

## **PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH BAHASA ARAB**

Hauna Gina Mulia<sup>1</sup>, Intan Nurlaila<sup>2</sup>, Afifah<sup>3</sup>, Muhammad Naufal<sup>4</sup>, Al Walid Syamsudin Ali<sup>5\*</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka  
\*ginahauna@gmail.com<sup>1</sup>, nurlailaintan@gmail.com<sup>2</sup>, fifabajry@gmail.com<sup>3</sup>, mnv6527@gmail.com<sup>4</sup>,  
alwaliid.sa@gmail.com<sup>5</sup>

### **ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa dirancang dengan tujuan agar peserta didik dapat memperoleh keempat *maharah* atau keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Maka diperlukan berbagai metode dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal. Dalam penelitian ini digunakan jenis penelitian studi literatur yang memaparkan data deskriptif dari sejumlah temuan penelitian tentang pengalaman guru dan penelitian empiris yang terkait dengan gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat efek positif peningkatan mutu proses dan penguasaan peserta didik terhadap *maharah* bahasa Arab. Tingkat keterlibatan siswa seperti peningkatan kesenangan, motivasi yang lebih tinggi, dan keterlibatan peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran menjadi indikator mutu proses, sementara penguasaan keterampilan berbahasa dicerminkan dari kemampuan siswa dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berbicara selama proses belajar mengajar sampai tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya sasaran, peraturan, teknik, dan mekanisme gamifikasi menunjukkan dampak dinamis pada peserta didik. Hasil penelitian ini akan memberikan peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai desain pembelajaran bahasa Arab yang menggunakan gamifikasi, yang memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam konteks pendidikan bahasa Arab.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa, *Maharah*, Gamifikasi, Efek Positif

### **PENDAHULUAN**

Dalam era transformasi digital dan perkembangan teknologi, paradigma pembelajaran terus berkembang untuk mencapai efektivitas dan keterlibatan maksimal peserta didik. Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian adalah penggunaan gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa. Gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pencapaian pembelajaran.

Dalam konteks bahasa Arab, penerapan gamifikasi menjadi semakin relevan dan menarik, karena dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini akan menggali pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, menyelami bagaimana elemen-elemen permainan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan hasil akhir peserta didik.

Menurut *Hamari, Koivisto, dan Sarsa* pada tahun 2014, yang menyelidiki dampak gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi, seperti pemberian poin, tingkat, dan penghargaan, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

*Populasi dan Sampel*

Populasi, Peserta didik tingkat menengah pada suatu lembaga pendidikan yang menawarkan pembelajaran bahasa Arab. Sampel, Dua kelas dengan jumlah peserta didik yang setara, satu sebagai kelompok kontrol dan satu sebagai kelompok eksperimen.

*Teknik Pengumpulan Data*

Mencatat poin atau skor yang diperoleh peserta didik dalam aktivitas gamifikasi. Menilai apakah penerapan gamifikasi berdampak pada peningkatan skor atau pencapaian peserta didik.

*Instrumen Penelitian*

Pengukuran Poin atau Skor. Tujuan: Mengukur poin atau skor yang diperoleh peserta didik selama eksperimen. Metode: Merekam poin atau skor yang diperoleh peserta didik melalui sistem gamifikasi pada platform pembelajaran.

*Teknik Analisis Data*

Analisis Deskriptif :

Tujuan : Memberikan gambaran umum tentang data demografis, tingkat keaktifan, dan motivasi peserta didik.

Metode : Menggunakan statistik deskriptif seperti mean, median, dan deviasi standar untuk menganalisis distribusi dan karakteristik data.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Peningkatan Motivasi**

Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui berbagai mekanisme yang merangsang keterlibatan dan minat peserta didik. Berikut adalah beberapa alasan mengapa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi pembelajaran bahasa Arab:

- a. Elemen Tantangan dan Prestasi:  
Tantangan dalam bentuk permainan atau misi dapat memicu dorongan intrinsik untuk mencapai tujuan tertentu. Penghargaan atau pengakuan atas prestasi dapat memberikan kepuasan yang dapat meningkatkan motivasi.
- b. Umpan Balik Instan:  
Umpan balik langsung setelah tindakan atau jawaban peserta didik dalam gamifikasi dapat memberikan dorongan motivasional yang cepat. Hal ini membuat peserta didik melihat hasil dari usaha mereka secara langsung, meningkatkan motivasi untuk terus berpartisipasi.
- c. Tingkat Kesulitan yang Disesuaikan:  
Sistem gamifikasi dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Ini membantu menjaga motivasi karena peserta didik tidak merasa terlalu sulit atau terlalu mudah, dan mereka selalu dihadapkan pada tantangan yang sesuai.
- d. Tujuan yang Ditetapkan dengan Jelas:  
Dalam gamifikasi, tujuan yang jelas ditetapkan, memberikan peserta didik visibilitas tentang apa yang diharapkan dari mereka. Ini memberikan arah yang jelas dan dapat meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan tersebut.
- e. Kompetisi yang Sehat:  
Elemen kompetisi dalam bentuk permainan atau skor dapat meningkatkan semangat persaingan sehat. Peserta didik mungkin merasa termotivasi untuk bersaing dengan diri sendiri atau dengan rekan-rekan mereka, mendorong usaha lebih lanjut.
- f. Penghargaan dan Pengakuan:

