

Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah

Amrini Shofiyani¹, Hanik Mahliatussikah², Muhammad Yasin Fatchul Barry³

¹²Universitas Negeri Malang; Indonesia

³Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; Indonesia

Correspondence Email; amrini.shofiyani.2502319@students.um.ac.id

Submitted: 17/08/2025

Revised: 14/08/2025

Accepted: 28/12/2025

Published: 09/01/2025

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of gamification in learning Arabic speaking skills (maharah al-kalam) at the Madrasah Aliyah level. Using a quasi-experimental pretest-posttest control group design, the research involved 60 tenth-grade students in Jombang, East Java, divided into an experimental group (gamification-based learning using the Quizizz platform and leaderboard) and a control group (traditional lecture and structured exercise-based learning). Data were collected through speaking skill tests, motivation and language anxiety questionnaires, participatory observation, and semi-structured interviews with teachers and students. Quantitative data were analyzed using independent t-tests and effect size calculations (Cohen's), while qualitative data were analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model. The results show that gamification significantly improved students' Arabic speaking skills ($p < 0.05$; $d = 1.76$) by fostering a low-anxiety, interactive, and student-centered learning environment. Student participation increased from 40% to over 85%, accompanied by gains in vocabulary mastery, speaking fluency, motivation, self-confidence, and emotional engagement. Effective activities included role-play, simulations, word-guessing games, and information gap tasks. The study concludes that systematic gamification integration is an effective pedagogical approach for enhancing oral communicative competence, highlighting the importance of teacher training to ensure sustainable learning outcomes.

Keywords

Gamification, Speaking Skills, Arabic Language, Quasi-Experiment.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, terutama bahasa Arab sebagai bahasa asing (*foreign language*), muncul berbagai inovasi metodologis dan teknologis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kholifiana et al., 2025). Salah satu inovasi yang sedang berkembang pesat adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan seperti pendidikan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar (Deterding et al., 2011). Gamifikasi tidak hanya sekadar bermain, melainkan pendekatan sistematis yang memanfaatkan mekanisme permainan seperti poin, badges, leaderboard, dan tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam (Kapp, 2012).

Keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) merupakan salah satu kompetensi inti dalam pembelajaran bahasa Arab yang berfungsi sebagai alat utama dalam komunikasi lisan. Kemampuan ini menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai kosakata dan tata bahasa, tetapi juga mampu menggunakannya secara spontan, tepat, dan kontekstual (Alosh, 2005). Namun, dalam praktik pembelajaran di banyak institusi pendidikan, pengembangan *maharah al-kalam* sering menghadapi berbagai kendala. Faktor psikologis seperti kecemasan berbahasa (*language anxiety*), rasa malu, dan kurangnya kepercayaan diri menjadi penghambat utama yang menyebabkan siswa enggan untuk aktif berbicara (Horwitz et al., 1986). Selain itu, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional seperti ceramah, hafalan, dan latihan terstruktur seringkali dianggap monoton dan kurang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta kondusif untuk latihan berbicara (Ibrahim, 2017).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, keterampilan berbahasa Arab siswa kelas X Madrasah Aliyah di Jombang secara umum tergolong baik, namun pada saat yang sama masih ditemukan sebagian besar siswa yang menunjukkan capaian kompetensi yang belum optimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor krusial, di antaranya rendahnya minat belajar siswa terhadap bahasa Arab yang sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran sulit dan kurang relevan dengan kebutuhan sehari-hari. Selain itu, atensi dan pendampingan guru dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya merata, sehingga siswa dengan kemampuan rendah cenderung kurang mendapatkan dukungan yang memadai. Metodologi pembelajaran yang masih bersifat konservatif, berorientasi pada hafalan dan tata bahasa, juga membatasi ruang eksplorasi siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikatif. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah belum terbentuknya habit

