan materi dan terlibat dalam pembelajaran sehingga mendapatkan penghargaan. Sebagai contoh, siswa yang telah menyelesaikan menonton video diberi poin.

#### b. Gamifikasi Konten

Gamifikasi konten merupakan penerapan elemen-elemen permainan dan pola pikir permainan dengan mengubah proses pembelajaran agar lebih menyerupai dengan permainan. Meskipun mengubah proses permainan tetapi gamifikasi ini tidak mengubah isi pembelajaran menjadi sepenuhnya permainan. Sebagai contoh, pembelajaran diawali dengan pemberian tantangan, simulasi, kuis, atau cerita.

Dua jenis gamifikasi struktural dan konten ini dapat diterapkan secara bersamaan dalam satu kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Keduanya tidak saling eksklusif atau mengenyampingkan satu sama lain, akan tetapi dapat melengkapi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal. Menggunakan gamifikasi struktural dalam pembelajaran peserta didik dapat termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan adanya poin dan lencana. Kemudian dengan gamifikasi konten peserta didik dapat

merasakan proses pembelajaran yang lebih nyata dengan pembelajaran interaktif atau tantangan-tangan yang diberikan.<sup>62</sup>

Pendekatan ini memiliki komponen yang ada dalam gamifikasi, sebagai berikut:<sup>63</sup>

- a. Poin. Setiap pemain yang telah selesai menyelesaikan tugas berhak mendapatkan poin sesuai dengan ketentuan.
- b. Level. Elemen ini menjadi sarana untuk menunjukkan perkembangan pembelajaran.
- c. Tantangan. Elemen ini adalah tugas atau tujuan spesifik yang harus diselesaikan pengguna untuk memicu keterlibatan, memberikan arah, dan menciptakan rasa pencapaian. Tantangan menjadikan aktivitas semakin bermakna serta mendorong pengguna untuk berpartisipasi secara bertahap.<sup>64</sup>
- d. *Leaderboard* (papan peringkat). Fasilitas untuk menunjukkan perkembangan peserta satu dengan yang lainnya. Adanya *leaderboard* ini untuk memotivasi antar peserta dan memunculkan rasa kompetisi dengan cara yang baik.
- e. *Badges* (lencana). Simbol visual yang diberikan pendidik kepada peserta didiknya sebagai penghargaan atas pencapaian,

---

<sup>62</sup> Karl M Kapp, *The Gamification of Learning And Instruction: Game Base Methods And Strategies For Training And Education*, ed. oleh Pfeiffer (San Francisco, 2012). hlm 62

<sup>63</sup> Sitaresmi Wahyu Handani, M Sutanto, dan Amir Fatah Sofyan, "Penerapan Konsep Gamifikasi pada E-Learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi," *Jurnal Telemika* 9, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.2214/ajr.181.6.1811716b>.

<sup>64</sup> Gabe Zichermann dan Christopher Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (Kanada: O'Reilly Media, 2011). hlm 64

keikutsertaan, atau kemajuan tertentu. Badges digunakan untuk memotivasi dalam memperkuat pencapaian dan meningkatkan partisipasi.

- f. *Rules* (aturan). Elemen yang wajib ada dalam sebuah permainan, sehingga dalam gamifikasi juga diperlukan aturan yang menciptakan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal.<sup>65</sup>

Terdapat empat prinsip yang melekat pada pendekatan gamifikasi, sebagai berikut:<sup>66</sup>

- a. Kebebasan untuk gagal. Gamifikasi dirancang untuk mempertimbangkan perbedaan kecepatan pemahaman, sehingga peserta didik diberikan kesempatan untuk mengulang pada sesi yang gagal. Adanya prinsip ini peserta didik dilatih untuk tidak memiliki rasa ketakutan akan kegagalan, mendorong untuk bereksperimen, terlatih untuk berani ambil risiko, dan menumbuhkan rasa berani mencoba apabila gagal.
- b. Umpan balik cepat. Gamifikasi dirancang untuk memberikan umpan balik dan penghargaan untuk peserta didik yang telah menyelesaikan tugas maupun tantangan.

---

<sup>65</sup> Yunita dan Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. hlm 11

<sup>66</sup> Diana Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.

- c. Kemajuan. Peserta didik dapat melihat kemajuannya secara visual atas proses pembelajaran yang telah dilaluinya.
- d. Alur cerita. Gamifikasi membutuhkan alur cerita yang menarik, ditata sedemikian rupa agar peserta didik senang untuk berpartisipasi dan berlomba-lomba menyelesaikan tugas dengan optimal.

