

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT DAN *SELF-EFFICACY* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS III MI**Syarifah Rana Aulia¹, Muhammad Azhar²**Institut Agama Islam Imam Syafii Indonesia^{1,2}e-mail: syarifahrana1104@gmail.com, azharm.arabicedu@gmail.com

Diterima: 24/06/2026; Direvisi: 07/08/2026; Diterbitkan: 02/09/2026

ABSTRAK

Penelitian yang secara simultan mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap penguasaan mufradat dan *self-efficacy* bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar, khususnya di lingkungan pesantren tahfidz, masih sangat terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis secara bersamaan penguasaan mufradat dan *self-efficacy* siswa kelas III MI dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi—sebuah pendekatan yang belum banyak diterapkan dalam konteks pesantren tahfidz tingkat dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one-group pretest-posttest* melalui teknik *total sampling* terhadap siswa kelas III Pondok Pesantren Tahfidz Al-Manshurah yang berjumlah 32 siswa. Data penguasaan kosakata diperoleh melalui tes, sedangkan data *self-efficacy* dikumpulkan melalui angket. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, *Paired Samples t-Test*, serta perhitungan *effect size* (Cohen's *d* dan Hedges' *g*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal serta terjadi peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata maupun *self-efficacy* siswa, baik pada kelompok perempuan maupun laki-laki, dengan kategori pengaruh yang sangat besar. Disimpulkan bahwa *gamifikasi* terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus memperkuat *self-efficacy* siswa, sehingga berpotensi menjadi strategi pembelajaran inovatif di lingkungan pesantren dan lembaga pendidikan Islam.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Penguasaan Kosakata, Pembelajaran Bahasa Arab, Self-Efficacy***ABSTRACT**

Research that simultaneously examines the effect of gamification on vocabulary mastery and Arabic self-efficacy at the elementary school level, particularly in the tahfidz boarding school environment, is still very limited. This study aims to fill this gap by concurrently analyzing the vocabulary mastery and self-efficacy of third-grade MI students in gamification-based Arabic learning—an approach that has not been widely applied in the context of elementary-level tahfidz boarding schools. The study employs a quantitative approach with a one-group pretest-posttest experimental design, using total sampling technique on 32 third-grade students of Pondok Pesantren Tahfidz Al-Manshurah. Vocabulary mastery data were obtained through tests, while self-efficacy data were collected through questionnaires. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality test, Paired Samples *t-Test*, and effect size calculation (Cohen's *d* and Hedges' *g*). The results showed that all data were normally distributed, and there was a significant increase in both vocabulary mastery and self-efficacy among students, in both female and male groups, with a very large effect category. It is concluded that gamification is proven effective in improving vocabulary mastery while also strengthening students' self-

efficacy, thus having the potential to become an innovative learning strategy in boarding schools and Islamic educational institutions.

Keywords: *Gamification, Vocabulary Mastery, Arabic Language Learning, Self-Efficacy.*

PENDAHULUAN

Berbagai kendala mendasar masih kerap ditemui dalam proses pengajaran bahasa Arab di lembaga-lembaga pendidikan Islam. Rendahnya semangat belajar, terbatasnya kemampuan siswa dalam memahami kosakata serta struktur gramatika, hingga kurangnya keberanian berkomunikasi secara lisan menjadi permasalahan yang sudah tidak asing lagi di lapangan (Sholehah et al., 2025). Ketergantungan pada metode konvensional seperti ceramah dan hafalan terbukti berdampak pada menurunnya partisipasi aktif siswa; mereka cenderung bersikap pasif dan kehilangan antusiasme belajar (Anjani et al., 2025). Kondisi serupa teridentifikasi di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Manshurah pada jenjang pendidikan dasar. Mengingat bahwa siswa pada usia tersebut secara alamiah lebih responsif terhadap pendekatan yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan, kesenjangan antara gaya belajar mereka dengan metode yang diterapkan di kelas pun semakin terasa.