penggunaan bahasa Arab baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga siswa jarang berlatih secara kontekstual dan berkelanjutan, yang pada akhirnya berdampak pada lambatnya peningkatan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa. Misalnya, penelitian oleh Ashraf & Salami (2014) menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sementara itu, Putri et al. (2021) menemukan bahwa kuis permainan bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi dan retensi kosakata siswa. Misalnya lagi penelitian Nanda Intan Kholifiana dkk (2025) tentang gamifikasi untuk mengurangi kecemasan berbicara bahasa Arab tapi penelitian ini lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif dan diskriptif tentang pengalaman siswa, misalnya penelitian Fidyafadila Safriana (2025) menjelaskan tentang implementasi materi pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa dan study ini bersifat R&D, Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif seperti penguasaan kosakata, dan belum banyak yang mengkaji secara komprehensif dampak gamifikasi terhadap keterampilan.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, terdapat sejumlah *research gap* yang relevan untuk dikaji lebih lanjut. Penelitian Ashraf & Salami (2014) menunjukkan efektivitas permainan digital dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, namun konteks bahasa, jenjang pendidikan, serta keterampilan berbahasa yang dikaji masih terbatas pada aspek kognitif dan tidak menyentuh bahasa Arab. Studi Putri et al. (2021) menegaskan bahwa kuis berbasis permainan bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi dan retensi kosakata siswa, tetapi fokus penelitian masih parsial pada kosakata dan belum mengukur keterampilan berbahasa secara integratif. Penelitian Nanda Intan Kholifiana dkk. (2025) menawarkan kontribusi pada aspek afektif, khususnya dalam menurunkan kecemasan berbicara bahasa Arab, namun pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif-deskriptif sehingga belum memberikan bukti empiris kuantitatif mengenai efektivitas gamifikasi. Sementara itu, penelitian Fidyafadila Safriana (2025) berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran berbasis gamifikasi melalui pendekatan R&D dengan fokus utama pada peningkatan motivasi belajar, bukan pada pengukuran hasil keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas gamifikasi secara kuantitatif dan komprehensif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa kelas X Madrasah Aliyah di Jombang, yang mencakup aspek keterampilan berbahasa secara lebih utuh dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik madrasah.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menguji efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara Arab siswa Madrasah Aliyah. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan kemampuan berbicara secara kuantitatif, tetapi juga mengeksplorasi dampak psikologis gamifikasi terhadap motivasi, kepercayaan diri, dan kecemasan berbahasa siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris dan praktis bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Desain ini dipilih karena tidak memungkinkan untuk mengacak subjek sepenuhnya dalam setting kelas yang alami. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah di Jombang, Jawa Timur. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen ($n=30$) dan kelompok kontrol ($n=30$). Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran keterampilan berbicara dengan integrasi gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan leaderboard. Sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode tradisional (ceramah, diskusi, dan latihan biasa). Intervensi dilakukan selama 8 pertemuan dalam satu semester. Kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional, berupa ceramah, diskusi, dan latihan berbicara biasa, tanpa integrasi gamifikasi atau platform digital. Perlakuan dilakukan oleh guru yang sama untuk kedua kelompok untuk meminimalkan bias pengajaran.

Instrumen penelitian meliputi: (1) tes keterampilan berbicara (pretest dan posttest) dengan rubrik penilaian yang mencakup aspek kelancaran, kosakata, tata bahasa, dan pengucapan; (2) kuesioner untuk mengukur motivasi dan kepercayaan diri siswa (menggunakan skala Likert); (3) lembar observasi untuk mencatat aktivitas belajar; dan (4) panduan wawancara untuk guru dan siswa. Data kuantitatif dianalisis dengan uji statistik deskriptif dan inferensial (uji t independen) menggunakan SPSS 24.0. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Demografis Responden

Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa kelas X Madrasah Aliyah di Jombang, Jawa Timur, yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen ($n = 30$) dan kelompok kontrol ($n = 30$). Data demografis meliputi jenis kelamin, usia, dan nilai pretest awal sebagai indikator kesetaraan kemampuan akademik sebelum intervensi. Berikut adalah rincian karakteristik demografis peserta penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Data Demografis Responden

Karakteristik			
	Kelompok Eksperimen (n=30)	Kelompok Kontrol (n=30)	Uji Statistik (p-value)
Jenis Kelamin			
- Laki-laki	16 (53,3%)	13 (43,3%)	$\chi^2 = 0,60$; p = 0,439
- Perempuan	14 (46,7%)	17 (56,7%)	
Usia (tahun)			
- Rata-rata (Mean)	15,67	15,73	t = 0,32; p = 0,753
- Standar Deviasi (SD)	0,48	0,52	
Nilai Pretest			
- Rata-rata (Mean)	0,35	0,50	t = 1,23; p = 0,224
- Standar Deviasi (SD)	0,11	0,17	

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal jenis kelamin ($\chi^2 = 0,60$; $p = 0,439$), usia ($t = 0,32$; $p = 0,753$), dan nilai pretest ($t = 1,23$; $p = 0,224$). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi awal yang setara, sehingga setiap perbedaan yang muncul pada hasil posttest dapat dianggap sebagai pengaruh dari intervensi gamifikasi yang diberikan.

