



Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Lembaga Pendidikan Indonesia

Rizka Utami^{1*}

Institut Agama Islam Negeri Takengon, Aceh, Indonesia

Article History

Received: 2024-06-23

Revised: 2024-07-23

Accepted: 2024-12-31

Published: 2024-12-31

Keyword:

gamification; arabic learning;
platform; educational game;

***Correspondence Email:**

rizkautami70@gmail.com

Abstract:

This study aims to map the media or platforms used in gamified learning, the skills taught, the educational levels involved, and the benefits and challenges associated with implementing gamification in Arabic language instruction. The study employs a Systematic Literature Review (SLR) methodology, adhering to the PRISMA flowchart protocol. Articles were screened via Google Scholar using "Publish or Perish" (PoP) software, covering the period from 2021 to 2025. Nine articles regarding the implementation of gamification in Arabic language learning in Indonesia were selected for analysis. The findings indicate that the media or platforms used to support gamified Arabic learning include Baamboozle, Quizizz, Quizlet, Quizalize, Froggy Jumps, web-based applications, and classroom-based games. Gamification has been implemented at the Madrasah Tsanawiyah (MTs) and Madrasah Aliyah (MA)/Senior High School (SMA) levels, and is beginning to expand into higher education institutions and Islamic boarding schools. Gamification fosters a more interactive and enjoyable Arabic learning experience; it enhances student interest, motivation, and engagement, while also improving learning outcomes and among university students higher order thinking skills. Challenges associated with implementation include limited infrastructure and technological access, teacher competence, and the alignment of game elements with learning objectives.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia memiliki posisi yang penting dalam ekosistem pendidikan, khususnya pada lembaga pendidikan Islam seperti madrasah, pesantren, perguruan tinggi keagamaan, dan lembaga pendidikan Islam nonformal. Dalam konteks tersebut, bahasa Arab tidak hanya diposisikan sebagai mata pelajaran yang perlu dikuasai secara akademik, tetapi juga sebagai bahasa yang digunakan untuk mengakses berbagai sumber keislaman. Meskipun demikian, proses pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing menghadirkan tantangan tersendiri karena peserta didik berhadapan dengan sistem fonologi, morfologi, sintaksis, dan kosakata yang berbeda dari bahasa pertama mereka. Kompleksitas tersebut menuntut pembelajaran yang tidak hanya

berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mempertahankan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik selama proses belajar.

Persoalan motivasi dan keterlibatan menjadi semakin relevan ketika pembelajaran bahasa Arab masih banyak berlangsung melalui pola pembelajaran yang berpusat pada guru, latihan berulang, hafalan kosakata, dan evaluasi konvensional. Literatur tentang pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa belajar bahasa merupakan proses yang kompleks dan membutuhkan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan. Dalam konteks tersebut, teknologi pendidikan membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memberikan umpan balik secara cepat. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah gamifikasi (*gamification*), yaitu penggunaan elemen dan mekanisme desain permainan dalam konteks yang bukan permainan untuk mendorong keterlibatan pengguna.¹

Gamifikasi perlu dibedakan dari *game-based learning*. Jika *game-based learning* menggunakan permainan sebagai media atau lingkungan utama pembelajaran, gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana (*badges*), level, tantangan, papan peringkat (*leaderboards*), penghargaan, misi, dan umpan balik ke dalam aktivitas pembelajaran yang pada dasarnya bukan permainan. Penggunaan elemen tersebut secara pedagogis diarahkan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih menantang, interaktif, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik. Dengan demikian, nilai pedagogis gamifikasi tidak terletak semata-mata pada aspek permainan, tetapi pada bagaimana elemen permainan dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Secara empiris, efektivitas gamifikasi dalam pendidikan telah memperoleh perhatian melalui berbagai penelitian sintesis. Meta analisis Sailer dan Homner terhadap penelitian gamifikasi menunjukkan adanya efek positif yang signifikan terhadap hasil kognitif, motivasional, dan perilaku pembelajaran, meskipun besarnya efek berbeda menurut jenis dan konteks penerapannya.² Meta-analisis lain yang dilakukan Bai, Hew, dan Huang terhadap 30 intervensi dengan 3.202 peserta juga menemukan efek positif gamifikasi terhadap performa akademik, sekaligus menunjukkan bahwa peserta didik menikmati gamifikasi antara lain karena adanya antusiasme, umpan balik terhadap

¹ Michael Sailer and Lisa Homner, "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis" (2020): 77–112.

² Ibid.

performa, pengakuan, dan penetapan tujuan. Namun, penelitian tersebut juga mengidentifikasi kemungkinan sisi negatif, seperti munculnya kecemasan atau kecemburuan dalam kondisi tertentu.³ Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak semestinya dipahami sebagai strategi yang secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran; efektivitasnya sangat berkaitan dengan desain, durasi, karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, dan cara elemen permainan diintegrasikan ke dalam aktivitas pedagogis.