Dalam struktur pembelajaran bahasa Arab, *mufradat* menempati posisi yang sangat strategis karena menjadi fondasi penguasaan keempat keterampilan berbahasa: *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah* (Hanifansyah & Mahmudah, 2024; Shofiah & Ammar, 2024). Siswa yang memiliki perbendaharaan kata terbatas tidak saja akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga terhambat dalam mengungkapkan gagasan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ritonga et al., 2022). Sejumlah kajian menunjukkan bahwa pengajaran *mufradat* di jenjang dasar masih bertumpu pada pola hafalan monoton (Milati & Addurrunnafisa, 2025; Nafi'ah & Wijaya, 2025), pola yang justru menjadi penghambat kemampuan retensi jangka panjang. Bagi siswa kelas III yang secara psikologis memerlukan stimulasi yang konkret, menyenangkan, dan kontekstual, situasi ini semakin memperumit tantangan yang dihadapi (Jannah et al., 2025).

Sejumlah studi secara konsisten mengindikasikan bahwa implementasi *gamifikasi* dalam proses akuisisi bahasa berkontribusi pada peningkatan antusiasme belajar, partisipasi aktif siswa, dan kemampuan mempertahankan kosakata yang telah dipelajari (Al-Dosakee & Ozdamli, 2021; Arif, 2025; Osadhi, 2024; Rababah et al., 2025). *Gamifikasi* merupakan proses pengintegrasian unsur-unsur ludik, contohnya sistem poin, tingkatan, kompetisi, papan peringkat, dan penghargaan ke dalam konteks non-ludik, termasuk bidang pendidikan. Hasil-hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran bahasa Arab maupun bahasa asing lainnya berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata secara substansial, baik melalui pemanfaatan platform digital seperti *Blooket*, *Wordwall*, dan *Kahoot*, maupun melalui pendekatan permainan non-digital (Shofiana & Maemanah, 2025; Ulya et al., 2025).

Selain berkontribusi pada ranah kognitif, *gamifikasi* juga memberikan dampak yang signifikan terhadap dimensi afektif siswa, khususnya pada aspek *self-efficacy* atau keyakinan diri. *Self-efficacy* dapat dipahami sebagai persepsi internal seseorang mengenai sejauh mana dirinya mampu menyelesaikan tugas tertentu atau meraih tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, keyakinan diri ini memegang peran penting dalam mendorong keberanian siswa untuk berlatih, berkomunikasi secara lisan, dan menggunakan kosakata yang telah dikuasai dalam situasi nyata (Ajizah et al., 2025). Berbagai studi menegaskan bahwa *self-efficacy* berhubungan erat dengan kualitas proses belajar dan kemampuan berbahasa tidak

hanya memengaruhi motivasi dan ketangguhan siswa, tetapi juga menentukan cara mereka merespons hambatan dan mengejar target pembelajaran (Saputra & Sultoni, 2025). Sejumlah penelitian bahkan mengungkap bahwa *gamifikasi* berpotensi menekan tingkat kecemasan berbahasa, memperkuat kepercayaan diri, serta mendorong keterlibatan aktif siswa, khususnya mereka yang berada di kelompok kemampuan sedang hingga pemula (Ahsanuddin et al., 2025; Amnouychokanant, 2025; Saputra & Sultoni, 2025).

Dalam lingkungan kelas III Ponpes Tahfidz Al-Manshurah, pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan ganda: memperkaya perbendaharaan kata sekaligus memfasilitasi proses hafalan Al-Qur'an yang bergantung pada pemahaman terminologi dasar (Ritonga et al., 2022). Observasi lapangan mengindikasikan bahwa metode pengajaran yang kurang variatif dan berpusat pada guru dapat berdampak pada menurunnya antusiasme serta keyakinan diri siswa. Integrasi elemen *gamifikasi* yang dirancang sesuai profil psikologis siswa usia dasar melalui permainan sederhana, komponen visual yang menarik, serta kerja sama tim berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih manusiawi dan menyenangkan (Sukanto et al., 2025). Namun demikian, sebagian besar studi *gamifikasi* yang ada saat ini masih terfokus pada konteks bahasa Inggris (Luo, 2023; Nathan & Hashim, 2023; Zhang & Hasim, 2023), jenjang pendidikan sekunder (Ajizah et al., 2025; Febrianti & Taufiq, 2025), atau hanya mengukur hasil belajar kognitif. Studi yang secara bersamaan meneliti dampak *gamifikasi* terhadap penguasaan kosakata dan *self-efficacy* dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar, khususnya di pesantren tahfidz, masih sangat langka (Lutfiyatun, 2021).

