Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 555-563
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Gamifikasi dan Pengalaman Belajar Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah

Angga Pragas Putra [1]✉, Ahmad Helwani Syafi'i [2], Husnan [3]
Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia (1,2,3)
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031

Abstrak

Pembelajaran kosakata bahasa Arab merupakan fondasi utama pendidikan bahasa di pesantren, namun praktik pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa, menganalisis perubahan motivasi dan keterlibatan, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala dalam penerapan Kahoot dan Quizlet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan siswa dan guru di sebuah pesantren Madrasah Ibtidaiyah di Lombok Utara. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizlet mampu mentransformasi pengalaman belajar siswa menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial. Gamifikasi digital mendorong pembelajaran kosakata sebagai proses eksploratif berbasis interaksi dan pengalaman belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi berperan sebagai arsitektur pedagogis yang merekonstruksi ekosistem pembelajaran bahasa Arab di pesantren. Secara teoretis dan praktis, temuan ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis gamifikasi yang relevan bagi madrasah dan pesantren di era digital.
Kata Kunci: *Kosa kata, Pembelajaran Bahasa Arab, Pendidikan Pesantren, Gamifikasi Pembelajaran*

Abstract

Arabic vocabulary learning is a key foundation of language education in Islamic boarding schools (pesantren), yet conventional learning practices often fail to enhance student motivation and engagement. This study aims to explore students' learning experiences, analyze changes in motivation and engagement, and identify supporting factors and constraints in implementing Kahoot and Quizlet as Arabic vocabulary learning media. This study used a qualitative approach with a case study design, involving students and teachers at a Madrasah Ibtidaiyah Islamic boarding school in North Lombok. Data were collected through learning observations, in-depth interviews, and documentation, then analyzed thematically. The results showed that the use of Kahoot and Quizlet transformed students' learning experiences into more active, enjoyable, and meaningful ones, while also increasing intrinsic motivation and cognitive, emotional, and social engagement. Digital gamification encouraged vocabulary learning as an exploratory process based on interaction and experiential learning. This study concluded that gamification acts as a pedagogical architecture that reconstructs the Arabic language learning ecosystem in Islamic boarding schools. Theoretically and practically, these findings contribute to the development of a gamification-based Arabic vocabulary learning model that is relevant for Islamic boarding schools (madrasahs) and Islamic boarding schools in the digital era.
Keywords: *Vocabulary, Arabic Language Learning, Islamic Boarding School Education, Learning Gamification*

Copyright (c) 2026 Angga Pragas Putra, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: pragasangga@gmail.com (Mataram, Indonesia)
Received 7 January 2026, Accepted 31 January 2026, Published 27 February 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, khususnya pada lembaga pendidikan Islam seperti pondok pesantren, masih menghadapi persoalan mendasar berupa lemahnya penguasaan kosakata (*mufradāt*). Temuan awal peneliti di beberapa pondok pesantren se-Kabupaten Lombok Utara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan mengingat kosakata baru, kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta cenderung pasif ketika diminta menggunakan kosakata dalam konteks kalimat sederhana. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya kemampuan memahami teks, keterbatasan kelancaran berbicara, dan menurunnya motivasi belajar bahasa Arab. Fakta lapangan tersebut menegaskan bahwa masalah kosakata bukan sekadar persoalan individual siswa, melainkan persoalan pedagogis yang bersifat struktural.

Permasalahan rendahnya penguasaan *mufradāt* tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode konvensional. Pembelajaran kosakata umumnya dilakukan melalui hafalan satu arah, ceramah, dan latihan tertulis yang minim interaksi. Media pembelajaran yang digunakan guru juga relatif terbatas, seperti kartu bergambar, buku teks, atau video sederhana. Meskipun beberapa penelitian menunjukkan bahwa media visual tradisional dapat membantu peningkatan hafalan kosakata (Ulum, 2022;Maftukhah et al., 2022Roji et al., 2023;Purba & Jamil, 2023), efektivitasnya sangat bergantung pada kreativitas guru dan belum menyediakan mekanisme latihan berulang yang sistematis untuk memperkuat retensi jangka panjang siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran bahasa Arab memiliki peluang untuk dikembangkan secara lebih interaktif dan adaptif. Secara teoretis, media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar multisensori yang mengintegrasikan visual, audio, dan aktivitas interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa(Fitriyah & Mutammiroh, 2025). Penggunaan platform digital seperti Zoom, Google Classroom, dan Canva meningkat signifikan selama masa pandemi (Novita & Munawir, 2022). Namun, pemanfaatan platform tersebut lebih berfungsi sebagai sarana penyampaian materi dan pengelolaan kelas, bukan sebagai media yang secara spesifik dirancang untuk penguatan kosakata bahasa Arab.