Relevansi gamifikasi menjadi lebih spesifik dalam pembelajaran bahasa Arab. Tinjauan sistematis Almelhes terhadap penelitian gamifikasi dalam pengajaran bahasa Arab kepada penutur non-asli menganalisis 15 artikel dan menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta capaian pembelajaran, khususnya dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa Arab. Studi tersebut juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi dapat berbentuk permainan berbasis kelas, permainan daring, maupun permainan melalui perangkat seluler.⁴ Dengan demikian, gamifikasi memiliki relevansi yang cukup kuat untuk pembelajaran bahasa Arab karena karakteristik pembelajaran bahasa membutuhkan latihan berulang, umpan balik, keterlibatan aktif, dan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan unsur bahasa dalam berbagai konteks.

Dalam konteks Indonesia, sejumlah penelitian mulai menunjukkan perkembangan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Studi mengenai gamifikasi dalam *blended learning* bahasa Arab, misalnya, menunjukkan bahwa berbagai permainan daring maupun berbasis *Android* telah digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan minat peserta didik.⁵ Penelitian lain pada pendidikan anak usia dini di Yogyakarta telah mengembangkan gamifikasi untuk pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa Arab dasar dengan mengintegrasikan mekanika permainan ke dalam aktivitas pembelajaran.⁶ Pada tingkat pendidikan menengah,

³ Shurui Bai, Khe Foon Hew, and Biyun Huang, "Does Gamification Improve Student Learning Outcome? Evidence from a Meta-Analysis and Synthesis of Qualitative Data in Educational Contexts," *Educational Research Review* 30 (2020): 100322, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X19302908>.

⁴ Sultan A Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," no. March (2024): 1–11.

⁵ Eka Lutfiyatun, "GAMIFIKASI BAHASA ARAB" 6, no. 2 (2021): 117–128.

⁶ Haritsa Taqiyya Majid and Sheila Nurul Huda, "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab : Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta" (2018).

penelitian tentang penggunaan gamifikasi melalui Baamboozle dalam pembelajaran menulis bahasa Arab di sekolah Islam Indonesia menunjukkan bahwa teknologi tersebut dapat digunakan sebagai sarana interaktif dalam mendukung pembelajaran keterampilan produktif, meskipun peneliti menekankan bahwa temuan tersebut masih bersifat eksploratif dan berbasis persepsi peserta didik.⁷

Perkembangan penelitian tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia mulai diterapkan pada beragam jenjang dan keterampilan bahasa. Namun demikian, lanskap penelitian masih menunjukkan fragmentasi. Sebagian penelitian berfokus pada satu aplikasi atau platform tertentu, sebagian lainnya terbatas pada satu keterampilan bahasa, seperti kosakata, menulis, atau berbicara, sementara penelitian lain berfokus pada motivasi atau keaktifan peserta didik. Penelitian-penelitian mutakhir di Indonesia menunjukkan bahwa gamifikasi telah digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari meningkatkan motivasi, keaktifan, penguasaan kosakata, keterampilan berbicara, hingga pembelajaran menulis.⁸ Namun, keberagaman tersebut justru memperlihatkan kebutuhan akan kajian yang mampu memetakan praktik gamifikasi secara lebih luas, termasuk media atau platform yang dipilih, keterampilan bahasa yang menjadi sasaran, tingkat pendidikan penerapannya dan manfaat yang diperoleh serta berbagai kendala implementasinya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Lembaga Pendidikan Indonesia diarahkan untuk mengkaji secara lebih komprehensif penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab pada berbagai konteks lembaga pendidikan di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai media atau platform yang digunakan, keterampilan bahasa yang menjadi sasaran, tingkat pendidikan dan manfaatnya serta kendala implementasinya dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan begitu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif sekaligus memberikan dasar empiris bagi pendidik dan pengelola lembaga pendidikan dalam merancang gamifikasi yang tidak berhenti pada aspek hiburan, tetapi benar-benar terintegrasi dengan tujuan pedagogis dan capaian pembelajaran bahasa Arab.

⁷ Narul Hasyim Muzadi, Muhammad Fadhil Hadziq, and Aorta Abdillah Alaa, "Gamification in L2 Arabic Writing Instruction : Perceived Usability and Learning Support of Baamboozle in an Indonesian Islamic Secondary School Context" 9, no. 1 (2026): 1–17.

⁸ Syafia Imarani et al., "Classroom- Based Gamification to Improve Students ' Arabic Speaking Skills : A Classroom Action Research at Smp Al-Faruqi" (2026): 57–73.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*), metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan.⁹ Pengumpulan data menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analyses*) dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang dikumpulkan berasal dari hasil penelitian yang dipublikasikan dalam rentang tahun yakni 2021-2025. Database yang digunakan untuk mencari literatur merupakan data yang terdapat pada website *Google Scholar* yang dicari dengan menggunakan software *Publish or Perish*. Pencarian artikel dengan menggunakan kata kunci dan dikombinasikan dengan kata operasi Boolean AND/OR. Sehingga susunan kata kunci yang digunakan adalah sebagai berikut: "Gamifikasi" AND "Pembelajaran Bahasa Arab"

