

**PENERAPAN STRATEGI GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA ARAB KELAS 4 DI MI NURUL IMAN SEKINCAU**

Annisa Latifatul Fitri Nabila A¹, Zulhannan², Ahmad Nur Mizan³

UIN Raden Intan Lampung^{1,2,3}

e-mail: annisafitrianabila2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas strategi gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas IV MI Nurul Iman Sekincau. Gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan hadiah ke dalam proses pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 36 siswa, dengan teknik pengumpulan data meliputi tes penguasaan mufradat, observasi, dan wawancara dengan guru serta siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menilai tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya ingat terhadap kosakata, serta meningkatkan motivasi belajar. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 38% pada tahap pra-siklus menjadi 91% pada akhir siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memotivasi, guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berdampak positif terhadap prestasi akademik.

Kata Kunci: *Strategi Gamifikasi, Hasil Belajar, Bahasa Arab*

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of gamification strategies in improving Arabic language learning outcomes among fourth-grade students at MI Nurul Iman Sekincau. Gamification, which integrates game elements such as points, challenges, and rewards into the learning process, is designed to create a more interactive and engaging classroom environment. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 36 students, and data collection techniques included vocabulary mastery tests, observations, and interviews with both teachers and students. Data were analyzed using descriptive quantitative methods to assess the level of student achievement in Arabic learning. The findings revealed that the gamification strategy effectively increased student engagement, improved vocabulary retention, and enhanced motivation to learn. The percentage of students achieving the minimum learning criteria rose from 38% in the pre-cycle phase to 91% by the end of the second cycle. These results indicate that gamification can serve as an innovative solution to improve Arabic learning outcomes, especially in primary education settings. Moreover, the study emphasizes the importance of using student-centered and motivational approaches in language instruction to foster better learning experiences and academic performance.

Keywords: *Gamification Strategy, Learning Outcomes, Arabic Language*

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab merupakan bagian integral dari pendidikan Islam yang bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan linguistik peserta didik, tetapi juga untuk memahami sumber-sumber utama ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan hadis. Dalam konteks madrasah, penguasaan bahasa Arab menjadi fondasi penting bagi penguatan nilai-nilai keislaman dan akademik siswa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran bahasa Arab harus dirancang secara sistematis, interaktif, dan kontekstual. Menurut Azizah (2020), penguasaan bahasa Arab membutuhkan pembelajaran yang mencakup keterampilan mendengar (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah) secara seimbang. Selain itu, pemahaman tata bahasa (nahwu dan shorof), penguasaan kosakata, dan kemampuan membaca teks klasik menjadi aspek penting dalam kurikulum pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab di banyak sekolah dasar Islam, khususnya madrasah ibtidaiyah (MI), masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satunya adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Arab. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa, sebagaimana ditemukan dalam pra-survei yang dilakukan peneliti di MI Nurul Iman Sekincau, Lampung Barat. Data menunjukkan bahwa hanya 50% siswa kelas 4A yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 60. Indikator penilaian yang digunakan meliputi kemampuan penguasaan kosa kata dan keterampilan membaca teks bahasa Arab (maharah qira'ah), yang umumnya masih tergolong rendah.

Kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, seperti metode ceramah dan pengulangan lagu yang sama setiap kali pembelajaran berlangsung. Guru cenderung menjadi pusat kegiatan belajar, sementara siswa menjadi penerima pasif informasi. Hal ini menyebabkan berkurangnya interaksi, kreativitas, dan kesempatan berpikir kritis siswa dalam proses belajar. Dalam wawancara dengan salah satu pengajar Bahasa Arab di sekolah tersebut, Bapak Nurgianto, diketahui bahwa metode bernyanyi yang digunakan hanya efektif bagi sebagian kecil siswa, sedangkan sisanya menunjukkan ketidakaktifan dan kebosanan karena media lagu yang digunakan tidak mengalami variasi. Masalah motivasi belajar menjadi aspek sentral yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Menurut Dalyono (2019), motivasi merupakan daya dorong yang memengaruhi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan tujuan tertentu. Sementara itu, Sumiati (2021) menegaskan bahwa motivasi belajar bersumber dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik), dan memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Selain motivasi, minat belajar juga menjadi variabel penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih aktif, antusias, dan tekun dalam mempelajarinya (Hamzah, 2020).

Kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yakni pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan memotivasi dengan kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa dibutuhkan inovasi strategi pembelajaran yang dapat mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan partisipasi, dan mendorong motivasi belajar. Salah satu pendekatan inovatif yang saat ini berkembang dan dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa adalah gamifikasi. Gamifikasi merujuk pada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pendidikan, seperti sistem poin, level, lencana, tantangan, dan papan peringkat (Deterding et al., 2011). Dalam ranah pendidikan, gamifikasi telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut Kayonda

& Sandra (2018), elemen-elemen permainan yang diterapkan dalam pembelajaran, seperti reward, kompetisi, dan sistem feedback real-time, mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menantang. Penelitian oleh Fadilla & Nurfadhilah (2020) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya efektif dalam konteks pembelajaran daring, tetapi juga dapat diadaptasi untuk pembelajaran tatap muka dengan modifikasi strategi yang sesuai.

Penelitian lain oleh Ratna et al. (2021) mengungkapkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran berhasil meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa dari 64,13 menjadi 83,56, dengan peningkatan motivasi belajar mencapai 85,33%. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek afektif (motivasi), tetapi juga pada aspek kognitif (hasil belajar). Selain itu, metode ini terbukti memberikan ruang partisipasi aktif, interaksi sosial, dan kompetisi sehat yang dapat mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas gamifikasi, studi yang mengkaji penerapan strategi ini dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah ibtidaiyah masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran daring, mata pelajaran umum seperti matematika atau sains, atau dilakukan di jenjang pendidikan menengah dan tinggi. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) mengenai efektivitas strategi gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa MI, terutama pada level sekolah dasar yang memiliki karakteristik pembelajar yang berbeda, seperti kemampuan kognitif yang masih berkembang, ketergantungan terhadap visual, dan kebutuhan untuk stimulasi emosional yang tinggi.

Kesenjangan lain terletak pada kurangnya literatur yang membahas bagaimana implementasi gamifikasi secara kontekstual di madrasah yang berada di daerah dengan keterbatasan fasilitas dan sumber daya. Dalam konteks ini, dibutuhkan strategi gamifikasi yang sederhana, aplikatif, dan dapat diterapkan oleh guru dengan sumber daya minimal. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mengembangkan model gamifikasi yang sesuai dengan kondisi sekolah-sekolah di daerah, seperti MI Nurul Iman Sekincau, yang menjadi subjek penelitian ini. Urgensi penelitian ini semakin meningkat dengan adanya tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta mendorong penggunaan metode kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Kurikulum merdeka memberi ruang luas bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran selaras dengan semangat kurikulum merdeka dan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik secara holistik.

Dengan melihat berbagai temuan dan landasan teoritis tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini berupaya memberikan kontribusi terhadap literatur ilmiah dan praktik pendidikan dengan mengkaji secara mendalam efektivitas penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 4 di MI Nurul Iman Sekincau, Lampung Barat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru, kepala madrasah, dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan strategi gamifikasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 4A MI Nurul Iman Sekincau, Lampung Barat, tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 36 siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran tersebut, dimulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan tindakan kelas. Desain penelitian merujuk pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang saling berkelanjutan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka, media berupa kartu bergambar untuk penguatan kosakata (mufradat), serta menyusun instrumen evaluasi yang terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi dan soal tes hasil belajar, serta dokumentasi pendukung. Elemen gamifikasi seperti poin, badge, tantangan kelompok, dan sistem peringkat juga dirancang untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun. Guru Bahasa Arab selaku kolaborator mengimplementasikan strategi gamifikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran mencakup aktivitas pengenalan kosakata menggunakan kartu bergambar, permainan tebak kosakata, pengelompokan kata berdasarkan kategori tertentu, serta pemberian reward kepada kelompok atau individu yang mencapai target pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai pengamat sekaligus fasilitator selama proses ini berlangsung. Observasi dilakukan untuk mencatat seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Teknik observasi menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan untuk mendokumentasikan keterlibatan siswa, keaktifan dalam diskusi, respons terhadap metode gamifikasi, serta dinamika kelas secara keseluruhan. Selain itu, dokumentasi berupa foto-foto kegiatan juga digunakan sebagai data pendukung.