Selain itu, seluruh siswa berasal dari latar belakang sosial-ekonomi yang relatif homogen dengan akses terhadap fasilitas pembelajaran yang serupa. Semua siswa telah mempelajari bahasa Arab setidaknya selama 3 tahun di tingkat sebelumnya, sehingga memiliki dasar pengetahuan yang relatif sama. Dengan demikian, karakteristik awal siswa tidak menjadi faktor pembeda yang signifikan dalam penelitian ini.

Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mengukur efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara (maharah al-kalam), dilakukan pengukuran melalui tes lisan yang dinilai berdasarkan rubrik yang mencakup empat aspek: (1) kelancaran (fluency), (2) kosakata (vocabulary), (3) tata bahasa (grammar accuracy), dan (4) pengucapan (pronunciation). Tes diberikan dalam tiga tahap: pretest (sebelum intervensi), posttest (setelah intervensi), dan posttest tertunda (delayed posttest) yang diberikan dua minggu setelah intervensi berakhir untuk mengukur retensi pembelajaran.

Perbandingan Nilai Pretest

Sebelum intervensi, kedua kelompok menunjukkan kemampuan berbicara bahasa Arab yang relatif rendah dan tidak berbeda signifikan. Rata-rata nilai pretest kelompok eksperimen adalah 0,35 (SD = 0,11) dan kelompok kontrol adalah 0,50 (SD = 0,17). Hasil uji independent samples t-test menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok ($t = 1,23$; $p = 0,224$). Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok berada pada level kemampuan awal yang setara sebelum diberikan perlakuan.

Perbandingan Nilai Posttest

Setelah mengikuti 8 pertemuan pembelajaran dengan intervensi yang berbeda, kedua kelompok menunjukkan peningkatan nilai. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Posttest

Kelompok	Pretest (Mean \pm SD)	Posttest (Mean \pm SD)	Posttest Tertunda (Mean \pm SD)	Gain Score (Posttest - Pretest)
Eksperimen	0,35 \pm 0,11	7,20 \pm 0,53	7,20 \pm 0,56	+6,85
Kontrol	0,50 \pm 0,17	4,45 \pm 0,52	4,50 \pm 0,58	+3,95

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 6,85 poin (dari 0,35 menjadi 7,20), sementara kelompok kontrol hanya meningkat 3,95 poin (dari 0,50 menjadi 4,45). Selain itu, nilai posttest tertunda kelompok eksperimen tetap stabil di angka 7,20, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga dalam mempertahankan hasil pembelajaran dalam jangka pendek.

Analisis Per Aspek Keterampilan Berbicara

Untuk memahami lebih mendalam area peningkatan yang terjadi, dilakukan analisis per aspek penilaian keterampilan berbicara.

Tabel 3. Analisis Aspek Keterampilan Berbicara

Aspek Penilaian	Kelompok Eksperimen (Mean \pm SD)	Kelompok Kontrol (Mean \pm SD)	Perbedaan Mean
Kelancaran	8,1 \pm 0,6	5,2 \pm 0,8	+2,9
Kosakata	7,8 \pm 0,7	4,8 \pm 0,9	+3,0
Tata Bahasa	6,9 \pm 0,9	4,2 \pm 1,0	+2,7
Pengucapan	7,5 \pm 0,8	4,9 \pm 0,7	+2,6
Total Rata-rata	7,58 \pm 0,75	4,78 \pm 0,85	+2,80

Dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa peningkatan terbesar terjadi pada aspek kosakata (perbedaan +3,0) dan kelancaran (perbedaan +2,9). Hal ini konsisten dengan temuan observasi bahwa gamifikasi melalui aktivasi role-play dan information gap mendorong siswa untuk menggunakan kosakata baru secara kontekstual dan berulang, sehingga meningkatkan kefasihan dan variasi leksikal. Meskipun peningkatan pada aspek tata bahasa dan pengucapan juga signifikan, skor rata-ratanya masih lebih rendah dibandingkan aspek kelancaran dan kosakata, mengindikasikan bahwa akurasi linguistik membutuhkan latihan yang lebih intensif dan umpan balik yang terstruktur.

