

**PENGEMBANGAN LKPD *MAHĀRAH QIRĀ'AH SĀMITAH* BERBASIS
GAMIFIKASI BAGI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM
TERPADU DI MAGETAN TAHUN AJARAN 2025/2026**



oleh : Faizah Kamila

24204021034

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

2026

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	Faizah Kamila
NIM	24204021034
Jenjang	Magister (S2)
Program Studi	Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul:

“Pengembangan LKPD *Mahārah Qirā’ah* Berbasis Gamifikasi Bagi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Di Magetan Tahun Ajaran 2025/2026” adalah asli dari hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 30 Juni 2026

Saya yang menyatakan



Faizah Kamila S.Hum.
NIM 24204021034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	Faizah Kamila
NIM	24204021034
Jenjang	Magister (S2)
Program Studi	Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 30 Juni 2026

Saya yang menyatakan



Faizah Kamila, S.Hum.
NIM 24204021034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	Faizah Kamila
NIM	24204021034
Jenjang	Magister (S2)
Program Studi	Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam Ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak :

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak Ijazah tersebut karena menggunakan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terimakasih

Yogyakarta, 30 Juni 2026

Saya yang menyatakan



Faizah Kamila
NIM. 24204021034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LEMBAR 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-2740/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN LKPD *MAHARAH QIRA'AH SAMITAH* BERBASIS GAMIFIKASI
BAGI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU DI MAGETAN
TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAIZAH KAMILA, S.Hum
Nomor Induk Mahasiswa : 24204021034
Telah diujikan pada : Selasa, 04 Agustus 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. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a828a67cdbc



Penguji I

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

Valid ID: 6a7eaf54ccf67



Penguji II

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

Valid ID: 6a83c39d39728



Yogyakarta, 04 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a854d1029698

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN LKPD MAHARAH QIRA'AH SAMITAH BERBASIS GAMIFIKASI BAGI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU DI MAGETAN TAHUN AJARAN 2025/2026**

Nama : Faizah Kamila
NIM : 24204021034
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag.

()

Penguji I : Dr. Agung Setiyawan, M.Pd

()

Penguji II

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

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 4 Agustus 2026

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95.00/A

IPK : 3,90

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 koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul: **“Pengembangan LKPD *Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah* Berbasis Gamifikasi bagi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu di Magetan Tahun Ajaran 2025/2026”**

Yang ditulis oleh:

Nama	Faizah Kamila
NIM	24204021034
Program Studi	Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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 Bahasa Arab (M.Pd)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Juli 2026
Pembimbing,



Dr. Hj. Umi Baroroh, M.Ag.

NIP. 197203051996032001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Almamater Tercinta Program

Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan

Kalijaga Yogyakarta.



HALAMAN MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(Q.S. Al-Insyirah [94]: 6)¹

لِيَكُنْ غَرَضُكَ مِنَ الْقِرَاءَةِ اِكْتِسَابَ قَرِيحَةٍ مُسْتَقْلَةٍ، وَفِكْرٍ وَاسِعٍ

Hendaknya tujuanmu membaca adalah memperoleh daya pikir yang
mandiri dan wawasan yang luas

Muṣṭafa Ṣadiq al-Rafi‘i²

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ “Qur’an Kemenag,” diakses 12 Desember 2025, <https://quran.kemenag.go.id/>.

² مصطفى صادق الرافعي، وحي القلم (مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة، t.t.),

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor : 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ṣa	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monofiong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Arab	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antar harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Arab	Nama
ـَا	Fathah	a	a
ـِي	Kasrah	i	i

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala

- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Arab	Nama
أ ... ي ...	Fathah dan alif	ā	a dan garis di atas
ى	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h". Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnahal-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda tasydid itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال namun dalam transliterasi kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf/diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang ini.

Contoh:

- الرَّجُلُ Ar-Rajulu
- الشَّمْسُ Asy-Syamsu

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

- الْقَلَمُ Al-Qalamu
- الْبَدِيعُ Al-Badī`u

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta`khuzu
- شَيْءٌ syai`un
- النَّوْءُ an-nau`u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan,

maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- **وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ** Wa innallāhā lahuwa kahir ar-rāziqīn/Wa innallāhā lahuwa khairurrāziqīn
- **بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا** Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- **الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ** Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- **الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ** Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- **اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ** Allāhu gafūrun rahīmun
- **لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا** Lillāhi al-amru jamīan/Lillāhil-amru jamīan

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt., Tuhan semesta alam, Pencipta langit dan bumi, Yang menjadikan gelap dan terang, serta Yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *“Pengembangan LKPD Mahārah Qirā’ah Ṣāmitah Berbasis Gamifikasi bagi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu di Magetan Tahun Ajaran 2025/2026”* Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., penutup para nabi dan rasul, suri teladan terbaik bagi seluruh umat manusia.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. 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 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan akademik selama masa studi.
5. Dr. Hj. R. Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag., selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan tesis ini. Dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan keikhlasan, beliau senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing penulis. Bimbingan dan arahan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah serta mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.
6. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd., M.S.I., Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., M.Si., selaku ahli media, yang telah memberikan masukan, saran, dan validasi secara konstruktif terhadap produk yang dikembangkan.
7. Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I., Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku ahli materi yang telah memberikan saran, kritik, dan penilaian demi penyempurnaan produk penelitian ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membuka cakrawala berpikir peneliti serta menanamkan fondasi keilmuan yang berharga.
9. Seluruh pegawai dan staf karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu kelancaran administrasi

selama masa studi hingga penyelesaian tesis.

10. Ustadz Izzudin Aslam, S.Sos., selaku guru bahasa Arab yang telah memberikan izin, dan dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.
11. Siswa siswi kelas kelas VII SMPIT Al-Uswah Magetan yang telah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Suami tercinta, Amirul Wahid RWZ yang senantiasa menjadi tempat pulang, sumber ketenangan, dan penyemangat terbesar dalam setiap langkah perjuangan penulis. Terima kasih atas cinta, kesabaran, doa, pengertian, serta dukungan yang tidak pernah putus. Terima kasih telah membersamai setiap proses, menguatkan di saat lelah, meyakinkan ketika penulis ragu, dan selalu percaya bahwa setiap ikhtiar akan berakhir dengan hasil terbaik. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan kepada kita serta menjadikan setiap perjuangan ini sebagai amal kebaikan yang bernilai ibadah.
13. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ahmadi dan Ibunda Undarti, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas segala cinta, kepercayaan, dan ketulusan yang menjadi sumber kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
14. Kedua mertua tercinta, Ayahanda Kodrat Riyanto dan Ibunda Fitrotul Himmah atas doa, perhatian, dukungan, dan semangat yang senantiasa diberikan kepada penulis selama menempuh studi hingga penyelesaian tesis ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.

