

**Jurnal Matluba:** Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Arab Institut Agama Islam Nurul Hakim  
Jln. TGH. Abdul Karim No. 01 Kediri Lombok Barat,  
NTB. <https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/matluba>.

## **Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim**

**Parihin**

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, IAI Nurul Hakim Kediri, Indonesia

Email: [farihin174@gmail.com](mailto:farihin174@gmail.com)

### **Abstract**

The aim of this research is to find out the concept of Arabic language learning by utilizing gamification-based learning methods for students in class XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim Kediri, West Lombok. The type of research used in this research uses qualitative research. This research was conducted on Class XI students Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim Kediri West Lombok. The data sources in this research are the Head of the Madrasah, the Class XI Arabic teacher, the students of Class The results of this research are that the Gamification-Based Learning Concept for Class XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim Students reflects an innovative approach in Arabic language education. This method integrates game elements, such as points, levels, and competition, into the learning process to increase student motivation and engagement. The research results show that this approach has significant potential in improving Arabic language understanding and student learning outcomes. However, research also identifies several obstacles, including motivational distortions, unequal access to technology, and challenges in developing appropriate learning content. Therefore, this research highlights the importance of carefully designing and implementing gamification, with a focus on clear learning objectives and adequate support for students. Overall, this abstract emphasizes that the use of gamification-based learning methods has the potential to enrich Arabic language teaching at the secondary school level, but needs to be managed wisely to achieve optimal results

**Keywords:** *Learning Concept, Gamification Based Learning*

### **Abstrak**

Konsep Pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Kelas XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat menjadi salah satu tujuan utama penelitian ini. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Madrasah, guru Bahasa Arab Kelas XI, siswa-siswa Kelas Kelas XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim, dan semua pihak yang memungkinkan dapat memberikan informasi terkait problema guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah Konsep Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Kelas XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim mencerminkan pendekatan inovatif dalam pendidikan Bahasa Arab. Metode ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti poin, tingkat, dan kompetisi, ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Arab dan hasil pembelajaran siswa. Meskipun demikian, penelitian juga mengidentifikasi beberapa kendala, termasuk distorsi motivasi, ketidaksetaraan akses teknologi, dan tantangan dalam pengembangan konten pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti pentingnya merancang dan mengimplementasikan gamifikasi dengan cermat, dengan fokus pada tujuan pembelajaran yang jelas dan dukungan yang adekuat untuk siswa. Secara keseluruhan, abstrak ini menekankan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk memperkaya pengajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah, tetapi perlu dikelola dengan bijak untuk mencapai hasil yang optimal.

***Kata Kunci: Konsep Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Gamifikasi***

## **Latar Belakang**

Pembelajaran bahasa Arab adalah proses mendalam yang melibatkan pemahaman dan penguasaan sebuah bahasa yang memiliki sejarah, budaya, dan tata bahasa yang kaya. Para pelajar bahasa Arab harus mengembangkan keterampilan dalam empat aspek utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam mendengarkan, mereka belajar untuk memahami berbagai aksen dan dialek Arab, yang dapat sangat bervariasi di seluruh dunia Arab. Berbicara melibatkan pengucapan yang akurat dan kemampuan berkomunikasi dengan lancar. Membaca bahasa Arab melibatkan pemahaman teks-teks Arab, yang sering kali ditulis dalam huruf Arab yang unik. Dalam pembelajaran bahasa Arab sangatlah dibutuhkan suatu metode dan pendekatan yang baru agar pembelajaran bahasa Arab terasa lebih menyenangkan.<sup>1</sup>

Selama pembelajaran bahasa Arab, pelajar juga akan mengenal huruf Arab, yang merupakan dasar dari seluruh sistem tulisan Arab. Keterampilan membaca dan menulis bahasa Arab menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya tingkat keahlian. Selain itu, untuk memahami bahasa Arab dengan baik, pelajar sering kali harus memahami konteks budaya dan sejarah yang terkait dengan kata-kata dan frasa dalam bahasa ini.