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini dirancang untuk menganalisis seberapa besar pengaruh pendekatan *gamifikasi* terhadap dua variabel utama: penguasaan kosakata bahasa Arab dan *self-efficacy* siswa. Kontribusi penelitian ini mencakup empat aspek. Dari sisi teoritis, temuan yang dihasilkan memperkuat landasan teori *self-determination* (Mustafa, 2025) dan memperdalam pemahaman tentang keterlibatan kognitif dalam kaitannya dengan konsep *self-efficacy*. Dari sisi empiris, penelitian ini menghadirkan bukti kuantitatif mengenai dampak *gamifikasi* yang mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif dalam ekosistem pendidikan pesantren. Dari sisi pedagogis, penelitian ini menyediakan kerangka acuan bagi pendidik dalam mengimplementasikan *gamifikasi* sebagai strategi pembelajaran bahasa (Hayati et al., 2025). Secara praktis, temuan ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif metode ajar sekaligus bahan pertimbangan kelembagaan dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengkaji pengaruh *gamifikasi* terhadap penguasaan kosakata dan *self-efficacy* belajar bahasa Arab. Prosedurnya meliputi pemberian pretest sebelum perlakuan, penerapan *gamifikasi* dalam beberapa sesi pembelajaran, kemudian posttest untuk mengukur perubahan yang terjadi (Purnawan et al., 2022; Wulan Sari et al., 2025). Penelitian dilaksanakan selama satu bulan di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Manshurah, Yayasan Ath-Thaifah Al-Manshurah. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 32 orang, terdiri atas 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah, meliputi persetujuan kepala sekolah dan wali kelas, serta surat izin penelitian resmi dari institusi peneliti. Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti juga menyampaikan tujuan dan prosedur penelitian kepada siswa yang menjadi subjek penelitian dan memperoleh persetujuan lisan dari mereka. Namun, penelitian ini belum memperoleh persetujuan etik formal dari komite etik penelitian maupun informed consent.

tertulis dari orang tua/wali siswa. Hal ini menjadi keterbatasan dalam penelitian ini, mengingat subjek penelitian merupakan anak-anak yang idealnya memerlukan persetujuan langsung dari orang tua/wali. Peneliti merekomendasikan agar penelitian dengan desain serupa di masa mendatang melengkapi proses persetujuan etik formal serta informed consent tertulis dari orang tua/wali sebelum pengumpulan data dimulai. Pemilihan kelas III didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka sedang berada pada fase pembentukan fondasi kosakata bahasa Arab dan membutuhkan pendekatan yang dapat mendorong motivasi serta kepercayaan diri secara bersamaan (Selvira & Albina, 2025).

Penelitian ini menggunakan dua instrumen utama. Pertama, tes penguasaan mufradat yang dikembangkan berdasarkan empat indikator Ali Al-Khuli (Abror et al., 2020), meliputi kemampuan melafalkan, menerjemahkan, menuliskan, dan membaca mufradat secara tepat. Kedua, angket self-efficacy berbahasa Arab yang mencakup empat dimensi: keyakinan dalam tugas komunikatif (*Communicative Self-Efficacy*), pengelolaan kecemasan berbahasa (*Low Foreign Language Anxiety*), kesediaan berinisiatif berkomunikasi (*Willingness to Communicate*), serta kelancaran berbicara dengan bahasa tubuh yang wajar (*Speech Fluency & Natural Gestures*). Kedua instrumen diadministrasikan pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur penguasaan kosakata dan tingkat self-efficacy siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Data pendukung dikumpulkan melalui dokumentasi yang meliputi daftar siswa, jadwal, RPP, bahan ajar berbasis gamifikasi, lembar angket self-efficacy, dan foto kegiatan. Analisis data mencakup statistik deskriptif untuk gambaran umum pretest–posttest, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta uji normalitas Shapiro–Wilk sebagai prasyarat pemilihan uji hipotesis. Data yang berdistribusi normal dianalisis menggunakan Paired Samples t-Test, sedangkan data tidak normal menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, keduanya pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu disajikan gambaran umum data penguasaan kosakata bahasa Arab siswa melalui statistik deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh informasi awal mengenai karakteristik data pada tahap pretest dan posttest, baik pada kelompok siswa perempuan maupun laki-laki, yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan simpangan baku (standar deviasi). Gambaran ini menjadi dasar untuk melihat kecenderungan perubahan skor penguasaan kosakata sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran gamifikasi, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Penguasaan Kosakata