15. Saudara-saudara tercinta beserta seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, serta semangat kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga terselesaikannya tesis ini.
16. Teman-teman seperjuangan, keluarga besar Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2024, khususnya MPBA Kelas B, yang telah kebersamai perjalanan akademik peneliti dengan semangat, kebersamaan, dan dukungan sejak masa studi sebelumnya hingga jenjang magister.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan karya ilmiah di masa mendatang. Besar harapan peneliti, semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab serta menjadi inspirasi bagi para pembelajar dan peneliti selanjutnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Faizah Kamila. Pengembangan LKPD *Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah* Berbasis Gamifikasi bagi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu di Magetan Tahun Ajaran 2025/2026. **Tesis: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *mahārah qirā'ah* siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) di Magetan yang disebabkan oleh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, serta belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Seiring perkembangan teknologi, pendekatan gamifikasi dipandang sebagai salah satu solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan LKPD *Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah* Berbasis Gamifikasi bagi siswa SMPIT di Magetan, dan (2) menganalisis efektivitas LKPD yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan *mahārah qirā'ah* siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas VII SMPIT Al-Uswah Magetan Tahun Ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji Paired Sample t-test serta analisis N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD *mahārah qirā'ah ṣāmitah* berbasis gamifikasi yang dikembangkan memperoleh penilaian "sangat layak" dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Implementasi produk menunjukkan respons yang sangat positif dari guru maupun siswa serta tingkat kepraktisan yang tinggi. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Analisis N-Gain berada pada kategori sedang menuju tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman (*qirā'ah ṣāmitah*) siswa secara bermakna. Dengan demikian, LKPD *Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah* Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, motivasi belajar, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: LKPD, gamifikasi, *mahārah qirā'ah*, *qirā'ah ṣāmitah*, pembelajaran bahasa Arab.

ملخص

فائزة كاملة. تطوير أوراق عمل الطالب (LKPD) لمهارة القراءة المبنية على التلعيب لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بماجيتان للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. رسالة الماجستير: مرحلة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية، يوجياكرتا، ٢٠٢٦.

انطلقت هذه الدراسة من ضعف مهارة القراءة لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة في ماجيتان، ويرجع ذلك إلى استخدام أوراق عمل الطلاب التقليدية التي تفتقر إلى التفاعل ولا تسهم في رفع دافعية الطلاب نحو التعلم. ومع التطور التكنولوجي، يُعدّ توظيف التلعيب (*Gamification*) من الأساليب الحديثة التي تجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وتحدياً وتركيزاً على المتعلم. وهدفت هذه الدراسة إلى: (1) تطوير أوراق عمل لمهارة القراءة قائمة على التلعيب لطلاب المدارس المتوسطة الإسلامية المتكاملة في ماجيتان، و(2) التعرف على فاعلية هذه الأوراق في تنمية مهارة القراءة لدى الطلاب.

استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) وفق نموذج ADDIE الذي يشتمل على خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وتكوّنت عينة الدراسة من (34) طالباً من طلاب الصف السابع بمدرسة SMPIT Al-Uswah Magetan للعام الدراسي 2026/2025. وجمّعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، وتحكيم الخبراء، واختباري القبلي والبعدي، ثم خُللت باستخدام الإحصاء الوصفي واختبار Paired Sample t-test وتحليل N-Gain.

وأظهرت نتائج الدراسة أن أوراق العمل المطورة القائمة على التلعيب حصلت على تقدير "صالحة جداً" من خبراء المادة، وخبراء الوسائط التعليمية، وخبراء اللغة، والممارسين التربويين. كما أظهرت نتائج التطبيق استجابات إيجابية جداً من المعلمين والطلاب، وارتفاع مستوى سهولة استخدام المنتج. وأثبت اختبار الفاعلية وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي عند مستوى دلالة ($Sig = 0.001$). كما أظهرت نتائج تحليل N-Gain مستوى متوسطاً يميل إلى الارتفاع، مما يدل على أن أوراق العمل القائمة على التلعيب أسهمت بفاعلية في تنمية مهارة القراءة الصامتة لدى الطلاب. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن أوراق العمل المطورة القائمة على التلعيب تتميز بدرجة عالية من الصدق والعملية والفاعلية، وتسهم في تنمية مهارة القراءة، وزيادة دافعية الطلاب، وتعزيز مشاركتهم، وتحسين خبراتهم في تعلم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: أوراق عمل الطلاب، التلعيب، مهارة القراءة، القراءة الصامتة، تعليم اللغة العربية.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR	xvii
ABSTRAK	xxi
ملخص.....	xxii
DAFTAR ISI.....	xxiii
DAFTAR TABEL	xxvi
DAFTAR GAMBAR.....	xxvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka	9
BAB II LANDASAN TEORI	20
A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	20
1. Pengertian LKPD	20
2. Tujuan LKPD	22
3. Manfaat LKPD	23
4. Komponen LKPD	24
B. Gamifikasi.....	26
1. Pengertian Gamifikasi	26
2. Jenis Gamifikasi	28

3. Prinsip Gamifikasi.....	30
4. Komponen Gamifikasi	31
C. Mahārah Qirā'ah	32
1. Pengertian Mahārah Qirā'ah	32
2. Tujuan Mahārah Qirā'ah.....	34
3. Jenis-jenis Mahārah Qirā'ah	37
4. Tingkatan Mahārah Qirā'ah.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Model Pengembangan.....	42
C. Subjek Penelitian.....	43
D. Prosedur Penelitian.....	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Pengembangan LKPD Mahārah Qirā'ah Šāmithah Berbasis Gamifikasi.....	71
1. <i>Analysis</i> (Analisis Kebutuhan).....	72
2. <i>Design</i> (Perancangan Produk)	80
3. <i>Developement</i> (Pengembangan Produk).....	107
4. <i>Implementation</i> (Penerapan Produk).....	125
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	142
B. Efektivitas LKPD Mahārah Qirā'ah Šāmithah Berbasis Gamifikasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Di Magetan.	145
1. Uji Keabsahan Data.....	145
2. Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPIT Al-Uswah Menggunakan LKPD Mahārah Qirā'ah Šāmithah Berbasis Gamifikasi	151
C. Analisis Dan Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan LKPD Mahārah Qirā'ah Šāmithah Berbasis Gamifikasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Di Magetan.....	159
D. Keterbatasan Penelitian	164
BAB V PENUTUP.....	167

A. Kesimpulan	167
B. Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN-LAMPIRAN	176
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	200