Dalam konteks tersebut, gamifikasi muncul sebagai pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, tantangan waktu, dan kompetisi yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan retensi memori siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berdampak positif terhadap prestasi akademik dan minat belajar siswa, baik dalam pembelajaran keagamaan maupun mata pelajaran umum (Aizuddin & Nadiyah, 2019;Abdullah & Abdul Razak, 2021). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus diarahkan pada penguatan *mufradāt* bahasa Arab, terutama pada jenjang pendidikan dasar di lingkungan pesantren.

Penelitian mengenai penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab memang mulai berkembang. Beberapa studi mengkaji efektivitas Padlet (I. Miolo, 2025), multimedia video (Maharani & Warmansyah, 2022), alur cerita digital (Ambiya, 2022), serta media Educandy (Lubis & Harahap, 2023). Temuan-temuan tersebut menunjukkan hasil yang positif, namun mayoritas penelitian masih berfokus pada penyampaian materi dan hasil belajar, bukan pada dinamika pembelajaran kosakata berbasis kompetisi dan latihan berulang yang menjadi kunci efektivitas pemerolehan kosakata.Minimnya penelitian yang menghubungkan gamifikasi—khususnya Kahoot dan Quizlet—dengan penguasaan kosakata dalam konteks pesantren menunjukkan bahwa ada kesenjangan akademik yang menarik untuk dipelajari(Mohammad Jailani et al., 2021). Studi sebelumnya telah menguji satu media, tidak membandingkan dua platform gamifikasi. Beberapa bahkan jarang membahas aspek pengalaman belajar siswa (Sri Legowo, 2022). Selain itu, tidak banyak penelitian yang menggabungkan analisis kuantitatif hasil belajar dengan pengamatan kualitatif terkait motivasi, keterlibatan, dan respon emosional siswa terhadap media digital interaktif. Padahal, dalam studi pemerolehan bahasa, aspek afektif seperti motivasi dan keterlibatan dianggap sangat menentukan bagi keberhasilan pembelajaran kosakata.

Kahoot dan Quizlet merupakan dua platform gamifikasi digital yang memiliki fitur sangat relevan untuk pembelajaran kosakata. Kahoot menekankan kecepatan respons dan suasana

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031

kompetitif melalui kuis interaktif berbasis poin dan papan peringkat (Aliyah, sedangkan Quizlet unggul dalam penguatan memori jangka panjang melalui kartu flash digital, pengulangan spasi, dan mode permainan (Rachmawati & Fadhilawati, 2024). Meskipun kedua platform ini banyak digunakan secara global, studi empiris tentang penerapannya dalam konteks pondok pesantren di Indonesia masih sangat terbatas (Al-abshor et al., 2025).

