

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN *QAWĀ'ID* BAHASA ARAB
BERBASIS GAMIFIKASI EDUKATIF INTERAKTIF DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 6 JAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026**



Oleh: Dian Soraya Eldara

NIM: 23204022032

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Soraya Eldara, S.Pd

NIM : 23204022032

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 29 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Dian Soraya Eldara, S.Pd
NIM. 23204022032

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Soraya Eldara, S.Pd
NIM : 23204022032
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Yogyakarta, 29 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Dian Soraya Eldara, S.Pd
NIM.23204022032

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB



Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Soraya Eldara, S.Pd
NIM : 23204022032
Jenjang : Magister (S2)
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan hal tersebut akan menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya dan saya tidak akan menuntut pihak lain, termasuk Institusi saya menempuh S2. Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 29 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Dian Soraya Eldara, S.Pd
NIM. 23204022032

HALAMAN PENGESAHAN



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-266/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN QAWAID BAHASA ARAB
BERBASIS GAMIFIKASI EDUKATIF INTERAKTIF DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 6 JAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DIAN SORAYA ELDARA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022032
Telah diujikan pada : Selasa, 20 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 697875432369f



Penguji I

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
SIGNED

Valid ID: 69772f177ba95



Penguji II

Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 69732b2b5ed0b



Yogyakarta, 20 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6978ab89d8438

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN QAWAID BAHASA ARAB BERBASIS GAMIFIKASI EDUKATIF INTERAKTIF DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 6 JAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026**

Nama : Dian Soraya Eldara
NIM : 23204022032
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

Penguji I : Dr. Nurhadi, S.Ag, MA.

Penguji II : Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 20 Januari 2026

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3.84

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

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 APLIKASI PEMBELAJARAN QAWAID BAHASA
ARAB BERBASIS GAMIFIKASI EDUKATIF INTERAKTIF DI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 6 JAKARTA**

yang ditulis oleh :

Nama : Dian Soraya Eldara, S.Pd.
NIM : 23204022032
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 untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wa'alaikumsalam wr. Wb.

Yogyakarta, 29 Desember 2025

Pembimbing



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
NIP : 198203152011011011

MOTTO

" إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ "

{ ٢ : يوسف }

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ :

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

{ رواه مسلم }

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ "Surat Yusuf Ayat 2: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online," accessed January 20, 2026, <https://quran.nu.or.id/yusuf/2>.

² Muslim bin al-Hajjaj, Shahih Muslim, Kitab al-Dzikr wa al-Dua' wa al-Taubah wa al-Istighfar, no. 2699.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



ABSTRAK

Dian Soraya Eldara, Pengembangan Aplikasi Pemebelajaran *Qawā'id* Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari permasalahan dalam proses pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta, dimana siswa masih kesulitan memahami kaidah-kaidah *qawā'id* juga kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif inovatif yang menyajikan materi secara lebih menarik, edukatif, dan interaktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta, dengan kelas X.6 sebagai sampel. Desain penelitian yang digunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes, kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS 24 melalui beberapa uji statistik, yaitu uji validitas, normalitas, uji statistik non-parametrik, yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, serta perhitungan *N-Gain Score*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Produk akhir berupa aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi edukatif interaktif yang memuat materi kelas X. Hasil analisis media aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis edukatif interaktif yang telah dikembangkan berawal dari uji kelayakan para ahli yaitu, ahli materi dan ahli media. Hasil persentase keseluruhan aspek yang dinilai dari ahli materi 71,4% kategori “layak”. Sedangkan ahli media sebesar 90,7% kategori “sangat layak”. (2) uji efektifitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar *qawā'id* siswa, dengan nilai signifikansi pada uji *wilcoxon signed rank test* sebesar 0,000 ($<0,05$), dan uji N-Gain score sebesar 78% kategori “efektif”. Berdasarkan data tersebut, aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif terbukti dapat menjadi media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran *qawā'id* siswa secara lebih interaktif.

Kata Kunci: Aplikasi, Pembelajaran *Qawā'id*, Gamifikasi, Edukatif, Interaktif

الملخص

ديان سوريا إدارا، تطوير تطبيق تعلم قواعد اللغة العربية القائم على التلعيب التعليمي التفاعلي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية السادسة بجاكرتا. رسالة الماجستير. يوجياكرتا: برنامج الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا، ٢٠٢٥.

انطلقت هذه الدراسة التطويرية من المشكلات التي تواجه عملية تعلم قواعد اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية السادسة بجاكرتا، حيث لا يزال الطلاب يواجهون صعوبات في فهم القواعد النحوية، إضافة إلى قلة تنوع الوسائط التعليمية المستخدمة في عملية التعلم. وقد أسهمت هذه الظروف في انخفاض مستوى حماسة الطلاب في فهم المادة التعليمية المقدمة. وبناءً على ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية متمثلة في تطبيق لتعلم قواعد اللغة العربية قائم على التلعيب التعليمي التفاعلي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية السادسة بجاكرتا. ويتوقع أن يكون هذا التطبيق بديلاً ابتكارياً يقدم المادة التعليمية بصورة أكثر جاذبية وتعليمية وتفاعلية، ويسهم في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE ، الذي يشتمل على خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. وشمل مجتمع البحث جميع طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية السادسة بجاكرتا، بينما تم اختيار الصف العاشر X.6 عينة للبحث. واعتمدت الدراسة تصميم البحث شبه التجريبي *Pre-experimental Design* بصيغة تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي. *One-Group Pretest-Posttest Design* وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق، والاختبارات، ثم جرى تحليلها باستخدام برنامج SPSS 24 الإصدار، من خلال عدد من الاختبارات الإحصائية، وهي اختبار الصدق، واختبار التوزيع الطبيعي، والاختبارات الإحصائية اللامعلمية المتمثلة في اختبار ويلكوكسون للترتيب الموقعة (*Wilcoxon Signed Rank Test*) إضافة إلى حساب درجة الكسب ($N-Gain$).

وأظهرت نتائج هذه الدراسة ما يلي: (١) تمثل المنتج النهائي في تطبيق لتعلم قواعد اللغة العربية قائم على التلعيب التعليمي التفاعلي، يشتمل على مواد الصف العاشر. وقد بدأ تحليل وسيلة التطبيق المطور من خلال اختبار الصلاحية من قبل خبراء المادة وخبراء الوسائط التعليمية. وبلغت نسبة التقييم الكلية من خبراء المادة 71,4% ضمن فئة «صالح»، في حين بلغت نسبة التقييم من خبراء الوسائط 90,7% ضمن فئة «صالح جداً». (٢) أظهر اختبار الفاعلية وجود تحسن ملحوظ في نتائج تعلم قواعد اللغة العربية لدى الطلاب، حيث بلغت قيمة الدلالة الإحصائية في اختبار ويلكوكسون للترتيب الموقعة ($0,05 <$ 0,000، كما بلغت نتيجة اختبار $N-Gain$ نسبة 78% ضمن فئة «فعال». وبناءً على هذه النتائج، ثبت أن تطبيق تعلم قواعد اللغة العربية القائم على التلعيب التعليمي التفاعلي يمكن أن يكون وسيلة تعليمية داعمة لتعلم قواعد اللغة العربية لدى الطلاب بصورة أكثر تفاعلية.

الكلمات المفتاحية: التطبيق، تعلم القواعد، التلعيب، تعليمي، تفاعلي

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0523b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba'	B/b	Be
ت	Ta'	T/t	Te
ث	Sa'	Ṣ/ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J/j	Je
ح	Ha'	Ḥ/ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh/kh	ka dan ha
د	Dal	D/d	De
ذ	Ḍal	Ḍ/ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R/r	Er
ز	Zai	Z/z	Zet
س	Sin	S/s	Es
ش	Syin	Sy/sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ/ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ/ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ/ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa'	Ẓ/ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas

غ	Gain	G/g	Ge
ف	Fa'	F/f	Ef
ق	Qaf	Q/q	Qi
ك	Kaf	K/k	Ka
ل	Lam	L/l	El
م	Mim	M/m	Em
ن	Nun	N/n	En
و	Wawu	W/w	Wa
ه	Ha'	H/h	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y/y	Ya

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدّة	Ditulis	' <i>iddah</i>

C. *Ta'Marbuttah*

Semua *ta'marbuttah* ditulis dengan h, baik berada pada kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang "al"). ketentuan ini tidak diperlakukan bagi kata-kata arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>
كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karamah al auliya'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

َ	Fathah	Ditulis	A
ِ	Kasrah	Ditulis	I
ُ	Dammah	Ditulis	U
فعل	Fathah	Ditulis	<i>Fa'ala</i>
ذكر	Kasrah	Ditulis	<i>Zukira</i>
يذهب	Dammah	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. Fathah + Alif	Ditulis	A
جاهلية	Ditulis	<i>Jahiliyyah</i>
2. Fathah + ya' mati	Ditulis	A
تنسى	Ditulis	<i>Tansa</i>
3. Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
كريم	Ditulis	<i>Karim</i>
4. Dhammah + Wawu mati	Ditulis	U
فروض	Ditulis	<i>Furud</i>

F. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2. Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata yang Dipisahkan dengan Apostrof

أنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>

لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>
-----------	---------	------------------------

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *qamariyyah* maka ditulis menggunakan huruf awal “al”.