Untuk kriteria inklusi pemilihan artikel mempertimbangkan aspek berikut ini:

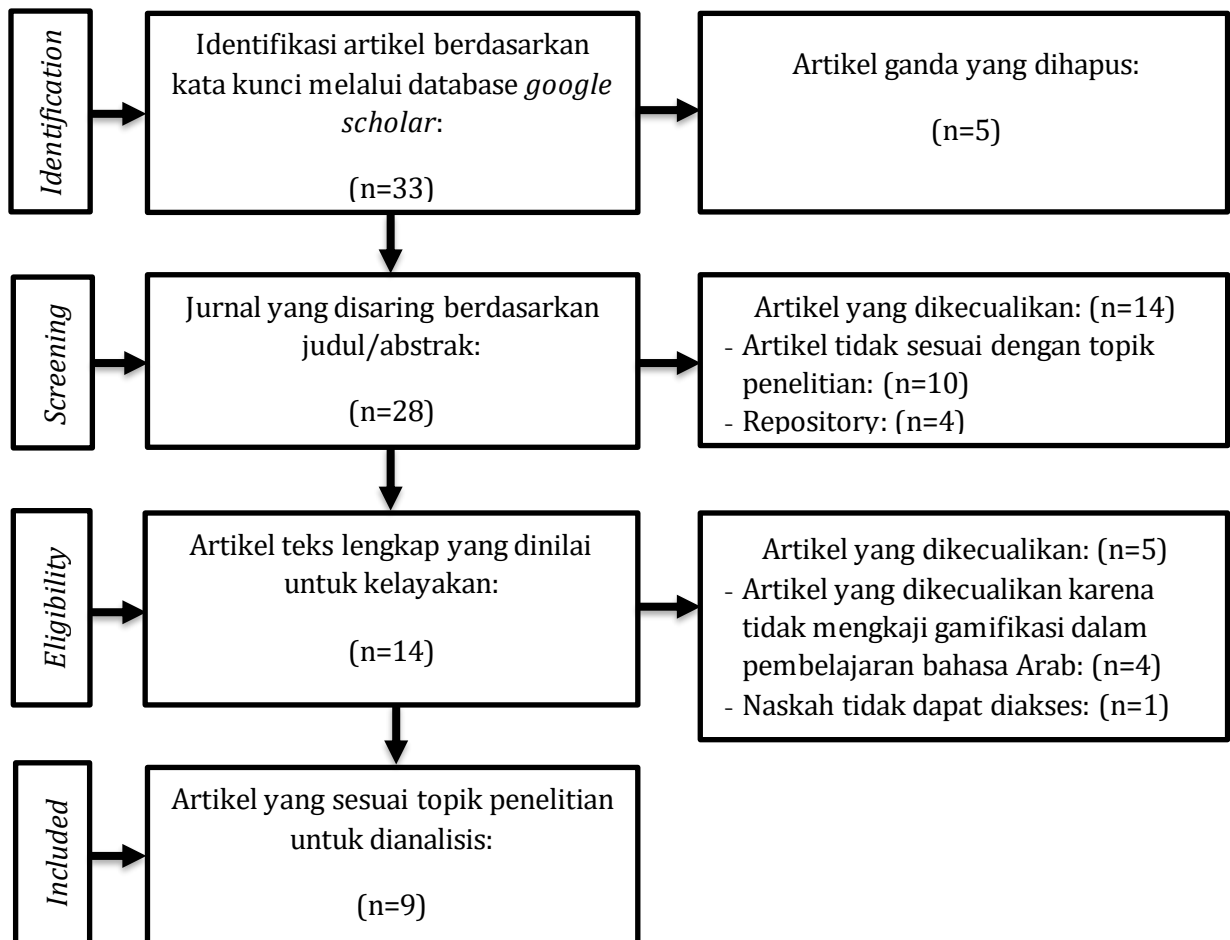
- Kajian tentang gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia.
- Hasil penelitian yang dipublikasikan dan terindeks *google scholar* dan dapat diakses.
- Naskah diterbitkan dalam bahasa Indonesia, Arab dan Inggris.
- Jurnal yang memiliki indikator kualitas dan telah melalui proses penelaahan sejawat.
- Artikel yang diterbitkan dalam rentang 5 tahun terakhir yakni tahun 2021 hingga 2025.

Untuk menentukan artikel yang tidak relevan, maka digunakan kriteria eksklusi berikut:

- Penelitian gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di luar Indonesia.
- Tidak tersedianya akses terhadap naskah lengkap publikasi.
- Studi yang tidak berkaitan dengan topik penelitian.
- Publikasi dari repository, kongres, seminar, konferensi, tugas akhir/proyek kelulusan, atau disertasi doctoral.
- Naskah diterbitkan bukan dalam bahasa Indonesia, Arab dan Inggris.
- Penelitian yang belum melalui proses penelaahan sejawat.
- Artikel yang diterbitkan diluar rentang tahun 2021 hingga 2025.

⁹ E Triandini et al., "Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia," *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)* 1, no. 2 (2019), <https://www.google.com>.