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, sebagian besar studi hanya mengkaji satu platform gamifikasi secara terpisah dan belum mengintegrasikan dua platform dengan karakteristik yang saling melengkapi(Hanifah, 2025). Kedua, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada hasil belajar kuantitatif, sementara aspek pengalaman belajar siswa—seperti motivasi, keterlibatan, dan respons emosional—masih jarang dikaji secara mendalam(Martdana & Atno, 2025). Ketiga, penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di konteks pesantren, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Kahoot dan Quizlet dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di pondok pesantren se-Kabupaten Lombok Utara, serta menganalisis perubahan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi dua platform gamifikasi Kahoot dan Quizlet dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di pesantren, serta pada fokus kajian terhadap pengalaman belajar siswa secara kualitatif. Melalui pendekatan lapangan berbasis observasi dan wawancara, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan Islam di era digital.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan memahami secara mendalam pengalaman belajar siswa, persepsi guru, serta dinamika pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui pemanfaatan media digital Kahoot dan Quizlet di lingkungan pesantren. Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk mengkaji fenomena pembelajaran secara kontekstual dan alami, khususnya dalam merespons permasalahan rendahnya penguasaan *mufradāt*, pembelajaran yang monoton, serta kebutuhan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakter generasi digital (Istinawati et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di sebuah pondok pesantren di Kabupaten Lombok Utara, yang dipilih secara purposive karena masih dominan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran bahasa Arab dan menunjukkan kendala dalam penguasaan kosakata siswa. Fokus penelitian diarahkan pada implementasi media gamifikasi digital dalam konteks pembelajaran pesantren.

Pemilihan informan dilakukan secara purposive dengan kriteria operasional sebagai berikut: (1) siswa yang aktif mengikuti pembelajaran bahasa Arab dan terlibat langsung dalam penggunaan Kahoot dan Quizlet, (2) memiliki tingkat penguasaan kosakata yang bervariasi (rendah, sedang, dan tinggi), serta (3) guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Arab dan memiliki pengalaman mengajar di pesantren.

Jumlah informan terdiri atas 6–8 siswa sebagai informan utama dan 1–2 guru sebagai informan pendukung. Jumlah ini dipandang memadai karena proses pengumpulan data dihentikan setelah informasi yang diperoleh menunjukkan kejenuhan data (data saturation), yaitu tidak ditemukannya tema baru yang signifikan dari wawancara dan observasi lanjutan.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang bertugas mengamati, menggali, dan menafsirkan data di lapangan. Peran peneliti bersifat partisipatif non-intervensif, yakni hadir dalam proses pembelajaran tanpa mengubah alur kegiatan, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi pembelajaran yang autentik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi difokuskan pada partisipasi, antusiasme, interaksi siswa, serta respon terhadap penggunaan Kahoot dan Quizlet. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman,

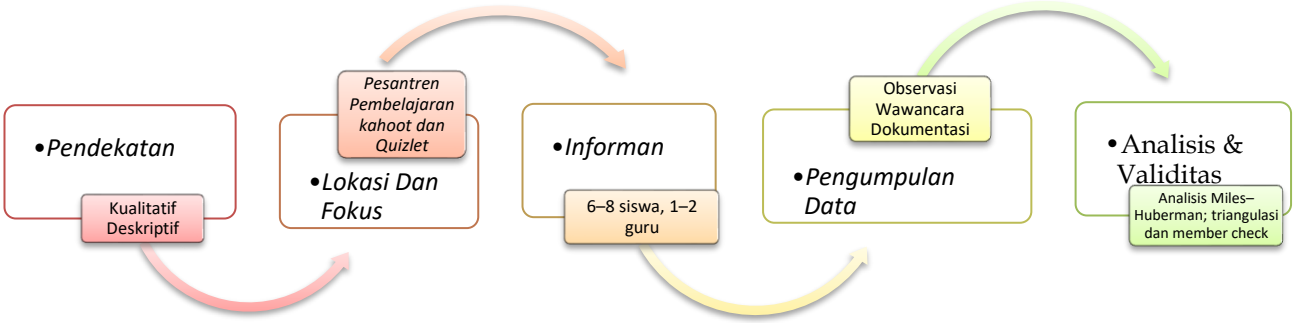
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031

persepsi, dan perubahan motivasi belajar siswa serta pandangan guru terhadap efektivitas media. Dokumentasi meliputi catatan pembelajaran, hasil kuis digital, dan arsip pendukung lainnya.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan tujuan penelitian dan indikator keterlibatan belajar. Kejelasan dan kelayakan instrumen diuji melalui diskusi sejawat (peer review). Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Kahoot dan Quizlet(Jagat et al., 2022); (Siti Bariroh & Didin Syamsudin, 2023)dengan dukungan perangkat digital dan koneksi internet.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data direduksi dengan pengelompokan tema utama seperti motivasi belajar, proses pembelajaran, kendala implementasi, dan persepsi efektivitas media. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi tematik dan kutipan wawancara untuk memperkuat interpretasi temuan.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, serta member check kepada informan. Selain itu, penelitian ini memperhatikan aspek etika penelitian, yang meliputi pemberian penjelasan tujuan penelitian, persetujuan informan (informed consent), kerahasiaan identitas, serta perlindungan data yang diperoleh selama proses penelitian.