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiah* maka ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiah* tersebut.

السماء	Ditulis	<i>As-sama'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-syams</i>

I. Penyusunan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

دوي الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat dan inayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran *Qawā'id* Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta". Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk ke dalam umatnya yang mendapat *syafa'at* beliau di hari kiamat kelak. Aamiin.

Penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar karena adanya dorongan, dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Noorhaidi, 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 Kepala Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga sekaligus Validator Ahli Materi yang telah memberikan

penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.

5. Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.SI., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan nasihat dalam menempuh perkuliahan di Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
6. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I selaku Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
7. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I., dan Ibu Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., selaku Validator Ahli Media yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati
9. Dra. Hj. Retno Dewi utami, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memerikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Aris Mulyono, S.Pd., MM selaku waka Bidang Akademik Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta yang telah memberi ruang dan dukungan dalam penelitian berlangsung.

11. Riyan Hidayat, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas X Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta yang telah memberikan ruang, dukungan dan penilaian terhadap media digital yang dikembangkan dalam tesis ini.
12. Siswa siswi kelas X Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam membantu jalannya penelitian ini.
13. Dengan sepenuh hati, tesis ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua Orang tua tercinta, Bapak Abdurrahman dan Ibu Elidawati, yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.
14. Terkhusus untuk suami tercinta, Muhammad Syukur Miftahuddin yang selalu mendo'akan dan selalu memberikan dukungan moral, maupun material serta selalu ada di suka maupun duka serta selalu memberi motivasi baik.
15. Nenek tercinta Nurdinah yang selalu memberikan nasihat dan do'a yang tiada henti untuk peneliti.
16. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab B angkatan 2023 yang sudah menjadi teman sekaligus keluarga selama berada di Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi baik secara langsung maupun tidak.
17. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam memberikan bantuan dan dukungan untuk penvusunan tesis ini.

Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi amal shalih dan mendapatkan balasan dan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari, bahwa tesis ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 29 Desember 2025

Peneliti



Dian Soraya Eldara, S.Pd
NIM. 23204022036



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
الملخص	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Kajian Pustaka	10
F. Landasan Teori	15
G. Sistematika Penulisan	32
BAB II METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Tahap Pengembangan	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Subjek Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	41

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Analisis Masalah	46
B. Desain	47
1. Desain Materi.....	48
2. Desain Media	50
C. Pengembangan.....	68
1. Pengembangan Produk Media	68
2. Validasi	68
D. Implementasi	85
E. Evaluasi	88
1. Efektivitas Media Aplikasi Pembelajaran <i>Qawā'id</i> berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif s.....	89
2. Respon siswa terhadap Media Aplikasi Pembelajaran <i>Qawā'id</i> Bahasa Arab berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif	96
BAB IV PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Penilaian Produk	42
Tabel 2. 2 Kategori N-Gain.....	44
Tabel 2. 3 Kategori N-Gain dalam persen	45
Tabel 3. 1 Tujuan Pembelajaran Aplikasi <i>Qawā'id</i>	48
Tabel 3. 2 Skor Penilaian Validasi Ahli Meteri dan Ahli Media.....	69
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Media Pertama	72
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validasi Ahli Media Kedua	78
Tabel 3. 6 Revisi Produk.....	83
Tabel 3. 7 Hasil Pre-Test.....	86
Tabel 3. 8 Hasil Post-Test	87
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Instrumen (Pre-Test-Post-Test).....	91
Tabel 3. 10 Hasil Uji Normalitas	93
Tabel 3. 11 Hasil Uji Wilcoxon	94
Tabel 3. 12 Hasil Uji Ngain Score	95
Tabel 3. 13 Hasil Respon Siswa.....	96
Tabel 3. 14 Hasil Akhir Angket Respon Siswa.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Lencana yang diperoleh siswa.....	54
Gambar 3. 2 Flowchart Media Aplikasi Pembelajaran <i>Qawā'id</i> “QVerse”	56
Gambar 3. 3 Prototipe Halaman Awal Aplikasi.....	57
Gambar 3. 4 Prototipe Halaman Home	57
Gambar 3. 5 Prototipe Halaman Menu	58
Gambar 3. 6 Prototipe Halaman Petunjuk Penggunaan	60
Gambar 3. 7 Prototipe Halaman Materi	60
Gambar 3. 8 Prototipe Halaman Latihan.....	62
Gambar 3. 9 Prototipe Halaman Kamus	62
Gambar 3. 10 Prototipe Halaman Quiz	63
Gambar 3. 11 Prototipe Halaman Tanya Guru.....	64
Gambar 3. 12 Prototipe Mini Games	65
Gambar 3. 13 Prototipe Halaman Admin.....	66
Gambar 3. 14 Prototipe Referensi.....	67
Gambar 3. 15 Prototipe Pengembang.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 2 Validasi Ahli Media Pertama	106
Lampiran 3 Validasi Ahli Media Kedua	107
Lampiran 4 Angket Respon Siswa.....	108
Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-Test	110
Lampiran 6 Soal Pre-Test Dan Post-Test.....	112
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas	115
Lampiran 8 Hasil Uji N-Gain Score.....	117
Lampiran 9 Dokumentasi.....	118
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	119



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Arab, serupa dengan pembelajaran bahasa asing lainnya, dimana merupakan satu sistem yang kompleks dan membutuhkan keterlibatan berbagai komponen yang saling terkait. Keterkaitan antar komponen ini menjadi penentu utama keberhasilan atau kegagalan suatu aktivitas pembelajaran bahasa, yang mencakup beragam aspek mulai dari tujuan, materi, metode, hingga evaluasi³. Di antara komponen-komponen krusial tersebut termasuk tujuan pembelajaran, materi dan bahan ajar, metode dan pendekatan pembelajaran, sumber belajar, media dan teknologi pembelajaran, serta sistem evaluasi hasil belajar⁴. Dalam konteks kompleksitas tersebut, terdapat unsur-unsur penting dalam Bahasa Arab yang wajib dikuasai oleh setiap pelajar, yakni unsur fonologis (*al-aṣwāt*), morfologis (*al-mufradāt*), dan sintaksis (*naḥwiyyah*)⁵. Tantangan utama dalam pengajaran tata bahasa Arab terletak pada kesenjangan antara metode tradisional dan kebutuhan peserta didik modern⁶. Salah satu aspek yang kerap dianggap sebagai tantangan signifikan adalah unsur sintaksis yaitu tata bahasa Arab atau *i'rāb*, baik yang berkaitan

³ Fathma Zahara Sholeha dan Safiruddin Al Baqi, "Kecemasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Mahira: Journal of Arabic Studies* 2, no. 1 (30 Juni 2022): 1–12. Hlm.4.

⁴ Ahmad Syagif, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0," *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 3, no. 2 (2022): 134–144. Hlm.136.

⁵ Moh Muqit Asyim, Zainal Muttaqin, dan Muhib Abdul Wahab, "Menyibak Makna dengan Teori Tadafur al-Qara'in, Nazm, dan Transformasi Generative," *Siyaqiy: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2024): 41–59. Hlm.47.

⁶ Aziz Fahrurrozi, "Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya," *Arabiyyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 1, no. 2 (31 Desember 2014): 161–180. Hlm.173.

dengan pembentukan kata (*Sarfīyyah*) maupun susunan kalimat (*nahwīyyah*). Dalam studi yang dilakukan oleh Hermawan menunjukkan bahwa 65% mahasiswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep struktural bahasa Arab yang abstrak⁷. Meskipun dianggap sulit, eksistensi *qawā'id* tetap tidak dapat diabaikan atau diubah, karena ia merupakan prinsip dasar dalam penguasaan bahasa⁸.

Pentingnya tata bahasa tidak dapat diragukan dalam menciptakan komunikasi yang benar dan efektif. Kesalahan sekecil apa pun dalam menyusun kata-kata dan menempatkan akhir kata berpotensi mempengaruhi makna yang ingin disampaikan dan bahkan dapat menimbulkan kesalahpahaman serius⁹. Oleh karena itu, mempelajari struktur atau tata bahasa menjadi hal yang sangat kritis dalam proses belajar setiap bahasa, terutama berdasarkan teori pengajaran bahasa kedua yang menekankan pentingnya pemahaman struktural dalam komunikasi¹⁰. Namun, tantangan dalam mempelajari bahasa Arab tidak hanya terletak pada kompleksitas strukturnya, melainkan juga pada media pengajaran yang masih konvensional dan kurang responsif terhadap keberagaman gaya belajar peserta didik. Pentingnya mengombinasikan teknologi dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya untuk mengatasi kompleksitas struktur bahasa yang

⁷ Acep; Hermawan, *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*, 4 ed. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014). Hlm.130.