Meskipun begitu, gamifikasi sebagai pendekatan yang telah terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa juga memiliki berbagai kelemahan, di antaranya sebagai berikut:<sup>67</sup>

- a. Membutuhkan waktu persiapan dan pelaksanaan yang relatif lama.
- b. Kecenderungan siswa pada perolehan lencana ataupun reward sehingga mengurangi adanya motivasi intrinsik.
- c. Adanya leaderboard menjadikan siswa fokus berlebih pada kompetisi.
- d. Tidak semua konten materi dapat diterapkan menggunakan pendekatan gamifikasi.
- e. Kurang menciptakan pemahaman materi yang mendalam.
- f. Gamifikasi digital membutuhkan fasilitas dan keterampilan yang memadai.

---

<sup>67</sup> Rendika Vhalery, Heri Pratikto, dan Wening Patmi Rahayu, "Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android," *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444, <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.

Pada dasarnya, gamifikasi sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, diperlukan kehati-hatian dalam merancang ataupun pelaksanaan gamifikasi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, pada penelitian ini menerapkan gamifikasi struktural di mana proses pembelajaran dilaksanakan tanpa mengubah menjadi permainan, sehingga pembelajaran dilaksanakan hanya dengan menambahkan elemen-elemen gamifikasi. Adapun elemen gamifikasi yang diterapkan adalah sistem poin, level, tantangan, lencana/*badge*, dan aturan. Sistem *leaderboard* tidak diterapkan untuk mencegah terjadinya kompetisi terbuka antar siswa. Pada penelitian ini juga disisipkan elemen *barcode* di setiap akhir tema materi untuk pembelajaran gamifikasi digital.

### 3. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab termasuk dalam tahapan seseorang memperoleh keterampilan bahasa Arab yang meliputi aspek lisan dan tulisan yang melibatkan pendidik dan peserta didik.<sup>68</sup> Dengan demikian, tujuan pembelajaran bagi pendidik yaitu untuk mengajarkan peserta didik dalam menguasai keterampilan bahasa Arab. Sedangkan pembelajaran

---

<sup>68</sup> Sulaiman, "Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula)."

bahasa Arab bagi peserta didik bertujuan untuk terampil dalam berbahasa Arab.<sup>69</sup> Pembelajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran mempunyai beberapa target sasaran di antaranya yaitu meningkatkan keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, membangkitkan kesan akan pentingnya bahasa Arab khususnya dalam mengkaji agama Islam, dan menumbuhkan pemahaman peserta didik antar bahasa dan budaya.<sup>70</sup>

Keterampilan bahasa Arab meliputi empat aspek yaitu keterampilan menyimak (*mahārah al-istimāʿ*), keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*), keterampilan membaca (*mahārah al-qirāʾah*), dan keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*). Keempat keterampilan ini saling terkait dalam pemerolehan bahasa, di mana penguasaan satu keterampilan dapat mendukung penguasaan keterampilan lainnya. Proses pemerolehan bahasa inilah yang akan memberi dampak dalam pola pikir pemerolehnya.<sup>71</sup> *Mahārah al-istimāʿ* erat kaitannya dengan *mahārah al-kalām* dalam aspek lisan. Sedangkan *mahārah al-qirāʾah* erat kaitannya dengan *mahārah al-kitābah* dalam aspek tulisan. Keterampilan bahasa dalam proses berkomunikasi terbagi dua yaitu reseptif dan produktif. Reseptif berkaitan pada kemampuan seseorang dalam memahami pembicaraan orang lain.

---

<sup>69</sup> Mustofa dan Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*.

<sup>70</sup> Muradi, *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: dalam Prespektif Komunikasi*. hlm 12

<sup>71</sup> Ni'ma Asna Ainun, "Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-kitabah)," *Tifani* 2, no. 1 (2022): 55–60.

Sedangkan produktif mengacu pada kemampuan seseorang dalam memanfaatkan bahasa baik secara ucapan maupun tulisan.<sup>72</sup>

Namun, untuk dapat menguasai keempat keterampilan tersebut terdapat dua unsur kebahasaan yang harus dikuasai terlebih dahulu yaitu *mufradāt* dan *qawā'id*.<sup>73</sup> Sebagaimana yang dikatakan oleh Tarigan, bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Akan tetapi, makna penguasaan kosakata tidak hanya pada penambahan kosakata baru yang dimiliki pembelajar bahasa, melainkan juga dalam menempatkan kosakata tersebut pada tatanan bahasa yang baik dan benar.<sup>74</sup> Pendapat ini selaras dengan pemaparan dalam buku Thu'aimah bahwa para ahli pembelajaran bahasa asing sepakat bahwa mempelajari kosakata merupakan syarat dasar menguasai bahasa. Dan kompetensi dalam pengajaran kosakata ialah sejauh mana kemampuan seseorang dapat menempatkan kosakata tersebut di tempat dan makna yang tepat.<sup>75</sup>

Dua definisi tersebut memberikan makna bahwa penguasaan kosakata tanpa disandingkan dengan mempelajari tata bahasa maka tidak dapat digunakan dengan baik. Dalam bukunya Thu'aimah terdapat pertanyaan retorik, “Apa gunanya seseorang mengetahui sejumlah *mufradāt*

---

<sup>72</sup> Lady Farah Aziza dan Ariadi Muliansyah, “Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif,” *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 56–71, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>.