---

<sup>1</sup> Takdir, T, "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab", Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab, Vol. 1 No.1 (2019), h. 65.

Bahasa adalah alat berkomunikasi antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya, dimana bahasa ini sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mempermudah manusia berinteraksi dan berkomunikasi.<sup>2</sup> Pembelajaran bahasa Arab juga melibatkan pemahaman tata bahasa Arab yang kompleks, yang termasuk berbagai aturan dan struktur yang harus diikuti agar kalimat menjadi benar secara gramatikal. Selain itu, para pelajar harus memahami perbedaan antara bahasa formal dan bahasa sehari-hari yang sering digunakan dalam berbagai konteks sosial.<sup>3</sup>

Untuk mencapai tingkat keahlian yang tinggi dalam bahasa Arab, konsistensi, latihan, dan penggunaan sumber daya pendidikan yang tepat sangat penting. Ini bisa mencakup kursus formal, tutor pribadi, atau penggunaan aplikasi dan sumber belajar daring. Pada akhirnya, pembelajaran bahasa Arab adalah sebuah perjalanan yang memerlukan dedikasi, waktu, dan ketekunan untuk mencapai tingkat kompetensi yang diinginkan. Dari Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nasution & Lubis menunjukkan adanya urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam ranah pendidikan Islam jika dipandang dari segi kehidupan manusia secara struktural berkaitan dengan alat budaya.<sup>4</sup>

Pembelajaran bahasa Arab pada siswa Kelas XI adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan bahasa Arab yang praktis dan berorientasi pada kebutuhan pekerjaan atau karier di masa depan. Program pembelajaran pada siswa Kelas XI biasanya dirancang untuk memberikan siswa pemahaman dasar tentang bahasa Arab, termasuk pengucapan yang benar, kosakata sehari-hari, serta tata bahasa dasar. Siswa akan belajar untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab dalam situasi-situasi praktis, seperti berbicara tentang topik-topik seputar pekerjaan atau bisnis.

---

<sup>2</sup> Takdir, T, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab", Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab, Vol. 2 No.1 (2020), h. 290.

<sup>3</sup> Dedek Febrian, Maimun Aqsha Lubis, Irma Martiny Md Yasim dan Nur Syamira Abdul Wahab, "Teknik Pengajaran Bahasa Arab Interaktif di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor", ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J), Vol. 1 No.1 (2017).

<sup>4</sup> Nasution, N. S. dan Lubis, L, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam", Jurnal Simki Pedagogia, Vol. 6 No. 1 (2023), h. 227.

Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa Kelas XI, siswa mungkin juga akan diperkenalkan pada aspek budaya dan sejarah yang terkait dengan bahasa Arab. Ini bisa mencakup pemahaman tentang kebiasaan sosial, nilai-nilai, dan tradisi masyarakat Arab. Selama pembelajaran, siswa juga dapat memiliki kesempatan untuk menggunakan teknologi modern, seperti aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran, yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa Arab mereka.

Pembelajaran bahasa Arab pada siswa Kelas XI bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan bahasa Arab yang dapat digunakan dalam dunia kerja yang semakin global. Ini memberikan mereka kesempatan untuk berkarier di berbagai bidang, seperti perdagangan internasional, diplomasi, pariwisata, atau sektor lain yang memerlukan komunikasi dengan berbagai komunitas berbahasa Arab. Kesempatan ini membuat pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas XI menjadi bagian penting dalam mendukung pemahaman lintas budaya dan perdagangan internasional.

Pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi adalah pendekatan yang inovatif dan efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai bahasa Arab dengan lebih menyenangkan dan menarik. Dalam metode ini, pembelajaran bahasa Arab disisipkan dalam berbagai permainan, tantangan, atau simulasi yang dirancang khusus untuk memotivasi siswa. Konsep seperti poin, level, kompetisi, dan penghargaan digunakan untuk memberikan insentif kepada siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa dapat mengalami pembelajaran bahasa Arab dalam konteks yang lebih nyata dan interaktif. Mereka bisa terlibat dalam permainan kata, teka-teki, atau skenario peran yang memerlukan penggunaan bahasa Arab untuk mencapai tujuan dalam permainan. Hal ini merangsang siswa untuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa Arab tanpa merasa terbebani oleh tekanan pembelajaran konvensional.

Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk bersaing atau bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam mencapai prestasi tertentu dalam

pembelajaran bahasa Arab. Ini membangun motivasi internal dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa, yang dapat meningkatkan dedikasi mereka dalam mempelajari bahasa Arab dengan lebih serius. Penggunaan teknologi juga dapat menjadi bagian integral dari metode pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan penggunaan aplikasi atau platform online yang menawarkan permainan edukatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Arab di luar jam pelajaran dan secara mandiri.

Secara keseluruhan, pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi adalah pendekatan yang menghibur, memotivasi, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Dengan cara ini, siswa dapat membangun keterampilan bahasa Arab dengan lebih efisien sambil menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

Pembelajaran bahasa Arab pada siswa Kelas XI yang memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi adalah pendekatan yang inovatif dan menarik untuk mengajar siswa bahasa Arab. Dalam metode ini, pengajar menggunakan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, hadiah, kompetisi, dan narasi menarik, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa akan terlibat dalam berbagai aktivitas yang dirancang seperti permainan papan, kuis interaktif, atau simulasi situasi dunia nyata dalam bahasa Arab. Selama pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa dapat memantau kemajuan mereka dan bersaing dengan teman-teman mereka untuk mencapai prestasi tertinggi. Hadiah, poin, atau penghargaan virtual dapat diberikan kepada siswa yang mencapai target pembelajaran atau menyelesaikan tugas-tugas dengan baik. Ini memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Metode ini juga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan bahasa Arab mereka dalam konteks yang lebih menyenangkan dan menarik. Mereka dapat berlatih berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam situasi-situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu siswa memahami dan menguasai bahasa Arab dengan lebih efektif dan secara alami.

Selain itu, metode pembelajaran berbasis gamifikasi juga meningkatkan kolaborasi antar-siswa, karena mereka seringkali bekerja dalam tim atau bersaing satu sama lain. Ini tidak hanya memperkuat keterampilan bahasa Arab mereka, tetapi juga mempromosikan keterampilan sosial dan kerja sama, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan siswa Kelas XI untuk bersiap masuk ke dunia kerja yang lebih luas. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Amany & Desire didapatkan hasil bahwa Dengan menggunakan metode analisis Gamifikasi dan SWOT yang didasarkan pada kondisi saat ini, dilakukan analisis yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran iLearning berbasis gamifikasi dapat menjadi variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat berjalan efektif pada saat dilaksanakannya Work From Home (WFH) akibat pandemic Coronavirus Disease (Covid-19).<sup>5</sup> Sedangkan menurut Permata & Kristanto menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis Gamifikasi telah dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.<sup>6</sup>

Dengan demikian, maka perlu dilakukan penerapan konsep pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi pada siswa Kelas XI XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim dimana konsep pembelajaran ini adalah pendekatan yang menarik dan efektif untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan bahasa Arab yang berharga dan relevan dalam lingkungan kerja global yang semakin beragam. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Konsep Pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat.

---

<sup>5</sup> Amany, D dan Desire, A, "Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19", ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal, Vol. 1 No. 1 (2020), 116.

