

# The Effect of Gamification on Increasing Student Activity in Class VI Arabic Language Learning at MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng

## [Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng]

Lily Alamanda<sup>1)</sup>, Najih Anwar <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: najihanwar@umsida.ac.id

**Abstract.** This study aims to determine the influence, magnitude of the influence of learning gamification on student activity, and the closeness of the relationship that occurs between learning gamification and student activity. This study uses a quantitative method with a Pre-Experimental One-Shoot Case Study design. To test the validity of the data using the Pearson product moment correlation test and simple linear regression test with application SPSS 19 version. The population of this study totaling 126 students and the sample of this study was 17 students. Based on the research results, a significance value of  $0.000 < 0.05$  was obtained by calculating  $t_{count} > t_{table}$  of  $9.338 > 2.131$  which resulted in  $H_0$  being rejected and  $H_a$  being accepted. The influence of learning gamification on student activity is 85.3% with a close relationship of 0.924 which is in the very strong category. It can be concluded that the gamification of learning has an influence on student activity.

**Keywords** - gamification; student activity; Arabic language learning

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh, besar pengaruh gamifikasi pembelajaran dengan keaktifan siswa, dan keeratan hubungan yang terjadi antara gamifikasi pembelajaran dengan keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental One-Shoot Case Study. Untuk menguji keabsahan data menggunakan uji korelasi pearson product moment dan uji regresi linier sederna dengan aplikasi SPSS versi 19. Populasi penelitian ini berjumlah 126 siswa dan sampel penelitian ini berjumlah 17 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, didapat nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  dengan perhitungan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $9.338 > 2.131$  yang mengakibatkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Besar pengaruh gamifikasi pembelajaran dengan keaktifan siswa sebesar 85.3% dengan keeratan hubungan sebesar 0.924 yang berada pada kategori sangat kuat. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi pembelajaran memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa.

**Kata Kunci** - gamifikasi; keaktifan siswa; pembelajaran bahasa arab

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang memiliki nilai edukatif melibatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar lainnya dalam perencanaan yang sistematis [1]. Proses kegiatan pembelajaran membutuhkan keaktifan, keterlibatan, interaksi, dan komunikasi antara guru dengan siswa [2]. Pencapaian pembelajaran menurut Nana Sudjana itu dapat dilihat dari keaktifan siswa [3]. Proses pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila peserta didik berinteraksi dengan baik sehingga menampakkan hasil belajar yang memuaskan [4]. Oleh sebab itu, siswa tidak hanya menerima sumbangan ilmu dari guru saja, melainkan juga berpartisipasi dan berperan aktif baik fisik maupun mental ketika pembelajaran berlangsung [5]. Jika dalam pembelajaran hanya cenderung berpusat kepada guru atau teaching center maka kondisi kelas akan cenderung pasif, membosankan, dan tidak berjalan efektif [6], terutama pada pembelajaran bahasa Arab.

Indikator yang menjadikan peserta didik dikatakan aktif apabila antusias dan semangat terlibat pada aktivitas kelas selama pembelajaran berlangsung seperti menyimak penjelasan guru, mendengarkan argumen teman, saling berdiskusi, menyelesaikan masalah, berinteraksi dengan guru ketika memaparkan tugas, aktif menulis tugas, dan berani menyampaikan tugas yang telah dibuat [7]. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran diperlukan adanya tuntutan dari pendidik untuk lebih kreatif mengingat keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang pendidik [8].

Pendidik adalah komponen pendidikan [9] sekaligus pemegang kunci utama dari proses pembelajaran yang aktif, menarik, efektif, dan juga mampu menghidupkan suasana kelas [10]. Yang dituntut dari seorang guru adalah kebijakan dalam pengelolaan kelas [11]. Sehingga dibutuhkan pendidik yang terampil dan kreatif untuk menarik perhatian siswa

terhadap pelajaran bahasa Arab dan menggunakan cara khusus yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas [11]. Komponen guru yang kreatif dan siswa yang aktif merupakan sinergi dalam menciptakan pembelajaran yang bermutu terutama pada pembelajaran bahasa Arab.