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Pretest Perempuan	16	65	76	69,06	3,872
Posttest Perempuan	16	93	98	94,81	1,377
Pretest Laki-laki	16	60	80	70,75	5,145
Posttest Laki-laki	16	85	95	93,06	2,462

Data pada Tabel 1 memperlihatkan pola yang menarik apabila dibandingkan antara kedua kelompok. Pada tahap pretest, kemampuan awal kelompok laki-laki tercatat sedikit lebih unggul dibandingkan kelompok perempuan, namun pola ini justru berbalik pada tahap posttest, di mana kelompok perempuan mencapai rata-rata skor yang lebih tinggi. Jika dilihat dari besaran peningkatan, kelompok perempuan mengalami kenaikan sebesar 25,75 poin, sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok laki-laki yang meningkat 22,31 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun kedua kelompok berangkat dari titik kemampuan awal yang relatif setara, kelompok perempuan tampak merespons metode pembelajaran gamifikasi secara lebih optimal. Selain itu, mengecilnya simpangan baku pada kedua kelompok setelah perlakuan menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya mendorong kenaikan skor rata-rata, tetapi juga menciptakan pemerataan capaian, sehingga kesenjangan kemampuan antarsiswa di masing-masing kelompok berkurang secara nyata.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok	Statistik	df	Sig.
Selisih Skor Perempuan	0,909	16	0,112
Selisih Skor Laki-laki	0,983	16	0,985

Hasil uji normalitas pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi selisih skor pada kedua kelompok berada di atas ambang batas 0,05. Dengan demikian, asumsi normalitas data terpenuhi baik pada kelompok perempuan maupun laki-laki, sehingga pengujian hipotesis pada tahap berikutnya dapat dilakukan menggunakan analisis parametrik berupa *Paired Samples t-Test*. Terpenuhinya asumsi ini menjadi dasar penting untuk menjamin bahwa hasil pengujian signifikansi yang diperoleh selanjutnya valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples t-Test Penguasaan Kosakata

Pasangan	Mean Diff.	Std. Dev.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest–Posttest Perempuan	-25,750	4,107	-25,080	15	0,000
Pretest–Posttest Laki-laki	-22,312	5,782	-15,436	15	0,000

Hasil uji pada Tabel 3 mengonfirmasi bahwa peningkatan penguasaan kosakata pada kedua kelompok bukan sekadar kebetulan, melainkan merupakan efek nyata dari penerapan metode gamifikasi, mengingat nilai signifikansi kedua kelompok berada jauh di bawah 0,05 dan interval kepercayaan 95% pada masing-masing kelompok sama sekali tidak melintasi angka nol. Menariknya, nilai t hitung pada kelompok perempuan tercatat lebih besar secara absolut dibandingkan dengan kelompok laki-laki, yang mengindikasikan bahwa perubahan skor dari pretest ke posttest pada kelompok perempuan berlangsung lebih konsisten dengan

variabilitas antar individu yang lebih kecil. Temuan ini memperkuat gambaran pada statistik deskriptif sebelumnya bahwa kedua kelompok, tanpa terkecuali, mengalami perbaikan penguasaan kosakata yang signifikan setelah intervensi gamifikasi diberikan.

Tabel 4. Hasil Effect Size Penguasaan Kosakata

Pasangan	Ukuran Efek	Nilai	CI 95% Bawah	CI 95% Atas
Perempuan	Cohen's d	6,270	-8,537	-3,992
	Hedges' g	6,112	-8,321	-3,892
Laki-laki	Cohen's d	3,859	-5,303	-2,400
	Hedges' g	3,762	-5,169	-2,340

Nilai effect size pada Tabel 4 memperjelas bahwa signifikansi statistik yang ditemukan sebelumnya turut diiringi oleh dampak praktis yang sangat besar, karena seluruh nilai Cohen's d pada kedua kelompok jauh melampaui ambang kategori efek besar (0,8). Yang menarik, kekuatan efek pada kelompok perempuan tercatat hampir dua kali lipat dibandingkan dengan kelompok laki-laki, sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa peningkatan skor kosakata kelompok perempuan memang lebih tinggi. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya terbukti efektif secara umum, tetapi juga tampak memberikan manfaat yang secara khusus lebih optimal bagi siswa perempuan pada aspek penguasaan kosakata.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples t-Test Self-Efficacy