<sup>73</sup> Ashari, “Problematika Pemilihan Materi Mufrodāt Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu'aimah.”

<sup>74</sup> Tarigan, *Pengajaran Kosakata*.

<sup>75</sup> طعيمة، رشدي أحمد، “المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى.” hlm 615

tetapi tidak tahu bagaimana cara menggunakannya?”.<sup>76</sup> Artinya bahwa tata bahasa (*qawāid*) erat kaitannya dengan *mufradāt*, dimana *mufradāt* diperlukan untuk menjadi pelengkap dalam penyusunan kalimat yang sempurna.<sup>77</sup> Dua unsur bahasa ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. *Mufradāt*

*Mufradāt* atau kosakata adalah bentuk jama' dari kata *mufradah* yang berarti lafaz atau kata<sup>78</sup> yang terdiri dari dua huruf atau lebih yang mempunyai makna.<sup>79</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata merupakan bentuk kata benda yang memiliki arti perbendaharaan kata.<sup>80</sup> Al-khuli berpendapat definisi *mufradāt* adalah satuan bahasa yang berdiri sendiri berupa kata dasar maupun imbuhan yang memiliki makna, fungsi, maupun bentuk.<sup>81</sup> *Mufradāt* adalah unsur bahasa terkecil. Dalam buku *asālib tadrīs al-lughah* mendefinisikan kosakata sebagai himpunan kata yang dipahami seseorang dan memungkinkan dapat digunakannya untuk menyusun kalimat.<sup>82</sup> Sedangkan menurut

<sup>76</sup> طعيمة، رشدي أحمد.

<sup>77</sup> Ashari, “Problematika Pemilihan Materi Mufrodāt Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu’aimah.”

<sup>78</sup> “مفردات,” almaany.com, 2025, [https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/#google\\_vignette](https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/#google_vignette).

<sup>79</sup> Ashari, “Problematika Pemilihan Materi Mufrodāt Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu’aimah.”

<sup>80</sup> Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, “Kosakata,” KBBI VI Daring, 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kosakata>. Diakses 23 Januari 2025

<sup>81</sup> Muhammad Ali Al-Khuli, Khasan Aedi, dan Beni Subhan, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010). hlm 79

<sup>82</sup> Muhammad Ali Al-Khuly, *Asalib Tadrīs Al-Lughah Al-‘Arabiyyah* (Riyadh: Dar Al Ma’arif, 1989).

Kridalaksana, kosakata adalah himpunan kata yang dimengerti seseorang ataupun entitas lain dan bagian dari suatu bahasa tertentu.<sup>83</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *mufradāt* merupakan himpunan kata terkecil dari bahasa Arab yang dimengerti seseorang dan dapat digunakan dalam menyusun kalimat. Oleh karenanya *mufradāt* merupakan unsur yang penting dan menjadi syarat dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Berikut beberapa tujuan pembelajaran *mufradāt*, yaitu; (1) mengenalkan *mufradāt* dalam pelajaran melalui *fahmu al-masmū'* (2) melatih siswa melafalkan *mufradāt* dengan baik dan benar (3) memahami arti dan makna *mufradāt* baik denotasi, leksikal, maupun dalam konteks kalimat (4) mampu mengungkapkan dan mengoperasikan *mufradāt* dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan konteks yang benar.<sup>84</sup>

Thu'aimah mengklasifikasikan *mufradāt* menjadi empat macam yang memiliki fungsi dan tugasnya masing-masing, sebagai berikut:

- 1) *Mufradāt* berdasarkan konteks kemahiran bahasa terbagi menjadi empat, yaitu; *understanding vocabulary*, *speaking vocabulary*, *writing vocabulary*, dan *potential vocabulary*.

*Potential vocabulary* terbagi menjadi dua yaitu kosakata konteks dan analisis.

---

<sup>83</sup> Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, Edisi Empa (Jakarta: Gramedia, 2008).

<sup>84</sup> Ahmadi dan Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital)* (Yogyakarta: Ruas Media, 2020). hlm 92

- 2) *Mufradāt* berdasarkan maknanya terbagi menjadi tiga, yaitu; kosakata inti (kata benda, kata kerja, dan lain sebagainya), kosakata fungsi (*harf al-jar*, *harf istifhām*, dan lain sebagainya), dan kosakata gabungan adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri seperti *رغب في* dan *رغب عن*.
- 3) *Mufradāt* berdasarkan karakteristik kata terbagi menjadi dua yaitu *service word* dan *special content word*.
- 4) *Mufradāt* berdasarkan penggunaannya terbagi menjadi dua yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif.