<sup>6</sup> Permata, C. A. M dan Kristanto, Y. D, "Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), Vol. 4 No. 2 (2020), 3877.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini didesain dengan menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Madrasah, guru Bahasa Arab Kelas XI, siswa-siswa Kelas Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim, dan semua pihak yang memungkinkan dapat memberikan informasi terkait problema guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis induktif dan deduktif. Analisis induktif, yang berarti menggambarkan peristiwa atau data tertentu mulai dari yang bersifat khusus yang bersifat umum. Sedangkan analisis deduktif adalah menggambarkan kejadian-kejadian yang dimulai dari permasalahan yang bersifat umum ke permasalahan yang bersifat khusus. Upaya peneliti untuk memperoleh keabsahan data dalam penelitian ini antara lain observasi terus menerus dan triangulasi.

## **Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi untuk siswa kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim adalah pendekatan inovatif dalam proses pendidikan di mana elemen-elemen permainan, seperti kompetisi, poin, dan hadiah, digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami dan mempraktikkan Bahasa Arab. Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Arab tidak lagi hanya berfokus pada kurikulum konvensional, tetapi juga menghadirkan elemen hiburan dan kompetitif yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan konsep gamifikasi, siswa diajak untuk mengeksplorasi dunia Bahasa Arab melalui tantangan-tantangan yang menarik, level-level yang semakin sulit, serta penghargaan yang memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, memotivasi siswa untuk berinvestasi lebih dalam dalam

pembelajaran Bahasa Arab, dan akhirnya, meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa tersebut.

Pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi pada siswa Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berikut adalah deskripsi langkah-langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan metode ini dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat:

### **Langkah 1: Perencanaan**

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran Bahasa Arab yang ingin dicapai oleh siswa kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim. Tujuan ini haruslah spesifik, terukur, dan relevan.
2. Pilih Konten Pembelajaran: Identifikasi materi pelajaran Bahasa Arab yang akan diajarkan kepada siswa. Pastikan kontennya sesuai dengan kurikulum dan level kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim.
3. Identifikasi Konsep Gamifikasi: Pilih konsep-konsep gamifikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran, seperti poin, tingkat, pencapaian, atau kompetisi antar siswa.

### **Langkah 2: Desain Permainan**

1. Buat Nama dan Tema Permainan: Berikan nama yang menarik dan tema yang relevan untuk permainan pembelajaran. Misalnya, Anda bisa menggunakan tema perjalanan atau petualangan dalam dunia Bahasa Arab.
2. Buat Tantangan dan Level: Rancang berbagai tantangan atau level dalam permainan. Setiap level harus memiliki tingkat kesulitan yang meningkat sehingga siswa merasa tertantang untuk terus belajar.
3. Atur Sistem Poin dan Hadiah: Tentukan cara siswa bisa mendapatkan poin dalam permainan. Anda juga dapat menawarkan hadiah-hadiah kecil sebagai insentif.
4. Desain Interaksi Siswa: Buat mekanisme interaksi antara siswa, seperti diskusi dalam kelompok atau kompetisi antar individu atau kelompok.

### **Langkah 3: Implementasi**

1. Pengenalan Permainan: Mulailah pelajaran dengan pengenalan permainan. Jelaskan aturan, poin, dan hadiah-hadiah yang dapat mereka peroleh.
2. Penggunaan Teknologi (Opsional): Jika memungkinkan, manfaatkan teknologi seperti aplikasi atau platform pembelajaran online untuk melacak kemajuan siswa dan mengelola permainan.
3. Kegiatan Pembelajaran: Siswa harus terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam Bahasa Arab. Pastikan semua kegiatan terkait dengan tema permainan.

### **Langkah 4: Evaluasi dan Umpan Balik**

1. Evaluasi Proses Pembelajaran: Selama dan setelah pembelajaran, evaluasi prosesnya. Perhatikan apakah siswa terlibat dan memahami materi dengan baik.
2. Berikan Umpan Balik: Berikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan mereka dalam permainan dan pembelajaran Bahasa Arab secara keseluruhan.