Berdasarkan ketentuan diatas, data disaring menggunakan metode PRISMA yang dapat dipaparkan melalui *flow diagram*¹⁰ berikut:



Gambar 1. Diagram Alur PRISMA

Teridentifikasi 33 artikel terkait gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab yang pada database *google scholar*. Setelah pengecualian 5 artikel ganda terhimpun 28 artikel. Pada tahap *screening* terdapat sebanyak 14 artikel yang dikecualikan karena tidak sesuai dengan topik penelitian dan bukan hasil penelitian yang dipublikasikan pada jurnal dan telah melewati proses *peer review*. Selanjutnya 14 artikel dinilai kelayakannya berdasarkan teks lengkap artikel, sehingga didapati 5 artikel yang dikecualikan karena tidak relevan dengan tujuan penelitian ini. Sehingga pada tahap *included*, artikel yang dapat dianalisis sebagai sumber data dalam penelitian ini berjumlah 9 artikel.

¹⁰ Matthew J. Page et al., "The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews," *BMJ* 372 (March 29, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan 9 artikel *inklusi* yang telah diperoleh, maka dilakukan proses *review* naskah artikel secara keseluruhan dengan urutan artikel sitasi paling tinggi ke rendah. Sehingga diperoleh data terkait gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Indonesia sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil analisis artikel

No.	Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Eka Lutfiyatun (2021)	Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning	Hasil kajian menunjukkan bahwa beragam jenis game pembelajaran bahasa Arab mulai dikembangkan dan digunakan para pendidik. Game tersebut memungkinkan peserta didik dapat berlatih bahasa dengan pengalaman yang menyenangkan. Hal ini memberikan kemudahan serta menambah minat bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih efektif untuk diwujudkan.
2.	Mida Hamidatussya'diyah dan Najih Anwar (2025)	Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Baamboozle memiliki pengaruh terhadap minat belajar Bahasa Arab, dengan koefisien korelasi sebesar 0,740, yang menunjukkan kategori pengaruh kuat dan signifikan (54,76%) terhadap minat belajar Bahasa Arab. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.
3.	Tarisha Putri, dan Sahkholid Nasution (2025)	Gamified Digital Tools in Arabic Language Instruction: The Case of Froggy Jumps in an Indonesian Secondary Islamic School	Penelitian ini menyimpulkan bahwa Froggy Jumps merupakan media pembelajaran yang menjanjikan, namun efektivitasnya sangat ditentukan oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan strategi pedagogis yang adaptif.
4.	Abdul Ghofur, Siti Durotun Naseha, dan Sri Widoyoningrum (2025)	Pengembangan Gamified Learning: Solusi Mengatasi Demotivasi dan Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS)	Penelitian ini menghasilkan perangkat lunak berbasis web yang disebut "Easy Learning of Ilmu Shorof". Hasil akhir mengonfirmasi bahwa aplikasi ini secara signifikan meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi

		Mahasiswa Dalam Ilmu Shorof	(HOTS), dan kemudahan penggunaan, sejalan dengan tujuan pengembangan.
5.	Sani Maulidatun Ni'mah dan M. Baihaqi (2025)	Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz pada Hasil Belajar Siswa Madrasah	Hasil penelitian menunjukkan penerapan gamifikasi berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, sekaligus menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.
6.	Amrini Shofiyani, Hanik Mahliatussikah dan Muhammad Yasin Fatchul Barry (2025)	Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Siswa Madrasah Aliyah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, berpusat pada siswa, dan minim kecemasan. Partisipasi siswa meningkat dengan disertai peningkatan dalam penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan emosional. Aktivitas yang efektif mencakup bermain peran, simulasi, permainan tebak kata, dan tugas <i>information gap</i> (kesenjangan informasi).
7.	Sofiatun Nisa', M. Baihaqi, Hisbullah Huda dan Nur Sjamsuarini Pudji Astutik (2025)	Efektivitas Permainan Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodah Bahasa Arab	Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Baamboozle efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan mufrodah bahasa Arab, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa
8.	Fia Daviqi Mauludia, Ida Miftakhul Jannah, Abd Halim (2025)	Peran Media Quizlet dalam Peningkatan Penguasaan Mufrodah Bahasa Arab Tingkat Tsanawiyah	Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan Quizlet efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab meskipun dalam keterbatasan teknologi pesantren. Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi digital berbasis Quizlet dapat menjadi model pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.
9.	Nurlaila dan Fatimah Zahrah (2025)	The Effect of Using Quizalize on The Learning Outcomes of Maharah Qiraahat Madrasah 'Aliyah.	Hasil ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Quizalize secara efektif meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa.