Pasangan	Mean Diff.	Std. Dev.	t	df	Sig. (2-tailed)
Angket Pre– Post Perempuan	-7,125	3,243	-8,788	15	0,000
Angket Pre– Post Laki-laki	-6,875	2,446	-11,242	15	0,000

Tabel 5 menegaskan bahwa peningkatan *self-efficacy* pada kedua kelompok bersifat signifikan secara statistik, ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05 pada kelompok perempuan maupun laki-laki. Berbeda dengan pola pada variabel penguasaan kosakata, nilai t hitung kelompok laki-laki justru tercatat lebih besar dibandingkan dengan kelompok perempuan, yang mengindikasikan bahwa peningkatan keyakinan diri pada kelompok laki-laki berlangsung dengan variabilitas antar individu yang relatif lebih rendah. Pola ini menunjukkan bahwa dampak psikologis gamifikasi terhadap *self-efficacy* tidak sepenuhnya sejalan dengan pola pada aspek kognitif, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan mekanisme respons antara kedua kelompok terhadap unsur-unsur permainan yang diterapkan.

Tabel 6. Hasil Effect Size Self-Efficacy

Pasangan	Ukuran Efek	Nilai	CI 95% Bawah	CI 95% Atas
Perempuan	Cohen's d	2,197	-3,106	-1,267

Pasangan	Ukuran Efek	Nilai	CI 95% Bawah	CI 95% Atas
Laki-laki	Hedges' g	2,142	-3,028	-1,235
	Cohen's d	2,811	-3,911	-1,692
	Hedges' g	2,740	-3,812	-1,649

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6, dampak praktis gamifikasi terhadap *self-efficacy* juga tergolong sangat besar pada kedua kelompok, dengan seluruh nilai Cohen's d jauh melampaui ambang efek besar. Berbeda dengan temuan pada variabel kosakata, kekuatan efek pada aspek *self-efficacy* justru lebih tinggi pada kelompok laki-laki dibandingkan dengan kelompok perempuan. Pola yang berkebalikan ini mengindikasikan bahwa respons psikologis siswa laki-laki terhadap elemen-elemen gamifikasi seperti kompetisi, pencapaian level, dan sistem penghargaan cenderung lebih kuat dibandingkan respons kognitif mereka terhadap penguasaan materi. Temuan ini menggambarkan bahwa pengaruh gamifikasi terhadap aspek kognitif dan afektif dapat berbeda pola antar kelompok jenis kelamin, sehingga perlu dipertimbangkan dalam desain pembelajaran berbasis gamifikasi ke depannya

Pembahasan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan metode *gamifikasi* memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab sekaligus penguatan *self-efficacy* siswa. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, seluruh data telah memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji Shapiro-Wilk, baik pada kelompok perempuan maupun laki-laki, sehingga digunakan analisis parametrik berupa *Paired Samples t-Test*. Secara deskriptif, kenaikan rata-rata skor penguasaan kosakata sangat substansial: kelompok perempuan meningkat 25,75 poin dan kelompok laki-laki 22,31 poin. Penurunan simpangan baku pada kedua kelompok mengindikasikan bahwa *gamifikasi* tidak hanya mendorong peningkatan capaian akademik secara rata-rata, tetapi juga mampu mengurangi kesenjangan kemampuan antarsiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang dirancang melalui mekanisme permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih merata, sehingga siswa dengan kemampuan awal yang berbeda-beda dapat mencapai tingkat penguasaan kosakata yang relatif seragam di akhir pembelajaran.

Efektivitas *gamifikasi* dalam meningkatkan hasil belajar ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna. Melalui sistem poin, tantangan, *level*, dan penghargaan, siswa terdorong untuk terlibat secara lebih intensif dalam aktivitas pembelajaran sehingga proses akuisisi kosakata berlangsung lebih optimal (Zainuddin et al., 2020). Temuan ini juga konsisten dengan hasil-hasil riset terdahulu yang menunjukkan bahwa *gamifikasi* efektif dalam membantu siswa memahami, menyimpan, dan menggunakan kosakata bahasa Arab secara lebih baik.