Bahasa Arab sangat melekat dengan kehidupan umat islam [12] dan harus dikuasai oleh umat islam [13]. Umat islam memberikan perhatian khusus kepada bahasa Arab dengan mengajarkannya kepada generasi di lingkungan persekolahan [14]. Pembelajaran bahasa Arab berorientasi pada pengembangan peserta didik terhadap kemampuan berbahasa baik lisan maupun tulisan [15]. Selain itu, terdapat tujuan pembelajaran bahasa Arab yang harus dicapai diantaranya kompetensi bahasa, kompetensi komunikasi, dan kompetensi budaya [16]. Maka dari itu, diperlukan kemampuan dan kreatifitas guru demi pencapaian keberhasilan pembelajaran dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa, kelas yang menyenangkan [17] dan kreatif, serta kegiatan yang membekas di dalam diri siswa [18].

Penerapan gamifikasi dalam konteks pedagogi memberikan beberapa solusi bagi banyak siswa yang merasa kesulitan menerima materi ketika pengajaran tradisional [19]. Konsep gamifikasi terbilang relatif baru di kalangan pendidik, akan tetapi gamifikasi mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan interaksi siswa terhadap materi pelajaran dan pengalaman belajar bagi siswa [20].

Defini umum mengenai konsep gamifikasi yaitu penerapan dan pemanfaatan komponen yang ada pada game ke dalam konteks non-game [21]. Konteks non-game yang dimaksud adalah tertuang pada konteks pembelajaran [22]. Komponen yang dapat diimplementasikan pada gamifikasi adalah diantaranya poin, lencana, papan skor, dan tantangan [23]. Komponen gamifikasi tersebut akan memudahkan pendidik untuk mengevaluasi dan melihat pencapaian akhir siswa [24]. Gamifikasi telah berhasil digunakan pada berbagai subyek pelajaran, seperti bahasa, sains, matematika, pendidikan jasmani, sejarah, seni, dan desain [25].

Penggunaan gamifikasi terhadap pembelajaran terdapat beberapa langkah; pertama, mengenali tujuan dari pembelajaran; kedua, menentukan konsep atau rancangan umumnya; ketiga, membuat skema permainan; keempat, membuat desain kegiatan pembelajaran; kelima, membangun kelompok-kelompok di dalam kelas; dan keenam, menerapkan dinamika permainan [26]. Secara garis besar, penggunaan gamifikasi yaitu menciptakan interaksi dengan pengguna (siswa) melalui mekanisme yang menyerupai game [27].

Beberapa penelitian terkait dalam penelitian ini antara lain Siti Rohani binti Jasni, Suhaila binti Zailani, dan Hakim bin Zainal dalam penelitiannya yang berjudul "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab" menerangkan dalam hasil penelitiannya bahwa penerapan gamifikasi sangat relevan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkala [28].

Peneliti lain diantaranya Hazrati binti Yahaya dan kawan-kawannya dalam penelitiannya yang berjudul "Persepsi Pelajar terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab" memaparkan dalam hasil penelitiannya bahwa penggunaan gamifikasi berbasis platform dalam pembelajaran memiliki kesan yang baik terhadap emosi siswa dan juga gamifikasi berhasil mewujudkan persaingan yang sehat antar siswa [29].

Peneliti lain seperti Siti Jubaidah dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Pembelajaran *Masdar dan Ism Masdar* Berbasis Pendekatan Gamifikasi" menyimpulkan dalam hasil penelitiannya bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan wawasan pengetahuan tentang *masdar dan ism masdar* [30].

Hal yang sama dikatakan oleh Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih dalam penelitiannya yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran" bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif dimana dapat membuat peserta didik lebih berpartisipasi aktif dan lebih semangat dalam mengerjakan semua aktivitas belajar [31].

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada pemanfaatan gamifikasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini merupakan siswa Sekolah Dasar yang belum secara aktif menggunakan gawai atau smartphone. Sedangkan, penerapan gamifikasi pada penelitian sebelumnya memanfaatkan konstruksi teknologi. Hal ini belum sesuai dengan kebutuhan siswa pada penggunaan gawai. Maka dari itu, peneliti melakukan pembaruan terhadap penerapan gamifikasi di dalam kelas.