Luasnya bahasa Arab dan banyaknya jenis-jenis *mufradāt* ini, Thu'aimah kemudian memberikan teori dasar-dasar dalam pemilihan kosakata agar kosakata yang diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Sebagai berikut:

- 1) *Tawatur*, yaitu frekuensi penggunaan kosakata. Kosakata yang tinggi penggunaannya serta sering digunakan itulah yang harus menjadi pilihan
- 2) *Tawazzu'*, yaitu mengutamakan kosakata yang sering digunakan di negara Arab maupun di negara nonArab
- 3) *Matahiyyah*, yaitu mengutamakan kosakata yang mudah dipelajari dan banyak digunakan diberbagai media atau wacana

- 4) *Ulfah*, yaitu mendahukan kata yang cukup sering didengar atau familiar dalam keseharian siswa
- 5) *Syumul*, yaitu memilih kata yang mencakup berbagai aspek dalam satu waktu atau daya cakup satu kata yang memiliki beberapa arti
- 6) *Ahammiyah*, yaitu memilih kata yang sering digunakan pelajar dan banyak dibutuhkan daripada kata yang jarang digunakan
- 7) *'Arubah*, yaitu mengutamakan kata-kata arab dari kata serapan yang diarabisasi dari bahasa lain.

b. *Qawā'id*

*Qawā'id* merupakan bentuk jamak dari *qā'idah* yaitu hukum. Sedangkan *qawā'id lughawiyyah* adalah aturan dan hukum yang mengatur bahasa.<sup>85</sup> *Qawā'id* dalam bahasa Inggris dipadankan dengan *grammar* atau tata bahasa dalam bahasa Indonesia. *Qawā'id* adalah aturan-aturan atau kaidah yang mengatur dalam penyusunan kalimat bahasa Arab.<sup>86</sup> Sedangkan menurut Rasyidi dan Ni'mah, tata bahasa adalah sekumpulan kaidah yang menjelaskan suatu kata dapat disatukan atau dirubah sehingga dapat membentuk makna baru yang diterima

<sup>85</sup> "قاعدة," almaany.com, 2025, <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/قاعدة/>. Diakses pada 23 Januari 2025

<sup>86</sup> Emmy Anisnaini, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Qawaid Melalui Penggunaan Media Kartu Bagi Siswa Kelas VII MTsN 8 Kediri," *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education* 5, no. 2 (2021): 111–24, <https://doi.org/10.30762/ed.v5i2.3925>.

dalam kaidah bahasa Arab.<sup>87</sup> Diantara cabang ilmu *qawā'id lughah al-'arabiyyah* ialah *nahwu* dan *ṣarf*.

Nahwu adalah aturan-aturan yang menjelaskan kedudukan setiap kata dalam suatu *jumlah* (kalimat), memberi *harakat*, menguraikan kata dari kalimat sesuai dengan kedudukannya (*i'rab*).<sup>88</sup> Hanomi mendefinisikan nahwu sebagai ilmu yang menjelaskan kedudukan kata dalam bahasa Arab dengan ditinjau dari segi *i'rab*.<sup>89</sup> Nahwu merupakan ilmu yang mengkaji beragam kaidah atau aturan-aturan dalam bahasa Arab. Dalam ilmu nahwu seseorang diajarkan untuk menguraikan kedudukan dan susunan kata dari suatu kalimat.<sup>90</sup> Lebih singkatnya, ilmu nahwu yaitu ilmu yang mengkaji tentang keadaan akhir suatu kata yang dilihat dari segi *i'rab* (perubahan bunyi akhir kata).<sup>91</sup> Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa, Nahwu adalah sekumpulan kaidah-kaidah bahasa Arab yang meliputi pemberian harakat dan kedudukan suatu kata dalam kalimat.

*Ṣarf* secara bahasa artinya perubahan. Sedangkan secara terminologi adalah ilmu yang mengkaji perubahan asal usul kata

---

<sup>87</sup> Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2011). hlm 165

<sup>88</sup> Ahmadi dan Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital)*. hlm 95

<sup>89</sup> Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: CV Gemilang, 2018). hlm 50

<sup>90</sup> Ahmad Labib dan Dewi Hajar Windi Antika, "Pengembangan Instrumen Penilaian Qawaid dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia* 05, no. 02 (2022): 1–18, <https://intancendekia.org/jurnal/index.php/JPIIn/article/view/388>.