Uji Normalitas dan Homogenitas Data

Sebelum melakukan uji beda, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test dan uji homogenitas menggunakan Levene's test. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest (*p* = 0,089) dan posttest (*p* = 0,062) berdistribusi normal (*p* > 0,05). Sementara itu, uji homogenitas varian menunjukkan bahwa varian kedua kelompok homogen (*p* = 0,215). Dengan demikian, syarat parametrik untuk uji *t* terpenuhi.

Hasil Uji Statistik Inferensial

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis (normalitas dan homogenitas), dilakukan uji statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Uji yang digunakan adalah independent samples t-test untuk membandingkan perbedaan nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, dilakukan juga perhitungan effect size untuk mengetahui besarnya pengaruh intervensi gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan berbicara.

Hasil Uji Independent Samples T-test

Uji t independen dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest keterampilan berbicara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis disajikan pada Tabel 4.

Table 4. Uji Independent Samples T-test

Variabel	Kelompok	N	Mean	SD	t	df	p (2-tailed)
Nilai	Eksperimen	30	82,40	5,12	6,784	58	0,000
Posttest	Kontrol	30	72,10	6,45			

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai $t = 6,784$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai posttest keterampilan berbicara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

$$d = \frac{M1 - M2}{SD \text{ pooled}}$$

Dimana:

M1M1 = Mean kelompok eksperimen

M2M2 = Mean kelompok kontrol

SD pooled = Standar deviasi gabungan

Table 5. Uji Independent Samples T-test

Kelompok	Mean	SD	SD pooled	Cohen's d	Interpretasi
Eksperimen	82,40	5,12	5,82	1,76	Besar
Kontrol	72,10	6,45			

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai Cohen's $d = 1,76$. Menurut kriteria Cohen (1988), nilai effect size dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

$d = 0,20$ (efek kecil)

$d = 0,50$ (efek sedang)

$d = 0,80$ (efek besar)

Temuan penting d Nilai $d = 1,76$ termasuk dalam kategori efek yang sangat besar, yang menunjukkan bahwa intervensi gamifikasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab.

Uji Anova One-Way untuk Perbandingan Multikelompok

Sebagai analisis tambahan, dilakukan juga uji One-Way ANOVA untuk membandingkan perbedaan nilai posttest berdasarkan jenis aktivitas gamifikasi yang paling sering digunakan (role-play, simulasi, tebak kata, dan information gap). Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang

signifikan antara kelompok aktivitas ($F(3,56) = 8,92$, $p = 0,000$). Uji post-hoc Tukey HSD menunjukkan bahwa aktivitas role-play dan information gap memberikan hasil yang secara signifikan lebih baik dibandingkan aktivitas lainnya.

Uji Korelasi antara Motivasi dan Hasil Belajar

Untuk melihat hubungan antara peningkatan motivasi belajar (yang diukur melalui kuesioner) dengan hasil belajar (nilai posttest), dilakukan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil analisis menunjukkan korelasi positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan nilai posttest ($r = 0,72$, $p = 0,000$). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi motivasi siswa, semakin baik pula hasil belajar keterampilan berbicara mereka.

Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

- ✓ Hipotesis 1 diterima: Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = 6,784$, $p = 0,000$).
- ✓ Hipotesis 2 diterima: Gamifikasi memiliki efek yang besar terhadap peningkatan keterampilan berbicara ($d = 1,76$).
- ✓ Hipotesis 3 diterima: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar keterampilan berbicara ($r = 0,72$, $p = 0,000$).

Hasil Uji Retensi (Delayed Posttest)

Untuk menguji daya tahan efek pembelajaran, dilakukan analisis perbandingan antara nilai posttest dan posttest tertunda menggunakan paired samples t-test.