Peneliti melakukan observasi di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng dengan guru pengampu bahasa Arab, ditemukan adanya siswa yang kurang antusias dan kurang semangat dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan penyebaran angket keaktifan yang mendapatkan hasil rata-rata 68.94. Hal tersebut membuat kondisi kelas menjadi pasif karena kurang adanya interaksi antar peserta didik dengan pendidik ketika pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan pada fenomena di atas, maka dibutuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif yakni berupa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dalam rangka untuk mewujudkan keaktifan siswa baik dalam keberanian mengajukan pertanyaan, percaya diri menjawab pertanyaan, mengungkapkan gagasan terkait pembelajaran, kemampuan memecahkan masalah, dan ketertarikan terhadap pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Arab.

Peneliti menerapkan pembelajaran gamifikasi dalam peningkatan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti keeratan hubungan antar variabel dan besar pengaruh yang ditimbulkan gamifikasi terhadap keaktifan siswa ketika diterapkan di dalam kelas.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental One-Shot Case Study*. Desain eksperimen ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa pembandingan. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Paradigma Penelitian Pre-Eksperimental One-Shot Case Study

- X : Treatment yang diberikan (variabel independen)  
O : Observasi (variabel dependen)

Arti dari paradigma diatas yaitu terdapat suatu kelompok yang diberi treatment atau perlakuan (X) dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya. Setelah diberi treatment dilanjutkan pendistribusian angket untuk mengukur hasil variabel dependen.

Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Tanggulangin dengan populasi seluruh siswa di sekolah tersebut pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan total seluruhnya ada 126 siswa. Peneliti melakukan penelitian secara tatap muka pada tanggal 6 Februari 2023 selama 3 jam pelajaran atau setara dengan 1 jam 30 menit.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas enam. Pengambilan sampel antara 10% - 15% dari jumlah populasi dengan syarat populasi lebih dari 100 orang [32]. Maka sampel yang diambil oleh peneliti adalah sebanyak 17 siswa dimana seluruhnya adalah siswa kelas enam atau setara dengan 13.4 % dari populasi.

Jenis data yang digunakan penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau pemaparannya menggunakan pernyataan angka; sedangkan data kualitatif adalah data bukan angka berupa kata, kalimat, pernyataan, dan dokumen [33].

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Lembar angket yang didistribusikan kepada siswa adalah angket terkait keaktifan siswa dan angket gamifikasi. Lembar angket berisikan indikator kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengar, kegiatan menulis, kondisi mental, dan kondisi emosional siswa ketika pembelajaran yang akan berdampak pada keaktifan belajar siswa. Sedangkan observasi dilakukan peneliti sebelum pembelajaran dan pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 19.0 for Windows. Sementara itu, untuk menguji keabsahan data diantaranya:

Uji korelasi digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara variabel dependen (keaktifan belajar siswa) dan variabel independen (gamifikasi pembelajaran) [33]. Uji korelasi yang digunakan adalah korelasi pearson product moment sehingga tingkat korelasi yang diperoleh berada pada rendah, sedang, atau kuat. Pengujian hipotesis analisis korelasi product moment ditentukan berdasarkan tabel klasifikasi tingkat korelasi menurut Sugiono [34].

Nilai Korelasi	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat kuat

Adapun dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $<0.05$  maka dapat dikatakan data memiliki hubungan yang signifikan. Adapun rumus korelasi pearson product moment sebagai berikut:

$$\frac{N\sum(XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

**Gambar 2.** Rumus Korelasi Pearson Product Moment

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi dan menafsirkan besarnya nilai keterpengaruhan yang ditimbulkan dari variabel dependen berdasarkan variabel independen [35]. Adapun rumus sebagai berikut:

$$y = bx + a$$

**Gambar 3.** Rumus Uji Regresi Linier Sederhana

Kriteria pengujian yakni apabila nilai signifikansi  $<0.05$  dengan perolehan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya adanya pengaruh antara variabel dependen (keaktifan) dan variabel independent (gamifikasi). Melainkan jika nilai signifikansi  $<0.05$  dengan perolehan hasil  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya tidak ada pengaruh antara variabel dependen (keaktifan) dan variabel independent (gamifikasi).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding kemudian dianalisis hasilnya. Peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan gamifikasi yang direncanakan secara sistematis pada pelajaran bahasa Arab. Kemudian peneliti melakukan pengumpulan data siswa kelas VI dengan pendistribusian angket gamifikasi sebanyak 14 pernyataan dan angket keaktifan sebanyak 15 pernyataan. Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Angket Gamifikasi