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Kelayakan Produk	64
Tabel 3. 2 Interval Presentase Penilaian Produk	65
Tabel 3. 3 Kriteria Skor Perolehan N-Gain	69
Tabel 3. 4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	70
Tabel 4. 1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	75
Tabel 4. 2 Ringkasan Materi LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	84
Tabel 4. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	104
Tabel 4. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	104
Tabel 4. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru	105
Tabel 4. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	105
Tabel 4. 7 Kisi-Kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
Tabel 4. 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	107
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media	111
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi	117
Tabel 4. 11 Revisi Media LKPD Berdasarkan Komentar Ahli Media	122
Tabel 4. 12 Revisi Materi LKPD Berdasarkan Komentar Ahli Materi	125
Tabel 4. 13 Angket Respon Guru Bahasa Arab Terhadap LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> Berbasis Gamifikasi	137
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	149
Tabel 4. 15 Mitabel Statistik Deskriptif Menggunakan SPSS 27	152
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 27	154
Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 27	156

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE	46
Gambar 4. 1 Cover LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi ..	86
Gambar 4. 2 Desain Identitas Buku <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	88
Gambar 4. 3 Desain Kata Pengantar LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	89
Gambar 4. 4 Desain Petunjuk Umum LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	90
Gambar 4. 5 Daftar Isi LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	91
Gambar 4. 6 LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi.....	92
Gambar 4. 7 Ringkasan LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	94
Gambar 4. 8 Desain Bab I LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	98
Gambar 4. 9 Desain Daftar Pustaka LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	101
Gambar 4. 10 Desain Biografi Penulis LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	102
Gambar 4. 11 Cover Belakang LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> berbasis gamifikasi	103

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	176
Lampiran 2 Berita Acara Seminar Proposal.....	177
Lampiran 3 Persetujuan Proposal Tesis Oleh Pembimbing Tesis	178
Lampiran 4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan Penelitian	179
Lampiran 5 Lembar Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru....	180
Lampiran 6 Lembar Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa ...	181
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media 1	182
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media II	182
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi 1	185
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi II	186
Lampiran 11 Lembar Instrumen Pretest.....	187
Lampiran 12 Lembar Instrumen Posttest.....	188
Lampiran 13 Lembar Validasi Instrumen Pretest dan Posttest.....	189
Lampiran 14 Dokumentasi Pelaksanaan Pretest	190
Lampiran 15 Dokumentasi Pelaksanaan Posttest.....	191
Lampiran 16 Data Hasil Pretest dan Posttest.....	192
Lampiran 17 Dokumentasi Implementasi LKPD <i>Mahārah Qirā'ah Ṣāmitah</i> Berbasis Gamifikasi.....	193
Lampiran 18 Angket Respons Guru terhadap Penggunaan LKPD <i>Mahārah</i> <i>Qirā'ah Ṣāmitah</i> Berbasis Gamifikasi.....	194
Lampiran 19 Angket Respons Siswa terhadap Penggunaan LKPD <i>Mahārah</i> <i>Qirā'ah Ṣāmitah</i> Berbasis Gamifikasi.....	195
Lampiran 20 Dokumentasi Pengisian Angket Respons Guru dan Siswa	196
Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 27	197
Lampiran 22 Hasil Uji Hipotesis Penelitian Menggunakan SPSS 27	198
Lampiran 23 Hasil Uji N-Gain Menggunakan SPSS 27.....	199

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu instrumen pembelajaran yang memegang peran sentral dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).³ LKPD berfungsi sebagai panduan kerja siswa yang disusun secara sistematis untuk membantu mereka menguasai materi, melatih keterampilan, dan membentuk sikap melalui kegiatan mandiri maupun kelompok. Sebagai jembatan antara guru dan materi, keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan sangat ditentukan oleh kualitas LKPD. Agar efektif LKPD harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.⁴ Namun, faktanya, penggunaan LKPD di sekolah masih cenderung tekstual dan konvensional serta belum sepenuhnya mampu menarik perhatian peserta didik. Dewi dan Agustika menemukan bahwa bahan ajar yang masih konvensional dapat menurunkan semangat belajar siswa.⁵ Sementara itu, Octavia, Iswahyudi, dan

³ Tutut Melina, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Pada Materi Matematika Untuk Siswa SMP Kelas VII" (skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020), <https://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/7804/.hlm.2>

⁴ Anisah Fitri Melenia, "Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar : Lembar Kerja Peserta Didik," *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies* 1, no. 1 (2024): 33–43, <https://doi.org/10.61166/ahnaf.v1i1.2.hlm.37>

⁵ Dwi Andriani Dwi dkk., "Pengaruh Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Terhadap motivasi dan Hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda," *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 16, no. 2 (2024): 79–86, <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3350.hlm.80>

Yulianti menunjukkan bahwa penggunaan LKPD konvensional secara terus-menerus berkaitan dengan rendahnya ketertarikan belajar peserta didik.⁶

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, terdapat empat kemahiran dasar (*mahārah*) yang harus dikuasai siswa, yaitu *istimā'* (mendengarkan), *kalām* (berbicara), *kitābah* (menulis), dan *qirā'ah* (membaca).⁷ *Mahārah qirā'ah* merupakan salah satu dari empat keterampilan yang utama, untuk mengakses dan memahami sumber-sumber ilmu berbahasa Arab *mahārah qirā'ah* menjadi kunci utama, yang sangat krusial di lingkungan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT). Kemahiran ini tidak hanya berfokus pada kemampuan melafalkan teks Arab, tetapi juga kemampuan memahami isi, menemukan ide pokok, dan menganalisis struktur kalimat.⁸ Oleh karena itu, dampak kegagalan dalam menguasai *mahārah qirā'ah* akan dirasakan langsung peserta didik pada pemahaman materi pelajaran agama secara keseluruhan.

Berdasarkan pengalaman langsung penulis yang pernah menjadi pengajar di salah satu Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) di Magetan, serta didukung oleh hasil wawancara awal dengan guru Bahasa Arab dan siswa, terungkap sebuah fenomena yang mendesak untuk diselesaikan. Secara umum, tingkat *mahārah qirā'ah* siswa masih tergolong kurang baik. Indikasinya terlihat

⁶ Adira Salwa Octavia dan Didik Iswahyudi, *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Website Liveworksheet Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila*, 10 (2025).hlm.85

⁷ 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>.hlm.59

⁸ Putri Hardiyanti, "Mafhum Maharah Qiraah Dan Maharah Kitabah," *Islamic Education* 2, no. 2 (2022): 39–43, <https://doi.org/10.57251/ie.v2i2.376>.hlm.40

dari lambatnya proses membaca teks Arab, serta rendahnya kemampuan siswa dalam merangkum atau menjawab pertanyaan berbasis teks bacaan.⁹

Kondisi rendahnya *mahārah qirā'ah* ini diperparah oleh ketersediaan dan kualitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan. LKPD yang selama ini diterapkan cenderung konvensional, hanya berfokus pada latihan drill yang berulang, dan minim variasi aktivitas yang menantang.¹⁰ Karena itu peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk berinteraksi lebih lanjut dengan teks-teks berbahasa Arab, yang seharusnya menjadi sumber belajar yang menarik. Hal tersebutlah yang membuat siswa kurang aktif terlibat dalam proses membaca. Fenomena di atas menunjukkan perlunya melakukan inovasi dalam pengembangan LKPD, terutama pada *mahārah qirā'ah*.