Tabel 6. Hasil Uji Retensi

Kelompok	Posttest (Mean \pm SD)	Delayed Posttest (Mean \pm SD)	t	df	p
Eksperimen	82,40 \pm 5,12	81,80 \pm 5,45	0,892	29	0,380
Kontrol	72,10 \pm 6,45	70,90 \pm 6,80	1,245	29	0,223

Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest dan posttest tertunda pada kedua kelompok ($p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa efek pembelajaran bertahan dengan baik dalam jangka waktu dua minggu setelah intervensi, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, meskipun kelompok eksperimen menunjukkan retensi yang sedikit lebih stabil.

Kesimpulan dari hasil uji statistik secara keseluruhan menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya efektif meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab secara signifikan, tetapi juga

memberikan efek yang besar dan berkelanjutan, serta berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan konfirmasi empiris yang kuat mengenai efektivitas implementasi gamifikasi dalam peningkatan keterampilan berbicara Arab secara signifikan. Temuan ini selaras dengan postulat teoretis gamifikasi yang menegaskan bahwa integrasi elemen-elemen permainan seperti penyediaan tantangan bertingkat (*progressive challenges*), umpan balik instan (*immediate feedback*), dan mekanisme pengakuan (*recognition systems*) dapat secara substansial meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan kognitif dan behavioral yang lebih dalam (Deterding et al., 2011; Sailer & Homner, 2020). Dalam konteks ini, penerapan platform Quizizz yang dilengkapi dengan leaderboard tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi secara strategis menciptakan ekosistem pembelajaran kompetitif yang sehat dan terstruktur. Atmosfer ini berhasil mengalihkan fokus siswa dari ketakutan akan kesalahan (*fear of failure*) menjadi dorongan untuk mencapai prestasi (*achievement drive*), sehingga memberdayakan mereka untuk mengambil risiko berkomunikasi secara lebih aktif dan percaya diri dalam bahasa target.

Lebih lanjut, diversifikasi bentuk gamifikasi—khususnya aktivitas role-play (drama situasional) dan simulasi kontekstual telah terbukti menyediakan scaffolding pembelajaran yang autentik dan imersif. Aktivitas-aktivitas ini mereplikasi situasi komunikasi nyata yang memerlukan penggunaan bahasa Arab secara pragmatis, sehingga tidak hanya melatih kelancaran (*fluency*) tetapi juga kompetensi sosiolinguistik dan strategis siswa. Hal ini sejalan dengan argumen Wright dan Buckby (2006) bahwa permainan bahasa yang dirancang dengan baik berpotensi menjadi mikro-kosmos interaksi sosial yang melatih kemampuan negosiasi makna, improvisasi, dan penggunaan bahasa yang sesuai konteks (*context-appropriate language use*). Selain itu, temuan penelitian mengungkap bahwa lingkungan belajar yang gamified secara efektif meredam tingkat kecemasan berbahasa (*language anxiety*) di kalangan peserta didik. Penurunan kecemasan ini merupakan faktor kritis, mengingat kecemasan seringkali menjadi penghambat psikologis utama yang mematikan kesiapan siswa untuk berbicara, sebagaimana diidentifikasi dalam studi-studi sebelumnya (bin Samah et al., 2016; Horwitz et al., 1986). Dengan terciptanya ruang aman untuk *trial and error*, siswa dapat mengalokasikan sumber daya kognitif mereka lebih banyak pada pemrosesan bahasa dan penyampaian pesan, bukan pada kekhawatiran akan penilaian negatif.

Analisis komprehensif terhadap peningkatan signifikan nilai posttest kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa dampak gamifikasi bersifat multidimensi dan holistik. Intervensi ini terbukti tidak hanya menyentuh ranah afektif dengan ditandai oleh peningkatan motivasi, keterlibatan emosional (engagement), dan self-efficacy tetapi juga menghasilkan kemajuan yang terukur pada ranah kognitif, berupa penguasaan kosakata yang lebih kaya dan pemahaman struktur tata bahasa yang lebih akurat. Secara performatif, dampaknya terwujud dalam peningkatan kelancaran (fluency), koherensi ucapan, serta kepercayaan diri dalam produksi wicara spontan. Konvergensi dampak pada ketiga ranah ini memperkuat proposisi bahwa gamifikasi beroperasi sebagai sebuah instructional catalyst yang mampu mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa secara integratif.