### **Langkah 5: Peningkatan dan Pengembangan**

1. Mengadaptasi Permainan: Terus pantau dan perbarui permainan sesuai dengan umpan balik siswa. Anda dapat menambahkan elemen-elemen baru atau mengubah tingkat kesulitan agar tetap menarik.
2. Dorong Kolaborasi: Berikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam tim atau kelompok, sehingga mereka dapat belajar satu sama lain.
3. Perkarya Konten Pembelajaran: Tambahkan beragam sumber belajar, seperti video, musik, atau materi bacaan yang relevan dengan Bahasa Arab.

Pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi untuk siswa kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim menghadapi sejumlah kendala dalam proses pelaksanaannya di dalam kelas. Berikut ini adalah beberapa kendala yang didapatkan ketika penelitian dilakukan:

1. Keterbatasan Akses Teknologi: Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat komputer atau internet yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran berbasis gamifikasi. Ini dapat menciptakan ketidaksetaraan peluang pembelajaran di antara siswa.

2. Kurangnya Pengalaman dalam Gamifikasi: Siswa dan guru mungkin tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam penggunaan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Ini dapat memerlukan waktu untuk memahami dan mengimplementasikan elemen-elemen permainan dengan efektif.
3. Pengembangan Konten yang Memadai: Membuat tugas-tugas dan tantangan yang sesuai dengan kurikulum Bahasa Arab dan pada saat yang sama menarik dalam konteks gamifikasi bisa menjadi tugas yang rumit. Diperlukan waktu dan usaha untuk mengembangkan konten yang relevan.
4. Ketergantungan pada Hadiah Eksternal: Jika siswa terlalu fokus pada hadiah dan penghargaan yang diberikan dalam permainan, ini dapat mengarah pada kurangnya motivasi intrinsik untuk belajar Bahasa Arab, yang seharusnya menjadi tujuan utama.
5. Ketidakseimbangan Fokus: Terlalu banyak fokus pada aspek permainan dalam pembelajaran dapat mengalihkan perhatian dari aspek-aspek penting dari Bahasa Arab, seperti tata bahasa, kosakata, dan kemampuan berbicara dengan benar.
6. Kesulitan dalam Pemantauan dan Evaluasi: Guru mungkin mengalami kesulitan dalam memantau dan mengevaluasi kemajuan siswa dengan metode gamifikasi. Pemantauan yang tepat diperlukan untuk memberikan umpan balik yang sesuai dan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan.
7. Kesulitan Mengintegrasikan Konten Bahasa Arab yang Kompleks: Bahasa Arab memiliki tata bahasa yang kompleks, dan metode gamifikasi mungkin tidak selalu mampu memadai mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam permainan dengan cara yang efektif.
8. Potensi Kecanduan dan Ablasi Waktu: Siswa mungkin menjadi terlalu terpacu pada permainan dan menghabiskan terlalu banyak waktu untuk mencapai tingkat tertentu atau memenangkan kompetisi. Ini bisa mengganggu keseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk pembelajaran dan kegiatan lainnya.

9. Ketidaksetaraan Peluang dalam Kompetisi: Beberapa siswa mungkin memiliki keunggulan dalam kompetisi dalam permainan, sementara yang lain mungkin merasa terintimidasi atau tidak termotivasi karena perbedaan dalam kinerja mereka.
10. Perubahan Minat dan Motivasi: Siswa, terutama remaja, dapat berubah dalam minat dan motivasi mereka. Apa yang menarik hari ini mungkin tidak lagi menarik esok hari, sehingga perlu upaya untuk mempertahankan ketertarikan dalam jangka panjang.

Untuk mengatasi kendala-kendala ini, penting untuk merencanakan dan menjalankan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan hati-hati, mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik khusus siswa, serta menggabungkan elemen-elemen gamifikasi dengan tujuan pembelajaran yang jelas dalam Bahasa Arab. Selain itu, dukungan dari sekolah, guru, dan orang tua dapat membantu mengatasi beberapa kendala tersebut.