Pemberian penghargaan, poin, atau peringkat dalam gamifikasi dapat menjadi bentuk pengakuan terhadap pencapaian peserta didik. Ini tidak hanya memberikan dorongan motivasional, tetapi juga meningkatkan rasa bangga dan kepercayaan diri.

g. Immersi dalam Konteks Bahasa Arab:

Gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang immersif dalam konteks bahasa Arab. Melalui tantangan, aktivitas, atau misi, peserta didik dapat merasakan penggunaan bahasa Arab dalam situasi nyata, memotivasi mereka untuk memahami dan menggunakan bahasa tersebut.

h. Penggunaan Alat Pembelajaran yang Menarik:

Desain gamifikasi mencakup penggunaan elemen-elemen visual, audio, dan interaktif yang menarik. Penggunaan alat pembelajaran yang menarik secara keseluruhan dapat membuat pembelajaran bahasa Arab lebih menyenangkan dan memicu motivasi peserta didik.

i. Fleksibilitas dan Pilihan:

Gamifikasi dapat memberikan peserta didik fleksibilitas dalam memilih jalur pembelajaran atau tugas tertentu. Ini memberikan rasa kontrol kepada peserta didik, meningkatkan motivasi karena mereka dapat memilih cara pembelajaran yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Melalui kombinasi elemen-elemen di atas, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa Arab yang memotivasi peserta didik untuk terus berpartisipasi, mengeksplorasi, dan meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka.

### **Pengalaman Pembelajaran yang Menyenangkan**

Dengan adanya gamifikasi juga dapat menambah kesenangan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab. Seperti yang diketahui, gamifikasi merupakan konsep pembelajaran berbasis permainan, maka dari itu gamifikasi bisa berhasil memicu emosi peserta didik yang kuat dan nyata seperti kebahagiaan, kegembiraan, tipu daya, dan pencapaian, yang akhirnya menghasilkan pengalaman kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan untuk para peserta didik.

### **Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik**

Gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab melalui sejumlah mekanisme yang merangsang partisipasi, minat, dan motivasi. Berikut adalah beberapa alasan mengapa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik:

a. Motivasi Instrinsik:

Gamifikasi merangsang motivasi instrinsik dengan memberikan peserta didik pengalaman yang lebih bermakna dan menyenangkan dalam pembelajaran. Ini membuat mereka lebih terlibat karena keinginan untuk belajar muncul dari dalam diri mereka sendiri.

b. Umpan Balik yang Cepat dan Positif:

Umpan balik instan setelah mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas memberikan peserta didik pengakuan segera atas usaha mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan karena peserta didik merasa dihargai.

c. Tantangan yang Memotivasi:

Gamifikasi dapat menyajikan tantangan dan misi yang menarik, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dan berusaha lebih keras. Tantangan ini dapat menciptakan tingkat kesulitan yang sesuai, menjaga minat dan keterlibatan peserta didik.

d. Pengalaman Pembelajaran yang Bersifat Immersif:

Dengan menciptakan pengalaman belajar yang immersif dalam konteks bahasa Arab, gamifikasi memungkinkan peserta didik merasakan penggunaan bahasa dalam situasi sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan karena peserta didik melihat relevansi dan kegunaan bahasa dalam konteks nyata.

- e. **Pemberian Penghargaan dan Poin:**  
Sistem penghargaan, baik berupa poin, penghargaan, atau bentuk pengakuan lainnya, dapat memberikan insentif tambahan bagi peserta didik untuk terus berpartisipasi dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.
- f. **Kompetisi yang Sehat:**  
Elemen kompetisi dalam gamifikasi dapat merangsang semangat kompetitif, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kompetisi yang sehat dapat menciptakan rasa ingin tahu dan semangat untuk berprestasi.
- g. **Pilihan dan Kustomisasi:**  
Memberikan peserta didik pilihan dan kebebasan untuk mengkustomisasi pengalaman pembelajaran mereka dapat meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan. Peserta didik merasa lebih terlibat karena mereka memiliki kendali atas jalannya pembelajaran.
- h. **Fleksibilitas dalam Pembelajaran:**  
Sistem gamifikasi yang fleksibel memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam waktu yang sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka. Fleksibilitas ini dapat meningkatkan keterlibatan karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah.
- i. **Penggunaan Alat Visual dan Audio yang Menarik:**  
Penggunaan elemen visual, audio, dan desain yang menarik dalam gamifikasi dapat membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik. Visualisasi dan suara yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik.
- j. **Kolaborasi yang Ditingkatkan:**  
Elemen-elemen gamifikasi dapat merangsang kolaborasi antarpeserta didik. Jika terdapat elemen kompetisi tim atau tugas bersama, peserta didik dapat merasa lebih terlibat dan saling mendukung.