⁸ Aziz Fahrurrozi, "Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya," *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 1, no. 2 (31 Desember 2014): 161–180. Hlm.176.

⁹ Rochimul Umam dan Nasiruddin, "Transformasi Pengajaran Tata Bahasa Arab Dalam Buku 'Maharah Lughawiyah' Karya Rusydi Ahmad Thu'aimah," *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 11, no. 1 (17 September 2024): 58–69. Hlm.63.

¹⁰ Abdillah Mahbubi dkk., "Implementasi teori generatif transformatif dalam pembelajaran Bahasa Arab," *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam* 2580-9555 10, no. 2 (2023): 211–228. Hlm.219.

tradisional. Sistem pendidikan konvensional seringkali gagal mengakomodasi keberagaman gaya belajar dan karakteristik individual peserta didik. Hal ini mengakibatkan kesenjangan yang signifikan antara potensi teoritis bahasa Arab dan kemampuan praktis para pelajar dalam menggunakan bahasa tersebut secara kompeten¹¹. Kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi menjadi semakin mendesak dalam konteks pendidikan modern¹².

Era digital saat ini tidak sekadar mengubah metode, melainkan membuka ruang untuk pendekatan pedagogis yang lebih interaktif, adaptif, dan inovatif. Platform *digital learning* telah berkembang menjadi instrumen strategis yang merevolusi pengajaran bahasa Arab, memanfaatkan teknologi mutakhir untuk secara signifikan meningkatkan kualitas dan aksesibilitas proses pembelajaran¹³. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena media berfungsi sebagai sarana penyampaian materi dari sumber belajar kepada peserta didik secara lebih sistematis dan mudah dipahami.¹⁴ Hal ini sejalan dengan temuan yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan

¹¹ Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 2 Desember (29 Desember 2017): 139–152, <https://doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>. Hlm.145.

¹² Ais Isti'ana, "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (2 Januari 2024): 302–310. Hlm.305.

¹³ Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 2 Desember (29 Desember 2017): 139–152. Hlm.143.

¹⁴ Amy Fitriani Siregar et al., "The Influence of Flashcard on Arabic Learning Outcomes of Shorof Subject for Junior High School Students," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 16, no. 1 (2024): 105–24, <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i1.21564>. Hlm.106.

keterlibatan dan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.¹⁵ Penggunaan game sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan analitis peserta didik secara signifikan. Dimana elemen game juga menampilkan visual yang menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa. penyajian materi melalui media visual dapat membantu siswa memahami struktur bahasa dengan lebih baik serta meningkatkan minat belajar.¹⁶ Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan unsur visual dalam media pembelajaran, termasuk dalam bentuk media digital seperti game, merupakan salah satu strategi yang relevan untuk mendukung pemahaman kaidah bahasa Arab. Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam game mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi¹⁷. Game juga secara nyata meningkatkan daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat dan efektif¹⁸. Klasifikasi game dimaksudkan untuk memudahkan pengelompokan jenis game salah satunya yaitu *game beyond game*, atau disebut juga dengan *gamification*. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen game dan teknik desain game dalam konteks non-game. Elemen game terdiri dari poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya, tetapi seiring perkembangannya, inti

¹⁵ Muhammad Jafar Shodiq, "Development Of An Android-Based Arabic Dictionary For Independent Learning Resources In State Islamic Universities," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 8, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i1.29580>. Hlm.476

¹⁶ Binti Karimah et al., "Picture And Picture Method In Learning Maharah Kitabah," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2024): 565–76, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.3248>. Hlm. 568.

¹⁷ Kurniawan Teguh Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," *Jsiskom: Jurnal Sistem Komputer* Vol. 5, No 1 (Mei 2015): 23–30. Hlm.26.

¹⁸ Muhammad Luqman Hakim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (31 Desember 2017): 156–162. Hlm.159.

dari gamifikasi saat ini adalah bagaimana untuk membangun motivasi¹⁹. Perlunya paradigma baru dalam pembelajaran bahasa Arab yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik era digital²⁰. Konsep gamifikasi muncul sebagai solusi inovatif untuk mentransformasi pengalaman belajar bahasa Arab, dengan mengintegrasikan mekanisme psikologis permainan ke dalam kerangka pedagogis yang terstruktur. Beberapa penelitian mutakhir juga mendukung efektivitas gamifikasi dalam konteks pendidikan bahasa, bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar secara signifikan²¹. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip desain game kedalam kerangka pembelajaran, gamifikasi berpotensi mentransformasi persepsi tradisional tentang belajar bahasa Arab dari aktivitas yang membosankan menjadi pengalaman yang menantang dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 6 Jakarta khususnya di kelas X²², peneliti menemukan pembelajaran bahasa Arab pada siswa menghadapi sejumlah kendala yang signifikan. Siswa seringkali kesulitan memahami kaidah-kaidah *qawā'id* seperti *ṣarf* dan *naḥw*. Kaidah-kaidah ini, yang berkaitan dengan perubahan bentuk kata berdasarkan fungsinya dalam kalimat, Sedikitnya latihan

¹⁹ Juho Hamari et al., "Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Institute of Electrical and Electronics Engineers, January 2014, 3025–3034, <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>. Hlm.3029.

²⁰ Ahmad Syagif, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0," *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 3, no. 2 (2022): 134–144, <https://doi.org/10.47625/fitua.v3i2.407>. Hlm.141

²¹ Rustam Shadiev and Xun Wang, "A Review of Research on Technology-Supported Language Learning and 21st Century Skills," *Frontiers in Psychology* 13 (July 2022), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.897689>.

²² Dian Soraya Eldara, "Observasi Awal Penelitian di MAN 6 Jakarta", Jakarta 16 April 2025

praktik yang mengkaitkan teori dengan situasi nyata membuat siswa kesulitan untuk menerapkan kaidah-kaidah *qawā'id* tersebut dalam kalimat yang mereka bentuk. Contoh yang ditemukan seperti siswa kesulitan menggunakan *fi'l māḍī* dan *fi'l muḍāri'* dalam kalimat sederhana. Selain itu, kurangnya dasar kosa kata dan tata bahasa Arab yang kuat pada beberapa siswa semakin memperburuk keadaan. Hal ini membuat mereka kesulitan untuk mengikuti pelajaran dan memahami penjelasan guru. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bahwa *qawā'id* bahasa Arab adalah materi yang sulit dan juga membosankan. Hal ini semakin diperkuat oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan siswa. Rendahnya motivasi belajar ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan *qawā'id*.

Penelitian tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khairul Azman dkk²³ yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif" Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran gamifikasi berbasis proyek pada pembuatan software multimedia interaktif. Temuan penelitian ini bahwa gamifikasi dengan adanya tantangan (*Challenge*) tidak berjalan kompetitif apabila tidak disertai oleh *reward* berupa badge (lencana) agar siswa/pemain lebih termotivasi dalam pembelajaran. Dengan adanya *reward*, siswa bisa mengerahkan kemampuan terbaiknya dalam mengembangkan menggunakan

²³ Muhammad Khairul Azman, Yerry Soepriyanto, dan Made Duananda Kartika Degeng, "Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif," JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 6, no. 4 (4 November 2023): 198–209. Hlm.203.

aplikasi game. Penelitian ini juga membuktikan dengan adanya *point* dan *badge* (lencana) maka motivasi siswa dapat meningkat dan membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih baik seperti tugas yang dapat dikerjakan secara tuntas. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa menanggapi secara positif terkait kemenarikan desain dengan memperoleh persentase 80,7% sehingga desain pembelajaran gamifikasi berbasis proyek pada pembuatan software multimedia interaktif bisa dinyatakan menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi membuat suasana kelas lebih aktif, dapat dilihat dari mahasiswa yang bersemangat mengerjakan proyek dan berstrategi untuk menyelesaikan challenge. Selain itu didapati juga tanggapan positif dari mahasiswa terkait motivasi dalam mengikuti desain pembelajaran yang dikembangkan dengan persentase 82,3% yang berarti desain pembelajaran dinyatakan memotivasi siswa. Penelitian ini memberikan gambaran bagi peneliti bahwa elemen-elemen yang terdapat dalam game dapat mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran.

Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, juga membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Akan tetapi, belum terdapat pengembangan aplikasi game dengan *challenge* dan elemen-elemen game lainnya pada pembelajaran bahasa Arab khususnya pada pembelajaran *qawā'id*. Hal ini dapat dilihat dari variabel serta fokus penelitian yang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Dengan mempertimbangkan masalah yang ditemukan, serta berdasarkan kajian terdahulu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan

serta menghasilkan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi untuk siswa kelas X MA dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran *Qawā'id* Bahasa Arab berbasis Gamifikasi Edukatif Interaktif di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta”

B. Batasan Masalah

1. Pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi tidak bisa dicetak, hanya menggunakan perangkat yang mendukung penggunaan aplikasi.
2. Pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi hanya sebatas materi *qawā'id* kelas X
3. Uji Validitas butir soal dalam penelitian ini dilakukan menggunakan kelas yang sama dengan kelas penelitian.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi.
- b. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi.

2. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi ini diharapkan memberikan kontribusi yang komprehensif dan signifikan dalam ranah pendidikan bahasa Arab. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang media pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam pengajaran tata bahasa Arab, dengan menghadirkan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan teknologi dan prinsip-prinsip desain permainan. Kontribusi akademis ini tidak hanya terbatas pada pengembangan konsep gamifikasi dalam konteks pendidikan, dan juga membuka transformasi pedagogis di era digital.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman pengembangan bahan ajar agar lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar dan juga untuk memenuhi syarat memperoleh gelar magister di prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

b. Bagi guru

Penelitian ini sebagai bahan pertimbangan, masukan bagi guru mata pelajaran bahasa Arab dalam menciptakan proses pembelajaran bahasa Arab dan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memilih atau

menyiapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi ini memberikan kontribusi signifikan dalam mentransformasi pengalaman belajar peserta didik. Aplikasi ini diharapkan lebih dari sekedar alat bantu belajar, melainkan juga dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri peserta didik melalui media digital.

E. Kajian Pustaka

Terdapat penelitian terdahulu yang dapat mendukung pengembangan produk Aplikasi pembelajaran ini, peneliti melakukan kajian pustaka dari penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi. Kriteria penelitian yang digunakan sebagai kajian yaitu memiliki keterkaitan dengan penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi. Beberapa penelitian yang telah mengangkat permasalahan serupa antara lain sebagai berikut: Diana Oktaviana dkk (2022), Nita Sari Narulita Dewi dkk (2020), Muhammad Khairul Azman dkk (2023) dan Adinda Erdiana dkk (2024)

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Diana Oktaviana dkk²⁴ yang berjudul "Analisis kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia". Hasil penelitian yang ditemukan, pertama dibutuhkan media

²⁴ Purwati Zisca Diana et al., "Analisis Kebutuhan Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-44 Yogyakarta* 1, no. 1 (2023): 513–520. <https://prosiding.pbsi.upy.ac.id/index.php/2023/article/view/79>. Hlm.516.

yang menarik dan variatif bagi peserta didik, kedua belum tersedia media pembelajaran gamifikasi berbasis android yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ketiga perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan keempat perlu adanya media yang menyenangkan dan memudahkan dalam pemahaman materi pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan gamifikasi sangat dibutuhkan oleh siswa. Gamifikasi juga menjadi inovasi dan strategi dalam meningkatkan minat belajar serta memotivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya media gamifikasi berbasis android diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan masalah dan memahami materi pembelajaran khususnya terkait pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian ini, menjadi salah satu alasan mengapa peneliti ingin mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Nita Sari Narulita Dewi dkk²⁵ berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Ciamis". Penelitian ini mengungkapkan bahwa teknologi harus menjadi alternatif pilihan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, faktual, dan mampu membangun kemandirian belajar para siswa, juga kemandirian belajar dan berpikir kritis dapat terbentuk dan ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis gamifikasi ketika pembelajaran menghendaki siswa berperan aktif dan

²⁵ Nita Sari Narulita Dewi, Yusup Supriyono, dan Yuyus Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis," E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 11, no. 3 (2020): 382–387. Hlm.384

bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajarnya sendiri, di samping berkat bantuan bimbingan guru. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi untuk guru-guru di lingkungan pondok pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis memberikan efek positif bagi guru, hal ini dapat dilihat dari belief, pengetahuan, motivasi, dan self-efficacy dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran yang lebih baik, dan dibuktikan dengan karya teknologi gamifikasi yang berhasil dibuat guru-guru. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi juga dapat membantu guru dalam mengembangkan potensi siswa juga guru sebagai pendidik, sehingga hal tersebut juga mendorong peneliti mengembangkan aplikasi berbasis gamifikasi. Berdasarkan penelitian ini peneliti membuat perbedaan dengan mengembangkan aplikasi berbasis gamifikasi yang lebih interaktif dengan menambahkan elemen game terdiri dari poin, lencana, serta tingkatan level sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena memberikan kesan yang lebih menarik untuk siswa.

Ketiga, Penelitian Muhammad Khairul Azman dkk²⁶ yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif" Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran gamifikasi berbasis proyek pada pembuatan software multimedia interaktif. Temuan penelitian ini bahwa gamifikasi dengan adanya tantangan (*Challenge*) tidak berjalan kompetitif apabila tidak disertai

²⁶ Muhammad Khairul Azman, Yerry Soepriyanto, dan Made Duananda Kartika Degeng, "Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif," JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 6, no. 4 (4 November 2023): 198–209. Hlm.204.

oleh *reward* berupa *badge* (lencana) agar siswa/pemain lebih termotivasi dalam pembelajaran. Dengan adanya *reward*, mahasiswa bisa mengarahkan kemampuan terbaiknya dalam mengembangkan produk multimedia interaktif. Hasil penelitian ini juga membuktikan dengan adanya *point* dan *badge* (lencana) maka motivasi siswa dapat meningkat dan membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih baik seperti tugas yang dapat dikerjakan secara tuntas. Penelitian ini memberikan gambaran bagi peneliti bahwa elemen-elemen yang terdapat dalam game dapat mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan aplikasi berbasis gamifikasi yang lebih menarik dengan menambahkan elemen-elemen yang akan menunjang kemampuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran *qawā'id*.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Adinda Erdiana dkk²⁷ dengan judul "Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi" Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan sintak metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dan mengetahui respons serta hasil belajar peserta didik terhadap penerapan gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat 6 sintaks pembelajaran menggunakan metode gamifikasi yaitu: pertama, kenali tujuan pembelajaran kedua, tentukan ide

²⁷ Adinda Erdiana, Ngatmini Ngatmini, dan Sri Winarni, "Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (24 Agustus 2024): 715–724. Hlm.719.

besarnya ketiga, buat skenario permainan keempat, buat desain aktivitas pembelajaran kelima, bangun kelompok-kelompok dan keenam, terapkan dinamika permainan. Penelitian ini menunjukkan hasil data berupa respons positif dan hasil belajar yang rata-rata melebihi 75 atau di atas KKTP pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Penelitian ini memberikan gambaran serta masukan bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini lebih membahas bagaimana langkah-langkah pembelajaran dengan gamifikasi sedangkan peneliti ingin mengembangkan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa arab yang memuat pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki signifikansi dan kontribusi yang unik dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab. Keunggulan utama penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada pembelajaran *qawā'id* dengan integrasi sistem gamifikasi yang komprehensif, dan implementasi praktis yang didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan untuk tingkat MAN. Pengembangan aplikasi ini tidak hanya mengisi kesenjangan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan solusi konkret untuk permasalahan pembelajaran *qawā'id* yang sering dihadapi oleh siswa MAN. Nilai tambah penelitian ini juga terletak pada pembaruan seperti elemen-elemen game yang menarik dan menunjang kemampuan *qawā'id* siswa juga yang serasi antara aspek pedagogis dan teknologis, pengembangan sistem pembelajaran yang adaptif, serta fokusnya pada peningkatan engagement dan motivasi siswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam transformasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab, menjadikannya lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan metodologi pembelajaran bahasa di era modern.

F. Landasan Teori

1. Pembelajaran *Qawā'id* Bahasa Arab

a. Pengertian Pembelajaran *Qawā'id*

Qawā'id bahasa Arab merupakan seperangkat aturan yang mengatur penggunaan bahasa Arab secara benar, mencakup aspek morfologi (*sharaf*) dan sintaksis (*nahwu*). *Qawā'id* juga merupakan aturan-aturan atau kaidah-kaidah yang terdapat dalam menyusun kalimat bahasa Arab, di mana cabang dari ilmu *qawā'id* ini sangat banyak diantaranya adalah ilmu *nahw* dan *ṣarf*²⁸. Sedangkan ilmu *sharaf* merupakan ilmu yang mempelajari perubahan bentuk asal suatu kata menjadi bentuk-bentuk lain untuk mencapai arti yang dikehendaki yang hanya bisa tercapai dengan adanya perubahan. Demikian juga *nahw*, membicarakan hukum-hukum huruf, kata dan kalimat, serta bunyi akhir sebuah kata²⁹. Dalam pembelajaran bahasa Arab, *qawā'id* tidak dilaksanakan tersendiri dengan tujuan

²⁸ Zakiyah Arifa and Dewi Chamidah, "Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map Untuk Tingkat Perguruan Tinggi," *El-QUDWAH*, no. 0 (2011): 1-17. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/lemlit/article/view/1947>. Hlm.11.