<sup>91</sup> Ubaid Ridlo, "Model Pembelajaran Bahasa Arab Materi Al-Qawaid An-Nahwiyah," *Al-Ma'rifah* 12, no. 02 (2015): 46–57, <https://doi.org/10.21009/almakrifah.12.02.05>.

menjadi beragam kata dan makna yang berbeda. *Ṣarf* juga didefinisikan dengan ilmu yang mengkaji suatu kata yang belum disusun dalam suatu kalimat.<sup>92</sup> *Ṣarf* adalah kaidah-kaidah yang mengkaji tentang pembentukan kata dan perubahannya baik itu dengan cara menambah atau mengurangi huruf.<sup>93</sup> Musawar berpendapat bahwa definisi ilmu *ṣarf* adalah kaidah yang mempelajari perubahan bentuk kata baik dalam bentuk arti atau ucapan. Musawar juga memaparkan fungsi ilmu *ṣarf* dipelajari sebagai penghindaran kesalahan pembentukan kata sesuai dengan keinginan pembicara maupun penulis.<sup>94</sup>

Ilmu *nahwu* dan *ṣarf* tidak dapat dipisahkan. Keduanya merupakan ilmu dasar penting untuk seseorang dapat menguasai bahasa Arab. Sejalan dengan pendapat Dzulhannan bahwa mempelajari ilmu *qawā'id* tidak dapat diabaikan serta menjadi komponen penting dalam mempelajari bahasa setiap bahasa khususnya bahasa Arab. Menurut Madzkur, tujuan pembelajaran tata bahasa ialah membentuk kemampuan bahasa yang benar dan bukan hanya sekedar menghafal

---

<sup>92</sup> Hafidah, *Ilmu Sharaf Morfologi Bahasa Arab* (Surakarta: FATABA Press, 2014). hlm 1

<sup>93</sup> Ahmadi dan Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital)*. hlm 95

<sup>94</sup> Musawar, *Belajar Mudah Ilmu Sharaf dengan Matan Al-Bina' Wa Al-Asas* (Mataram: Sanabil, 2019). hlm ix

kaidah-kaidah abstrak.<sup>95</sup> Beberapa faedah pembelajaran *qawāid* diantara, sebagai berikut:<sup>96</sup>

- 1) Mencegah kesalahan baik itu dari segi tulisan dan ucapan
- 2) Membiasakan menggunakan bahasa dengan baik dan benar
- 3) Membiasakan seseorang untuk lebih teliti, berpikir logis dan teratur
- 4) Memahami makna dengan tepat dan cepat
- 5) Menajamkan akal, mengasah perasaan, menambah perbendaharaan kosakata
- 6) Memperoleh kemampuan mengimplementasikan kaidah-kaidah nahwu

Sedangkan menurut Syahatah, tujuan umum pembelajaran *qawāid* yaitu, sebagai berikut:<sup>97</sup>

- 1) Memperbaiki uslub-uslub dari kesalahan-kesalahan secara *nahwiyah*
- 2) Melatih berpikir dan menemukan perbedaan struktur kata, ungkapan, dan kalimat
- 3) Pengembangan materi kebahasaan agar mudah dipahami

---

<sup>95</sup> Dzulhanan, "Unsur-unsur bahasa arab : Tujuannya dan Langkah-langkah Pengajarannya," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (2015): 1–10.

<sup>96</sup> Cahya Edi Setyawan, "Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik," *Al-Manar* 4, no. 2 (2015): 81–95, <https://doi.org/10.36668/jal.v4i2.54>.

<sup>97</sup> Ahmadi dan Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital)*. hlm 96

- 4) Membantu meningkatkan ketajaman kajian terhadap pola dan kaidah pembentukan kata
- 5) Melatih penggunaan kata dan kalimat secara benar
- 6) Membiasakan berbahasa dengan benar
- 7) Melatih untuk membedakan struktur yang benar dan salah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar pembelajaran bahasa Arab khususnya pada materi *mufrādat* dan *qawā'id* yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian yang baik adalah penelitian yang ditulis secara rinci dan sistematis. Sistematika penulisan ini bertujuan dalam memberikan gambaran umum pada sebuah penelitian secara keseluruhan. Oleh karena itu, pada penelitian tesis ini, peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi empat bagian utama, sebagai berikut:

Bagian pertama (BAB I) merupakan bagian pendahuluan. Pada bagian ini peneliti memaparkan latar belakang permasalahan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, kerangka teori dan terakhir sistematika pembahasan.

Bagian kedua (BAB II) merupakan bagian metode penelitian. Pada bagian ini peneliti menguraikan metode penelitian hingga pada teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bagian ketiga (BAB III) merupakan bagian hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian ini peneliti akan memaparkan keseluruhan temuan yang ada pada penelitian, mulai dari proses pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan gamifikasi, validasi, respon praktisi dan siswa, uji coba media yang dikembangkan serta evaluasinya. Selain itu, bagian ini juga akan memaparkan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya.

