

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAMIFIKASI MENGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ/WORDWALL PADA KELAS 4 DI SDIT ARRAHMAH JAKARTA

Jepri Antony¹, Afifuddin Ahmad Robbani²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Bustanul 'Ulum Lampung Tengah, Indonesia

Corresponden E-Mail; pesku0406@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan Wordwall serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Arrahmah Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas IV dan satu guru bahasa Arab. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dikembangkan melalui tahap analisis kebutuhan, pemilihan platform, penyusunan materi, dan uji coba terbatas. Implementasi media selama enam pertemuan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa dari 60,7% pada pertemuan pertama menjadi 92,8% pada pertemuan keenam. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar kosakata bahasa Arab meningkat dari 63,8 pada pre-test menjadi 82,5 pada post-test dengan peningkatan sebesar 18,8 poin. Sebanyak 26 siswa (92,9%) mengalami peningkatan hasil belajar, satu siswa (3,6%) memperoleh nilai tetap, dan satu siswa (3,6%) mengalami penurunan nilai. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz dan Wordwall efektif meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Kata kunci: Gamifikasi; Pembelajaran Bahasa Arab; Quizizz, Wordwall; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar

ABSTRACT

Arabic language instruction in elementary schools still faces various challenges, such as low student motivation and a lack of interactive learning media. This study aims to describe the development of gamification-based Arabic learning media using the Quizizz and Wordwall platforms and to analyze the effectiveness of their use in improving the motivation and learning outcomes of fourth-grade students at SDIT Arrahmah in Jakarta. This study employed a descriptive qualitative approach with a sample of 28 fourth-grade students and one Arabic language teacher. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the learning media were developed through the stages of needs analysis, platform selection, material development, and limited pilot testing. The implementation of the media over six sessions demonstrated an increase in students' learning motivation, as indicated by a rise in active student engagement from 60.7% in the first session to 92.8% in the sixth session. In addition, the average score on the Arabic vocabulary assessment increased from 63.8 on the pre-test to 82.5 on the post-test, representing an increase of 18.8 points. A total of 26 students (92.9%) showed improved learning outcomes, one student (3.6%) maintained the same score, and one student (3.6%) experienced a decline in score. The research findings indicate that gamification-based Arabic language learning media using Quizizz and Wordwall are effective in enhancing motivation, active participation, and mastery of Arabic vocabulary among elementary school students. Therefore, gamification-based media can serve as an innovative alternative to support Arabic language learning that is more engaging, interactive, and meaningful.

Keywords: Gamification, Arabic Language Learning, Quizizz, Wordwall, Learning Motivation, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran bahasa asing. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan interaksi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar (Mayer, 2021). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi pembelajaran adalah bahasa Arab. Bahasa Arab memiliki kedudukan penting dalam pendidikan Islam karena menjadi sarana utama dalam memahami sumber ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan hadis. Pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan mereka (Hermawan, 2018). Namun demikian, proses pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berorientasi pada metode konvensional menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pencapaian hasil belajar (Hamari et al., 2014). Permasalahan ini semakin terlihat pada pembelajaran bahasa Arab yang sering dianggap sulit oleh sebagian siswa karena banyaknya kosakata baru yang harus dipahami dan dihafalkan.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan pendekatan gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan pengguna (Deterding et al., 2011). Dalam bidang pendidikan, gamifikasi dapat diwujudkan melalui pemberian poin, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, dan umpan balik langsung yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berdasarkan Self-Determination Theory, gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik berupa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar (Deci & Ryan, 2000b).

Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Hamari et al. (2014) menemukan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Penelitian (Bala, M. E., Senduk, J., & Boham, 2015) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan semangat belajar siswa di era digital melalui suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian (Muryadi, 2025) menunjukkan bahwa strategi gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi pendidikan turut mendukung implementasi gamifikasi melalui