Refleksi dilakukan setelah seluruh tahapan tindakan dan observasi pada setiap siklus selesai dilaksanakan. Peneliti dan guru kolaborator bersama-sama menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi efektivitas tindakan, melihat keberhasilan maupun kendala yang muncul selama pembelajaran, serta menentukan perlu tidaknya dilakukan perbaikan dan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya. Jika hasil refleksi menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai, maka siklus dihentikan. Namun, apabila hasilnya belum memuaskan, maka dilakukan perencanaan ulang dan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa, tes hasil belajar yang dilaksanakan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan materi, serta dokumentasi sebagai data kualitatif pendukung. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan deskriptif kualitatif untuk menganalisis respons siswa dan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran menyeluruh mengenai dampak strategi gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas 4A di MI Nurul Iman Sekincau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

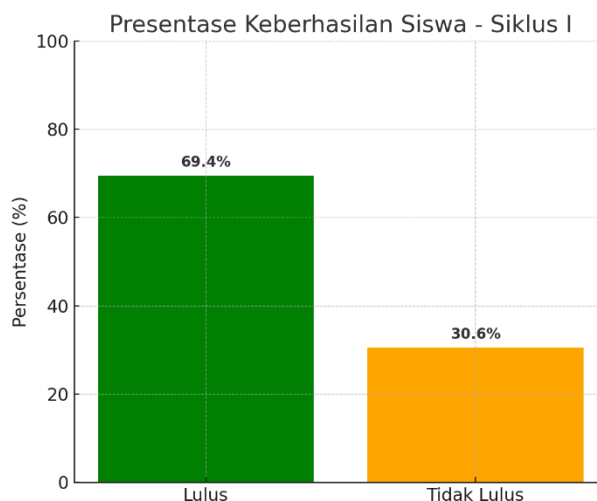
Hasil

Hasil Tindakan Siklus I

Melihat dari pengamatan yang diadakan peneliti pada tindakan kelas siklus I, pembelajaran masih menggunakan metode bernyanyi yang dipadukan dengan pendekatan awal gamifikasi. Secara umum, pola pembelajarannya terstruktur dan menyenangkan, namun belum sepenuhnya efektif. Hal ini ditunjukkan dengan masih adanya beberapa siswa yang tidak fokus, pasif, dan belum memahami kosa kata (mufradat) yang diajarkan. Ketidaktuntasan ini tercermin dari hasil akhir soal-soal evaluasi yang menunjukkan capaian belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan kata lain, penggunaan strategi gamifikasi pada siklus pertama belum memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Kemungkinan penyebabnya adalah karena sebagian besar siswa masih beradaptasi dengan model pembelajaran baru, dan elemen gamifikasi yang digunakan belum mampu memicu motivasi belajar secara merata.

Meskipun demikian, respon siswa terhadap penerapan gamifikasi pada siklus I tergolong cukup baik. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pertemuan sebelumnya, meskipun belum semua siswa terlibat aktif dalam aktivitas yang dirancang. Kegiatan seperti tebak mufradat dan pemberian poin mulai menarik perhatian sebagian siswa, namun perlu penguatan lanjutan agar keterlibatan mereka lebih merata dan konsisten. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes tindakan kelas pada pertemuan kedua siklus I, yang disajikan pada tabel berikut.

Gambar 1. Presentase Keberhasilan Siswa - Siklus I



Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun strategi gamifikasi mulai menunjukkan dampak positif, namun implementasinya masih memerlukan evaluasi lebih lanjut. Beberapa faktor yang memengaruhi ketidakmaksimalan capaian siswa antara lain adalah kurangnya variasi dalam elemen permainan, dominasi siswa tertentu dalam aktivitas kelompok, serta belum semua siswa merespons secara aktif terhadap tantangan yang diberikan. Selain itu, tingkat pemahaman siswa terhadap instruksi permainan juga masih bervariasi, yang berdampak pada efektivitas proses belajar. Oleh karena itu, hasil dari siklus I ini menjadi pijakan penting