Bagian keempat (BAB IV) merupakan bagian kesimpulan penelitian. pada bagian ini peneliti akan memaparkan jawaban dari rumusan masalah yang telah disebutkan pada bagian pertama. Selain itu, peneliti juga memaparkan saran kritik bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar cetak berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Arab. Beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Muhammadiyah *An-Najāh* Jatinom Klaten ini dikembangkan menggunakan tahapan model ADDIE. Penelitian diawali dengan menganalisis kebutuhan, mendesain rancangan produk, mengembangkan, melakukan implementasi, serta mengevaluasi. Dalam proses penelitian ini diperbantukan dengan berbagai software di antaranya; Canva, Adobe InDesign 2024, Corel Draw 2021, Kahoot!, Blooket, Gimkit, dan Wordwall. Bahan ajar yang dikembangkan ini kemudian diberi judul “*Arabic Points*”. Hasil validasi bahan ajar berbasis gamifikasi oleh ahli media 96%, ahli materi 95%, dan praktisi 89%. Ketiganya dalam kualifikasi “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Adapun berdasarkan hasil angket respon, sebagian besar siswa mengatakan bahwa bahan ajar ini memudahkan dan seru. Selaras dengan perolehan hasil angket respon pada kualifikasi “sangat layak”, yaitu 86%.

2. Uji efektivitas bahan ajar berbasis gamifikasi yang dikembangkan menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test*. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan pemahaman bahasa Arab siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan buku *Arabic Points*. Selanjutnya perolehan nilai tersebut dilakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui besar efektivitas buku *Arabic Points* terhadap pemahaman bahasa Arab. Hasil Uji *N-Gain Score* diperoleh angka 0,56. Angka tersebut dalam kualifikasi “sedang”. Sedangkan perolehan nilai N-Gain Persentase adalah 56%. Nilai tersebut dalam kategori “cukup efektif”. Artinya bahwa peningkatan pemahaman bahasa Arab siswa sebesar 56% dan buku *Arabic Points* ini dapat dikatakan cukup efektif untuk digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab .

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut. Bagi Guru, diharapkan dapat mengadopsi bahan ajar berbasis gamifikasi sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Arab agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga tumbuh minat dan motivasi belajar siswa dan diharapkan untuk mengombinasikan bahan ajar berbasis gamifikasi ini dengan metode pembelajaran lainnya yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dan mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan subjek penelitian yang lebih luas, mengembangkan bahan ajar

berbasis gamifikasi ini meliputi seluruh materi *mahārtu al-lughah*, dan mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi ini dalam bentuk digital aplikasi agar pembelajaran lebih interaktif dan dapat digunakan kapanpun.

### **C. Kata Penutup**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kendala dan kekurangan, bagi dari segi penulisan maupun isi. Oleh karena itu, peneliti terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun guna untuk meningkatkan kualitas karya ilmiah di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan. khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelhamid, Ibrahim Youssef. "Assessing the Impact of Gamification on Academic Achievement and Student Perceptions of Learning Arabic Grammar: A Quasi-Experimental Study." *Article in International Journal of Research in Business and Social Science* 1, no. 5 (2023): 2147–4478. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i5/16862>.
- Abu-Hammad, Rawan M., dan Thair M. Hamtini. "A Gamification Approach for Making Online Education as Effective as In-Person Education in Learning Programming Concepts." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 18, no. 7 (2023): 28–49. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i07.37175>.
- Ahmadi, dan Aulia Mustika Ilmiani. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital)*. Yogyakarta: Ruas Media, 2020.
- Ainun, Ni'ma Asna. "Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah)." *Tifani* 2, no. 1 (2022): 55–60.
- Al-Khuli, Muhammad Ali, Khasan Aedi, dan Beni Subhan. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Basan Publishing, 2010.
- Al-Khuly, Muhammad Ali. *Asalib Tadris Al-Lughah Al-'Arabiyah*. Riyadh: Dar Al Ma'arif, 1989.
- Amirudin, dan Fatmawati. "Problematisasi pembelajaran bahasa arab pada siswa kelas VIII SMP IT Al-Yaumi Mataram 2020/2021." *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 27–39. <http://etheses.uinmataram.ac.id/id/eprint/2755>.
- Anisnaini, Emmy. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Qawaid Melalui Penggunaan Media Kartu Bagi Siswa Kelas VII MTsN 8 Kediri." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 5, no. 2 (2021): 111–24. <https://doi.org/10.30762/ed.v5i2.3925>.
- Ardianingtyas, Nurani Tri. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Menggunakan Korpus Linguistik untuk Siswa Jurusan Tata Busana SMK Al-Huda Magelang." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Arisnaini. "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Serambi Tarbawi: Jurnal Studi Pemikiran, Riset, dan Pengembangan Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2024): 15–35. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/tarbawi>.
- Ashari, Kholidun. "Problematisasi Pemilihan Materi Mufrodat Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu'aimah." *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 2