²⁹ Muhammad Ihsan dkk., "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ilmu Nahwu Dan Sharaf: Studi Pada Mahasiswa PBA UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda," *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1, no. 4 (21 Oktober 2023)

menghafal kaidah-kaidah tata bahasa semata. Biasanya *qawā'id* diajarkan melalui bahan bacaan dalam pembelajaran *qirā'ah*. Dengan demikian jelaslah bahwa qawa'id untuk tingkat permulaan dan tingkat menengah belum boleh diajarkan sebagai tujuan, karena sebenarnya tujuan dari pengajaran *qawā'id* ialah kemampuan mengutarakan fikiran dan perasaan dengan bahasa yang benar dan cermat serta kemahiran memahami apa yang didengar dan apa yang dibaca³⁰. Dengan demikian, pembelajaran qawa'id adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya dalam hal ini materi *qawā'id* sehingga terjadi perubahan perilaku peserta didik di mana mereka dapat memahami, mengerti dan menguasai *qawā'id* dan diharapkan mereka mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar.

b. Tujuan Pembelajaran *Qawā'id*

1. Untuk memelihara lisan dari kesalahan dan memelihara tulisan dari kekeliruan serta menciptakan kebiasaan berbahasa yang benar, ini akan menghindari kesalahan-kesalahan umum yang sering terjadi.
2. *Qawā'id* juga membantu membentuk kebiasaan berbahasa yang baik sejak dini. Dengan memahami aturan-aturan bahasa, siswa akan secara otomatis menerapkannya dalam komunikasi sehari-hari.
3. Memahami posisi kata, sehingga membantu mengantarkan kepada pemahaman yang baik terhadap makna kata tersebut. Setiap kata dalam kalimat memiliki posisi dan fungsi yang berbeda. Memahami posisi kata

³⁰ Taufik Taufik dkk., "Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat Dan Qawaid) Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 15, no. 1 (13 Juli 2023): 58–73. Hlm.64.

akan membantu siswa menangkap makna yang lebih mendalam dari suatu kalimat. Dengan menguasai *qawā'id*, siswa dapat memahami nuansa makna yang terkandung dalam setiap kata dan kalimat, sehingga interpretasi mereka terhadap teks menjadi lebih akurat.

4. Mengasah otak, menajamkan perasaan dan menumbuhkan perbendaharaan bahasa siswa. Mempelajari *qawā'id* merupakan latihan yang baik untuk melatih otak dalam berpikir logis dan sistematis. *Qawā'id* membantu memperkaya kosakata siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih kata yang tepat untuk menyampaikan ide. Pemahaman terhadap nuansa bahasa dapat membantu siswa mengekspresikan perasaan dan emosi mereka dengan lebih baik.
5. Membiasakan siswa mampu melihat dengan jeli, berfikir rasional dan sistematis, melatih mengambil kesimpulan, menggunakan teori, argumentasi yang mengantarkan siswa mengikuti pola induktif dalam pembelajaran *qawā'id*. *Qawā'id* berfungsi sebagai pedoman atau standar dalam penggunaan bahasa Arab. Dengan merujuk pada kaidah, siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi kesalahan dalam suatu kalimat.
6. Mengetahui dengan mudah kesalahan yang terdapat pada suatu kalimat, dengan merujuk pada standar kaedah yang dipelajari, karena kaedah bahasa merupakan ilmu standar yang menjauhkan siswa dari kesalahan dan mengingatkan ketika terjadi kesalahan.

Dengan demikian, Pembelajaran *qawā'id* bukan hanya sekadar menghafal aturan-aturan bahasa, tetapi juga merupakan proses pengembangan kemampuan

berpikir, pemahaman, dan apresiasi terhadap bahasa Arab. Dengan menguasai *qawā'id*, siswa akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam mempelajari bahasa Arab dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Aplikasi Pembelajaran

a. Pengertian Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi dapat dikatakan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Sedangkan pembelajaran berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar³¹. Konsep aplikasi dan pembelajaran saling melengkapi dan saling mempengaruhi. Aplikasi tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi objek pembelajaran itu sendiri. Dengan memahami hubungan antara keduanya, kita dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

³¹ Ndaru Adi Pratama and Catur Hermawan, "Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android," *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 1-6, no. 1 (2016), <https://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11>. Hlm.4.

b. Macam-macam Aplikasi Pembelajaran

Terdapat macam-macam aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung dan membantu proses belajar mengajar dengan baik, diantaranya:

1. Aplikasi Pembelajaran Online (*Learning Management System* - LMS)

LMS merupakan suatu istilah untuk sistem secara online yang diaplikasikan untuk mengelola kelas daring seperti memberikan materi dan evaluasi, mengecek perkembanganyang dicapai siswa dalam mengerjakan materi dan tes, berinteraksi secara audio visual dengan siswa, dan berbagai kegiatan pembelajaran lain yang diintegrasikan dalam sistem tersebut³². Contoh: Google Classroom, Moodle, Canvas, Blackboard

2. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game

Aplikasi pembelajaran berbasis game merupakan penambahan elemen game pada situasi non-game seperti memberikan *reward* pada siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu³³. Aplikasi ini menggabungkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Contoh: Kahoot!, Quizizz, Minecraft: *Education Edition*.

³² Egha Alifa Putra, Ria Sudiana, dan Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA,” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11, no. 1 (29 Mei 2020): 36–45. Hlm.41.

³³ Zi-Gang Ge, “The Impact of a Forfeit-or-Prize Gamified Teaching on e-Learners’ Learning Performance,” *Computers & Education* 126 (November 2018): 143–152, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.009>. Hlm.149.

3. Aplikasi Pembelajaran Adaptif

pembelajaran dimana materi atau konten dapat beradaptasi dan berubah menyesuaikan respon dari siswa. Dalam fungsinya sistem mempunyai kemampuan untuk menyediakan materi pembelajaran dan mengidentifikasi apa yang di butuhkan siswa³⁴. Aplikasi ini dapat menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan pembelajaran berdasarkan kemampuan dan kemajuan setiap individu.

Contoh: Knewton, *Adaptive Learning Platform*

4. Aplikasi Pembelajaran *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR)

Aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan fitur rekayasa dengan teknologi dua dimensi maupun tiga dimensi³⁵. Kelebihan dan keunikan dari teknologi VR dan AR diantaranya siswa dapat memvisualisasikan materi dengan lebih nyata karena mereka menyaksikan secara langsung di depan mata mereka materi bahan belajarnya. Selain itu siswa pun secara otomatis terbuka akan teknologi dan mengikuti perkembangan zaman dengan mengetahui dan dapat mengoperasikan (mencoba membuat) secara mandiri materi menggunakan teknologi AR dan VR. Kelebihan untuk guru juga bahwa dengan penggunaan AR dan VR dalam pembelajaran membuat guru menjadi terlatih dan lebih kreatif dalam memilih serta merancangan pembelajaran yang unik untuk pembelajaran di kelas. Contoh: Google Expeditions, CoSpaces Edu.

³⁴ Dewi Muliasari and Tino Feri Efendi, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adaptif Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Di Institut Teknologi Bisnis ASS Indonesia," *Jurnal Ilmiah Edunomika* 7, no. 2 (2023): 1-10, <https://doi.org/10.29040/jie.v7i2.10230>. Hlm.8.

³⁵ Maman Suryaman dkk., "Pengenalan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (Vr) Dan Augmented Reality (Ar) Dalam Proses Pembelajaran Kepada Para Guru Dan Siswa Di Smk Negeri 1 Cilamaya Kabupaten Karawang," *Jurnal Pengabdian Mandiri* 2, no. 1 (11 Januari 2023): 167–174. Hlm.170.

5. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Proyek

Aplikasi pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah aplikasi dengan mengajukan pertanyaan atau masalah yang disajikan untuk menyusun dan memulai aktivitas yang menekankan kepada sejumlah proyek sampai didapatkannya hasil akhir berupa produk sebagai rangkaian aktivitas komunikasi individu atau berbagai hasil tugas yang menjawab pertanyaan. Sehingga melalui pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang kepada siswa untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka³⁶. Aplikasi ini mendorong peserta didik untuk menyelesaikan proyek nyata, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Contoh: Trello, Asana, GitHub.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan Aplikasi Pembelajaran:

1. Fleksibilitas waktu dan tempat, Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet. Siswa dapat mengatur jadwal belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri.
2. Aksesibilitas materi, Aplikasi pembelajaran menyediakan akses ke berbagai macam materi pembelajaran, mulai dari video, teks, hingga simulasi interaktif.

³⁶ Kurniawan Arizona, Zainal Abidin, dan Rumansyah Rumansyah, "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19," Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan 5, no. 1 (10 Mei 2020): 64–70. Hlm.68.