Hasil pemetaan terhadap sembilan penelitian 5 tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia telah memanfaatkan beragam bentuk media dan platform, mulai dari permainan digital yang tersedia secara daring hingga aplikasi yang secara khusus dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Secara garis besar hasil analisis dari review 9 artikel diatas dapat disajikan dalam aspek berikut:

1. Pemetaan Media dan Platform Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan data penelitian, platform yang digunakan meliputi Baamboozle,¹¹ Froggy Jumps,¹² Quizizz,¹³ Quizlet,¹⁴ Quizalize,¹⁵ serta aplikasi berbasis web *Easy Learning of Ilmu Shorof*.¹⁶ Selain itu, Lutfiyatun (2021) menunjukkan penggunaan berbagai jenis permainan dalam model *blended learning*,¹⁷ sedangkan Shofiyani et al. (2025) menerapkan elemen permainan melalui aktivitas seperti bermain peran, simulasi, tebak kata, dan *information gap*.¹⁸

Pemetaan tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab tidak terikat pada satu jenis teknologi. Platform yang digunakan memiliki karakteristik pedagogis yang berbeda. Baamboozle, Quizizz, dan Quizalize cenderung menempatkan gamifikasi dalam bentuk kuis dan asesmen interaktif; Quizlet lebih

¹¹ Sofiatun Nisa et al., “Efektivitas Permainan Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab,” *Pendas: Jurnal Ilmiah* ... (2025), <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/38262>.

¹² T Putri and S Nasution, “Gamified Digital Tools in Arabic Language Instruction: The Case of Froggy Jumps in an Indonesian Secondary Islamic School,” *Alibbaa’: Jurnal Pendidikan Bahasa* ... (2025), <https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/alibbaa/article/view/21379>.

¹³ S M Ni’mah and M Baihaqi, “Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah,” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan* ... (2025), <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/6384>.

¹⁴ F D Mauludia, I M Jannah, and ..., “Peran Media Quizlet Dalam Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Tingkat Tsanawiyah,” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* ... (2025), <http://www.jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/10002>.

¹⁵ N Nurlaila and F Zahrah, “The Effect of Using Quizalize on the Learning Outcomes of Maharah Qiraah at Madrasah ‘Aliyah,” *Qaul ‘Arabiyy* (2025), <https://journal.zmsadra.or.id/index.php/jqa/article/view/151>.

¹⁶ Abdul Ghofur and Universitas Hasyim, “Pengembangan Gamified Learning : Solusi Mengatasi Demotivasi Dan Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa Dalam Ilmu Shorof” 24, no. 1 (2025): 21–40.

¹⁷ E Lutfiyatun, “Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning,” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* (2021), <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/4534>.

¹⁸ A Shofiyani, H Mahliatussikah, and ..., “Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah,” *Journal of Arabic* ... (2025), <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme/article/view/8692>.

dominan digunakan untuk latihan dan penguatan kosakata; Froggy Jumps menghadirkan pengalaman permainan digital; sedangkan *Easy Learning of Ilmu Shorof* menunjukkan pola yang berbeda karena merupakan aplikasi yang dikembangkan secara khusus berdasarkan kebutuhan materi bahasa Arab.

Temuan tersebut penting karena menunjukkan bahwa istilah gamifikasi tidak semestinya direduksi menjadi penggunaan aplikasi tertentu. Esensi gamifikasi terletak pada integrasi elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran, bukan pada nama platform yang digunakan. Satu platform digital dapat digunakan secara non-gamifikatif apabila hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi atau asesmen, sementara aktivitas sederhana seperti kompetisi kelompok, pemberian poin, tantangan, penghargaan, dan *role play* dapat mengandung mekanisme gamifikasi meskipun tidak menggunakan aplikasi khusus.

Kecenderungan tersebut tampak jelas pada penelitian Shofiyani et al. (2025). Penelitian tersebut tidak hanya mengandalkan platform digital, tetapi menggunakan aktivitas pedagogis yang memiliki karakteristik permainan. Hal ini memperluas pemahaman mengenai gamifikasi bahasa Arab dari pendekatan yang berorientasi teknologi (*technology-based gamification*) menuju pedagogical gamification, yaitu penggunaan mekanisme permainan untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih aktif, menantang, dan komunikatif.¹⁹

2. Pemetaan Keterampilan Bahasa yang Diajarkan

Dari perspektif keterampilan bahasa, sembilan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi telah diterapkan pada berbagai komponen dan keterampilan bahasa Arab, tetapi distribusinya belum merata. Penelitian paling banyak berorientasi pada penguasaan kosakata (*mufradāt*) dan hasil belajar, sementara keterampilan produktif dan reseptif tertentu masih relatif terbatas.

Pemetaan tersebut menunjukkan bahwa kosakata merupakan salah satu area yang paling mudah diintegrasikan dengan gamifikasi. Hal ini dapat dipahami karena penguasaan *mufradāt* membutuhkan proses pengulangan, pengenalan, pengingatan, dan penggunaan kata dalam berbagai konteks. Mekanisme permainan seperti kuis,

¹⁹ Ingrid Fonseca et al., "Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 18, no. 21 (November 10, 2023): 4–23.

pencocokan, kompetisi, poin, dan tantangan relatif mudah diintegrasikan dengan aktivitas tersebut. Temuan Nisa' et al. (2025) dan Mauludia et al. (2025) memperlihatkan bahwa Baamboozle²⁰ dan Quizlet²¹ dapat digunakan untuk menciptakan latihan kosakata yang lebih interaktif.