Selain mendorong perkembangan kognitif, *gamifikasi* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan *self-efficacy* siswa. Peningkatan *self-efficacy* pada kelompok perempuan sebesar 7,125 poin dan kelompok laki-laki sebesar 6,875 poin menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih yakin terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan menghadapi tantangan pembelajaran bahasa Arab. Dalam kerangka teori Bandura, peningkatan ini dapat dipahami melalui mekanisme *mastery experience* pengalaman keberhasilan yang diperoleh siswa ketika menuntaskan misi, meraih poin, dan mendapatkan

penghargaan selama pembelajaran (Schunk & DiBenedetto, 2020). Semakin sering siswa berhasil melewati tantangan dan mendapatkan umpan balik positif, semakin kokoh pula keyakinan mereka bahwa mereka mampu menguasai materi bahasa Arab. Nilai *effect size* yang sangat besar pada kedua variabel Cohen's *d* 6,270 dan 3,859 untuk kosakata, serta 2,197 dan 2,811 untuk *self-efficacy* menegaskan bahwa dampak yang ditimbulkan bukan sekadar konsekuensi statistik dari ukuran sampel, melainkan benar-benar mencerminkan perubahan kemampuan dan keyakinan diri yang substansial pada level individu.

Secara keseluruhan, temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa metode *gamifikasi* merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab sekaligus memperkuat *self-efficacy* siswa. Keberhasilan pembelajaran bahasa tidak hanya ditentukan oleh penguasaan aspek kognitif, tetapi juga oleh faktor psikologis yang memengaruhi keterlibatan dan ketekunan belajar. Oleh karena itu, integrasi elemen *gamifikasi* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi dan keyakinan diri, serta mengoptimalkan capaian akademik (Zainuddin et al., 2020; Sailer et al., 2017).

KESIMPULAN

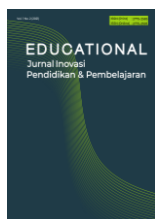
Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran berbasis *gamifikasi* menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab dan *self-efficacy* siswa kelas III Pondok Pesantren Tahfidz Al-Manshurah, baik pada kelompok perempuan maupun laki-laki. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *gamifikasi* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan siswa, serta mendukung perkembangan aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *gamifikasi* berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang sesuai untuk siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol dan melibatkan jumlah serta karakteristik peserta yang lebih beragam untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas *gamifikasi*. Selain itu, penelitian berikutnya perlu mengkaji keberlanjutan peningkatan penguasaan kosakata dan *self-efficacy* dalam jangka waktu yang lebih panjang. Pengembangan kajian tersebut diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran bahasa Arab pada berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, S., Arwani, W., & Aedi, K. (2020). Pengaruh penggunaan metode *magic story* terhadap penguasaan mufrodat siswa kelas VIIB MTs Darul Masholeh Cirebon. *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 68–86. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v9i1.6465>
- Ahsanuddin, M., Ainin, M., Fauzan, M., Hassan, A., Thoriq, M., Riskiyah, F., ... & Pratama, A. (2025). The effectiveness gamification as an assessment method to enhance arabic language learning competency in indonesian junior high schools. *forum for linguistic studies*. In *Forum for Linguistic Studies* (Vol. 7, No. 8, pp. 764-775). <https://doi.org/10.30564/fls.v7i8.10417>
- Ajizah, R. U. N., Jauhari, I., Qomariyah, D. L., & Yusuf, A. (2025). The use of gamification in arabic and english learning to enhance motivation and outcomes. *Quantum Journal of*

- Social Sciences and Humanities*, 6(SI2), 206-215.
<https://doi.org/10.55197/qjssh.v6si2.1007>
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Amnouychokanant, V. (2025). Reducing anxiety among EFL learners through gamification: An empirical study of instructional impact. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(9), 80–104. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.9.5>
- Anjani, S., Subhi, M. R., & Anekasari, R. (2025). Analisis integrasi metode pembelajaran konvensional dan modern. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 19(1), 657–666. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/6837/pdf>
- Arif, U. Q. (2025). The influence of gamification on English vocabulary retention in online learning platforms. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(2), 1044–1053. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1468>
- Febrianti, D. T., & Taufiq, W. (2025). The Wordwall-Based Gamification in Teaching English Vocabulary. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 31-40. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v7i1.16225>
- Hanifansyah, N., & Mahmudah, M. (2024). Enhancing Arabic vocabulary mastery through communicative strategies: Evidence from Malaysia. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 263–278. <https://doi.org/10.23971/altarib.v12i2.9082>
- Hayati, R., Karim, A., & Kartika, Y. (2025). Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 23-37. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24199>
- Jannah, V. M., Latifah, I. A., Ridlo, U., & Maswani. (2025). Integrasi ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Kota Serang: Analisis berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/38166>
- Luo, Z. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): A systematic review. *Behavioral Sciences*, 13(4), 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
- Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi bahasa Arab dengan model blended learning. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 117–128. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534>
- Milati, H. I., & Addurrunafisa, B. (2025). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui media flashcard dan permainan benar-salah pada siswa kelas I SD. *Jurnal Aplikasi Pendidikan dan Sosial Budaya*, 2(3), 148–154. <https://doi.org/10.58466/1xt4t558>
- Mustafa, N. C. (2025). Gamification and self-determination theory in foreign language acquisition: A conceptual exploration. *International Journal of Research and*