Namun, terdapat sejumlah persoalan yang dihadapi peneliti ketika hendak menentukan lokasi penelitian. *Pre-eliminatory observation* yang telah dilakukan pada tiga SMPIT di Magetan, yaitu SMPIT Al-Uswah, SMPIT Baitul Quran Al-Jahro, dan SMPIT Al-Ikhlas, mengungkap fakta bahwa tidak semua sekolah memiliki kebijakan yang sama. Dua di antaranya, yakni SMPIT Baitul Quran Al-Jahro dan SMPIT Al-Ikhlas, tidak menghendaki penggunaan HP/Gawai oleh siswa dalam pembelajaran karena keduanya merupakan sekolah berbasis pesantren. SMPIT Al-Uswah adalah satu-satunya yang mengizinkan dan menghendaki penggunaan HP/Gawai dalam pembelajarannya.

⁹ Izzudin Aslam, "Wawancara dengan Guru Bahasa Arab SMPIT Al-Uswah Magetan," 26 September 2025.

¹⁰ Dini Nurahmawati dkk., *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Biologi Materi Komponen Ekosistem dan Interaksinya pada Siswa kelas X*, 10 (2025).hlm.28

Fakta di lapangan tersebut, menjadi catatan bagi peneliti dalam perumusan keputusan pengembangan *mahārah qirā'ah* di tingkat SMP. Argumentasi peneliti, kedua sekolah yang menutup akses penggunaan HP/Gawai, secara tidak langsung mengharuskan peneliti untuk mengembangkan pembelajaran dengan metode konvensional. Kedua sekolah seakan tidak tertarik dengan metode berbasis HP/gawai atas alasan tertentu. Asumsi ini selanjutnya terbukti dengan tidak diberikannya izin kepada peneliti untuk melakukan RnD pada siswa di sekolah tersebut. Kedua alasan di atas, tidak dibolehkannya penggunaan HP/gawai dan tidak diberikannya izin penelitian, menjadi alasan kuat peneliti untuk menjadikan SMPIT Al-Uswah sebagai lokasi penelitian.

Selanjutnya berfokus pada pengembangan LKPD, LKPD perlu untuk disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan zaman. LKPD di sekolah tersebut harus mampu bertransformasi dari sekadar alat latihan menjadi stimulan motivasi belajar, apalagi di era teknologi dan digital yang menarik peserta didik terhadap konten interaktif. Di sisi lain, siswa hari ini telah tumbuh dengan kemudahan akses kebutuhan manusia yang tersentralisasi dalam satu perangkat gawai. Data lain juga menyebutkan bahwa 19% remaja (13-17 tahun yang setara dengan usia SMP) di Indonesia mengalami kecanduan penggunaan HP/gawai.¹¹

Pada konteks ini, data-data tersebut di atas perlu dijadikan koncern sebagai pertimbangan penyusunan LKPD berdasarkan kecenderungan temporer sehingga dapat lebih bermanfaat. Sentralisasi akses dan kecanduan terhadap penggunaan

¹¹ Julia Novita Putri dkk., *Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban*, no. 8 (2024).

HP/gawai perlu ditransformasi menjadi alasan kuat untuk mengembangkan LKPD berbasis digital. Sementara itu pada aspek interaktif, LKPD dapat dikembangkan salah satunya dengan pengembangan berbasis gamifikasi.

Demikian, menjadi urgensi untuk melaksanakan pengembangan LKPD berbasis gamifikasi, khususnya di lingkungan sekolah yang mendukung integrasi teknologi. Pada titik ini, pendekatan berbasis gamifikasi hadir sebagai solusi potensial. Gamifikasi dinilai mampu menjembatani kesenjangan antara karakteristik LKPD yang kaku dengan kebutuhan siswa yang mendambakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik instan. Hal ini sejalan dengan penelitian Ayu Ramadhani dkk, bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar yang signifikan dari 37,27 menjadi 87,27 (selisih sebesar 50) dengan penggunaan produk LKPD hasil pengembangan berbasis game ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran cetak LKPD dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tidak terlepas dari penggunaan bahan ajar yang digunakan. LKPD berbasis game ini dapat membantu siswa agar lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga dapat menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa.¹²

Gamifikasi didefinisikan sebagai pemanfaatan elemen-elemen yang lazim ditemukan dalam permainan (seperti *rules*, *point*, *badge* atau *lencana*, *leaderboard*, *challenge*, dan *reward*) ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Tujuan gamifikasi adalah memanfaatkan daya tarik permainan untuk meningkatkan

¹² Ayu Ramadhani dan Aufa Aufa, "Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2691–700, <https://doi.org/10.58230/27454312.861.hlm.2691>

keterlibatan, partisipasi, dan motivasi intrinsik siswa.¹³ Dalam konteks *mahārah qirā'ah*, gamifikasi dapat diterapkan dengan mentransformasi setiap sesi membaca menjadi sebuah quest atau misi yang harus dituntaskan, di mana siswa mendapatkan poin untuk setiap tantangan yang diselesaikan dengan benar, dan mendapatkan lencana ketika berhasil menguasai sebuah bab.

Pengembangan LKPD berbasis gamifikasi dalam penelitian ini berfokus pada integrasi elemen-elemen permainan tersebut ke dalam struktur LKPD. LKPD ini tidak hanya menyediakan teks bacaan, tetapi juga serangkaian tantangan yang terstruktur dalam level-level, sistem progress bar untuk menunjukkan kemajuan membaca, serta sistem kompetisi sehat melalui *leaderboard* antar siswa. Dengan desain ini, siswa diharapkan tidak lagi melihat membaca teks Arab sebagai tugas, melainkan sebagai sebuah permainan yang harus dimenangkan melalui ketekunan dan akurasi.