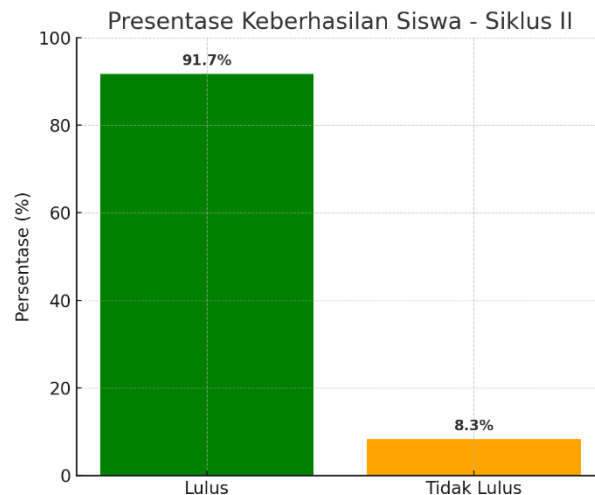
Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan mufradat.. Hal tersebut belum menggapai Target yang diinginkan hingganya butuh dilakukannya tindakan lanjutan.

Hasil Tindakan Siklus II

Tindakan Kelas disiklus II merupakan tindak lanjut dari Tindakan Kelas Siklus I. Tindakan Siklus II ini difokuskan agar pada siswa lebih aktif lagi ketika mengikuti semua kegiatan pembelajaran hingganya tercapainya suatu Pembelajaran. Disiklus II ini pola pengajaran sudah berjalan dengan baik. Siswa mulai Antusias dan Tampak lebih aktif dan lebih serius dalam mengikuti Pembelajaran, serta mengalami Peningkatan dalam Pelafalan, Penulisan, dan Pemahaman Makna. Berikut ini yakni dari Data yang sudah didapati dari hasil Tes soal pada siswa disiklus II Pertemuan Keempat :

Gambar 2. Presentase Keberhasilan Siswa - Siklus II



Mencermati Informasi di atas, terlihat bahwa setelah Perbaikan pada Siklus II, Ternyata Konsekuensi dari Soal-soal Tes yang dikerjakan siswa bertambah. Pada siklus II biasanya Pengalaman belajarnya sangat baik meskipun masih ada 3 Siswa yang belum Tuntas. Nilai Peningkatan Penguasaan Mufradat siswa yang menggapai Target 91%, menunjukkan keadaan tersebut sangatlah baik. Akibatnya, dimungkinkan untuk menentukan apakah Nilai Peningkatan Penguasaan Mufradat bisa dipakai agar menghentikan Siklus Peningkatan Penguasaan Mufradat.

Pembahasan

Dalam Pembahasan ini, Peneliti akan menjelaskan Pelaksanaan Tindakan Kelas yang dilakukan bersama dengan Pendidik Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI NURUL IMAN SEKINCAU. Fokus dari Penjelasan ini adalah pada masalah yang diidentifikasi dalam tinjauan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Strategi Gamifikasi dalam pembelajaran dapat mengubah persepsi siswa terhadap kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab, serta mengurangi rasa jenuh dan kebosanan. Metode ini juga disukai oleh siswa karena meningkatkan kegembiraan mereka dalam memperluas mufradat, menghafal, dan memahami kata-kata baru. Dengan Demikian, Pendekatan yang menyenangkan ini dapat meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menguasai Mufradat.

Memakai Strategi Gamifikasi pada pengajaran Mufradat yang menekankan pada pemahaman makna dan pelafalan Mufradat yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan Mufradat Siswa Kelas IV yang awalnya mengira Bahasa Arab sebagai Pembelajaran yang membosankan, melelahkan tanpa henti, akhirnya bisa diatasi dengan baik. Situasi ini terjadi karena Penggunaan Strategi Pengajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Guru hanya menggunakan Metode Qowaidh Wa Tarjammah dan Metode Ceramah, tanpa mengenalkan Pendekatan lain sebelum menggunakan Strategi Gamifikasi. Metode Qowaidh Wa Tarjammah adalah Pengajaran Bahasa yang fokus pada pengajaran tata bahasa dan penerjemahan teks antara bahasa target dan bahasa ibu. Guru menjelaskan aturan tata bahasa, kemudian siswa menerjemahkan kalimat atau teks sesuai aturan tersebut. Sementara itu, Metode Ceramah adalah metode di mana guru menyampaikan materi secara lisan di depan kelas, menjelaskan topik, dan memberikan penjelasan teori. Keduanya dapat digabungkan dalam pengajaran bahasa Arab, dengan ceramah untuk menjelaskan tata bahasa, diikuti dengan latihan penerjemahan untuk penerapan praktis. Dari 36 siswa, hanya 14 yang berhasil mencapai Pemahaman yang memuaskan, sedangkan 22 siswa lainnya masih mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan dapat menghambat Pemahaman Siswa terhadap Materi Bahasa Arab.