- Innovation in Social Science (IJRISS)*, 9(24), 747–751.
<https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.924ILEIID0080>
- Nafi'ah, L. M., & Wijaya, M. (2025). Implementation of spaced repetition technique using flashcards to improve Arabic vocabulary retention. *Studi Arab*, 16(1), 51–64.
<https://doi.org/10.35891/sa.v16.i1.6333>
- Nathan, L. S., & Hashim, H. (2023). A systematic review on gamified learning for improving language skills in ESL classrooms. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(4), 481–493. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i4/16873>
- Osadhi, S. Y. (2024). The effects of vocabulary learning gamification on students' vocabulary development. *Retain: Journal of Research in English Language Teaching*, 12(03), 21–29. <https://doi.org/10.26740/rt.v12i03.63362>
- Purnawan, N. A., Padmadewi, N. N., & Budiarta, L. G. R. (2022). The effect of online gamification quiz application on vocabulary mastery for young English learners. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 9(1), 33–43.
<https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p033>
- Rababah, L. M., Alqaryouti, M. H., Huwari, I. F., Alruzzi, K., & Al-Khasawneh, F. M. (2025). The impact of gamification on motivating middle-aged EFL students and enhancing vocabulary acquisition in Jordan. *Forum for Linguistic Studies*, 7(1), 684–696.
<https://doi.org/10.30564/fls.v7i1.7538>
- Ritonga, M., Ritonga, A. W., Wahyuni, S., & Julhadi. (2022). Language game as an alternative model to improve Arabic vocabulary ability. *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning*, 5(3), 599–607. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v5i3.17123>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Saputra, A. M., & Sultoni, M. I. (2025). Modeling, Reinforcement, Dan Self-Efficacy Dalam Proses Pembelajaran Dan Penggunaan Bahasa: Sebuah Tinjauan Kuantitatif Deskriptif. *Jurnal Koulutus*, 8(1), 77–94. <https://doi.org/10.51158/1ajhhg51>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Selvira, & Albina, M. (2025). Model penelitian eksperimental dalam pendidikan: Jenis, tujuan, dan aplikasinya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
<https://doi.org/10.62281/v3i6.2365>
- Shofiah, & Ammar, F. M. (2024). Boosting Arabic vocabulary mastery: Quantitative analysis of media image. *Comparative Linguistics, Translation and Literary Studies*, 1(2), 116–124. <https://doi.org/10.70036/cltls.v1i2.28>



- Shofiana, K. L., & Maemanah, A. (2025). Exploring the use of Kahoot as a game-based learning tool in vocabulary teaching to senior high school students: A systematic review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 893–901. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.419>
- Sholehah, S., Zainullah, A., & Muzammil, A. (2025). *Ta'sīr istikhdām taṭbīq Quizizz fī taḥsīn natā'ij ta'līm al-lughah al-'Arabiyyah fī al-madrasah al-'āliyyah al-ḥukūmiyyah II fī Probolinggo. FASHOHAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 87-100. <https://doi.org/10.33474/fsh.v5i2.23767>
- Sukamto, I., Syarif, I., Huda, T. A., & Buhari, G. (2025). Advancing learning through gamification in primary schools: A systematic literature review. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1492–1501. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v9i1>
- Ulya, E. Z., Ma'mun, N., & Dewi, N. M. (2025). Students' perceptions of vocabulary recall and engagement in Wordwall-based gamified learning. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 12(2), 972–989. <https://doi.org/10.22219/celtic.v12i2.42806>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>