Berdasarkan kondisi *mahārah qirā'ah* siswa yang kurang baik sebagaimana disimpulkan dari pengalaman mengajar dan wawancara, minimnya LKPD inovatif yang ada, serta hasil observasi SMPIT Al-Uswah yang menghendaki dan mengizinkan penggunaan HP/gawai dalam pembelajaran, maka penelitian pengembangan ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dilakukan, khususnya pada konteks sekolah yang mendukung integrasi teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul penelitian

¹³ Fadhilah Aini dan Nurul Husna, *Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran*, 05, no. 01 (2025).hlm.64

“Pengembangan LKPD Berbasis Gamifikasi *Mahārah Qirā’ah Ṣāmitah* Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Di Magetan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis dan penjabaran latar belakang sebelumnya, maka peneliti telah merumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan LKPD *mahārah qirā’ah Ṣāmitah* berbasis gamifikasi siswa sekolah menengah pertama Islam terpadu di Magetan?
2. Bagaimana efektivitas LKPD *mahārah qirā’ah Ṣāmitah* berbasis gamifikasi siswa sekolah menengah pertama Islam terpadu di Magetan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Setelah melihat perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini mencakup tiga hal penting sebagai berikut:

1. Menghasilkan LKPD *mahārah qirā’ah Ṣāmitah* berbasis gamifikasi siswa sekolah menengah pertama Islam terpadu di Magetan.
2. Menganalisis efektivitas LKPD *mahārah qirā’ah Ṣāmitah* berbasis gamifikasi siswa sekolah menengah pertama Islam terpadu di Magetan.

Adapun kegunaan penelitian ini dapat diklasifikasikan secara umum sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Arab yang berkaitan dengan media berbasis teknologi khususnya

game untuk meningkatkan *mahārah qirā'ah*. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan empiris untuk menguji keefektifan dan kelayakan bahan pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penelitian ini turut memperluas cakupan teori pendidikan Bahasa Arab yang responsif terhadap tuntutan era digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pengalaman belajar *mahārah qirā'ah* yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi. Format gamifikasi, melalui sistem *rules*, *point*, *badge*, *challenge* dan *leaderboard*, akan mengubah persepsi siswa terhadap teks Arab dari tugas yang membosankan menjadi tantangan yang kompetitif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan secara signifikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk membaca dan memahami teks Arab dengan lebih teliti, yang pada akhirnya penguasaan *mahārah qirā'ah* mereka meningkat. Selain itu, LKPD ini membantu siswa mengembangkan kemandirian belajar karena mereka dapat memantau perkembangan belajar (*progress*) mereka sendiri.

b. Bagi Guru Bahasa Arab

Guru akan memiliki model bahan ajar inovatif berupa LKPD berbasis gamifikasi yang telah teruji validitas dan kepraktisannya. Model ini dapat digunakan untuk memvariasikan strategi pengajaran, sehingga

mengurangi kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi *mahārah qirā'ah*. Produk ini juga dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik yang lebih terukur dan instan kepada siswa, berdasarkan sistem *progress* dan poin yang terdapat dalam LKPD. Guru juga dapat menjadikan temuan ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi pada keterampilan atau mata pelajaran lain.

c. Bagi Sekolah

Bagi institusi sekolah, khususnya SMPIT Al-Uswah Magetan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam hal peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Sekolah akan memiliki aset sumber belajar yang inovatif dan dapat diperbarui, yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Implementasi LKPD berbasis gamifikasi dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan berorientasi pada inovasi pembelajaran. Dalam jangka panjang, peningkatan penguasaan *mahārah qirā'ah* peserta didik akan turut mendukung pencapaian visi dan misi sekolah dalam mencetak lulusan yang menguasai Bahasa Arab dan mampu mendalami ilmu-ilmu keIslaman.

D. Kajian Pustaka

Penulis telah menyusun sejumlah kajian pustaka dari beberapa karya terdahulu yang memiliki kesamaan topik dengan penelitian ini. Pada prosesnya,

teridentifikasi sejumlah kekurangan dan celah pada penelitian terdahulu. Penelitian ini selanjutnya tidak semata-mata untuk menyempurnakan penelitian *scholars* terdahulu, melainkan untuk turut berkontribusi menutup celah epistemik yang masih terbuka. Adapun selengkapnya adalah sebagai berikut:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Bellah Asa O'Neal Elmi pada tahun 2025 dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Gamifikasi "Arabic Points"*, Elmi telah mengawali penggunaan gamifikasi untuk peningkatan penguasaan kosa kata dan kaidah bahasa Arab pada siswa kelas 7 SMP IT Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Kontribusi pengembangan dari program tesisnya ini terindikasi berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata dan kaidah bahasa arab para siswa terbukti dari Uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbandingan t-hitung yakni sebesar 14,899 yang mengungguli t-tabel 2,74 dengan signifikansi $<0,001$. Efektivitas bahan ajar juga berhasil meningkat dengan analisis Uji N-Gain lebih dari 76%. Penelitian Elmi hampir serupa dengan penelitian milik Penulis namun berbeda pada jenis materi dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan. Elmi berfokus pada pengembangan kosa kata dan kaidah Bahasa Arab, sementara penelitian penulis lebih berfokus pada keterampilan *mahārah qirā'ah* khususnya jenis *qirā'ah ṣāmitah*. Maka dari itu penelitian ini tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata dan kaidah bahasa, tetapi juga menekankan keterampilan

reseptif siswa dalam memahami teks Arab, sehingga cakupan keterampilan yang dikembangkan lebih luas dan aplikatif.¹⁴

Kedua, tesis yang berjudul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Arab Berbasis Android* yang dilakukan pada tahun 2024 di MA Al-Fatah Palembang karya Tasha Ayu Azzahra. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan LKPD bahasa Arab dalam bentuk aplikasi android agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Research and Development (R&D) dipilih sebagai metode penelitian dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dilengkapi dengan uji coba efektivitas melalui desain Quasi Experiment dengan model *Non-Equivalent Control Group Design*.

LKPD berbasis android yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dari segi relevansi, pengorganisasian materi, bahasa, latihan, hingga tampilan visual, dengan persentase di atas 80% dari ahli materi maupun ahli media. Hal tersebut diperkuat dengan uji efektivitas menggunakan *Independent Sample t-Test* dan N-Gain yang membuktikan bahwa penggunaan LKPD berbasis android berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. LKPD yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa karena materi dan lembar kerja dikemas dengan basis aplikasi fitur audio dan visual yang menarik.

Penelitian ini dijadikan sebagai kajian pustaka dikarenakan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan LKPD dalam pembelajaran

¹⁴ Bellah Asa O’Neal Elmi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Vii SMP IT Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten” (masters, SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2025), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/47150/.hlm1-128>

bahasa Arab. Namun penelitian yang akan dilakukan penulis adalah untuk mengembangkan LKPD berbasis gamifikasi yang lebih spesifik dengan fokus utama *mahārah qirā'ah* untuk siswa SMPIT Al-Uswah Magetan, dengan basis gamifikasi yang menghadirkan elemen permainan seperti poin, level, dan lencana. Maka, Kontribusi baru akan hadir dalam penelitian penulis dengan mengintegrasikan gamifikasi dalam LKPD pada aspek keterampilan reseptif membaca (*qirā'ah*).¹⁵

Ketiga, Penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 dengan judul *Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar*. Hasil dari Penelitian ini adalah menghasilkan produk E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik elektronik) mata pelajaran IPS yang mengintegrasikan elemen gamifikasi. Dengan menggunakan prosedur *Research and Development* (R&D) berorientasi model ADDIE yang tahapannya dimulai dari analisis hingga tahap akhir yaitu evaluasi.