Setelah menerapkan Strategi Gamifikasi dalam pembelajaran pada Siklus I, terlihat bahwa rancangan pembelajaran sudah dimulai namun belum mencapai tingkat Ideal. Saat diskusi materi mufradat bahasa Arab, siswa tidak sepenuhnya aktif selama Tahap Pemaparan. Beberapa Siswa juga terlihat kurang serius dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa belum terjadi Perkembangan Signifikan dalam Pembelajaran Mufradat. Data menunjukkan bahwa dari 25 Siswa yang berhasil menyelesaikan materi, hanya 25 siswa (69%) yang mencapai tingkat kelulusan, sementara siswa yang tidak berhasil juga berjumlah 16 orang (39%). Ini menandakan adanya Peningkatan dalam Pemahaman Mufradat, Namun belum Optimal.

Berikutnya disiklus II Pertemuan Terakhir, Usai dijalaninya perbaikan yang diadakan Peneliti dan Guru Bahasa Arab. Untuk menggapai Tujuan Pembelajaran, Siklus II menitikberatkan pada peningkatan Konsentrasi dan Keterlibatan siswa pada pengajaran. Pada Siklus ini, Desain Pembelajaran telah berjalan dengan baik. Siswa lebih Antusias Belajar dan Berpartisipasi. Siswa tidak lagi kelelahan karena menurut mereka teknik ini sangat menyenangkan dan cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada Siklus ini Siswa memiliki Pelafalan mufradat dan juga pemahaman maknanya lebih baik dari sebelumnya. Keadaan ini bisa diketahui dari hasil data yang sudah dikumpulkan dan diketahui jika dari 36 orang yang Tuntas ada 33 Siswa (91%) dan yang belum tuntas terdiri dari 3 Siswa (9%). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Strategi Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab mampu mengatasi kebosanan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sebelumnya, metode pembelajaran yang monoton menjadi kendala dalam penguasaan bahasa Arab. Dengan pendekatan baru ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami serta melafalkan mufradat dengan lebih baik. Perbaikan yang dilakukan dari siklus ke siklus menghasilkan perkembangan signifikan, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Maka dari Itu, Adanya Peningkatan Hasil Tes Soal mengenai Penguasaan Mufradat yang sebagaimana digrafik Rekapitulasi berikut ini :

Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Penelitian, Siklus I dan II



Berdasarkan Grafik yang disajikan di atas, Terlihat bahwa terjadi Peningkatan dalam Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI NURUL IMAN SEKINCAU yang menggunakan Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran. Dengan menerapkan Strategi ini, Siswa menjadi lebih aktif dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran bahasa Arab. Kita bisa menyimpulkan bahwa sebelum menerapkan Strategi Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Arab, nilai hasil belajar siswa terhadap Penguasaan bahasa arab masih rendah. Data Awal yang dikumpulkan oleh Peneliti menunjukkan bahwa dari Total 36 siswa, hanya 14 orang (38%) yang tuntas menyelesaikan materi, sementara 22 orang (62%) belum tuntas. Pada Siklus Pertama setelah menerapkan Strategi Gamifikasi melalui Tahap Perancangan, Implementasi, Observasi, dan Refleksi, Terlihat bahwa terjadi peningkatan hhasil belajar oleh siswa kelas IV, Meskipun belum mencapai tingkat Maksimal. Dari total 36 siswa, 25 siswa (69%) berhasil menyelesaikan materi, sedangkan 16 siswa lainnya (31%) belum berhasil. Meskipun Hasil Data menunjukkan Kesuksesan, Namun belum mencapai Target yang diinginkan, yaitu 80%. Oleh karena itu, diperlukan Perbaikan dalam siklus berikutnya.