Dengan memadukan elemen-elemen tersebut, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan relevan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

### **Peningkatan Keterampilan dan Kolaborasi**

Gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi melalui beberapa peraturan yang terintegrasi dalam desainnya. Alasan gamifikasi dapat mendukung perkembangan ketrampilan kolaborasi yaitu, dalam gamifikasi sering adanya misi atau tantangan bersama yang membutuhkan kolaborasi antar peserta didik. Di dalam gamifikasi juga terdapat kompetisi yang berfokus pada tim, peran spesifik dalam tim, dan penghargaan tim. Selain itu dalam beberapa model gamifikasi, peserta didik perlu memakai platform atau alat kolaboratif dengan tujuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan satu sama lain. Biasanya mencakup ruang obrol, atau platform kolaboratif lainnya yang mendukung keterampilan kerjasama dan komunikasi.

### **Pemberian Umpan Balik Secara Instan**

Gamifikasi memberikan umpan balik secara instan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Umpan balik instan memberikan peserta didik pengenalan segera terhadap kebenaran atau kesalahan dalam pemahaman atau penggunaan bahasa Arab. Dengan umpan balik yang cepat, peserta didik dapat segera memperbaiki kesalahan, meningkatkan retensi informasi, dan merasa lebih terlibat dalam proses belajar, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih responsif dan efisien.

### **Pembentukan Kebiasaan Positif**

Gamifikasi membentuk kebiasaan positif dalam pembelajaran bahasa Arab dengan merangsang motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui elemen permainan. Pemberian poin, penghargaan, dan umpan balik instan memberikan insentif bagi peserta didik untuk konsisten dalam partisipasi dan usaha mereka. Elemen tantangan, kompetisi, dan tujuan yang jelas dalam gamifikasi menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pembentukan kebiasaan positif, seperti konsistensi dalam berlatih bahasa Arab, menumbuhkan kebiasaan belajar rutin, dan memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

### **Aplikasi *Duolingo* yang dapat Membantu Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi *Duolingo* memberikan sejumlah dampak positif yang dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan keefektifan pembelajaran. Berikut adalah beberapa pengaruh gamifikasi yang mungkin muncul dalam konteks penggunaan *Duolingo*:

- a. **Motivasi Intrinsik:**  
Aplikasi *Duolingo* menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, tingkat, dan penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Pemberian penghargaan dan poin setelah menyelesaikan tugas atau tantangan memberikan kepuasan dan rasa prestasi.
- b. **Respons Instan:**  
*Duolingo* memberikan umpan balik instan terhadap jawaban peserta didik. Keberhasilan atau kesalahan langsung diketahui, memberikan pengalaman belajar yang responsif dan memungkinkan peserta didik memperbaiki pemahaman mereka secara cepat.
- c. **Tantangan Berjenjang:**  
Aplikasi ini menyusun kursus bahasa Arab dalam bentuk tantangan berjenjang. Seiring berjalannya waktu, peserta didik menghadapi tingkat kesulitan yang semakin meningkat, memberikan rasa tantangan dan mendorong mereka untuk terus berkembang.
- d. **Keterlibatan Aktif:**  
Peserta didik tidak hanya menjadi penonton, tetapi aktif terlibat dalam pembelajaran bahasa Arab melalui berbagai aktivitas, seperti latihan mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Ini membantu mengintegrasikan keterampilan berbahasa secara holistik.
- e. **Personalisasi Pembelajaran:**  
*Duolingo* dapat menyesuaikan kurikulum dan tantangan berdasarkan tingkat kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Personalisasi ini memastikan bahwa setiap peserta didik dapat belajar dalam tingkat kesulitan yang sesuai bagi mereka.
- f. **Keseruan dan Interaktif:**  
Elemen permainan, seperti animasi dan karakter yang lucu, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menjadi tugas, tetapi juga pengalaman yang lebih seru dan interaktif.
- g. **Fleksibilitas Waktu dan Tempat:**  
Dengan keberadaan aplikasi, peserta didik memiliki fleksibilitas untuk belajar bahasa Arab kapan saja dan di mana saja. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan jadwal dan preferensi masing-masing peserta didik.
- h. **Monitoring Kemajuan:**  
Aplikasi *Duolingo* menyediakan fitur untuk melihat kemajuan pembelajaran peserta didik. Ini membantu peserta didik untuk tetap termotivasi dengan melihat seberapa jauh mereka telah berkembang dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab.