Sebelum di implementasikan pada siswa E-LKPD diuji kelayakannya oleh para ahli di bidang media, materi maupun pendidikan, dalam hal ini E-LKPD terbukti “Sangat Layak” dan dapat diimplementasikan. Hasil Uji coba lapangan memperlihatkan bahwa dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti poin, level, dan *badge* dapat mempermudah dan meningkatkan siswa dalam memahami materi IPS serta kreativitas berpikir dan motivasi belajar. Selain itu siswa

¹⁵ Tasha Ayu Azzahra, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Kelas XII Di Ma Al-Fatah Palembang” (masters, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66687/.hlm.1-139>

memberikan respon positif terhadap E-LKPD karena mampu membuat pembelajaran lebih interaktif, menantang namun tetap menyenangkan.

Secara konseptual penelitian ini sama-sama menggunakan gamifikasi sebagai pendekatan dalam LPKD, perbedaannya terletak pada fokus bidang keilmuan dan hasil produk yang dihasilkan. Fokus keilmuan studi terdahulu ini adalah pada bidang keilmuan IPS, sedangkan fokus penelitian ini adalah pada bidang Bahasa Arab khususnya *mahārah qirā'ah* jenis *qirā'ah šāmitah*. Produk yang dihasilkan peneliti akan berupa LKPD cetak sedangkan dalam penelitian ini berupa E-LKPD. Maka dalam hal ini terdapat nilai kebaruan (*novelty*) berupa penyediaan media berbasis gamifikasi yang dirancang khusus untuk mengasah kemampuan reseptif bahasa Arab di tingkat menengah.¹⁶

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Ila Nikmatul Khoiriyah pada tahun 2022 di Universitas Negeri Jakarta berjudul *Pengembangan Media E-LKS Berbasis Gamifikasi sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Alam Bekasi dengan subjek penelitian tiga siswa yang tergolong superior dan gifted berdasarkan tes IQ WISC (*Wechsler Intelligence Scale for Children*), dengan skor IQ antara 110 hingga 130. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Lee and Owens.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-LKS berbasis gamifikasi yang dikembangkan telah ditinjau oleh ahli materi, ahli media, dan ahli

¹⁶ Farahah Kamilatun Nuha., “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar” (masters, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2025), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/72627/.hlm.1-202>

keberbakatan. Rata-rata penilaian ahli media memperoleh skor 82,6% (kategori baik), ahli materi memperoleh skor 90% (kategori sangat baik), dan ahli keberbakatan memperoleh skor 92% (kategori sangat baik). Selain itu, uji coba formatif melalui *one-to-one evaluation* menghasilkan kategori sangat baik dengan nilai 100%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media E-LKS berbasis gamifikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif pengayaan bagi siswa cerdas istimewa.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya, penelitian ini sama-sama menggunakan gamifikasi sebagai pendekatan utama dalam pengembangan media pembelajaran, serta sama-sama berorientasi kualitas belajar siswa. Adapun perbedaannya, penelitian Ila Nikmatul Khoiriyah menitikberatkan pada pengembangan E-LKS berbasis gamifikasi untuk siswa cerdas istimewa di sekolah dasar, sementara penelitian Anda berfokus pada pengembangan LKPD berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*) siswa SMP Islam Terpadu di Magetan. Dengan demikian, penelitian saya memberikan kontribusi yang berbeda, yaitu penerapan gamifikasi dalam LKPD untuk pembelajaran bahasa Arab, bukan sekadar pengayaan untuk siswa berbakat, melainkan sebagai sarana peningkatan keterampilan reseptif membaca bagi siswa pada jenjang menengah pertama.¹⁷

Kelima, Penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE yang ditulis oleh Nazila Auliya Rosyida pada tahun 2025 dengan judul *Pengembangan*

¹⁷ Ila Nikmatul Khoiriyah, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-Lks) Berbasis Gamifikasi Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa" (doctoral, UNJ, 2022), <http://repository.unj.ac.id/34290/.hlm.1-161>

E-LKPD Berbasis Game Edukasi Terintegrasi Gimkit di MI Islamiyah II Penganten. Penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis game edukatif yang mengintegrasikan platform Gimkit dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Latarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak dan masih didominasi buku teks, sehingga kurang menarik minat peserta didik. Dalam proses pengembangannya, E-LKPD teruji validitasnya oleh ahli desain, bahasa dan materi dengan rata-rata presentase 89,74%. Selain itu, hasil uji coba lapangan juga terbukti efektif dengan skor peningkatan sebesar 17,65% yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi gamifikasi mampu memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa, khususnya dalam materi gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Komparasi antara studi Nazila Auliya Rosyida dengan penelitian yang hendak dilakukan memperlihatkan titik temu sekaligus batas pembeda yang jelas. Pada satu sisi, kedua kajian memiliki kesamaan orientasi, yakni berupaya mendongkrak capaian belajar siswa melalui pemanfaatan instrumen pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Di sisi lain, disparitas utama tampak pada aspek fokus materi dan tingkat pendidikan. Riset Rosyida berorientasi pada penyusunan E-LKPD muatan Pendidikan Pancasila jenjang MI untuk memicu minat belajar. Sebaliknya, penelitian ini secara spesifik merancang LKPD bermuatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab guna mengasah keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*) pada jenjang SMP Islam Terpadu di Magetan. Oleh karena itu, studi ini

menawarkan kontribusi keilmuan berupa adaptasi mekanisme gim pada pembelajaran bahasa asing, yang secara mendasar berbeda dari konteks Pendidikan Pancasila di tingkat dasar.¹⁸

Berdasarkan kajian terhadap lima penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar maupun LKPD berbasis gamifikasi terbukti memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

Meskipun demikian, berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian tersebut, ditemukan celah penelitian (*research gap*). Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan bahan ajar atau LKPD untuk meningkatkan motivasi belajar, penguasaan kosakata, tata bahasa, keterampilan berpikir kreatif, maupun pengayaan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Penelitian yang secara khusus mengembangkan LKPD berbasis gamifikasi untuk keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah qirā'ah*), khususnya *qirā'ah ṣāmīthah* pada jenjang SMP masih sangat terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi dan kebaruan yang jelas, yaitu mengembangkan LKPD *mahārah qirā'ah ṣāmīthah* berbasis gamifikasi yang dirancang untuk membantu siswa memahami teks Bahasa Arab secara mandiri melalui aktivitas membaca yang menarik dan menantang. Integrasi unsur gamifikasi seperti poin, level, badge, tantangan, serta penggunaan platform digital pendukung diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan

¹⁸ Nazila Auliya Rosyida, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Game Edukasi Terintegrasi Gimkit untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gotong Royong Kelas V Mi Islamiyah II Penganten" (undergraduate (S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2025), <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/8117/.hlm.1-130>

memahami bacaan Bahasa Arab. Demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan bahan ajar bahasa Arab yang inovatif, khususnya pada aspek keterampilan membaca di tingkat SMP.