Pada Siklus Kedua setelah dilakukan Revisi dalam Tahap Perancangan, Implementasi, Observasi, dan Refleksi, terjadi peningkatan yang Signifikan. Dari Total 36 siswa, 33 siswa (91%) berhasil menyelesaikan Materi, Sementara 3 siswa lainnya (9%) belum berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa Penerapan Strategi Gamifikasi telah menghasilkan Peningkatan. Sebelum penerapan Strategi ini, hanya 38% siswa yang Tuntas dalam meningkatkan hasil belajar bahasa arab siswa. Namun, setelah Penerapan Strategi Gamifikasi pada Siklus I dan Siklus II, peningkatan Mufradat lebih meningkat menjadi 91%.

Dengan demikian, penerapan Strategi Gamifikasi menghasilkan peningkatan sebesar 91% dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Strategi Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil belajar bahasa arab pada siswa Kelas IV MI NURUL IMAN SEKINCAU. Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan dari Susanto & Wahyuni (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan strategi gamifikasi dalam

pembelajaran Bahasa Arab di madrasah meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 87%. Penelitian tersebut menekankan peran elemen-elemen seperti reward dan tantangan sebagai pemicu motivasi intrinsik siswa. Selain itu, studi oleh Nurhadi, Prasetya, & Latifah (2022) juga menemukan bahwa penggunaan badge dan leaderboard dapat mempercepat proses akuisisi mufradat siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran berbasis visual dan aktivitas kelompok. Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata pada peningkatan hasil belajar Bahasa Arab secara signifikan.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang juga membahas penerapan Strategi dalam pembelajaran bahasa Arab. Fokus penelitian ini adalah pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan kombinasi Strategi Gamifikasi, yang belum secara spesifik dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya cenderung lebih umum, seperti meningkatkan kemahiran berbahasa Arab secara menyeluruh (membaca, mendengar, dan berbicara) atau penerapan metode tanpa media pembelajaran tambahan. Kebaruan lainnya terletak pada Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Gamifikasi telah banyak digunakan dalam berbagai bidang pendidikan, tetapi penerapannya dalam pembelajaran bahasa Arab masih relatif baru dan belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini berpotensi memberikan wawasan baru tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, terutama bagi siswa sekolah dasar di lingkungan tertentu.

KESIMPULAN

Pada awal proses penerapan strategi gamifikasi yaitu Guru merancang strategi gamifikasi dengan memilih materi yang sesuai serta elemen permainan seperti poin, tantangan, dan hadiah. Siswa mempersiapkan diri dengan memahami tujuan pembelajaran dan aturan permainan yang telah dijelaskan. Selama pembelajaran, guru mengenalkan sistem gamifikasi, menjelaskan mekanisme pemberian poin dan reward, serta memulai aktivitas interaktif seperti kuis dan tantangan kelompok. Siswa berpartisipasi dengan semangat untuk mencapai level tertinggi, sementara guru memantau kemajuan, memberikan umpan balik, dan menghargai pencapaian mereka. Setelah evaluasi, strategi disesuaikan agar lebih efektif, dengan mempertimbangkan masukan dari siswa mengenai elemen gamifikasi yang paling menarik dan bermanfaat bagi mereka. Proses ini menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa strategi ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya ingat mereka terhadap kosakata dan tata bahasa, serta mendorong semangat belajar secara lebih konsisten.

Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas IV MI Nurul Iman Sekincau terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan hadiah ke dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan strategi Gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Nurul Iman Sekincau Lampung Barat. Pada awal penelitian, hanya 14 dari 36 siswa (38%) yang mencapai ketuntasan, sementara 22 siswa lainnya (62%) belum tuntas. Rendahnya hasil belajar menjadi dasar perubahan strategi pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional. Dengan menerapkan strategi Gamifikasi yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, terjadi peningkatan bertahap dalam hasil belajar siswa. Melalui dua siklus pelaksanaan, strategi Gamifikasi terbukti efektif. Pada