Gambar 1. Tahapan Metodologi

Hasil dan Pembahasan

Pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran kosakata berbasis Kahoot dan Quizlet

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang jelas pada pengalaman belajar siswa setelah penerapan Kahoot dan Quizlet dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Sebelum penggunaan aplikasi, pembelajaran kosakata berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan hafalan. Kondisi ini berdampak pada kesulitan siswa dalam mengingat kosakata, memahami makna, serta menggunakan kosakata dalam konteks kalimat. Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran terasa monoton dan membosankan.

Setelah implementasi Kahoot dan Quizlet, pengalaman belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan. Siswa melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Kosakata yang sebelumnya sulit dihafal menjadi lebih mudah diingat karena disajikan melalui visual, kuis interaktif, dan pengulangan. Fitur gambar, permainan, serta sistem tanya jawab menjadi elemen yang paling berpengaruh dalam membantu pemahaman kosakata. Mayoritas siswa juga menyatakan keinginan agar metode pembelajaran berbasis aplikasi ini terus digunakan. Temuan tersebut dirangkum dalam Tabel 1 yang menunjukkan pergeseran pengalaman belajar siswa dari kondisi awal yang pasif menuju pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Tabel 1.Format Tabel

Aspek Pengalaman	Kondisi Sebelum Kahoot–Quizlet	Kondisi Setelah Kahoot–Quizlet
Metode belajar	Ceramah dan hafalan	Kuis interaktif dan visual
Pemahaman kosakata	Sulit dipahami dan diingat	Lebih mudah dipahami dan diingat
Suasana belajar	Monoton dan membosankan	Menyenangkan dan menarik
Keterlibatan siswa	Pasif	Aktif dan partisipatif

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031



Gambar 1. Aspek Pengalaman Kahoot dan Quizlet

Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perubahan pada motivasi dan keterlibatan siswa. Pada kondisi awal, motivasi belajar siswa cenderung rendah, ditandai dengan cepat merasa bosan, rendahnya minat terhadap kosakata, dan partisipasi kelas yang pasif. Fokus dan konsentrasi siswa mudah terganggu, serta interaksi sosial dalam pembelajaran relatif terbatas.

Setelah penerapan Kahoot dan Quizlet, motivasi belajar siswa meningkat secara nyata. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, dorongan belajar mandiri, serta minat yang lebih besar terhadap materi kosakata. Partisipasi kelas menjadi lebih aktif dan kompetitif, fokus belajar meningkat selama sesi kuis dan latihan, serta interaksi sosial berkembang secara kolaboratif dan sehat. Selain itu, keterlibatan emosional siswa berubah ke arah positif, ditandai dengan perasaan senang, tertantang, dan puas. Ringkasan perubahan ini disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Format Tabel

Aspek	Sebelum Implementasi	Setelah Implementasi
Motivasi belajar	Rendah	Tinggi
Antusiasme	Cepat bosan	Antusias dan tertantang
Partisipasi kelas	Pasif	Aktif dan kompetitif
Fokus belajar	Mudah terganggu	Lebih terjaga
Interaksi sosial	Terbatas	Kolaboratif dan sehat

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031



Gambar 2. Aspek Implementasi Kahoot dan Quizlet

Faktor Pendukung dan Kendala Implementasi

Hasil penelitian mengidentifikasi sejumlah faktor pendukung dalam penerapan Kahoot dan Quizlet, antara lain respon positif siswa, kemudahan penggunaan aplikasi, serta perubahan peran guru menjadi fasilitator pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan kendala berupa keterbatasan perangkat, ketidakstabilan jaringan internet, perbedaan literasi digital, serta tantangan budaya dan manajerial di lingkungan pesantren yang mempengaruhi optimalisasi dan keberlanjutan implementasi.