Keenam, Penelitian Nita Sari Narulita Dewi, Yusup Supriyono, dan Yuyus Saputra yang diterbitkan pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. Penelitian ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi melalui kegiatan workshop bagi guru-guru di lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis. Kegiatan tersebut dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran bahasa berbantuan teknologi serta kurangnya integrasi teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran masih cenderung berlangsung secara tradisional dan kurang menggunakan media yang inovatif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pelaksanaan program dilakukan dalam bentuk workshop yang diikuti oleh 20 guru dari jenjang MTs dan MA Persis-Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih selama dua bulan. Materi workshop meliputi pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi gamifikasi. Tahapan kegiatan meliputi orientasi, diskusi, eksplorasi materi, aksi, tes, dan refleksi. Data

dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada belief, pengetahuan, motivasi, dan *self-efficacy* peserta dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, peserta menunjukkan kemampuan yang cukup dalam membuat media gamifikasi yang dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran bahasa.

Komparasi antara penelitian Dewi, Supriyono, dan Saputra dengan penelitian yang hendak dilakukan memperlihatkan adanya persamaan sekaligus perbedaan yang cukup jelas. Persamaannya terletak pada pemanfaatan gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa serta upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, perbedaan utama terletak pada subjek, bentuk produk, dan tujuan penelitian. Penelitian Dewi dkk. berorientasi pada pelaksanaan *workshop* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD *mahārah qirā'ah ṣāmitah* berbasis gamifikasi yang digunakan secara langsung oleh peserta didik jenjang SMP Islam Terpadu di Magetan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menempatkan gamifikasi sebagai media yang perlu dikuasai oleh guru, tetapi mengintegrasikannya secara langsung ke dalam bahan ajar berupa LKPD untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Arab.

Penelitian tersebut memberikan landasan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan peserta didik. Namun, penelitian Dewi dkk. masih berfokus pada peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi gamifikasi dan belum secara khusus mengembangkan bahan ajar berupa LKPD untuk keterampilan membaca bahasa Arab. Selain itu, penelitian tersebut dilaksanakan dalam konteks pembelajaran bahasa secara umum, khususnya melalui kegiatan pengembangan media bagi guru di lingkungan pesantren. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil posisi yang berbeda dengan memfokuskan pengembangan produk pada LKPD *mahārah qirā'ah šāmitah* berbasis gamifikasi bagi peserta didik SMP Islam Terpadu.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa telah memperoleh perhatian dan menunjukkan dampak positif terhadap motivasi, pengetahuan, serta kemampuan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk mengembangkan bentuk bahan ajar yang secara spesifik mengintegrasikan unsur gamifikasi dengan keterampilan membaca bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan LKPD *mahārah qirā'ah šāmitah* berbasis gamifikasi yang memadukan aktivitas membaca dengan unsur permainan seperti *point*, *level*, *badge*, tantangan, dan platform digital pendukung. Produk tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar membaca bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan menantang bagi peserta didik SMP Islam Terpadu di Magetan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD *Mahārah Qirā'ah Sāmitah* Berbasis Gamifikasi bagi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu di Magetan Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, proses pengembangan LKPD dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis, diperoleh informasi bahwa pembelajaran *mahārah qirā'ah* di SMPIT Al-Uswah Magetan masih menghadapi berbagai kendala, antara lain rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa, penggunaan LKPD yang masih konvensional, serta minimnya media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Tahap design menghasilkan rancangan LKPD berbasis gamifikasi yang memadukan materi *qirā'ah sāmitah* dengan elemen-elemen permainan, seperti *rules*, *point*, *badge*, *level*, *challenge*, dan *leaderboard*, serta terintegrasi dengan permainan digital melalui QR Code. Selanjutnya, pada tahap *development*, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta divalidasi instrumen penelitian dengan hasil penilaian berada pada kategori sangat layak sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap implementation

dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas VII SMPIT Al-Uswah Magetan yang menunjukkan bahwa LKPD mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran *mahārah qirā'ah*. Adapun pada tahap evaluation, hasil angket respons guru dan siswa menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan keberterimaan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran bahasa Arab.

Kedua, LKPD *Mahārah Qirā'ah Sāmitah* Berbasis Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *mahārah qirā'ah* siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan LKPD. Hasil uji Paired Sample *t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis gamifikasi. Selain itu, hasil analisis N-Gain berada pada kategori sedang menuju tinggi, yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara pedagogis. Maka dari itu LKPD *Mahārah Qirā'ah Sāmitah* Berbasis Gamifikasi yang dikembangkan mampu menjadi bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman (*qirā'ah šāmitah*), sekaligus ketertarikan, dan pengalaman belajar siswa melalui penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD *Mahārah Qirā'ah Sāmitah* Berbasis Gamifikasi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu di Magetan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi berbagai pihak sebagai berikut:

Pertama, bagi guru bahasa Arab diharapkan dapat memanfaatkan LKPD berbasis gamifikasi sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan *mahārah qirā'ah* siswa. Guru juga diharapkan terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan elemen gamifikasi sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Kedua, bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi, khususnya LKPD berbasis gamifikasi, melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Dukungan tersebut diharapkan mampu mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di lingkungan sekolah.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Produk yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi *mahārah qirā'ah sāmitah* untuk siswa kelas VII di satu sekolah, sehingga ruang lingkup implementasinya masih terbatas. Oleh

karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan LKPD berbasis gamifikasi pada jenjang pendidikan, materi, maupun keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti *mahārah istīmā'*, *kalām*, dan *kitābah*. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol, serta mengembangkan fitur gamifikasi yang lebih interaktif agar efektivitas produk dapat dikaji secara lebih komprehensif.