- (2020): 216–28. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i2.2370>.
- Aziza, Lady Farah, dan Ariadi Muliansyah. “Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif.” *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 56–71. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>.
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. “Gamifikasi.” KBBI VI Daring, 2025. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gamifikasi>.
- . “Kosakata.” KBBI VI Daring, 2025. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kosakata>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Landon: Springer Science+Business Media, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edisi 2. Jakarta: KENCANA, 2017.
- Campbell, Donald T, dan Julian C Stanley. *Experimental And Quasi-Eksperimental Design For Research*. London: Library of Congress, 1963.
- Deterding, Sebastian. “Gamification: Designing for Motivation.” *Interactions*, New York, 2012. <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>.
- Dewi, Oktis Triana. “Penerapan Gamifikasi Labelled Wordwall dalam Kelas EFL di MA Baytul Mukarramah Bone.” UIN Alaudin Makassar, 2024.
- Dzulhanan. “Unsur-unsur bahasa arab : Tujuannya dan Langkah-langkah Pengajarannya.” *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 1 (2015): 1–10.
- Fadlillah, Muhammad. “Aliran Progresivisme Dalam Pendidikan Di Indonesia.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2017): 17–24. <https://doi.org/10.24269/dpp.v5i1.322>.
- Fuada, Farha, Andini Nuraisyah, Husnul Hafiza Rahma, dan Kisno Umbar. “Tren Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Globalisasi: Kajian Berbasis Literatur Review.” *SHIBGHOH: Prosiding Ilmu Kependidikan Fakultas Tarbiyah Gontor* 3, no. 1 (2025).
- Gainau, Maryam B. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2016.
- Hafidah. *Ilmu Sharaf Morfologi Bahasa Arab*. Surakarta: FATABA Press, 2014.
- Hamdi, Lazuardi Fatahillah. “Pengaruh Gamifikasi Pada Trivia Quiz Sebagai Media Peningkatan Aspek Kognitif Mahasiswa Keperawatan Untuk Persiapan Ujian Kompetensi Nasional.” Unuversitas Gadjah Mada, 2023.
- Handani, Sitaresmi Wahyu, M Sutanto, dan Amir Fatah Sofyan. “Penerapan Konsep Gamifikasi pada E-Learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi.” *Jurnal Telemika* 9, no. 1 (2016).

<https://doi.org/10.2214/ajr.181.6.1811716b>.

- Hijriyah, Umi. *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV Gemilang, 2018.
- Jafar, Ahmad. "Penerapan Gamifikasi Labelled Wordwall dalam Kelas EFL di MA Baytul Mukarramah Bone." IAIN Parepare, 2024.
- Jasni, Siti Rohani Binti, Suhaila Binti Zailani, dan Hakim bin Zainal. "Gamification Approach In Learning Arabic Language." *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*, 2018, 358–67.
- Junaedi Abdilah, Aris, dan Mohamad Zaka Al Farisi. "Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (2023): 39–51. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Kapp, Karl. "Gamification is about Design, Not Technology." Karl M Kapp: Intelligently Fusing Learning, Technology & Business, 2014. [https://karlkapp.com/gamification-is-about-design-not-technology/?utm\\_source=chatgpt.com](https://karlkapp.com/gamification-is-about-design-not-technology/?utm_source=chatgpt.com).
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning And Instruction: Game Base Methods And Strategies For Training And Education*. Diedit oleh Pfeiffer. San Francisco, 2012.
- Kapp, Karl M, Lucas Blair, dan Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction (Fieldbook)*. San Francisco: Wiley, 2014.
- Khaatimah, Husnul, dan Restu Wibawa. "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2017): 76–87.
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020.
- Kridalaksana, Harimurti. *Kamus Linguistik*. Edisi Empa. Jakarta: Gramedia, 2008.
- Labib, Ahmad, dan Dewi Hajar Windi Antika. "Pengembangan Instrumen Penilaian Qawaid dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *JPIIn: Jurnal Pendidikan Indonesia* 05, no. 02 (2022): 1–18. <https://intancendekia.org/jurnal/index.php/JPIIn/article/view/388>.
- Lutfiyatun, Eka. "Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (31 Desember 2021): 117–28. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534>.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal*

- Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Maulidiah, Bela Nur, Syaifullah, dan Syaifuddin. “Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab.” *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2 (2024): 560–82.
- Montolalu, Chriestie, dan Yohanes Langi. “Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test).” *deCartesiaN* 7, no. 1 (2018): 44.  
<https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>.
- Mulia, Hauna Gina, Intan Nurlaila, Afifah, Muhammad Naufal, dan Al Walid Syamsudin Ali. “Pengaruh Gamifikasi terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab.” *Prosiding Seminar Nasional OPPSI 2* (2023): 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>.
- Muliatno. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 3 (2023): 34–41.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/yudistira.v1i3.102>.
- Muradi, Ahmad. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: dalam Prespektif Komunikasi*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016.
- Musawar. *Belajar Mudah Ilmu Sharaf dengan Matan Al-Bina’ Wa Al-Asas*. Mataram: Sanabil, 2019.
- Musthafa, Izzuddin, dan Acep Hermawan. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab (Konsep Dasar, Strategi, Metode, Teknik)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mustofa, Bisri, dan Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, n.d.
- Nasional, Departemen Pendidikan. “Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar.” Jakarta, 2006.
- Nawawi, Muhzin. “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab (Kajian Epistemologi).” *An-Nabighoh* 19, no. 1 (2017): 2.
- Nurita, Alningtyas, Aulia Natasya Putri, Mawaddah. Shafdah Sadidah, Arita Marini, dan Mahmud Yunus. “Optimalisasi Minat Belajar IPS Siswa SD Melalui Pendekatan Gamifikasi.” *Cendikia Pendidikan* 9, no. 12 (2024): 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.
- Nursikin, Mukh. “Aliran-aliran Filsafat Pendidikan dan Implementasinya dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam.” *Attarbiyah* 1, no. 2 (2016): 303–34. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v1i2.303-334>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011.