Perubahan pengalaman belajar siswa yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizlet mampu merekonstruksi pembelajaran kosakata dari aktivitas hafalan mekanis menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian(Fitriah & Zulheddi, 2023),(Cendekia et al., 2025) , serta (Purba & Jamil, 2023)yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa transformasi serupa juga terjadi dalam konteks pesantren yang memiliki tradisi pembelajaran yang relatif konservatif.

Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa setelah penerapan Kahoot dan Quizlet menguatkan temuan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa, seperti(Aizuddin & Nadiyah, 2019), (Abdullah & Abdul Razak, 2021), (Iskandar et al., 2022), serta(Agung Mutaqqien et al., 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi yang muncul tidak hanya bersifat eksternal, tetapi berkembang menjadi motivasi intrinsik yang ditandai dengan rasa senang, tantangan, dan kepuasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berperan sebagai mekanisme utama dalam membangun keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Dari sisi kognitif, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian(Safitri et al., 2025), (Maharani & Warmansyah, 2022), serta (Ambiya, 2022)yang menyatakan bahwa pembelajaran kosakata berbasis media digital interaktif mengaktifkan lebih banyak jalur pemrosesan informasi. Penggunaan visual, kuis, dan pengulangan dalam Kahoot dan Quizlet memperkuat pemahaman dan retensi kosakata. Namun, penelitian ini belum mengukur daya tahan memori jangka panjang secara kuantitatif, sehingga temuan ini masih terbatas pada persepsi dan pengalaman belajar siswa.

Dari sisi afektif dan sosial, penelitian ini mengonfirmasi hasil penelitian(Nisa' et al., 2023) dan (Fathanah et al., 2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dan gamifikasi mampu menciptakan iklim belajar yang positif dan interaktif. Namun, penelitian ini

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031

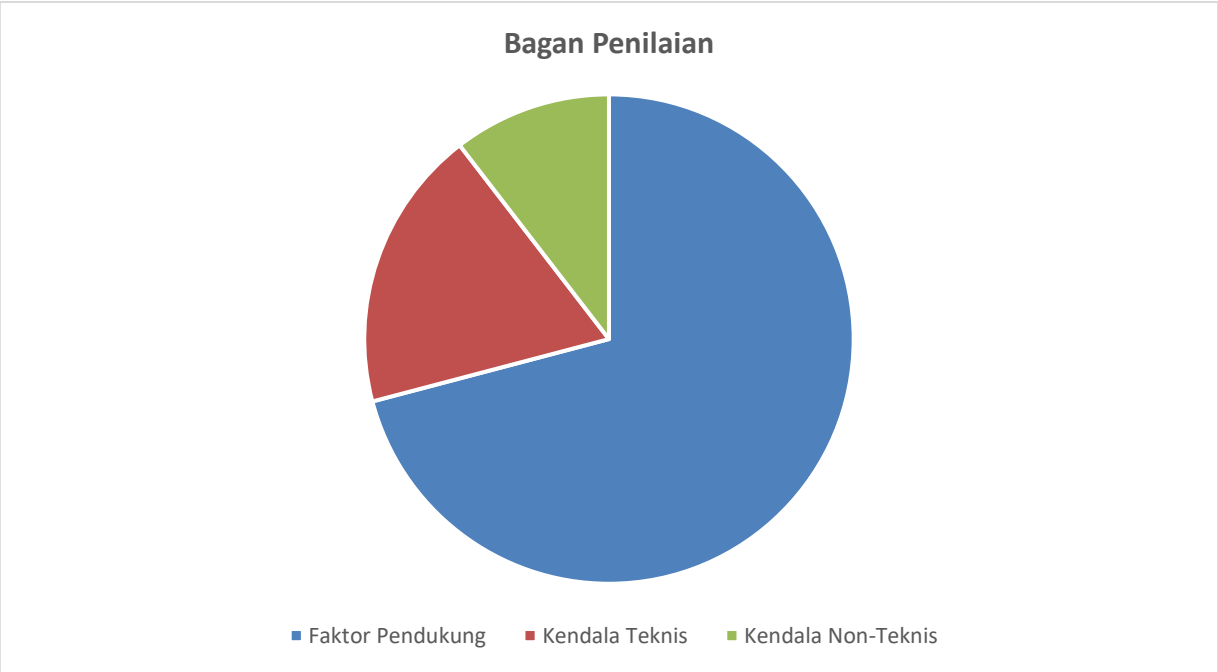
menunjukkan kekhasan konteks pesantren, di mana pembelajaran digital juga berfungsi sebagai ruang sosial baru yang mendorong kolaborasi dan persaingan sehat antar siswa.