siklus pertama, 25 siswa (69%) berhasil mencapai ketuntasan, sementara 16 siswa (31%) masih belum tuntas. Setelah melakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus kedua, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 33 orang (91%), dengan hanya 3 siswa (9%) yang belum mencapai ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi Gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dari awal penelitian hingga siklus kedua, terjadi peningkatan yang konsisten, menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran ini sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Z., Subandi, S., Romlah, R., & Maulidin, S. (2024). Manajemen sumber daya manusia di Pondok Pesantren Darul Falah Batu Putuk Bandar Lampung. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(2), 280–294. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i02.734>
- Ahmad, S., & Zulfikar, M. (2021). Peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui pendekatan komunikatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 45–56.
- Amrullah, S., & Maulidin, S. (2024). Implementasi *tasji 'ul lughoh al arabiyah*: Studi di Pondok Pesantren Pembangunan Bustanul Ulum Jayasakti. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 69–78.
- Arfanaldy, S. R., Aziza, I. F., Kur'ani, N., Judijanto, L., Mutiaraningrum, I., Husain, H., ... & Ohorella, N. R. (2024). *Menghadapi tantangan pengajaran: Solusi inovatif untuk permasalahan klasik di ruang kelas*. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Astuti, Y. T., Diana, N., Hadiati, E., & Maulidin, S. (2024). *Manajemen humas dalam membangun citra sekolah: Studi multikasus di SD Muhammadiyah Pringsewu dan SD IT Cahaya Madani Pringsewu*. Dimar: *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 12–26. <https://doi.org/10.58577/dimar.v6i1.246>
- Auliya, W. S., Maulidin, S., & Janah, S. W. (2024). *Budaya organisasi dalam meningkatkan nilai religius: Studi di MTs Negeri*. Action: *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(3), 112–122.
- Azizah, N. (2020). *Peningkatan keterampilan berbahasa Arab siswa melalui metode qira'ah*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 123–134.
- Bahri, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Dalyono, M. (2019). *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification."* In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fadilla, N., & Nurfadhilah, R. (2020). *Gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.22219/jpt.v3i1.11560>
- Hamzah, B. U. (2020). *Teori motivasi dan aplikasinya dalam pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Haryono, B., Pramana, A., Muslihah, S., Syaifulah, S., & Maulidin, S. (2024). *Konsep pendidikan Islam dan relevansi Surah Al-Mujadalah ayat 11 dalam pembentukan karakter peserta didik*. Teacher: *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(3), 116–127.
- Hidayati, A. U., Maulidin, S., & Kholifah, S. (2024). *Implementasi problem-based learning (PBL) pada proses pembelajaran PAI: Studi di SMK Pelita Bangun Rejo*. Action: *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(2), 53–62.

- Janah, S. W., Nikmah, S. S., Bariyah, Z., Maulidin, S., Nawawi, M. L., & Jazuli, S. (2024). *Strategi orang tua dalam menanamkan kesadaran ibadah sholat pada anak usia dini: Studi kasus di Kampung Srikaton Kecamatan Anak Tuha*. *Edukids: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 56–68. <https://doi.org/10.51878/edukids.v4i2.4188>
- Janah, S. W., & Maulidin, S. (2024). *Strategi sekolah dalam membentuk karakter religius pada anak usia dini: Studi di PAUD Laskar Pelangi Srikaton*. *Edukids: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 69–79. <https://doi.org/10.51878/edukids.v4i2.4201>
- Janah, A. M., Hidayati, A. U., & Maulidin, S. (2024). *Pengaruh pemahaman moderasi beragama terhadap pembentukan sikap toleransi siswa SMK Walisongo Semarang*. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(2), 42–50. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4133>
- Kurniawan, W., Maulidin, S., & Rohman, M. (2024). *Implementasi manajemen pendidikan berbasis total quality management*. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, 8(1), 36–53. <https://doi.org/10.33507/cakrawala.v8i1.1924>
- Kayonda, S., & Sandra, W. (2018). *Gamification: Meningkatkan keterlibatan belajar melalui desain berbasis permainan*. *International Journal of Educational Technology*, 7(2), 75–88. <https://doi.org/10.31002/ijetech.v7i2.10345>
- Maulidin, S. (2024). *Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi di MTs Bustanul Ulum Jayasakti*. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(3), 101–110.
- Nurhadi, D., Prasetya, A., & Latifah, S. (2022). *Badge dan leaderboard dalam gamifikasi pembelajaran Bahasa Arab*. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 45–57.
- Ratna, S., Widya, D., & Fajar, H. (2021). *Pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap hasil dan motivasi belajar mahasiswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 15–27. <https://doi.org/10.21009/jip.09102>
- Sumiati, S. (2021). *Psikologi pendidikan dalam perspektif pembelajaran modern*. UMM Press.
- Susanto, A., & Wahyuni, L. (2023). *Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi belajar Bahasa Arab di madrasah*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 5(1), 23–33.