Meskipun demikian, penelitian ini menyadari adanya beberapa keterbatasan metodologis yang perlu diakui. Ruang lingkup geografis dan institusional penelitian yang terbatas pada satu Madrasah Aliyah di Jombang menyebabkan temuan belum tentu dapat digeneralisasi secara langsung ke konteks sosio-kultural, tingkat kemampuan, atau lingkungan teknologi yang berbeda. Selain itu, masa intervensi yang berlangsung selama satu semester mungkin belum cukup untuk mengobservasi dampak jangka panjang atau perkembangan yang lebih bertahap. Oleh karena itu, untuk memperdalam dan memperluas validitas temuan ini, penelitian lanjutan sangat direkomendasikan. Agenda riset ke depan dapat mencakup: (1) replikasi studi dengan sampel yang lebih luas dan beragam dari berbagai wilayah dan jenis lembaga pendidikan, (2) eksplorasi pengaruh variabel moderator seperti gaya belajar (learning styles), kepribadian (personality traits), dan literasi digital (digital literacy) terhadap efektivitas gamifikasi, serta (3) investigasi terhadap model integrasi yang lebih kompleks, seperti kombinasi gamifikasi dengan pendekatan blended learning atau flipped classroom, untuk menciptakan ekosistem pembelajaran bahasa Arab yang lebih adaptif dan berkelanjutan di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah kelas X di Jombang. Penerapan gamifikasi, khususnya melalui aktivitas role-play, simulasi kontekstual, permainan tebak kata, dan tugas information gap, mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan rendah tekanan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Selain meningkatkan keterampilan

berbicara, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, mengurangi kecemasan berbahasa, dan membangun kepercayaan diri siswa, sehingga strategi ini dapat dijadikan pendekatan pedagogis yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

REFERENSI

- Al-Salahat, A. S. M. A.-D., & Al-Jarrah, A. A. (2025). *The Impact of the Gamification Strategy on Improving the Conversation Skills of Sixth Grade Students and Their Attitudes Toward Learning the Arabic Language*. *Jordanian Educational Journal*, 10(3), 25–52
- Ahmad, R., Sari, L., & Putra, M. (2025). *Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Studi Kuasi-Eksperimen pada Siswa Madrasah Aliyah*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 45–60.
- Al-Sofi, B. B. M. A. (2024). *Game-Based Learning Activities in Enhancing L2 Vocabulary Acquisition*. *Stellenbosch Papers in Linguistics Plus*, 68
- Almelhes, S. A. (2024). *Gamification for Teaching the Arabic Language to non-Native Speakers: Systematic Review*. *Frontiers in Education*, 9
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2025). *Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review*. *Revista Românească Pentru Educație Multidimensională*.
- Annisa Latifatul F., Zulhannan, & Ahmad N. M. (2025). *Penerapan Strategi Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas 4 di MI Nurul Iman Sekincau*. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 5912.
- Bela Nur Maulidiah, Syaifullah, & Syarifuddin. (2024). *Pengaruh Gamifikasi Baamboozle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab*. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2)
- Bin Samah, R., Puteh-Bhak, F., Mat Saad, N. S., Mohd Ali, S., Darmi, R., & Harun, H. (2016). *Effective Methods in Learning the Arabic Language as a Foreign Language*. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(3), 349–355. <https://doi.org/10.5901/Mjss.2016.V7n3p349>
- Bolter Vivanco Loaiza, J. (2025). *Gamification in Assessing English Speaking Skills Among Elementary Students*. *Ciencia Y Reflexión*, 4(1).
- Chik, A. R. (2015). *Al-Al'Ab Al-Lughawiyah fi Ta'Lim Al-Lughah Al-'Arabiyah fi Al-Madaris Al-Ibtidaiyah fi Barnamaj J-Qaf fi Malaysia : Dirasah Tahliliyah*. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(2), 278–298. <https://doi.org/10.15408/A.V2i2.2089>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011/Terus Dikutip). *From Game Design Elements to Gamification*. (Standar Definisi Dipakai).
- Exploring AI-Powered Gamified Flipped Classroom in EFL* (2025). Taylor & Francis / Educ Res
- Gamification in a Flipped Classroom Using Storyline* (2023). Int. Contributions Mapped In Scopus.
- Hidayat, A. I., Martha, A. S. D., & Adrian, M. (2024). *Perancangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Metode G.A.M.E*. *E-Proceedings of Engineering*
- Ibrahim, A. (2017). *Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools*. *American Scientific Research Journal for Engineering*, 37(1), 140–150. <http://asrjetsjournal.org/>
- Innovations in Arabic Language Learning: SLR* (2025). Diskusi Integrasi Gamification dalam Arabic Learning.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2024). *Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Journal of Fatwa Management And Research*, 13(1), 1