3. Personalisasi pembelajaran, Banyak aplikasi pembelajaran yang dapat menyesuaikan materi dan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing individu.
4. Interaktivitas, Fitur-fitur seperti kuis, game, dan forum diskusi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
5. Efisiensi: Aplikasi pembelajaran dapat menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
6. Kolaborasi, Beberapa aplikasi memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelas atau guru secara online.

Kekurangan Aplikasi Pembelajaran:

1. Ketergantungan pada teknologi: Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan internet dan perangkat yang memadai.
2. Kurangnya interaksi sosial: Pembelajaran online dapat mengurangi interaksi tatap muka antara siswa dan guru, yang penting untuk membangun hubungan sosial dan emosional.
3. Distraksi: Penggunaan gadget dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pembelajaran.
4. Perlu pengawasan: Siswa perlu didampingi oleh orang tua atau guru untuk memastikan mereka belajar dengan efektif dan tidak menyalahgunakan teknologi.

5. Kualitas materi yang beragam: Tidak semua materi pembelajaran online berkualitas baik. Siswa perlu selektif dalam memilih sumber belajar.
6. Biaya: Beberapa aplikasi pembelajaran berbayar, sehingga dapat menjadi beban tambahan bagi keluarga.

Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen game dalam konteks nongame untuk meningkatkan engagement dan motivasi. Gamifikasi memiliki beberapa kesamaan dengan game, tetapi keduanya tidak persis sama. Gamifikasi melibatkan penggabungan elemen game online, seperti poin, papan peringkat, dan lencana ke dalam konteks non game, untuk meningkatkan keterlibatan dengan karyawan dan konsumen,³⁷ dimana dalam penelitian ini adalah siswa. Istilah gamifikasi adalah diciptakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002. Tapi itu tidak sampai paruh kedua tahun 2010 istilah ini mulai diadopsi secara luas. Seperti istilahnya, gamifikasi adalah tidak cukup membuat game tetapi mentransfer sebagian karakteristik positif dari suatu permainan terhadap sesuatu yang ada bukan permainan. Karakteristik positif dari sebuah permainan seringkali secara longgar digambarkan sebagai “menyenangkan”, dan mereka memiliki efek melibatkan pemain game aktivitas tersebut. Kegembiraan dalam

³⁷ Luís Filipe Rodrigues et al., “Main Gamification Concepts: A Systematic Mapping Study,” *Heliyon* 5, no. 7 (2019): e01993: 1-13, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01993>. Hlm.6.

gameplay direkayasa oleh empat blok bangunan, atau karakteristik penentu, dari permainan: tujuan, aturan, sistem umpan balik, dan partisipasi sukarela³⁸.

Pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan permainan sebenarnya untuk mengajar pengetahuan dan kemampuan. Pembelajaran berbasis gamifikasi adalah suatu unit mandiri yang memiliki awal, permainan, dan akhir yang pasti³⁹. Siswa mengetahui bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada “keadaan menang”. Game dapat memberikan hasil berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Gamifikasi, di sisi lain, hanya menggunakan sedikit elemen permainan. Siswa tidak memainkan keseluruhan permainan dari awal sampai akhir; mereka berpartisipasi dalam kegiatan itu menyertakan elemen video atau game seluler seperti penghasilan poin, mengatasi tantangan atau menerima lencana menyelesaikan tugas⁴⁰.

b. Manfaat Gamifikasi dalam proses pembelajaran

Manfaat Gamifikasi dalam proses pembelajaran antara lain⁴¹:

1. Meningkatkan Motivasi : Dalam Gamifikasi, terdapat Elemen-elemen permainan seperti penghargaan (berupa poin, *reward*, *badges*), tantangan (*challenge*) dan misi (*mission*). Elemen-elemen tersebut dapat

³⁸ Mustafa Tevfik Hebebeçi dan S. Alan, “Gamification in education: An overview of the literature,” *Current Studies in Social Sciences* 4, no. 2 (2021): 174–194. Hlm.183.

³⁹ Michael Sailer dan Lisa Homner, “The Gamification of Learning: A Meta-Analysis,” *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (1 Maret 2020): 77–112. Hlm.93.

⁴⁰ Nabilla Putri Ananda, Fauziyah Tsania Rahmah, dan Adi Rafli Ramdhani, “Using Gamification in Education: Strategies and Impact,” *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 1 (19 April 2024): 1–12. Hlm.7.

⁴¹ Junghye Fran Choi dan Sangkyun Kim, “Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran,” diakses 30 Desember 2024

meningkatkan motivasi peserta/siswa untuk memperoleh poin tertinggi, konsekuensinya ia mendapatkan materi pembelajaran

2. Keterlibatan lebih tinggi : Yang membedakan kelas dengan gamifikasi dengan kelas konvensional adalah masalah keterlibatan peserta/siswa. Dalam kelas konvensional pengajar akan lebih banyak menyampaikan materi dan siswa lebih banyak mendengarkan. Gamifikasi dalam pembelajaran menuntut peserta/siswa untuk lebih aktif.

3. Pengukuran nilai/progress jelas : Dengan adanya tingkat level pemahaman yang ditunjukkan dengan badge dapat menunjukkan seberapa banyak materi yang dikuasai oleh para peserta/siswa dalam suatu kelas. Hal tersebut juga merangsang keaktifan siswa

4. Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan (*fun*) Ilmu yang bermanfaat salahsatunya adalah materi yang selalu diingat dan dipahami sehingga berkontribusi dalam pengambilan keputusan di kemudian hari. Dengan adanya gamifikasi yang berorientasi pada pembelajaran yang menyenangkan, akan membuat siswa/peserta mudah mengingat lagi materi yang diberikan di kemudian hari.

c. Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran

Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran terdiri dari 4 F, yaitu *figure out players*, *Focus on scope*, *Focus on Fun*, dan *Finalize*.

1. Figure out players

Langkah pertama dalam gamifikasi yang diperkenalkan oleh Junghye adalah mengenali tipikal pemain (*players*) dalam hal ini

siswa/peserta. *Type player* didasarkan pada battle's taxonomy. Battle's Taxonomi adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengkategorikan perilaku pemain dalam game online berdasarkan preferensi mereka dalam bermain dan berinteraksi dalam lingkungan permainan tersebut. Kerangka kerja Bartle's Taxonomy membantu pengembang permainan dalam memahami siswa mereka dengan lebih baik dan merancang pengalaman permainan yang lebih sesuai dengan preferensi pemain. Secara garis besar dibagi menjadi 2 (dua) type , yang pertama adalah *the virtual world in the game* (menjelajahi dunia permainan, menemukan rahasia, dan memahami mekanika permainan dengan cermat) dan *others gamer in the game*, selanjutnya masing-masing type masih dikategori lagi antara bermain individu atau Bersama pemain lain.

2. Focus on Scope

Merujuk pada penentuan batasan atau cakupan materi yang akan diajarkan atau dipelajari dalam suatu pelajaran atau program pendidikan. Hal ini berkaitan dengan menentukan apa yang akan dicakup dalam kurikulum atau rencana pembelajaran. Junghye menekankan agar game *player/siswa* tetap bertumpu pada pengetahuan metakognitif memuat pengetahuan deklaratif (*declarative knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan kondisional (*conditional knowledge*). Kemudian pengetahuan metakognitif tersebut dipadukan dengan Konten, durasi, dan tipe permainan yang akan ditentukan.

3. Focus on Fun

Gamifikasi perlu memperhatikan 2 aspek terkait *Focus on Fun*. Pertama adalah *Fun Story Design*, melibatkan pengembangan naratif atau cerita yang melibatkan pemain dalam pengalaman gamifikasi. Desain cerita yang kuat dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pemain serta memberikan konteks untuk pencapaian mereka. Beberapa prinsip penting dalam desain cerita dalam gamifikasi antara lain memiliki Narasi yang menarik, mengaitkan tantangan dengan cerita, karakter, konflik dan *challenge*, resolusi cerita. Cerita yang dapat dipilih untuk mewujudkan fun story antara lain terkait sejarah, isu sosial, imajinasi, dan cerita sesuai kreasi. Aspek *Focus on fun* yang kedua adalah *fun Design Rules*, Junghye mencontohkan ada beberapa peran yang dapat diambil antara lain berkompetisi, misi mengumpulkan sesuatu, lotere, lelang, berburu harta karun, pahlawan, *quest*, nurture (contoh game harvest moon)

4. Finalize/prototype

Finalisasi prototipe gamifikasi adalah tahap penting dalam pengembangan suatu proyek gamifikasi sebelum peluncuran atau implementasi. Pada tahap ini, semua elemen permainan dan fitur yang telah dirancang dan diuji dalam prototipe awal diperiksa, dievaluasi, dan disempurnakan

4. Aplikasi berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran

a. Aplikasi Berbasis Gamifikasi

Aplikasi berbasis gamifikasi merupakan media pembelajaran yang memadukan konsep pendidikan dengan elemen-elemen permainan guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, terutama pada pembelajaran *qawā'id* (tata bahasa), aplikasi berbasis gamifikasi dapat membantu mengatasi tantangan yang sering muncul, seperti rendahnya minat siswa, kesulitan memahami konsep abstrak, dan metode pembelajaran yang monoton.

Aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab yang dikembangkan ini merupakan aplikasi interaktif berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mendukung siswa kelas X Madrasah Aliyah dalam mempelajari materi tata bahasa Arab. Aplikasi ini terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu materi *qawā'id*, latihan soal, kuis, dan kamus kosakata yang disusun secara sistematis berdasarkan judul materi. Melalui fitur yang lengkap dan terstruktur, aplikasi ini tidak hanya menyediakan materi pembelajaran secara teoritis, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih dan menguji pemahaman melalui soal dan kuis interaktif.

Sebagai upaya meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, aplikasi pembelajaran dilengkapi dengan beberapa unsur gamifikasi. Pertama, terdapat sistem poin dan level, di mana siswa akan memperoleh poin setiap kali berhasil menyelesaikan latihan atau kuis dengan benar. Poin yang terkumpul akan menentukan peningkatan level

siswa, mulai dari level "Pemula", "Menengah", hingga "Ahli". Kedua, aplikasi ini menyediakan lencana (*badges*) sebagai bentuk penghargaan atas pencapaian tertentu, misalnya lencana "*Master Fi'l Māḍī*" setelah menyelesaikan kuis *fi'l māḍī* dengan skor maksimal.

Selain itu, aplikasi yang dikembangkan peneliti juga terdapat mode tantangan (*challenge*) yang dirancang untuk meningkatkan kompetisi sehat di antara siswa. Tantangan ini dapat berupa kuis harian atau mingguan dengan batas waktu tertentu, dan guru dapat mengganti soal tantangan setiap periode untuk menjaga variasi. Fitur ini tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar, tetapi juga melatih siswa dalam menjawab soal dengan cepat dan tepat. Terakhir, aplikasi ini menyertakan feedback langsung saat siswa menjawab soal, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan mereka secara cepat dan memahami konsep yang belum dikuasai.

Dengan adanya elemen-elemen gamifikasi ini, aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab tidak hanya menjadi media pembelajaran konvensional, tetapi juga sebuah ruang interaktif yang dapat memicu motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam mempelajari tata bahasa Arab secara menyenangkan.

b. Penerapan Aplikasi Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran

Aplikasi berbasis gamifikasi ini dirancang untuk melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab di Madrasah Aliyah. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar

yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga tidak hanya fokus pada teknologi tetapi juga pada interaksi langsung antara guru dan siswa.

Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai dengan memperkenalkan materi *qawā'id* yang akan dipelajari. Fitur Materi *Qawā'id* dalam aplikasi memudahkan guru untuk menampilkan materi di kelas melalui proyektor atau membagikan akses langsung kepada siswa melalui perangkat mereka. Setelah pengenalan materi, guru dapat mengajak siswa melakukan diskusi singkat untuk memastikan pemahaman awal terhadap konsep yang diberikan.

Selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal secara individu atau dalam kelompok kecil. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga memantau perkembangan siswa melalui halaman admin pada aplikasi. Halaman ini memungkinkan guru melihat jumlah poin yang diperoleh siswa secara langsung, sehingga dapat memberikan arahan tambahan jika ditemukan kesulitan pada soal tertentu. Sistem poin ini juga mendorong siswa untuk lebih berusaha, terutama karena adanya dorongan kompetisi positif di antara mereka.

Tahap berikutnya adalah menggunakan fitur kuis tantangan sebagai bentuk evaluasi. Tantangan ini dapat diberikan secara berkala, misalnya mingguan, dengan soal yang sudah disiapkan sebelumnya. Fitur ini memungkinkan guru mengganti soal pada tantangan secara

berkala agar tetap variatif. Kuis tantangan dapat dilakukan secara individu atau dalam bentuk kompetisi kelompok, sehingga tidak hanya melatih pemahaman tetapi juga meningkatkan kerja sama antarsiswa.

Untuk memaksimalkan proses evaluasi, aplikasi ini juga menyediakan fitur Skor & Feedback Langsung. Setiap kali siswa menjawab soal, mereka langsung melihat skor dan umpan balik pada layar. Dengan cara ini, siswa dapat langsung mengetahui kesalahan yang dibuat dan memahami jawaban yang benar, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan responsif.

Agar guru dapat mengelola pembelajaran dengan optimal, aplikasi ini menyediakan halaman admin khusus yang dapat diakses dengan kata sandi. Di halaman ini, guru dapat memantau hasil kuis, melihat jumlah poin dan lencana (*badges*) yang diperoleh siswa, serta mengatur penghargaan bagi pencapaian tertentu. Misalnya, guru dapat memberikan lencana “*Master naḥw*” atau “*Ahli Fi’l Māḍī*” kepada siswa yang mencapai skor tinggi pada materi tertentu. Hal ini memberikan apresiasi langsung sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada akhir pembelajaran, guru melakukan refleksi bersama siswa, mengevaluasi hasil belajar, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Guru juga dapat memberikan umpan balik secara langsung,

baik secara lisan maupun melalui aplikasi, agar siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka.

Penerapan aplikasi berbasis gamifikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab di Madrasah Aliyah. Dengan adanya peran aktif guru dalam mengelola pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam aktivitas yang menantang dan interaktif, proses belajar dapat berjalan lebih dinamis dan menyenangkan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penulisan dan penyusunan dalam tesis ini. Maka dari itu, peneliti menguraikan struktur penyusunannya menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1. Bagian awal melibatkan beberapa halaman yang mencakup halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : Pendahuluan yang berisi antara lain, latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori serta sistematika penulisan.

BAB II : Metode penelitian yang berisi antara lain, jenis dan desain penelitian, tahap pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek

penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan.

BAB III : Hasil penelitian dan pembahasan yang berisi, hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian.

BAB IV : Penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir, berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* bahasa Arab berbasis gamifikasi edukatif interaktif di Madrasah Aliyah Negeri 6 Jakarta dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis, di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa melalui penyebaran angket, wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi kelas. Tahap berikutnya desain, meliputi penyusunan materi yang dimasukkan kedalam media aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi disesuaikan dengan buku bahasa Arab kelas X yang diterbitkan oleh Kementrian Agama. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi dan melakukan uji kelayakan melalui ahli materi dan ahli media. Hasil uji kelayakan menunjukkan persentase 71,4% dari ahli materi dengan kategori “layak” dan 90,7% dari ahli media dengan kategori “sangat layak”. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi pada siswa kelas X.6 sebanyak 24 siswa. Tahap akhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan refleksi terhadap seluruh tahapan pengembangan yang telah dilakukan.

2. Hasil uji efektivitas media aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi menunjukkan:

- a. Efektifitas media diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan media aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Karena hasil uji normalitas data *pre-test* berdistribusi tidak normal, dilakukan uji *Wilcoxon signed rank test* yang menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis N-Gain Score menunjukkan rata-rata 78% (kategori efektif)
- b. Data respon siswa dikumpulkan melalui angket untuk menilai efektivitas media aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi. Hasil angket menunjukkan respon yang sangat positif, dengan skor keseluruhan 95% termasuk kategori “sangat layak”

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi. Produk yang dihasilkan tentu masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu kajian lebih lanjut untuk meminimalkan kesalahan. Selain itu peneliti juga menyampaikan beberapa saran, antara lain:

1. Pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi ini sesuai dengan judulnya hanya berfokus pada materi *qawā'id*. Oleh karena

itu, bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini pada materi bahasa Arab lainnya agar pemanfaatannya lebih optimal.