Keempat, bagi pengembang bahan ajar, pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi hendaknya tidak hanya menitikberatkan pada aspek visual dan permainan, tetapi juga tetap memperhatikan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran bahasa Arab. Integrasi unsur gamifikasi perlu dirancang secara proporsional agar mampu meningkatkan motivasi belajar tanpa mengurangi substansi materi yang harus dikuasai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Fadhilah, dan Nurul Husna. *Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*. 05, no. 01 (2025).
- Albantani, Azkia Muharom. "Mustawayat Ta'alum Wa Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyah 'Inda Rusydi Ahmad Thu'aimah." *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 1, no. 1 (2014): 137–46. <https://doi.org/10.15408/a.v1i1.1135>.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, 2010.
- 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>.
- Bellah Asa O'Neal Elmi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Vii SMP IT Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten." Masters, SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2025. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/47150/>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- 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>.
- Dwi, Dwi Andriani, Muhammad Zainuddin Afas, Indra Irawan, dan Rifkan Haidorizal. "Pengaruh Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Terhadap motivasi dan Hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda." *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 16, no. 2 (2024): 79–86. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3350>.

- Farahah Kamilatun Nuha. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar." Masters, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2025. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/72627/>.
- Hake, Richard R. *Interactive-Engagement vs Traditional Methods: A Six-Thousand- Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. t.t.
- Hardiyanti, Putri. "Mafhum Maharah Qiraah Dan Maharah Kitabah." *Islamic Education* 2, no. 2 (2022): 39–43. <https://doi.org/10.57251/ie.v2i2.376>.
- Hariato, Erwin. *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. 9, no. 1 (2020): 1.
- Ila Nikmatul Khoiriyah. "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-Lks) Berbasis Gamifikasi Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa." Doctoral, UNJ, 2022. <http://repository.unj.ac.id/34290/>.
- J.Moleong;, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Remaja Rosdakarya, 2016. Bandung. [//lisa.poltekkesjakarta3.ac.id%2Fperpustakaan%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D6138](http://lisa.poltekkesjakarta3.ac.id%2Fperpustakaan%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D6138).
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Ticom* 5, no. 1 (2016): 1.
- Kamila, Faizah. *Observasi Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII*. SMPIT Al-Uswah Magetan, 2025.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Diakses 27 September 2025. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. John Wiley & Sons, 2013.
- Kurnia, Alfi. "Analisis Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Persamaan Gelombang Kelas XI Sma Baitul Arqom." *JURNAL IKATAN ALUMNI FISIKA* 9, no. 2 (2023): 59. <https://doi.org/10.24114/jiaf.v9i2.35431>.

- Melenia, Anisah Fitri. "Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar : Lembar Kerja Peserta Didik." *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies* 1, no. 1 (2024): 33–43. <https://doi.org/10.61166/ahnaf.v1i1.2>.
- Müller, Bastian C., Carsten Reise, dan Günther Seliger. "Gamification in Factory Management Education – A Case Study with Lego Mindstorms." *Procedia CIRP* 26 (2015): 121–26. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2014.07.056>.
- Munip, Abdul. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Sunan Kalijaga, 2017. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK23965/penilaian-pembelajaran-bahasa-arab>.
- Nurahmawati, Dini, Syifa Kamilah Sophian, Siti Rahma Aliyah, Sintia Erika Magdalena, Dini Safitri, dan Fitria Pusparini. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Biologi Materi Komponen Ekosistem dan Interaksinya pada Siswa kelas X*. 10 (2025).
- Octavia, Adira Salwa, dan Didik Iswahyudi. *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Website Liveworksheet Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila*. 10 (2025).
- Pallant, Julie. *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS Statistics*. 2020.
- Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. Routledge, 2003.
- Prastowo, Andi; *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. DIVA Press, 2015. Yogyakarta.
- Putri, Julia Novita, Titik Sumiatin, dan Binti Yunariyah. *Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban*. no. 8 (2024).
- "Qur'an Kemenag." Diakses 12 Desember 2025. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Ramadhani, Ayu, dan Aufa Aufa. "Pengembangan LKPD Berbasis Game Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2691–700. <https://doi.org/10.58230/27454312.861>.

- Rathomi, Ahmad. "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2019): 558–65. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>.
- Riduwan, dan warsiman. *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta, 2008. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=350661>.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, Anggi Rahma Dewi Lesmana, dkk. *Penerapan LKPD terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 8 (2024).
- Rosyida, Nazila Auliya. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Game Edukasi Terintegrasi Gimkit untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gotong Royong Kelas V Mi Islamiyah II Penganten." *Undergraduate (S1)*, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2025. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/8117/>.
- Rovika Meisya. "Pengembangan E-Lkpd IPAS Berbasis Game Edukatif Dengan Pendekatan Socio Scientific Issue untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Ilmiah Peserta Didik." *Masters*, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66611/>.
- Sangadji, Etta Mamang, dan Sopiah. *Metodologi Penelitian, Pendekatan Praktis Dalam Penelitian Disertai Contoh Proposal Penelitian*. Penerbit Andi, 2024.
- SHAPIRO, S. S., dan M. B. WILK. *An analysis of variance test for normality (complete samples)*. (English) 52, no. 3–4 (1965): 591–611. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/biomet/52.3-4.591>.
- Sintya Dewi, Retno, Risha Rismayani, dan Muslimah Muslimah. "Keefektifan Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam Pembelajaran: Indonesia." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2022): 129–36. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22835>.
- Siti Nurilngin. "Discovery Learning Model in Learning Maharah Qira'ah in Senior High School/ Model Discovery Learning pada Pembelajaran Maharah Qira'ah di Sekolah Menengah Atas." *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 1 (2022): 88–106. <https://doi.org/10.22515/athla.v3i1.5125>.

- Sugiyono; *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, 2008.
- Sutra, Sutra, Dodik Mulyono, dan Dona Ningrum Mawardi. "Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Basicedu* 8, no. 4 (2024): 2441–50. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7824>.
- Tasha Ayu Azzahra. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Kelas XII Di Ma Al-Fatah Palembang." Masters, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66687/>.
- Tutut Melina. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Pada Materi Matematika Untuk Siswa SMP Kelas VII." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020. <https://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/7804/>.
- Vygotsky, L. S., dan Michael Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- Wahyuni, Mira, Ayu Riski Aulia, Dicky Armanda, Hanifa Mawaddah, Qoyum Amalia, dan Rifda. *Analisis Kesesuaian Instrumen Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Yapari | JOEAI (Journal of Education and Instruction)*. t.t. Diakses 27 September 2025. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/10186>.
- Wati, Ega Rima; *Ragam media pembelajaran*. Kata Pena, 2016. Jakarta.
- حسين البصيص, حاتم. *تنمية مهارات القراءة والكتابة*. الهيئة العامة السورية للكتاب, ٢٠١١.

صادق الرافعي, مصطفى. *وحي القلم*. مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة. t.t.,