Di samping itu pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi untuk siswa kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim memiliki beberapa kelebihan yang signifikan ketika proses pembelajaran berlangsung diantaranya adalah:

1. Motivasi yang Tinggi: Metode gamifikasi menambahkan unsur kompetisi, poin, dan hadiah, yang secara alami meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dan mencapai tingkat tertentu dalam permainan.
2. Keterlibatan Aktif: Siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dalam pembelajaran karena mereka merasa terlibat dalam permainan yang menantang. Mereka terdorong untuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam Bahasa Arab untuk mencapai tujuan permainan.
3. Pemantauan Kemajuan yang Mudah: Metode ini memungkinkan guru untuk dengan mudah memantau kemajuan individu siswa. Dengan sistem poin dan pelacakan permainan, guru dapat melihat di mana setiap siswa berada dalam pemahaman Bahasa Arab dan memberikan bantuan tambahan jika diperlukan.

4. **Pengalaman Pembelajaran yang Menarik:** Gamifikasi menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur. Siswa tidak lagi melihat pembelajaran sebagai tugas yang membosankan, tetapi sebagai permainan yang seru, yang membuat mereka lebih antusias untuk hadir di kelas dan belajar lebih banyak.
5. **Pengembangan Keterampilan Umum:** Selain pembelajaran Bahasa Arab, metode ini juga dapat meningkatkan keterampilan umum siswa seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, kompetisi sehat, dan manajemen waktu, yang berguna dalam kehidupan mereka secara keseluruhan.
6. **Personalisasi Pembelajaran:** Metode gamifikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan, tantangan, dan hadiah sesuai dengan kemampuan dan minat siswa, sehingga setiap siswa merasa didukung dalam proses pembelajaran mereka.
7. **Peningkatan Retensi dan Pemahaman Materi:** Keterlibatan aktif dalam permainan memungkinkan siswa untuk lebih baik memahami dan mengingat materi Bahasa Arab. Mereka belajar dengan cara yang lebih mendalam karena materi tersebut terkait dengan pengalaman permainan mereka.
8. **Pengembangan Kompetensi Digital:** Penggunaan teknologi dalam metode gamifikasi membantu siswa mengembangkan kompetensi digital, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga di era modern.

Meskipun pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki banyak kelebihan, ada juga beberapa kekurangan atau kelemahan yang perlu dipertimbangkan dan antisipasi ketika proses penerapan pembelajaran tersebut, diantaranya adalah :

1. **Potensial Distorsi Motivasi:** Siswa mungkin terfokus terlalu banyak pada poin dan hadiah daripada pada pemahaman yang mendalam tentang Bahasa Arab. Ini dapat mengarah pada pemahaman yang dangkal, di mana siswa hanya berusaha untuk mencapai target demi poin tambahan.
2. **Ketidaksetaraan Peluang:** Siswa yang memiliki pengalaman dan keahlian dalam permainan komputer atau gamifikasi mungkin memiliki keunggulan

dalam pembelajaran ini, sementara siswa lain yang kurang akrab dengan teknologi atau tidak tertarik pada elemen permainan dapat merasa tertinggal.

3. Kesulitan dalam Pemantauan: Pemantauan kemajuan siswa dalam gamifikasi bisa menjadi tugas yang rumit bagi guru. Terlalu banyak data atau poin yang harus dilacak dapat menjadi membingungkan dan memakan waktu.
4. Kecenderungan Kecanduan: Siswa mungkin menjadi terlalu terpacu pada permainan, mengorbankan waktu belajar yang seharusnya untuk mencapai lebih banyak poin atau level tertentu. Ini bisa mengganggu keseimbangan antara pendidikan dan hiburan.
5. Ketergantungan pada Teknologi: Metode ini sangat bergantung pada teknologi, sehingga jika ada masalah teknis atau akses terhadap perangkat elektronik, pembelajaran bisa terhambat.
6. Kurangnya Pemahaman yang Mendalam: Siswa mungkin terbiasa dengan pemahaman dasar Bahasa Arab yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan, tetapi kurang fokus pada pemahaman mendalam atau penggunaan bahasa dalam konteks nyata.
7. Keterbatasan dalam Pokok Materi: Terkadang, untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, gamifikasi dapat mengabaikan beberapa aspek yang penting dalam pembelajaran Bahasa Arab, seperti struktur tata bahasa yang kompleks atau kosa kata yang luas.
8. Kecenderungan Pergantian Cepat: Anak muda sering kali memiliki perhatian yang terbatas, dan ketika elemen permainan dalam pembelajaran tidak lagi menarik bagi mereka, mereka mungkin kehilangan minat dalam mempelajari Bahasa Arab.
9. Ketergantungan pada Hadiah Eksternal: Metode gamifikasi seringkali melibatkan pemberian hadiah atau penghargaan eksternal. Ini dapat mengarah pada ketergantungan siswa pada penghargaan eksternal sebagai motivasi, yang dapat hilang jika hadiah tersebut dihapus.