Meskipun menunjukkan dampak positif, temuan penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Penelitian dilakukan pada satu pesantren dengan jumlah informan terbatas, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, antusiasme awal siswa terhadap teknologi baru berpotensi menimbulkan efek kebaruan. Faktor infrastruktur dan literasi digital juga menjadi variabel kontekstual yang dapat mempengaruhi hasil jika diterapkan di pesantren dengan kondisi berbeda.

Secara teoretis, penelitian ini mengonfirmasi teori pembelajaran bahasa yang menekankan pentingnya keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial secara simultan dalam pemerolehan kosakata(Abdurahman et al., 2020). Namun, temuan ini juga memodifikasi pemahaman tersebut dengan menunjukkan bahwa teknologi gamifikasi dapat berfungsi sebagai arsitektur pengalaman belajar yang membentuk budaya belajar baru di lingkungan pendidikan Islam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori yang ada, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di pesantren,Tabel 3.

Tabel 3. Format Tabel

Kategori	Temuan Utama
Faktor pendukung	Respon positif siswa, kemudahan aplikasi, peran guru sebagai fasilitator
Kendala teknis	Keterbatasan perangkat dan jaringan internet
Kendala non-teknis	Perbedaan literasi digital dan budaya pesantren



Gambar 3. Faktor Pendukung dan Kendala Implementasi

Simpulan

Pemanfaatan Kahoot dan Quizlet dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di pesantren mampu mentransformasi pengalaman belajar siswa menjadi lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Media gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme pedagogis yang merekonstruksi pola pembelajaran dari hafalan mekanis menuju eksplorasi partisipatif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dapat beradaptasi secara efektif dengan konteks budaya pesantren serta berpotensi menjadi strategi berkelanjutan dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab di era digital.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru MI Lombok Utara atas dukungan, fasilitas, dan kerja sama yang diberikan selama penelitian. Apresiasi juga ditujukan kepada pembimbing, serta tim editor Jurnal Obsesi atas kesempatan penerbitan artikel ini.

Daftar Pustaka

Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, *5*(1). https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95

Abdurahman, M., Maulani, H., Kartini, A., & Indonesia, U. P. (2020). *PROBLEMATIKA PENERAPAN PEMBELAJARAN MAHFÛZHAT BAHASA ARAB BAGI MAHASISWA Arabi : Journal of Arabic Studies*. *5*(2), 201–215.

Agung Mutaqqien, Amih, V. A., & Masrifah Nasution. (2023). Penerapan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Yayasan Ibnu Sina. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(2). https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i2.6674

Aizuddin, M., & Nadiyah, N. (2019). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Manhaj Qiraat Terhadap Murid Tingkatan Empat. *International Conference on Global Education VII "Humanising Technology For IR 4.0."*

Al-abshor, J., Pendidikan, J., & Islam, A. (2025). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan*. *2*(1), 1–9.

Aliyah, M. (2025). *Epistemic: jurnal ilmiah pendidikan*. *4*(2), 304–319.

Ambiya, I. Z. (2022). Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *Taqdir*, *8*(2). https://doi.org/10.19109/taqdir.v8i2.14141

Cendekia, J. K., Al-fahmi, S. N., Wijaya, I. P., & Lestariningrum, A. (2025). *Pengembangan Multimedia Funwords Untuk*. *13*(4), 535–547.