Penting untuk dicatat bahwa sementara gamifikasi dapat memberikan sejumlah manfaat, pengalaman pembelajaran yang efektif juga memerlukan komitmen dan konsistensi dari peserta didik dalam menggunakan aplikasi. Selain itu, sumber daya tambahan seperti interaksi langsung dengan penutur asli dan penerapan bahasa dalam konteks nyata tetaplah penting untuk pembelajaran bahasa yang mendalam.

## KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, kami menyelidiki pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran maharah bahasa Arab. Berdasarkan temuan dan analisis data, beberapa kesimpulan dapat diambil:

- 1 Peningkatan Keaktifan: implementasi gamifikasi dalam pembelajaran maharah bahasa Arab memiliki dampak positif terhadap keaktifan peserta didik. Elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan tingkat, mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan dalam berbagai aktivitas bahasa.
- 2 Motivasi yang Meningkat: Gamifikasi membuktikan diri sebagai alat efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan poin, hadiah, dan penghargaan memberikan dorongan motivasional, membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.
- 3 Umpan Balik Instan: Keunggulan gamifikasi terletak pada umpan balik instan yang diberikan kepada peserta didik. Kemampuan untuk segera menilai kebenaran atau kesalahan dalam pemahaman atau penggunaan bahasa Arab memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih responsif dan efisien.
- 4 Tantangan Berjenjang dan Personalisasi: Struktur tantangan berjenjang dalam gamifikasi memberikan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan individual peserta didik. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat diakses oleh berbagai tingkat keterampilan, mendukung kemajuan yang konsisten.
- 5 Kesenangan dan Interaktivitas: Pendekatan bermain dalam gamifikasi membuat pembelajaran maharah bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Peserta didik tidak hanya terlibat dalam aktivitas belajar yang bermanfaat, tetapi juga menikmati proses tersebut melalui elemen permainan yang dihadirkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran maharah bahasa Arab dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Langkah-langkah untuk mengoptimalkan penggunaan gamifikasi perlu diambil untuk memastikan bahwa dampak positif ini dapat berkelanjutan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penggabungan antara elemen gamifikasi dengan metode pengajaran yang memadai dan interaksi langsung dengan bahasa Arab dalam konteks sehari-hari dapat membentuk pendekatan holistik untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguayo Torrez, Madahi Veronica. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title” 05 (2021).
- Aribowo, Eric Kunto. “Gamification: Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan.” *Pengembangan Profesi Guru dan Dosen melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan*, no. January 2014 (2014): 121–131. <http://ispijateng.org/wp-content/uploads/2015/04/PROSIDING-ISPI.pdf>.
- Ariyanti Nurningtias, Retno, and Nur Wachid Abdul Majid. “Gamifikasi Sebagai Peningkatan

- Pengetahuan Dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 5, no. 2 (2022): 60–69.
- Ariyanto, Muhammad Puji, Zulfikar Rafi Nurcahyandi, Sadana Aura Diva, and Universitas Muria Kudus. “Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2023): 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>.
- Aryo Kusuma Yaniaja, Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat Hendra Wahyudrajat, and Viola Tashya Devana. “Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi.” *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 22–30.
- Fadilla, Dhenisha Agustine, and Sarah Nurfadhilah. “Dhenisha Agustine Fadilla, Sarah Nurfadhilah-Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” *E-Journal Univesitas Pendidikan Indonesia* 19, no. 1 (2022): 34–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>.
- Jasni, Siti Rohani, Suhaila Zailani, and Hakim Zainal. “Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Journal of Fatwa Management and Research* (2019): 358–367.
- Kedah, Zulkarnain. “Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka.” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2023): 133–143.
- Lutfiyatun, Eka. “Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning.” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (2021): 117–128.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. “Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan.” *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219.
- Maspalah, Maspalah. “Metode Audiolingual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 15, no. 1 (2015): 68.
- Mukarromah, Tsali Tsatul, and Putri Agustina. “Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (2021): 18–27.
- Nurhikmah, H, D Aswan, B A N Bena, and ... “Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas.” *CARADDE: Jurnal ...* 6 (2023): 146–155. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/2074%0Ahttps://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/download/2074/718>.
- Shaliha, Maitsa Amila, and Moch Raka Fakhzikril. “Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi.” *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 79–86.
- Yahaya, Hazrati, Hanis Najwa Shaharuddin, Fudzla Suraiyya Abdul Raup, Nor Zahidah Ahmad, and Muhammad Hatta Shafri. “Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa {Arab} / {Hazrati} {Yahaya} ... [et Al.]” *Journal of Modern Language and Applied Linguistics* 6, no. 2 (2022): 1–13. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijmal/article/view/14647>.