berbagai platform digital yang mudah diakses oleh guru dan siswa. Dua platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz dan Wordwall. Quizizz menyediakan fitur kuis interaktif berbasis permainan yang dilengkapi dengan sistem skor, papan peringkat, dan umpan balik langsung sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Zhao et al., 2020). Sementara itu, Wordwall memungkinkan guru membuat berbagai bentuk permainan edukatif seperti mencocokkan pasangan, roda putar, teka-teki, dan kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan Quizizz dan Wordwall berpotensi membantu siswa memahami kosakata, struktur bahasa, serta meningkatkan kemampuan mengingat materi melalui aktivitas yang menyenangkan (Al-Jannah et al., 2023). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Nuraman, 2020; Utami et al., 2020). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi untuk siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan kombinasi platform Quizizz dan Wordwall masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan Wordwall yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar bahasa Arab siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan Wordwall serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Arrahmah Jakarta pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas IV dan satu orang guru mata pelajaran bahasa Arab yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis gamifikasi. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari guru dan siswa melalui kegiatan observasi dan wawancara selama proses penelitian berlangsung. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti buku, jurnal ilmiah, perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dokumentasi kegiatan, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipatif digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi di kelas. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih

mendalam mengenai pengalaman, persepsi, serta kendala yang dihadapi selama penggunaan media pembelajaran. Adapun dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, dan tangkapan layar media pembelajaran yang digunakan.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh (Miles et al., 2014), yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan gambar untuk memudahkan pemahaman terhadap temuan penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian untuk memperoleh interpretasi yang valid mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Moleong, 1989). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga menerapkan member checking dengan mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan untuk memastikan kesesuaian informasi yang diperoleh. Keabsahan data diperkuat melalui kecukupan referensi dengan memanfaatkan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar dalam proses analisis dan interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz dan Wordwall

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan Wordwall dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan siswa, pemilihan platform, penyusunan materi, dan uji coba terbatas sebelum implementasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru mengidentifikasi bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengingat kosakata. Sebelum implementasi media gamifikasi, hanya 11 dari 28 siswa (39,3%) yang menunjukkan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Pemilihan Quizizz dan Wordwall didasarkan pada kemudahan akses serta ketersediaan fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, badge, dan umpan balik langsung. Materi yang dikembangkan meliputi tema angka (al-arqām), warna (al-alwān), keluarga (al-usrah), dan profesi (al-mihān) yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran bahasa Arab kelas IV sekolah dasar.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah memperhatikan karakteristik peserta didik pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar yang visual, kontekstual, dan interaktif. Menurut Piaget dalam Santrock (2014), siswa usia 9–10 tahun lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan representasi visual. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dan Wordwall menjadi relevan karena mampu menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menarik dan mudah dipahami siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Arsyad, 2017) yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaiannya dengan kebutuhan dan karakteristik

peserta didik. Selain itu, penelitian (Syarif et al., 2025) juga menemukan bahwa media Quizizz yang dirancang dengan tampilan visual menarik dan umpan balik langsung dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dilaksanakan selama enam kali pertemuan dalam kurun waktu tiga minggu. Pada pertemuan pertama dan kedua, pembelajaran menggunakan Quizizz sebagai media utama. Seluruh siswa berhasil mengakses platform tanpa kendala teknis yang berarti. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias mengikuti kompetisi yang ditampilkan melalui fitur leaderboard. Pada pertemuan ketiga dan keempat, pembelajaran menggunakan Wordwall dengan aktivitas mencocokkan kosakata bahasa Arab dengan arti maupun gambar yang sesuai. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam permainan yang diberikan guru. Selanjutnya, pada pertemuan kelima dan keenam, guru mengombinasikan Quizizz dan Wordwall sebagai sarana penguatan materi dan evaluasi pembelajaran.

Peningkatan partisipasi siswa selama implementasi menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Elemen kompetisi pada Quizizz mendorong siswa untuk berusaha memperoleh skor terbaik, sedangkan variasi aktivitas pada Wordwall membantu mempertahankan minat belajar siswa. Kondisi ini mendukung temuan (Pujianingsih et al., 2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar karena menuntut keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu, temuan ini dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh (Deci & Ryan, 2000a). Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Dalam penelitian ini, siswa memperoleh pengalaman kompetitif melalui leaderboard, kebebasan dalam memilih jawaban, serta interaksi sosial yang positif selama permainan berlangsung.

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Arab

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa selama implementasi media gamifikasi. Pada pertemuan pertama, sebanyak 17 siswa (60,7%) menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Jumlah tersebut meningkat menjadi 22 siswa (78,6%) pada pertemuan ketiga dan mencapai 26 siswa (92,8%) pada pertemuan keenam. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dan Wordwall mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara bertahap.

Peningkatan motivasi belajar tersebut berimplikasi pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kosakata bahasa Arab, nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,8 menjadi 82,5. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 18,8 poin setelah implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi. Dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 26 siswa (92,9%) mengalami peningkatan nilai, satu siswa (3,6%) memperoleh nilai tetap, dan satu siswa (3,6%) mengalami penurunan nilai.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Indikator	Hasil
Jumlah siswa	28
Nilai rata-rata pre-test	63,8
Nilai rata-rata post-test	82,5
Peningkatan rata-rata	18,8 poin
Siswa meningkat	26 siswa (92,9%)
Nilai tetap	1 siswa (3,6%)
Nilai menurun	1 siswa (3,6%)

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab. Fitur-fitur seperti poin, umpan balik langsung, tantangan, dan leaderboard memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Hamari et al., 2014) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Zhihui & Jenifer, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan pemahaman kosakata secara signifikan. Selain itu, (Suparmini et al., 2024) menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar sekaligus memperbaiki capaian akademik siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini menemukan beberapa kendala selama implementasi, yaitu keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa, ketidakstabilan jaringan internet pada beberapa pertemuan, serta kecenderungan sebagian siswa untuk lebih fokus pada aspek kompetisi dibandingkan pemahaman materi. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas media secara keseluruhan dan dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik serta pengaturan penggunaan perangkat secara bergantian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz dan Wordwall efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan kedua platform tersebut dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital serta mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz dan Wordwall di kelas IV SDIT Arrahmah Jakarta, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan siswa, pemilihan platform, penyusunan materi, dan uji coba sebelum implementasi. Media yang dikembangkan memuat materi kosakata bahasa Arab yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz dan Wordwall menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Selama enam kali pertemuan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti

pembelajaran melalui berbagai aktivitas berbasis permainan, seperti kuis interaktif, pencocokan kosakata, dan kompetisi berbasis leaderboard. Penggunaan kedua platform tersebut mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Arab siswa. Persentase keterlibatan aktif siswa meningkat dari 60,7% pada pertemuan pertama menjadi 92,8% pada pertemuan keenam. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 63,8 pada pre-test menjadi 82,5 pada post-test dengan selisih peningkatan sebesar 18,8 poin. Dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 26 siswa (92,9%) mengalami peningkatan hasil belajar, satu siswa (3,6%) memperoleh nilai tetap, dan satu siswa (3,6%) mengalami penurunan nilai yang dipengaruhi oleh faktor kondisi kesehatan saat pelaksanaan evaluasi.

Dengan demikian, media pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz dan Wordwall terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya minat belajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jannah, M., Mutia Kahar, M., Hambali, H., & Hasan, H. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 193–202. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.867>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.
- Bala, M. E., Senduk, J., & Boham, A. (2015). *Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perilaku Merokok Bagi Remaja Di Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Kota Manado*. *Acta Diurna* (Vol. 3). <http://news.okezone.com>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000a). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000b). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification BT - Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification BT - Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hermawan, A. (2018). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd Edition). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.

- Moleong, L. J. (1989). Metodologi penelitian kualitatif. In *(No Title)*. Remaja Rosdakarya.
- Muryadi. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Jawi: Studi Eksperimen pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 10(1), 78–92.
- Nuraman, N. (2020). *Efektivitas Pengaplikasian Teknologi E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab: studi kasus di Kelas Bahasa MAN 2 Kota Serang, Banten*. Sekolah Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowo, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 8(1), 45–56. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 8(1), 45–56.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(1), 33–42.
- Syarif, H. N., Kurniawan, A. S., Hidayati, V., & Aqzhariady, K. (2025). Gamified vocabulary learning through Quizizz: An experimental study on EFL students' lexical development in Indonesia. *Journal of Language Teaching and Research*, 16(1), 77–89.
- Utami, W. Z. S., Garnika, E., Najwa, L., L, D. R. and, & Irawan, A. (2020). "Penyuluhan pengasuhan efektif di masa bencana melalui parenting education berbasis online. *Jurnal Pengabdian Unikma*, 1(2), 133–138.
- Zhao, Y., von Delft, S., Morgan-Thomas, A., & Buck, T. (2020). The evolution of platform business models: Exploring competitive battles in the world of platforms. *Long Range Planning*, 53(4), 101892. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lrp.2019.101892>
- Zhihui, Z., & Jenifer, C. (2023). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Computer Assisted Language Learning*, 36, 789–805. <https://doi.org/doi.org/10.1080/09588221.2021.1900123>