Dari proses pembelajaran, kelebihan, kekurangan dan juga kendala-kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran, Konsep Pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Siswa

Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat menjadikan siswa lebih kreatif, bersemangat dan termotivasi dalam belajar terlepas dari adanya kekurangan dan kendala yang perlu untuk diperbaiki. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ainna Al Firdausi et al yang menyatakan bahwa peran gamifikasi dalam pembelajaran mampu mengasosiasikan perasaan fun, membentuk pengetahuan kolektif bagi siswa, meningkat motivasi siswa dalam mengerjakan tugas dan mampu meningkatkan kecenderungan aktif mengerjakan tugas meski dengan berkurangnya ketelitian karena time in game.<sup>7</sup> Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Sukran dan Huda yang menyatakan bahwa Hasil dari pengembangan Aplikasi Pembelajaran Online dengan Metode Gamifikasi Berbasis Web dapat membantu dalam melakukan proses belajar yang lebih tertata dan mudah.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani dan Azza Agustina Rahma, “Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo”, Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya, Vol. 6 No. 2 (2021), h. 4557.

<sup>8</sup> Sukran, C. P. A. dan Huda, I, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Online dengan Metode Gamifikasi Berbasis Web”, Journal of Internet and Software Engineering, Vol. 4 No.1 (2023), h. 2456.

## **Kesimpulan**

Dari hasil dan pembahasan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Metode Konsep Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Kelas XI MQNH Ulya Putri Nurul Hakim Kediri Lombok Barat adalah bahwa pendekatan ini memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran siswa dalam bahasa Arab. Dalam konteks gamifikasi, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, karena elemen-elemen permainan seperti kompetisi, poin, dan hadiah memberikan insentif tambahan. Selain itu, pendekatan ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa Arab mereka dengan lebih efektif. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengungkap beberapa tantangan, seperti potensi distorsi motivasi dan ketidaksetaraan akses teknologi. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab harus dipertimbangkan dengan hati-hati, dengan fokus pada tujuan pembelajaran yang seimbang dan dukungan yang memadai untuk siswa. Dalam keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa konsep pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah.

## Daftar Pustaka

- Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, & Azza Agustina Rahma. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2). <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2>.
- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1). <https://doi.org/10.34306/abdi.v1i1>.
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1). <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15>.
- Dedek Febrian, Maimun Aqsha Lubis, Irma Martiny Md Yasim, & Nur Syamira Abdul Wahab. (2017). Teknik pengajaran bahasa Arab interaktif di pusat bahasa Arab negeri Selangor. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 1(1).
- Fauzy, H., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1). <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>
- N & Huda, N. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1).
- Nasution, N. S., & Lubis, L. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1>.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2>.
- Sukran, C. P. A., & Huda, I. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Online dengan Metode Gamifikasi Berbasis Web. *Journal of Internet and*

*Software Engineering*, 4(1). <https://doi.org/10.22146/jise.v4i1>.

Takdir, T. (2019). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1). <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1>.

Takdir, T. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1). <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1>.