Namun, pemetaan juga memperlihatkan perkembangan menuju keterampilan yang lebih kompleks. Penelitian Shofiyani et al. (2025) secara khusus mengimplementasikan gamifikasi dalam maharah kalām. Aktivitas seperti *role play*, simulasi, tebak kata, dan *information gap* memungkinkan peserta didik tidak hanya mengingat unsur bahasa, tetapi menggunakannya dalam komunikasi.²² Temuan peningkatan partisipasi dari 40% menjadi lebih dari 85% serta peningkatan kelancaran, kosakata, motivasi, dan kepercayaan diri menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi bergerak dari fungsi latihan menuju penggunaan bahasa secara komunikatif.

Pada sisi keterampilan reseptif, penelitian Nurlaila dan Zahrah (2025) menunjukkan penggunaan Quizalize untuk maharah qirā'ah.²³ Temuan ini memperluas penggunaan gamifikasi yang sebelumnya banyak ditemukan pada latihan kosakata dan hasil belajar umum. Meskipun demikian, berdasarkan sembilan studi yang dipetakan, penelitian yang secara eksplisit memusatkan perhatian pada maharah *istimā'* masih belum terlihat. Demikian pula, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi *maharah kitābah* masih relatif terbatas dalam kumpulan studi ini.

Selain openerapan gamifikasi pada pembelajaran keterampilan bahasa, penelitian Ghofur et al. (2025) juga telah menerapkan gamifikasi pada pendalaman ilmu shorof sebagai objek pembelajaran.²⁴ Shorof bukan keterampilan bahasa dalam pengertian empat *maharah* secara langsung, melainkan bagian dari kompetensi kebahasaan yang mendukung kemampuan memahami dan menghasilkan bahasa Arab. Penggunaan gamifikasi pada materi yang secara tradisional dianggap abstrak dan prosedural

²⁰ Nisa' et al., "Efektivitas Permainan Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab."

²¹ Mauludia, Jannah, and ..., "Peran Media Quizlet Dalam Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Tingkat Tsanawiyah."

²² Shofiyani, Mahliatussikah, and ..., "Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah."

²³ Nurlaila and Zahrah, "The Effect of Using Quizalize on the Learning Outcomes of Maharah Qirāah at Madrasah 'Aliyah."

²⁴ Ghofur and Hasyim, "Pengembangan Gamified Learning : Solusi Mengatasi Demotivasi Dan Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa Dalam Ilmu Shorof."

menunjukkan bahwa gamifikasi dapat digunakan untuk mengatasi karakteristik materi yang membutuhkan latihan dan pemahaman pola secara berulang.

3. Pemetaan Berdasarkan Tingkat Lembaga Pendidikan

Dari aspek jenjang pendidikan, penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa gamifikasi telah digunakan pada beberapa tingkat lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan menengah pertama hingga perguruan tinggi. Namun, konsentrasi penelitian tampak lebih besar pada jenjang pendidikan menengah, khususnya Madrasah Aliyah/SMA dan Madrasah Tsanawiyah.

Dominannya penelitian pada tingkat pendidikan menengah dapat dikaitkan dengan karakteristik peserta didik yang relatif akrab dengan teknologi digital dan aktivitas berbasis permainan. Selain itu, pada jenjang madrasah dan sekolah Islam, bahasa Arab merupakan bagian dari pembelajaran yang membutuhkan latihan intensif terhadap kosakata, tata bahasa, membaca, dan komunikasi.

Penelitian pada jenjang Madrasah Aliyah/SMA memperlihatkan variasi penggunaan gamifikasi yang cukup luas. Baamboozle digunakan untuk meningkatkan minat,²⁵ Quizizz untuk hasil belajar,²⁶ Quizalize untuk *qirā'ah*,²⁷ sedangkan gamifikasi berbasis aktivitas digunakan untuk *kalām*.²⁸ Dengan demikian, jenjang pendidikan yang sama dapat menggunakan pendekatan gamifikasi untuk tujuan pedagogis yang berbeda.

Sementara itu, penelitian pada Madrasah Tsanawiyah yang menggunakan Quizlet²⁹ memperlihatkan bahwa gamifikasi/digitalisasi pembelajaran juga relevan pada tahap pendidikan menengah pertama, khususnya untuk penguasaan kosakata. Temuan bahwa media tersebut masih dapat diterapkan dalam kondisi keterbatasan teknologi pesantren juga menunjukkan bahwa penerapan teknologi pendidikan tidak selalu mensyaratkan infrastruktur yang sangat kompleks.

²⁵ M Hamidatussya'diyah and ..., "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat," *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* ... (2025), <http://www.jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6507>.

²⁶ Ni'mah and Baihaqi, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah."

²⁷ Nurlaila and Zahrah, "The Effect of Using Quizalize on the Learning Outcomes of Maharah Qiraah at Madrasah 'Aliyah."

²⁸ Shofiyani, Mahliatussikah, and ..., "Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah."

²⁹ Mauludia, Jannah, and ..., "Peran Media Quizlet Dalam Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Tingkat Tsanawiyah."

Pada tingkat perguruan tinggi, Ghofur et al. (2025) memberikan gambaran yang berbeda, dimana gamifikasi diarahkan pada pembelajaran ilmu shorof dan dikaitkan dengan upaya mengatasi demotivasi serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.³⁰ Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi pada pendidikan tinggi dapat diarahkan bukan hanya pada aspek motivasional, tetapi juga pada kognisi tingkat tinggi dan pemecahan masalah kebahasaan.

Namun demikian, pemetaan sembilan penelitian ini menunjukkan adanya ketimpangan distribusi berdasarkan jenjang pendidikan. Bukti empiris lebih banyak berasal dari pendidikan menengah, sementara penerapan gamifikasi pada pendidikan dasar, pendidikan tinggi, pesantren secara khusus, dan lembaga pendidikan bahasa Arab nonformal belum tergambarkan secara proporsional dari penelitian 5 tahun terakhir.

4. Manfaat dan Kendala Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Lutfiyatun (2021), misalnya, mengkaji gamifikasi bahasa Arab melalui model *blended learning* dan menunjukkan bahwa penggunaan berbagai jenis permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.³¹

Penelitian Hamidatussya'diyah dan Anwar (2025) menemukan adanya pengaruh penggunaan Baamboozle terhadap minat belajar bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat.³² Sementara itu, Nisa' et al. (2025) menunjukkan bahwa Baamboozle juga efektif dalam meningkatkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.³³ Hasil penelitian Shofiyani et al. juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran gamifikasi.³⁴

³⁰ Ghofur and Hasyim, "Pengembangan Gamified Learning : Solusi Mengatasi Demotivasi Dan Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa Dalam Ilmu Shorof."

³¹ Lutfiyatun, "Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning."

³² Hamidatussya'diyah and ..., "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat."

³³ Nisa' et al., "Efektivitas Permainan Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab."

³⁴ Shofiyani, Mahliatussikah, and ..., "Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah."

Penelitian lain juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap capaian akademik peserta didik³⁵ diantaranya meningkatkan hasil belajar *maharah qirā'ah*³⁶, keterampilan berbicara,³⁷ penguasaan *mufradāt*³⁸. Adapun hasil penelitian oleh Ghofur, Naseha, dan Widoyoningrum (2025) melalui pengembangan *Easy Learning of Ilmu Shorof* produk berbasis web menunjukkan potensi dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa.³⁹

Penelitian-penelitian tersebut juga mengidentifikasi kendala yang perlu diperhatikan saat penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Temuan Putri dan Nasution (2025), menegaskan pentingnya kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan strategi pedagogis yang adaptif. Bahkan Mauludia et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital tetap dapat diterapkan dalam konteks pesantren dengan keterbatasan teknologi. Oleh karena itu, kesesuaian platform dengan kondisi lembaga dan tujuan pembelajaran lebih penting daripada sekadar tingkat kecanggihan teknologi.

Tinjauan sistematis Almelhes menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab juga dipengaruhi oleh persepsi, sikap, antusiasme, dan komitmen guru. Tantangan lainnya mencakup keterampilan digital pendidik, keterbatasan interaksi guru-peserta didik pada sebagian aplikasi, serta kesesuaian antara desain gamifikasi dan kurikulum pembelajaran bahasa Arab.⁴⁰ Dengan kata lain, keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh pemilihan aplikasi, tetapi juga oleh kualitas desain instruksional, kompetensi pendidik, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian elemen permainan dengan tujuan dan materi bahasa.

³⁵ Ni'mah and Baihaqi, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah."

³⁶ Nurlaila and Zahrah, "The Effect of Using Quizalize on the Learning Outcomes of Maharah Qiraah at Madrasah 'Aliyah."

³⁷ Shofiyani, Mahliatussikah, and ..., "Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah."

³⁸ Mauludia, Jannah, and ..., "Peran Media Quizlet Dalam Peningkatan Penguasaan Mufrodad Bahasa Arab Tingkat Tsanawiyah."

³⁹ A Ghofur, S D Naseha, and ..., "PENGEMBANGAN GAMIFIED LEARNING: SOLUSI MENGATASI DEMOTIVASI DAN MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) ...," *El-Tsaqafah: Jurnal ...* (pdfs.semanticscholar.org, 2025), <https://pdfs.semanticscholar.org/6033/01b9e413c281ef4de80391e7c85562af6c7a.pdf>.

⁴⁰ Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers : A Systematic Literature Review."

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *systematic literature review* terhadap sembilan penelitian, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia telah diterapkan melalui berbagai media dan platform, seperti Baamboozle, Quizizz, Quizlet, Quizalize, Froggy Jumps, aplikasi berbasis web, serta permainan berbasis aktivitas kelas. Penerapannya mencakup berbagai sasaran pembelajaran, terutama *mufradāt*, *mahārah kalām*, *mahārah qirā'ah*, ilmu shorof, minat, motivasi, dan hasil belajar. Dari sisi jenjang, implementasi paling banyak ditemukan pada tingkat MTs dan MA/SMA, serta mulai berkembang pada perguruan tinggi dan pesantren.