2. Pengembangan aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis gamifikasi ini pada kuis yang terdapat dalam aplikasi masih menggunakan system claim poin pada siswa, yang tentunya terdapat kekurangan bila siswa tidak jujur dalam mengisi poin, bagi penelitian selanjutnya disarankan agar menambahkan fitur poin yang langsung terdata agar pemanfaatannya lebih optimal.
3. Media aplikasi pembelajaran *qawā'id* berbasis *qawā'id* yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa.
4. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* yang dimana hasilnya masih belum ideal dibandingkan dengan desain *True Experimen* sehingga diharapkan bagi penelitian selanjutnya menggunakan desain yang lebih baik untuk memaksimalkan hasil penelitian.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mufti et al., "Socrative, Quizizz, and Google Form as Online-Based Evaluation Tools for Maharah Al-Qirā'ah Learning," *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022): 120–36, <https://doi.org/10.18196/mht.v4i2.14229>
- Amy Fitriani Siregar et al., "The Influence of Flashcard on Arabic Learning Outcomes of Shorof Subject for Junior High School Students," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 16, no. 1 (2024): 105–24, <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i1.21564>.
- Arifa, Zakiyah, dan Dewi Chamidah. "Pengembangan Bahan Ajar *Qawā'id* Bahasa Arab Berbasis Mind Map Untuk Tingkat Perguruan Tinggi." *El-QUDWAH*, no. 0 (2011). <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/lemlit/article/view/1947>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Bumi Aksara, n.d. <https://id.scribd.com/document/740858744/Dasar-dasar-Evaluasi-Pendidikan>.
- Arizona, Kurniawan, Zainal Abidin, dan Rumansyah Rumansyah. "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 5, no. 1 (10 Mei 2020): 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>.
- Asyim, Moh Muqit, Zainal Muttaqin, dan Muhibb Abdul Wahab. "Menyibak Makna dengan Teori Tadafur al-Qara'in, Nazm, dan Transformasi Generative." *SIYAQIY: JURNAL PENDIDIKAN DAN BAHASA ARAB* 1, no. 1 (2024): 41–59.
- Azman, Muhammad Khairul, Yerry Soepriyanto, dan Made Duananda Kartika Degeng. "Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 6, no. 4 (4 November 2023): 198–209. <https://doi.org/10.17977/um038v6i42023p198>.
- Azwar, Saifuddi. *Reliabilitas dan validitas*. 4th ed. Pustaka Pelajar, 2016.
- Binti Karimah et al., "Picture And Picture Method In Learning Maharah Kitabah," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2024): 565–76, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.3248>.
- Choi, Junghye Fran, dan Sangkyun Kim. "Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran." Diakses 30 Desember 2024.

<https://klc2.kemenkeu.go.id/kms/knowledge/mengenal-gamification-gamifikasi-sebagai-pendukung-kegiatan-pembelajaran-4317674f/detail>.

- Dewi, Nita Sari Narulita, Yusup Supriyono, dan Yuyus Saputra. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis.” *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 11, no. 3 (2020): 382–87. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>.
- Diana, Purwati Zisca, Roni Sulistiyono, dan Zultiyanti Zultiyanti. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional PIBSI ke-44 Yogyakarta*, Vol. 1, 2023. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=17819221000661302665&hl=en&oi=scholar>.
- Erdiana, Adinda, Ngatmini Ngatmini, dan Sri Winarni. “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (24 Agustus 2024): 715–24. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>.
- Fahrurrozi, Aziz. “Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya.” *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 1, no. 2 (31 Desember 2014): 161–80. <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>.
- Ge, Zi-Gang. “The Impact of a Forfeit-or-Prize Gamified Teaching on e-Learners’ Learning Performance.” *Computers & Education* 126 (November 2018): 143–52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.009>.
- Hakim, Muhammad Luqman. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.” *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (31 Desember 2017): 156–62. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.
- Hamari, Juho, Jonna Koivisto, dan Harri Sarsa. “Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.” Dalam *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–34, 2014. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Haryati, Sri. “Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan.” *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012): 15.
- Hasanah, Uswatun, dan Lailatun Nur Kamalia Siregar. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Materi Operasi Hitung Perjumlahan Dan Pengurangan.” *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan*

Indonesia 9, no. 2 (3 Agustus 2023): 692–99.
<https://doi.org/10.29210/1202323008>.

Hebebcı, Mustafa Tevfik, dan S. Alan. “Gamification in education: An overview of the literature.” *Current Studies in Social Sciences* 4, no. 2 (2021): 174–94.

Hermawan, Acep; *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. 4 ed. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014.
[//lib.umm metro.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D6607%26keywords%3D](http://lib.umm metro.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D6607%26keywords%3D).

Ihsan, Muhammad, Syarifaturrahmatullah, Ihsanuddin Masdar, dan Arinhda. “Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ilmu Nahwu Dan Sharaf: Studi Pada Mahasiswa PBA UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda.” *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1, no. 4 (21 Oktober 2023).
<https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/363>.

Isti’ana, Ais. “Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam.” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (2 Januari 2024): 302–10. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>.

Iswanto, Rahmat. “Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi.” *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 2 Desember (29 Desember 2017): 139–52. <https://doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>.

Mahbubi, Abdillah, Nur Aqilah L. R. Opier, Arroyyanah F. Arroyyanah F, dan M. Yunus Abu Bakar. “Implementasi teori generatif transformatif dalam pembelajaran Bahasa Arab.” *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam* 2580-9555 10, no. 2 (2023): 211–28.
https://doi.org/10.1/Abdillah%20Mahbubi_artikel_Implementasi%20Teori%20Generatif%20Transformatif.pdf.

Makbul, M. “Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.” OSF, 15 Juni 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.

Martono, Kurniawan Teguh. “Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker.” *Jsiskom: Jurnal Sistem Komputer* Vol. 5, No 1 (Mei 2015): 23–30.

Mesra, Romi. “Research & Development Dalam Pendidikan.” OSF, 24 Mei 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>.

“METODE PEMBELAJARAN QAWA’ID,” 20 Mei 2012.
<https://fzil.wordpress.com/2012/05/20/metode-pembelajaran-qawā'id/>.

M.Pd, Prof Dr A. Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media, 2016.

- Muhammad Jafar Shodiq, "Development Of An Android-Based Arabic Dictionary For Independent Learning Resources In State Islamic Universities," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 8, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i1.29580>.
- Muliasari, Dewi, dan Tino Feri Efendi. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adaptif Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Di Institut Teknologi Bisnis Aas Indonesia." *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA* 7, no. 2 (30 Agustus 2023). <https://doi.org/10.29040/jie.v7i2.10230>.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Uny Press, 2015.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=DCjKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:kYr_zxdYhsUJ:scholar.google.com&ots=z1vPKyl3SO&sig=V1s0wZFDv9qm-IFyeaLEiMZ15fM.
- Muslim bin al-Hajjaj, Shahih Muslim, Kitab al-Dzikh wa al-Dua' wa al-Taubah wa al-Istighfar, no. 2699.
- Ph.D, Prof H. M. Sukardi, M. Ed , M. Sc. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, 2021.
- Prasetyo, Iis. "Teknik analisis data dalam research and development." *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012.
<https://www.academia.edu/download/48117245/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.
- Pratama, Ndaru Adi, dan Catur Hermawan. "Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android." *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 6, no. 1 (5 Oktober 2016).
<https://www.jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11>.
- Putra, Egga Alifa, Ria Sudiana, dan Aan Subhan Pamungkas. "Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11, no. 1 (29 Mei 2020): 36–45.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>.
- Rodrigues, Luís Filipe, Abílio Oliveira, dan Helena Rodrigues. "Main Gamification Concepts: A Systematic Mapping Study." *Heliyon* 5, no. 7 (1 Juli 2019).
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01993>.
- Sailer, Michael, dan Lisa Homner. "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis." *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (1 Maret 2020): 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.

- Shadieff, Rustam, dan Xun Wang. "A Review of Research on Technology-Supported Language Learning and 21st Century Skills." *Frontiers in Psychology* 13 (7 Juli 2022). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.897689>.
- Sholeha, Fathma Zahara, dan Safiruddin Al Baqi. "Kecemasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Mahira: Journal of Arabic Studies* 2, no. 1 (30 Juni 2022): 1–12. <https://doi.org/10.55380/mahira.v2i1.234>.
- . "Kecemasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Mahira: Journal of Arabic Studies* 2, no. 1 (30 Juni 2022): 1–12. <https://doi.org/10.55380/mahira.v2i1.234>.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. 3 ed. Bandung: Alfabeta, 2021. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971>.
- "Surat Yusuf Ayat 2: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online," accessed January 20, 2026, <https://quran.nu.or.id/yusuf/2>.
- Suryaman, Maman, Lila Setiyani, Rahmat Gunawan, Dian Budhi Santoso, Risma Fitriyani, dan Nurul Ikhsan. "Pengenalan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (Vr) Dan Augmented Reality (Ar) Dalam Proses Pembelajaran Kepada Para Guru Dan Siswa Di Smk Negeri 1 Cilamaya Kabupaten Karawang." *JURNAL PENGABDIAN MANDIRI* 2, no. 1 (11 Januari 2023): 167–74.
- Syagif, Ahmad. "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0." *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 3, no. 2 (2022): 134–44. <https://doi.org/10.47625/fitua.v3i2.407>.
- Taufik, Taufik, Diva Ikrima Azmi, Izni Nurul Ambami Zahire, Nafilatus Sa'adah, Novi Ernawati, dan Putri Wulandari. "Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat Dan *Qawā'id*) Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 15, no. 1 (13 Juli 2023): 58–73. <https://doi.org/10.15548/diwan.v15i1.1090>.
- "The impact of a forfeit-or-prize gamified teaching on e-learners' learning performance - ScienceDirect." Diakses 29 Desember 2024. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518301842>.
- Umam, Rochimul, dan Nasiruddin. "Transformasi Pengajaran Tata Bahasa Arab Dalam Buku 'Maharah Lughawiyah' Karya Rusydi Ahmad Thu'aimah." *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 11, no. 1 (17 September 2024): 58–69. <https://doi.org/10.53627/jam.v11i1.5679>.