- Pratama, Muh Putra, Rigel Sampelolo, dan Topanus Tulak. “Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di Smp.” *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 7, no. 2 (2023): 290–97. <https://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/article/view/1843/757>.
- Pratiwi, Dona Dinda. “Pembelajaran Learning Cycle 5E berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 191–202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.34>.
- Putri, Fika Aulia, Jefri Man Akmal, dan Gusmaneli. “Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (2024): 332–49. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>.
- Rezi, Melisa, Ahmad Firdaus Mohd Noor, dan Tsai Nicholas. “Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement.” *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics* 6, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v6i1.12559>.
- Ridlo, Ubaid. “Model Pembelajaran Bahasa Arab Materi Al-Qawaid An-Nahwiyah.” *Al-Ma’rifah* 12, no. 02 (2015): 46–57. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.12.02.05>.
- Rosyidi, Abdul Wahab, dan Mamlu’atul Ni’mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2011.
- Sanatang, M. Miftach Fakhri, dan Dwi Rezky Anandari. “Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa.” *Jurnal MediaTIK* 6, no. 3 (2024): 7–13. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.1451>.
- Sangadji, Etta Mamang, dan Sopiah. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian)*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2010.
- Setyawan, Cahya Edi. “Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik.” *Al-Manar* 4, no. 2 (2015): 81–95. <https://doi.org/10.36668/jal.v4i2.54>.
- Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple Intelligence.”* Banyumas, Jawa Tengah: PT Pena Persada Kerta Utama, 2024.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Sulaiman, Edy. “Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula).” *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 2 (2023): 142–51. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.761>.

- Sungkono, Djauhar Siddiq. "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, no. 1 (2009).
- Sungkono, Djauhar Siddiq, Murti Kusuma Wirasti, Slamet Suryanto, Herminarto Sofyan, dan Akung Karsimin. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY, 2003.
- Suprihatin, Siti, dan Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (2020): 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.
- Suryana, Ermis, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawiya Harmayanti, dan Kasinyo Harto. "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 1917–28. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.
- Susilawati, Siti Azizah, Muhammad Musiyam, dan Zaid Ali Wrdana. *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021.
- Takahashi, D. "Gamification Gets Its Own Conference." *venturebeat.com*, 2010. <https://venturebeat.com/games/gamification-gets-its-own-conference/>.
- Tamara, Monicha Dwi, dan Yuliana FH. "Efektivitas Model pembelajaran Gamification Berbantuan QR Code Terhadap Motivasi Belajar." *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 15, no. 1 (2024): 73–79. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>.
- Tarigan, Henry Guntur. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: CV Angkasa, 2021.
- Terill, Bret. "My Coverage of Lobby of the Social Gaming Summit." *Bret on Social Games*, 2008. <https://blog.bretterill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>.
- Vhalery, Rendika, Heri Pratikto, dan Wening Patmi Rahayu. "Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android." *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.
- Vianna, Ysmar, Mauricio Vianna, dan Bruno Medina. *Gamification*. MJV Press, 2014.
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, dan Muh. Azhar. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Yuberti. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014.
- Yunita, Noralia Purwa, dan Richardus Eko Indrajit. *Gamification: Membuat*

*Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2022.

Zichermann, Gabe, dan Christopher Cunningham. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Kanada: O'Reilly Media, 2011.

الحمد، غانم قدوري. *النحو العربي قبل أبي الأسود الدؤلي*. مجلة الحكمة، ١٤١٧.

طعيمة، رشدي أحمد. “المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى In ”القسم الثاني. سعودية: جامعة أم القرى، ٢٠١٦.

almaany.com. “قاعدة”، ٢٠٢٥. <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/>.

almaany.com. “مفردات”، ٢٠٢٥. [https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/#google\\_vignette](https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/#google_vignette).

coreldraw.com. “Creativity Meets Productivity,” 2025. <https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw/?srsltid=AfmBOor8b8zm27O1sn-rTT4I8F5zRcG8BY5h-BnDS92jHF11C5XYaFCj>.

www.adobe.com. “What is InDesign?,” 2025. <https://www.adobe.com/products/indesign.html>.

www.techpac.co.id. “Adobe Indesign,” 2021. <https://www.techpac.co.id/adobeIndesign.php>.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA