



Strategi Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu

Nadhif Athallah Putra Fadliardi¹, Shafa Aurel Mardhotillah², Ana Dzukhoiriyah³, Maswani⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

E-mail: nadhif.athallah23@mhs.uinjkt.ac.id¹, shafa.aurel23@mhs.uinjkt.ac.id²,

ana.dzukhoiriyah23@mhs.uinjkt.ac.id³, maswani@uinjkt.ac.id⁴

Submission: 23-07-2025

Revised: 24-08-2025

Accepted: 06-09-2025

Published: 28-09-2025

Abstract

This study aims to describe and analyze the Arabic language learning strategies implemented at an Integrated Islamic Elementary School (SDIT) in Depok, focusing on the use of games to enhance student motivation. The research problem arises from common challenges in teaching Arabic at the elementary level, such as limited language exposure, difficulties in writing, and an unsupportive learning environment. The novelty of this research lies in the use of gamification as the primary strategy for teaching Arabic, which is linked to students' Islamic identity, thereby encouraging them to connect the lesson content with daily worship and fostering greater interest in the subject. This study employs a qualitative method, with data collected through in-depth interviews with an Arabic teacher and non-participant observations. The findings reveal that the school applies a self-developed curriculum emphasizing word-by-word translation from the Qur'an and Hadith, as well as practical daily conversations. A prominent learning strategy is the use of gamification, such as competitive group games and word-matching activities, to maintain student enthusiasm. Based on interviews, observations, and student responses, the gamification strategies applied were found to be effective in addressing the primary challenge, students' low motivation in learning Arabic. This approach can serve as a reference for other schools seeking to develop enjoyable Arabic learning methods that enhance student motivation.

Keywords: Arabic Language, Gamification-based learning strategy, Student Motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis strategi pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan di sebuah Sekolah Dasar Islam Terpadu di Depok, dengan fokus pada penggunaan permainan untuk meningkatkan motivasi siswa. Masalah penelitian ini berawal dari tantangan umum dalam pengajaran bahasa Arab di tingkat dasar, seperti kurangnya paparan bahasa, kesulitan menulis, dan lingkungan yang tidak mendukung. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan gamifikasi sebagai strategi utama pembelajaran bahasa Arab yang dikaitkan dengan identitas keislaman siswa, sehingga mendorong mereka menghubungkan materi pelajaran dengan ibadah sehari-hari dan menumbuhkan ketertarikan terhadap materi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan seorang guru bahasa Arab dan observasi non-partisipatif. Hasil



penelitian menunjukkan bahwa Sekolah Dasar Islam Terpadu tersebut menerapkan kurikulum yang dikembangkan sendiri dengan fokus pada terjemahan per-kata dari Al-Qur'an dan Hadis, serta percakapan praktis sehari-hari. Strategi pembelajaran yang menonjol adalah penggunaan gamifikasi, seperti permainan kelompok yang kompetitif dan kegiatan mencocokkan kata, untuk menjaga antusiasme siswa. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan respons siswa, ditemukan bahwa strategi pembelajaran gamifikasi yang diterapkan terbukti berhasil menjawab tantangan utama, yaitu minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Strategi ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa.

Kata kunci: Bahasa Arab, Motivasi Siswa, Strategi Pembelajaran Gamifikasi

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, dihadapkan pada serangkaian problematika yang kompleks. Salah satu tantangan utama adalah status bahasa Arab sebagai bahasa asing yang jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, yang menyebabkan siswa tidak terbiasa mendengarkan atau menggunakan percakapan dalam bahasa tersebut (Sakdiah & Sihombing, 2023). Hal ini sejalan dengan keluhan umum dari para guru bahasa Arab mengenai sulitnya mengajarkan bahasa ini kepada peserta didik, terutama untuk mengembangkan keterampilan produktif seperti berbicara (Sakdiah & Sihombing, 2023). Akibatnya, banyak siswa merasa kesulitan dan tidak termotivasi, bahkan memandang bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit (Falah & Syarifah, 2024).

Mengajar bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar tidaklah mudah, mengingat kompleksitas bahasa tersebut dan berbagai tantangan yang dihadapi siswa. Berbagai kesulitan umum yang sering dihadapi meliputi perbedaan sistem tulisan, struktur gramatika yang kompleks, serta tantangan dalam pengucapan dan intonasi yang khas bahasa Arab (Sulaiman, 2023). Selain faktor-faktor linguistik, masalah non-linguistik seperti kurangnya motivasi siswa juga sangat berpengaruh, dimana kurangnya motivasi dapat menjadi hambatan dalam mencapai kemajuan. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Junaedi Abdilah & Al Farisi, 2023 yang menunjukan bahwa problematika pembelajaran Bahasa Arab di sekolah didominasi oleh masalah non-linguistik, terutama yang berasal dari faktor guru dan siswa. Masalah tersebut meliputi guru yang tidak

kompeten dan rendahnya motivasi serta minat siswa dalam belajar. Sebagian besar guru juga cenderung menggunakan metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak memiliki variasi dalam pengajaran sehingga menimbulkan kejenuhan yang dialami oleh siswa dalam belajar bahasa Arab (Abidin et al., 2025).

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, terutama pada poin kurangnya motivasi siswa, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Abidin et al., 2025). Pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dikemas secara menarik dipandang sebagai solusi. Mengutip dari Nahampun, et al., (2024) menyatakan bahwa pembelajaran di luar kelas yang menggabungkan permainan dengan belajar dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kebosanan siswa. Metode permainan dianggap mampu membuat siswa menerima pelajaran dengan semangat dan kesungguhan (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkonfirmasi efektivitas strategi tersebut. Penelitian oleh Suherman, 2023 menyoroti peran penting dalam metode permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan mufradat (kosa kata) dan motivasi siswa di tingkat sekolah dasar (Suherman et al., 2023). Penelitian oleh Miftah, 2020 juga membuktikan bahwa metode permainan berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosa kata (mufradat) dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar di tingkat sekolah dasar (Miftah et al., 2020). Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Hastuti, 2023 dalam penerapan gamifikasi berbasis board game yang berhasil menarik minat siswa untuk terus memainkan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab (Hastuti et al., 2023). Penelitian oleh Suci Hanifah Nahampun, 2024 juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif untuk menghilangkan rasa bosan pada siswa dan meningkatkan motivasi siswa (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024).

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan manfaat dari metode permainan, namun penelitian ini dapat menawarkan kebaruan yang terletak pada penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengaitkan bahasa Arab dengan ibadah sehari-hari. Dalam konteks ini, bahasa Arab tidak diposisikan sekedar sebagai

mata pelajaran, tetapi juga sebagai bagian dari identitas keislaman siswa, sehingga memberikan relevansi langsung pada kehidupan spiritual mereka.

Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT), pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan ganda: tidak hanya untuk penguasaan bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami Al-Quran, hadis, dan bacaan ibadah (Khoir & Pranoto, 2023). Hal ini menjadi motivasi intrinsik yang kuat yang mungkin tidak ditemukan pada pembelajaran bahasa asing lainnya. Kasus di salah satu SDIT Kota Depok menjadi menarik karena sekolah ini merancang sendiri kurikulum dan strategi pembelajarannya untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai strategi pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan di SDIT tersebut dan menelusuri bagaimana penerapan strategi tersebut mempengaruhi motivasi belajar siswa, untuk memberikan gambaran praktik terbaik yang dapat diadaptasi oleh institusi lain.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam suatu fenomena sosial yang kompleks, kaya akan konteks, dan penuh dengan makna yang tidak dapat diukur dengan angka (Creswell, 2007). Fokus penelitian kualitatif adalah pada proses dan pemahaman dari sudut pandang partisipan (perspektif emik), yang sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk menggali strategi pembelajaran bahasa Arab yang akan memberikan dampak dalam meningkatkan motivasi siswa di sebuah Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT).

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (case study). Metode studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan penyelidikan yang intensif, holistik, dan mendalam terhadap suatu "kasus" dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2022). Kasus dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran gamifikasi yang diterapkan guru Bahasa Arab di sebuah Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswanya. Penggunaan studi kasus memungkinkan peneliti menjawab pertanyaan penelitian "bagaimana" dan "mengapa" secara komprehensif, yang menjadi inti dari penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SDIT Kota Depok pada tanggal 21 Mei 2025. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut telah menunjukkan praktik-praktik inovatif dalam implementasi proses pembelajaran bahasa Arab, sehingga sangat relevan dengan fokus penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah seorang guru Bahasa Arab yang mengajar siswa kelas 5 di SDIT tersebut. Beliau juga merangkap mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, memberikan wawasan yang menyeluruh terhadap integrasi pembelajaran Bahasa Arab dan materi agama.

Pengambilan data dilakukan melalui teknik wawancara semi-terstruktur yang mencakup topik-topik spesifik seperti kurikulum, implementasi pembelajaran, tantangan, evaluasi, dan media yang digunakan. Tujuannya adalah untuk menggali pemahaman, pengalaman, dan pandangan informan secara mendalam. Alat yang digunakan berupa gawai sebagai alat bantu untuk merekam sesi wawancara yang sedang berlangsung, semua data bersifat deskriptif dan naturalistik. Data yang terkumpul dari transkrip wawancara kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola, strategi kunci, dan pandangan guru terkait upaya meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab.

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan observasi non-partisipatif sebagai teknik pengumpulan data. Observasi non-partisipatif merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti mengamati subjek dan tidak berpartisipasi pada interaksi yang diamati (Ostrower, 1998). Kegiatan observasi dilakukan di kelas 5 SDIT saat pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar, terutama dalam penerapan strategi pembelajaran gamifikasi. Observasi ini bertujuan untuk memperkuat data dari wawancara sekaligus memperoleh informasi yang lebih lengkap dan faktual terkait strategi pembelajaran yang digunakan.

Penelitian terhadap pengaruh strategi pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dengan mengamati sejumlah indikator yang tampak selama proses pembelajaran. Indikator tersebut mencakup antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan, keterlibatan aktif dalam diskusi, keberanian bertanya, menjawab, dan menggunakan kosakata baru, kerjasama antar siswa, serta kemampuan

mempertahankan fokus selama pembelajaran berlangsung. Data mengenai indikator ini diperoleh melalui wawancara dan observasi di kelas, kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai tingkat motivasi siswa.

Analisis data akan dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sejak awal pengumpulan data. Model analisis data yang digunakan adalah model dari Miles, dan Huberman, yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan:

1. Kondensasi Data: Proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasikan data kasar yang muncul dari catatan lapangan dan transkrip wawancara.
2. Penyajian Data: Sekumpulan informasi yang telah terkondensasi dan terorganisasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan. Data akan disajikan dalam bentuk matriks, bagan, jaringan (*network*), atau narasi singkat sehingga peneliti dapat melihat gambaran keseluruhan dan hubungan antar tema.
3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi: Sejak awal pengumpulan data, peneliti mulai mencari makna, pola, dan alur sebab-akibat. Kesimpulan awal ini kemudian diuji (*diverifikasi*) secara terus-menerus dengan data baru hingga mencapai kesimpulan yang kokoh dan dapat dipertanggungjawabkan (Miles & Huberman, 1994).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, dihadapkan pada serangkaian problematika yang kompleks. Mengajar bahasa Arab pada jenjang ini tidaklah mudah, mengingat statusnya sebagai bahasa asing dan minimnya penggunaan dalam komunikasi sehari-hari di lingkungan siswa. Berbagai kesulitan ini kerap menjadi penghambat utama efektivitas pembelajaran (Aini & Taufik, 2024). Beberapa kesulitan yang sering dialami dalam pengajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar meliputi:

1. Kurangnya Paparan Bahasa

Siswa jarang terpapar percakapan atau penggunaan bahasa Arab di luar kelas, sehingga mereka tidak terbiasa mendengarkan atau menggunakan bahasa tersebut secara aktif (Ghufron et al., 2024).

2. Kesulitan Menulis

Huruf *hijaiyah* (alfabet Arab) memiliki bentuk tulisan yang berbeda dengan alfabet Latin. Tulisan ini juga memiliki sistem yang berbeda dengan alfabet Latin seperti penulisan yang dimulai dari kanan ke kiri, dan aturan penyambungan huruf *hijaiyah* (Sulaiman, 2023).

3. Keterbatasan Media dan Metode yang Inovatif

Seringkali, pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan metode tradisional yang kurang menarik sehingga gagal menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sebagian besar guru juga cenderung menggunakan metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak memiliki variasi dalam pengajaran, sehingga menimbulkan kejenuhan yang dialami oleh siswa dalam belajar bahasa Arab (Abidin et al., 2025).

4. Kurangnya Motivasi Siswa

Akibat kesulitan-kesulitan di atas, banyak siswa menganggap bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak termotivasi untuk mempelajarinya. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi malas dalam proses pembelajaran (Aini & Taufik, 2024).

Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, terutama pada poin kurangnya motivasi siswa, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu rencana tindakan yang sistematis dan terencana yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini mencakup pemilihan materi, penggunaan metode, pemanfaatan media, hingga cara guru berinteraksi dengan siswa (Abidin et al., 2025). Strategi pembelajaran bukan hanya tentang “apa” yang diajarkan, tetapi juga “bagaimana” materi tersebut disampaikan secara efektif untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan kata lain,

strategi adalah cara guru mengemas pembelajaran agar siswa dapat menerima pelajaran dengan semangat dan kesungguhan, serta mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Di salah satu SDIT Kota Depok, strategi pembelajaran bahasa Arab dirancang secara khusus untuk menjawab problematika yang disebutkan di atas, dengan fokus utama pada peningkatan motivasi siswa. Melalui wawancara mendalam dengan guru bahasa Arab serta observasi non-partisipatif, ditemukan beberapa strategi kunci yang menjadi fondasi keberhasilan mereka:

1. Kurikulum Berbasis Al-Quran

SDIT ini merancang sendiri kurikulum dan materi ajar bahasa Arab, tidak menggunakan kurikulum baku dari pemerintah. Fokus utamanya adalah penerjemahan perkata ayat Al-Quran dan hadis yang relevan dengan materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuannya agar siswa memahami makna bacaan salat dan kitab suci mereka. Materi juga mencakup kisah-kisah pendek dan doa harian. Pendekatan ini memberikan relevansi langsung pada kehidupan spiritual siswa, yang menurut Auliani, et al., (2024), dapat membantu siswa membangun hubungan yang lebih dekat dengan agama dan menjadikan ibadah lebih bermakna (Auliani et al., 2024). Keterkaitan antara bahasa Arab dengan identitas keislaman ini menjadi motivator intrinsik yang sangat kuat, yang mungkin tidak ditemukan pada pembelajaran bahasa asing lainnya (Mardliyyah & Musthofa, 2020). Dengan hal ini, siswa melihat urgensi dan nilai dari pembelajaran bahasa Arab, yang secara langsung mengatasi masalah kurangnya motivasi.

2. Integrasi *Nahwu* dan *Shorof* dalam Percakapan

Tata bahasa dasar (*Nahwu* dan *Shorof*) diajarkan pada tingkat dasar secara implisit dan fungsional. Konsep seperti *dhomir* (kata ganti) dan perubahan *fi'il* (kata kerja) diperkenalkan melalui kalimat percakapan praktis seperti "مَا اسْمُكَ؟" atau "أَيْنَ تَسْكُنُ؟". Guru menjelaskan asal kata dan perubahannya secara sederhana, misalnya mengapa harakat suatu kata menjadi kasrah karena didahului *huruf jer*. Pendekatan ini selaras dengan prinsip bahwa tata bahasa

harus diajarkan secara fungsional untuk mendukung kemampuan berbahasa (Lestari & Nasution, 2024). Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengalaman bertutur Arab yang akurat melalui istima', peniruan, serta praktik penggunaan yang intensif, serta dibiasakan menggunakan struktur bahasa Arab dasar yang baik. Pendekatan ini mengatasi kesulitan dalam memahami struktur gramatika yang kompleks dengan cara yang lebih aplikatif dan tidak membebani siswa dengan hafalan rumus yang abstrak.

3. Pembelajaran Menulis (*Imla'*) yang Terstruktur

Proses pembelajaran *Imla'* (dikte) di SDIT ini dilakukan secara bertahap. Siswa terlebih dahulu diperkenalkan pada perbedaan bentuk huruf hijaiyah saat berada di awal, tengah, dan akhir kalimat, serta aturan penyambungan huruf. Saat praktik, guru mendiktekan kata per kata dengan jeda yang jelas untuk memudahkan siswa. Metode yang terstruktur ini terbukti efektif dalam praktiknya untuk mengatasi kesulitan menulis huruf abjad bahasa Arab yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa.

4. Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana dan Modern

Guru memanfaatkan media yang bervariasi untuk menunjang proses belajar. Media modern seperti televisi digunakan untuk menayangkan video percakapan dari *YouTube*. Penggunaan video ini memberikan paparan bahasa Arab yang lebih bervariasi dan menarik secara visual bagi siswa. Selain itu, guru juga membuat sendiri alat peraga sederhana seperti kartu kata untuk permainan menjodohkan. Penggunaan media yang beragam ini membantu mengatasi keterbatasan sumber pembelajaran dan membuat proses belajar lebih efektif dan efisien.

5. Gamifikasi sebagai Strategi Motivasi Utama

Permainan menjadi elemen sentral untuk menjaga semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode permainan dianggap mampu membuat siswa menerima pelajaran dengan semangat dan kesungguhan (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024). Guru di SDIT ini secara rutin mengadakan permainan setelah penyampaian materi, di antaranya:

- a. Kelompok Berbaris: Kelas dibagi menjadi beberapa tim yang berlomba menjawab pertanyaan seputar materi yang telah diajarkan hari itu. Jawaban yang benar memungkinkan siswa maju selangkah, dan tim yang pertama mencapai garis finis menjadi pemenang. Permainan ini memadukan unsur kompetisi sehat dan gerakan fisik, yang sangat cocok untuk karakteristik anak-anak sekolah dasar, sekaligus melatih penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.
- b. Menjodohkan Kata: Siswa dalam kelompok bekerja sama memasang kartu kata berbahasa Arab dengan artinya. Kecepatan dan ketepatan menjadi penentu skor yang didapat oleh siswa. Permainan ini melatih memori dan pemahaman makna secara interaktif dan kolaboratif.

Pemanfaatan permainan seperti ini sejalan dengan temuan Suherman, et al., (2023) yang menyoroti peran penting metode permainan dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar. Permainan seperti ini tidak hanya bertujuan untuk mengenal makna *mufradat*, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab (Suherman et al., 2023).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa. Selama permainan berlangsung, hampir seluruh siswa terlibat secara aktif, baik dalam menjawab pertanyaan, mendiskusikan strategi dengan kelompoknya, maupun berinisiatif meminta giliran bermain. Keaktifan ini selaras dengan pandangan Dörnyei (Dörnyei & Ushioda, 2021) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif adalah faktor kunci dalam memelihara motivasi belajar bahasa asing, karena partisipasi langsung memberi kesempatan siswa untuk mempraktikkan keterampilan bahasa secara bermakna.

Respon siswa terhadap permainan juga menunjukkan indikator motivasi positif. Siswa tampak antusias, tertawa, bersorak mendukung timnya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengetahui jawaban yang

benar. Hal ini sejalan dengan teori *Self-Determination* (Ryan & Deci, 2000), bahwa kegiatan belajar yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa seperti rasa kompeten, otonomi, dan keterhubungan sosial, akan meningkatkan motivasi intrinsik.

Dari sisi interaksi guru dengan siswa, metode gamifikasi menciptakan komunikasi yang lebih interaktif dan bersahabat. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga fasilitator dan motivator. Guru memberikan pujian, dukungan, serta arahan yang membangun kepercayaan diri siswa. Interaksi positif ini mendukung pembentukan *affective filter* yang rendah (Abukhattala, 2013), sehingga siswa merasa nyaman untuk mencoba dan berani mengambil risiko dalam menggunakan bahasa Arab.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip teori motivasi belajar bahasa asing seperti meningkatkan partisipasi aktif, menumbuhkan motivasi intrinsik, dan memperkuat hubungan guru dengan siswa. Hal ini konsisten dengan temuan Suherman, (2023) bahwa pembelajaran berbasis permainan pada tingkat sekolah dasar mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, dan memotivasi mereka untuk terus belajar bahasa Arab. (Suherman et al., 2023)

Motivasi siswa dianalisis melalui pengamatan langsung selama pembelajaran dan keterangan guru dari wawancara semi-terstruktur. Indikator yang digunakan bersifat deskriptif untuk memahami perubahan sikap, keterlibatan, dan minat siswa terhadap bahasa Arab. Hasilnya menunjukkan bahwa:

1. **Antusiasme meningkat**, terlihat dari kesiapan siswa saat memulai kelas dan semangat saat mengikuti permainan.
2. **Keterlibatan aktif bertambah**, ditandai dengan siswa yang berani bertanya, menjawab, dan mengulang frasa bahasa Arab tanpa diminta.

3. **Ketekunan dalam menghadapi kesulitan** terlihat ketika siswa tetap mencoba menulis huruf dengan benar meskipun melakukan kesalahan berulang.
4. **Ketertarikan terhadap materi** muncul ketika siswa menghubungkan pelajaran dengan ibadah sehari-hari, seperti menanyakan arti doa yang mereka baca.
5. **Ekspresi positif terhadap proses belajar** terlihat dari tawa, komentar spontan, dan keinginan mereka untuk mengikuti sesi permainan.

Aspek-aspek tersebut memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa, interaktif, dan menghadirkan variasi metode mampu menumbuhkan motivasi belajar yang lebih kuat dan berkelanjutan.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui kerangka *Self-Determination Theory* (Ryan & Deci, 2000) dan teori motivasi belajar bahasa asing dari Gardner, 2010 (Gardner, 2010) serta Dörnyei, 2001 (Dörnyei & Ushioda, 2021).

1. Motivasi Intrinsik

Terlihat pada strategi Kurikulum Berbasis Al-Quran yang mengaitkan pembelajaran dengan nilai-nilai spiritual siswa. Bahasa Arab dipersepsikan bukan sekadar mata pelajaran, melainkan bagian dari pengamalan agama, sehingga menumbuhkan rasa memiliki dan alasan personal untuk mempelajarinya.

2. Motivasi Ekstrinsik

Gamifikasi dan penggunaan media menarik berperan sebagai pendorong eksternal yang membuat suasana belajar menyenangkan. Aktivitas kompetitif dan kolaboratif memunculkan penghargaan sosial serta kepuasan emosional yang mendorong keterlibatan siswa.

3. Keseimbangan Form dan Function

Integrasi Nahwu dan Shorof dalam percakapan serta pembelajaran Imla' yang terstruktur memadukan fokus pada bentuk bahasa (*form*) dengan fungsi komunikatif (*function*). Hal ini membuat pembelajaran terasa aplikatif dan bermakna.

4. Pengaruh Lingkungan Sosial-Budaya

Lingkungan sekolah berbasis nilai Islam memperkuat penerimaan bahasa Arab sebagai bagian dari identitas, selaras dengan pandangan Lamb, 2017 bahwa konteks sosial dapat memperkuat orientasi positif terhadap bahasa asing (Lamb, 2017).

Dengan demikian, strategi pembelajaran di SDIT Kota Depok berhasil menggabungkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, memadukan relevansi pribadi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menghubungkannya dengan konteks sosial siswa. Kombinasi inilah yang menjadi kunci keberlanjutan motivasi belajar bahasa Arab pada siswa sekolah dasar.

D. SIMPULAN

Strategi pembelajaran bahasa Arab di salah satu SDIT Kota Depok dirancang secara inovatif untuk menjawab tantangan kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Kurikulum mandiri yang berfokus pada terjemahan Al-Qur'an dan hadis, serta pembiasaan percakapan sehari-hari, terbukti efektif membangun motivasi intrinsik siswa karena memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan spiritual mereka. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti praktik *Imla'* terstruktur, integrasi tata bahasa dasar dalam konteks percakapan, terutama gamifikasi menjadi kunci keberhasilan strategi ini. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi turut menciptakan suasana belajar yang interaktif dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur dan observasi non-partisipatif, ditemukan bahwa strategi pembelajaran gamifikasi yang diterapkan terbukti berhasil menjawab tantangan utama, yaitu minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Strategi ini tidak hanya mengatasi hambatan dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan semangat siswa secara signifikan. Materi yang diberikan memiliki keterkaitan dengan kehidupan spiritual siswa untuk membangun motivasi intrinsik. Strategi ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Liza, F., & Rachmawati, M. (2025). Pengajaran Struktur Bahasa Arab: Metode, Strategi, Teknik, Media dan Evaluasi Pembelajaran. *Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 5.
- Abukhattala, I. (2013). Krashen's five proposals on language learning: Are they valid in Libyan EFL classes. *English Language Teaching*, 6(1), 128–131. <https://doi.org/10.5539/elt.v6n1p128>
- Aini, A. N., & Taufik. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah sebagai Pembelajar Pemula. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2692>
- Auliani, R., Nasution, D. A., Fawaz, R. A., & Lubis, H. Z. (2024). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SEJAK DINI UNTUK MEMBENTUK DASAR KEAGAMAAN ANAK. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 1–7.
- Creswell, J. W. (2007). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches. In L. C. Shaw, K. Greene, D. Santoyo, & J. Robinson (Eds.), *Sage Publications* (2nd ed.). Sage Publications. <https://doi.org/10.1111/1467-9299.00177>
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). Teaching and Researching Motivation. In C. N. Candlin & D. R. Hall (Eds.), *Teaching and Researching: Motivation*. <https://doi.org/10.4324/9781315833750-11>
- Falah, M. M., & Syarifah, A. (2024). PROBLEMATIKA DAN SOLUSI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA KELAS VIII DI MTSN 3 SIDOARJO. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 8(2), 460–477.
- Gardner, R. C. (2010). *Motivation and Second Language Acquisition*. 13(1i), 166–173.
- Ghufron, M., Junaidi, Mulianah, B., & Rohmawati. (2024). Arabic Language Learning Strategy for Elementary School Graduates in Pondok Pesantren Yusuf Abdussatar Kediri Lobar West Nusa Tenggara , Indonesia. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*.
- Hastuti, K., Andono, P. N., & Syarif, A. M. (2023). Gamifikasi berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 554–560. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1328>
- Junaedi Abdilah, A., & Al Farisi, M. Z. (2023). Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 39–51. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>
- Khoir, L., & Pranoto, M. S. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak-Anak Kelas III di SDIT Luqmanul Hakim. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 61–67.
- Lamb, M. (2017). The Motivational Dimension of Language Teaching. *Cambridge University Press*, 50. <https://doi.org/10.1017/S0261444817000088>
- Lestari, D., & Nasution, A. F. (2024). Tahlīl aṣ-Su'ūbāt Allatī Yuwāji-hā ṭullāb aṣ-Saff ar-R

- ābi' al -Ibtidā'ī fī at-Ta'rīf bī-Anfusihim bi -Isti'māl al-Lughah al-'Arabiyyah fī 'Arabiyyah fī Madrasah al-Ibtidā'iyah al-Ibtidā'iyah Bina Insan Batang Kuīs Dwi. *Al-Maghazi: Arabic Language in Higher Education*, 2(2).
- Mardliyyah, A., & Musthofa, T. (2020). Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di Sekolah Islam Terpadu SMP Luqmanul Hakim Aceh. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 59–76. <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.04>
- Miftah, I., Saefuloh, H., Aedi, K., & Wahyudin. (2020). Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Peningkatan penguasaan mufradat siswa kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan. *El-Ibtikar*, 9(2), 183–207.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. In *Sage Publications* (Vol. 1304, pp. 89–92). SAGE Publications.
- Ostrower, F. (1998). Nonparticipant Observation as an Introduction to Qualitative Research. *Teaching Sociology*, 26(1). <https://doi.org/10.2307/1318680>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sakdiah, N., & Sihombing, F. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Sathar*, 1(1), 34–41. <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41>
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). Metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 273–298. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>
- Sulaiman, E. (2023). Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula). *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2). <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.761>
- Yin, R. K. (2022). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (L. Fargotstein, E. Wells, C. Neve, K. DeRosa, & G. Dickens (eds.); 6th ed.). SAGE Publications, Inc.