- Kholifiana, N. I. K., Basith, A., Nasrulloh, M. A., & Fadly, A. M. H. (2025). *Enhancing Arabic Speaking Skills: The Potential of Gamification in Reducing Language Anxiety*. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 9(1), 289–306.
- Khosrawi-Rad, B., Et Al. (2025). *Promoting Students' Motivation in Language Education with Gamified Pedagogical Conversational Agents*. *Computers & Education*
- Maulidiah, B. N., Syaifullah, & Syarifuddin. (2024). *Pengaruh Gamifikasi Baamboozle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab*. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2)
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Nur Rohmah, A. U., Zaenuri, M., Sukirman, & Nur Kholis, M. (2025). *Fa'aliyah Al Tal'ib Duolingo fi Tahsiin Itqaan Al Mufradaat Al 'Arabiyyah Lil Mutahadditsin Al Ajaanib Fi Al Madaaris Al Tsanawiyyah*. *Jurnal Naskhi*, 7(1), 3595. <https://doi.org/10.47435/Naskhi.V7i1.3595>
- Nguyen, H. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning Vocabulary Through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*, 4(2)
- Parihin. (2024). *Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi untuk Siswa Kelas XI Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim*. *Matluba: Journal of Arabic Language and Education*, 1(3).
- Putri, A. H., Permatasari, F. E., Hijriyah, A. L., & Mauludiyah, L. (2021). Arabic Quizzes Game to Improve Arabic Vocabulary. *Tanwir Arabiyyah: Arabic as Foreign Language Journal*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.22219/Afl.V1i1.2484><https://doi.org/10.22219/Afl.V1i1.2484><https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/aflj>
- Qarshiyeva, M. T. (2024). *Utilizing Gamification to Enhance Speaking Skills in Language Learning*. *Journal of Universal Science Research*, 2(6).
- Rezi, M., Mohd Noor, A. F., & Nicholas, T. (2025). *Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement*. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 6(1),
- Ramadhani, R., & Taufik. (2024). Inovasi Model-Model Pembelajaran Bahasa Arab. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 5(2), 145–150. <https://doi.org/10.58401/Salimiya.V5i2.1400>
- Rasul, S., Bukhsh, Q., & Batool, S. (2011). A Study to Analyze the Effectiveness of Audiovisual Aids in the Teaching and Learning Process at the University Level. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 78–81. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.016>
- Safriana, F. F., & Laiya, (2025). *Design and Implementation of Gamification-Based Arabic Language Learning Materials Through the Quizizz Application to Enhance Students' Motivation and Interactivity*. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1)
- Safitri, S., Zuniati, M., & Hidayatullah, R. (2025). *The Effectiveness of Gamification in the English Subject on Communicative Competence*. *Edutechnium Journal of Educational Technology*
- Shiddiq, J., Zubaidi, A., Kholis, M. N., & Rokhani, R. (2025). *Feasibility Web-Based Digital Arabic Gamification Media for Islamic Junior High School Students*. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(1)
- The Impact of Gamification in Enhancing Students' Speaking Skills* — Abd. Rahman, S. F. Et Al. (2025). *UMRAN – International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 12(3)
- Wahyudi, D., Siregar, Z. U., Tata, M. A., & Febriani, E. (2025). *Integrating Blooket as a Digital Gamification Tool to Enhance Arabic Syntax Learning Outcomes*. *Ta'lim Al-'Arabiyyah*, 9(1), 145
- Watcyn-Jones, P. (1993). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. 1–160.
- Wright, A., & Buckby, D. B. M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.