Fathanah, K., Bigadaran, S., Hasan, N., & Wargadinata, W. (2021). Penggunaan Kamus Musa'id Lil Arabiyah Baina Yadaik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Mahasiswi Semester Satu STAI AS-SUNNAH Medan Tahun Ajaran 2019. *Shaut Al Arabiyyah*, *9*(1). https://doi.org/10.24252/saa.v9i1.20019

Fitriah, S. M., & Zulheddi, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kartu Ahad Dalam Pelajaran Mufradhat Untuk Siswa Kelas 7. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, *22*(1). https://doi.org/10.29300/attalim.v22i1.10155

Fitriyah, K., & Mutammiroh, U. (2025). Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *5*(1), 70–84. https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v5i1.2067

Hanifah, Z. H. (2025). Integrasi Platform Kahoot dalam Akselerasi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Era Digital. *Althanshia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 1–16. https://doi.org/10.53627/jal.v3i1.5946

I. Miolo, M. (2025). Strategi Inovatif dalam Pengajaran Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Arab: Sebuah Tinjauan Pedagogis. *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *4*(1), 65–87. https://doi.org/10.60040/jak.v4i1.153

Iskandar, W., Ya'kub, Y., & Rahman, A. (2022). MOBA: Monopoli Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Upaya Meningkatkan Semangat Anak Sekolah Dasar dalam Menghafal Al-Qur'an di Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *6*(1). https://doi.org/10.26618/almaraji.v6i1.8132

Istinawati, B., Santika, S., Miftahul Karim, S., & Suparmanto, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar dalam Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab di Mts Nurul Karim NW Kebon Ayu. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, *3*(2). https://doi.org/10.55352/pba.v3i2.465

Jagat, L. S., Fatimatul Djamilah, W. I. I., Hasanah, S. U., Alfiyanto, A., & Hidayati, F. (2022).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8031
Penerapan Media Gambar Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Kosakata Nama-Nama Profesi Bahasa Arab. *Indonesia Berdaya*, *4*(1). https://doi.org/10.47679/ib.2023355

Lubis, Z., & Harahap, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy Untuk Siswa Smp Cerdas Murni Tembung. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, *8*(10). https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i10.12829

Maftukhah, M., Jaelani, A., & Alfiani, D. A. (2022). Penerapan Metode Scramble Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Sabilul Qur'an Cendekia. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, *3*(1). https://doi.org/10.24235/ijee.202231.11157

Maharani, D., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Pengenalan Kosa Kata Bahasa Arab Anak Usia Dini Berbasis Aplikasi Inshot. *JOSTECH: Journal of Science and Technology*, *2*(1). https://doi.org/10.15548/jostech.v2i1.3806

Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(2), 327–335. https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148

Mohammad Jailani, Djamaludin Perawironegoro, & Yoyo. (2021). Neuroscience Media in Arabic Teaching: Fun and Easy for Students / Media Neuroscience Dalam Pengajaran Bahasa Arab: Menyenangkan dan Mudah Bagi Siswa. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(2). https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-04

Nisa', B. F., Nurhidayati, A., & Mufidah, L.-L. N. (2023). Teknik Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Multimedia. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *3*(1). https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i1.806

Novita, A., & Munawir, M. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1). https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1947

Purba, N. A., & Jamil, K. (2023). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Moderen Ta'dib Al-Syakirin Kelas VII. *Journal of Education Research*, *4*(3). https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.335

Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *IJCE Innovative Journal of Community Engagement*, *1*(1), 22–28. http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i1.5

Roji, M. F., Hijriyah, U., & Mizan, A. N. (2023). Improving Madrasah Students' Mufradat Memorization Ability Using Picture Card Media (Flash Card). *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, *3*(02). https://doi.org/10.24967/esp.v3i02.2439

Safitri, A., Alfattunisa, A., Afifah, A., Abdullah, D., & Mardani, D. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(2), 45–56. https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355

Siti Bariroh, & Didin Syamsudin. (2023). Peningkatan Kemampuan Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Kotak Rahasia Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Insan Kamil. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *4*(2). https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i2.8516

Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, *3*(1), 13–30. https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43

Ulum, N. (2022). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Riyadhul Qori'in Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, *7*(1). https://doi.org/10.56013/jpka.v7i1.1067