Secara umum, hasil review menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta capaian belajar peserta didik. Namun, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi, kompetensi guru, serta kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, perbedaan karakteristik peserta didik dan lembaga pendidikan menyebabkan efektivitas suatu platform tidak selalu dapat diterapkan secara seragam.

Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab perlu dipandang sebagai strategi pedagogis, bukan sekadar penggunaan aplikasi digital. Guru perlu memilih media berdasarkan tujuan dan keterampilan bahasa yang diajarkan, sedangkan lembaga pendidikan perlu mendukungnya melalui penyediaan infrastruktur dan peningkatan kompetensi guru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kerangka konseptual penerapan gamifikasi yang lebih kontekstual bagi pembelajaran bahasa Arab di berbagai lembaga pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alchairiah, Alfa, and Miatin Rachmawati. "Exploring the Use of Blooket in Arabic Vocabulary Instruction: Evidence from a Secondary School in Indonesia" 7, no. June (2026).
- Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," no. March (2024): 1–11.
- Bai, Shurui, Khe Foon Hew, and Biyun Huang. "Does Gamification Improve Student Learning Outcome? Evidence from a Meta-Analysis and Synthesis of Qualitative Data in Educational Contexts." *Educational Research Review* 30 (2020): 100322. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X19302908>.

- Fonseca, Ingrid, Martha Caviedes, Jenny Chantré, and Jayson Bernate. "Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 18, no. 21 (November 10, 2023): 4–23.
- Ghofur, A, S D Naseha, and ... "PENGEMBANGAN GAMIFIED LEARNING: SOLUSI MENGATASI DEMOTIVASI DAN MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS)" *El-Tsaqafah: Jurnal ...* pdfs.semanticscholar.org, 2025. <https://pdfs.semanticscholar.org/6033/01b9e413c281ef4de80391e7c85562af6c7a.pdf>.
- Ghofur, Abdul, and Universitas Hasyim. "Pengembangan Gamified Learning : Solusi Mengatasi Demotivasi Dan Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa Dalam Ilmu Shorof" 24, no. 1 (2025): 21–40.
- Hamidatussya'diyah, M, and ... "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* ... (2025). <http://www.jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6507>.
- Imarani, Syafia, Jihan Padilah Dalimunthe, Pitroh Aulia Putri, and Nurul Hidayati Rusmar. "Classroom- Based Gamification to Improve Students ' Arabic Speaking Skills : A Classroom Action Research at Smp Al-Faruqi" (2026): 57–73.
- Lutfiyatun, E. "Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* (2021). <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/4534>.
- Lutfiyatun, Eka. "GAMIFIKASI BAHASA ARAB" 6, no. 2 (2021): 117–128.
- Majid, Haritsa Taqiyya, and Sheila Nurul Huda. "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab : Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta" (2018).
- Mauludia, F D, I M Jannah, and ... "Peran Media Quizlet Dalam Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Tingkat Tsanawiyah." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu* ... (2025). <http://www.jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/10002>.
- Muzadi, Narul Hasyim, Muhammad Fadhil Hadziq, and Aorta Abdillah Alaa. "Gamification in L2 Arabic Writing Instruction : Perceived Usability and Learning Support of Baamboozle in an Indonesian Islamic Secondary School Context" 9, no. 1 (2026): 1–17.
- Ni'mah, S M, and M Baihaqi. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Generasi Z: Efek Gamifikasi Quizizz Pada Hasil Belajar Siswa Madrasah." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan* ... (2025). <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/6384>.

- Nisa, Sofiatun, M Baihaqi, H Huda, and N S P Astutik. "Efektivitas Permainan Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab." *Pendas: Jurnal Ilmiah* ... (2025).
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/38262>.
- Nurlaila, N, and F Zahrah. "The Effect of Using Quizalize on the Learning Outcomes of Maharah Qiraah at Madrasah 'Aliyah." *Qaul'Arabiy* (2025).
<https://journal.zmsadra.or.id/index.php/jqa/article/view/151>.
- Page, Matthew J., Joanne E. McKenzie, Patrick M. Bossuyt, Isabelle Boutron, Tammy C. Hoffmann, Cynthia D. Mulrow, Larissa Shamseer, et al. "The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews." *BMJ* 372 (March 29, 2021).
- Putri, T, and S Nasution. "Gamified Digital Tools in Arabic Language Instruction: The Case of Froggy Jumps in an Indonesian Secondary Islamic School." *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa* ... (2025).
<https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/alibbaa/article/view/21379>.
- Sailer, Michael, and Lisa Homner. "The Gamification of Learning : A Meta-Analysis" (2020): 77–112.
- Shofiyani, A, H Mahliatussikah, and ... "Efektivitas Gamifikasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah." *Journal of Arabic* (2025).
<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme/article/view/8692>.
- Triandini, E, S Jayanatha, A Indrawan, G W Putra, and B Iswara. "Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia." *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS* 1, no. 2 (2019). <https://www.google.com>.