No	Nama	Respon Siswa Terhadap Gamifikasi														Skor	Persentase
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14		
1	Ahmad Rifqi M	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	45	80%
2	Adistasia P W	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	45	80%
3	Bima Yudha A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	73%
4	Chelsia Falena	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	75%
5	Diyo K	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	51	91%
6	Eka Rahmi N S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	44	78%
7	M Jabri A	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	39	70%
8	M Asraf I M	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	40	71%
9	M Ferdi Fahmi	3	4	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	4	4	45	80%
10	M Rehan M A	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	46	82%
11	M Wildan D	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	40	71%
12	Nabila A H	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	43	77%
13	Nabila S P	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	47	84%
14	Putri A A	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	47	84%
15	Refal Lenta	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	52	93%
16	Resti A A	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	49	88%
17	Satria T P	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	46	82%
		<b>Rata-Rata</b>														45	80%

Tabel 2 menjelaskan hasil perolehan perhitungan angket gamifikasi. Hasil persentase tertinggi sebesar 93%, terendah sebesar 70%, dan rata-rata sebesar 80%. Angka tersebut mengandung arti bahwa gamifikasi diterima dengan baik oleh siswa kelas VI MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng.

**Tabel 3.** Hasil Angket Keaktifan Siswa

No	Nama	Angket Keaktifan Siswa Pada Pelajaran Bahasa Arab															Skor	Persentase
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15		

1	Ahmad Rifqi M	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	4	50	83%
2	Adistasia P W	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	50	83%
3	Bima Yudha A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
4	Chelsia Falena	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
5	Diyo K	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	54	90%
6	Eka Rahmi N S	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	48	80%
7	M Jabri A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	43	72%
8	M Asraf I M	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	44	73%
9	M Ferdi Fahmi	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	55	92%
10	M Rehan M A	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	49	82%
11	M Wildan D	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	44	73%
12	Nabila A H	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	49	82%
13	Nabila S P	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	2	4	3	52	87%
14	Putri A A	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	51	85%
15	Refal Lenta	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	58	97%
16	Resti A A	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	55	92%
17	Satria T P	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	50	83%
<b>Rata-Rata</b>																	<b>50</b>	<b>83%</b>

Tabel 3 adalah hasil perolehan perhitungan angket keaktifan setelah diterapkan gamifikasi pembelajaran pada pelajaran bahasa Arab siswa kelas VI. Terlihat pada hasil persentase tertinggi sebesar 97%, terendah sebesar 72%, dan rata-rata sebesar 83%.

Berdasarkan hasil observasi, siswa mengalami peningkatan keaktifan dari sebelum dan sesudah menggunakan gamifikasi pembelajaran. Rincian hasil kenaikan disajikan dalam per indikator sebagai berikut: pertama, siswa terlibat dalam kegiatan visual seperti menyiapkan pelajaran, memperhatikan guru, dan mengerjakan tugas mengalami kenaikan dari 75% menjadi 87%; kedua, siswa terlibat dalam kegiatan lisan seperti aktif bertanya, berani menjawab pertanyaan, dan berani mengemukakan pendapat mengalami kenaikan dari 55.5% menjadi 75.5%; ketiga, siswa terlibat dalam kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan penjelasan guru, menyimak materi pelajaran, dan mengindahkan arahan guru mengalami kenaikan dari 75% menjadi 88%; keempat, siswa terlibat dalam kegiatan menulis seperti mencatat materi, mengerjakan tugas, dan membuat rangkuman materi mengalami kenaikan dari 74% menjadi 83%; kelima, pada aspek mental seperti mengingat pelajaran dan terlibat pemecahan masalah mengalami kenaikan dari 58% menjadi 77%; keenam, pada aspek emosional seperti bersemangat mengikuti pelajaran mengalami kenaikan dari 60% menjadi 79%.

Sedangkan pada distribusi angket keaktifan siswa ketika sebelum dan sesudah diterapkan gamifikasi pembelajaran hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.** Tabel Statistic

		Sebelum	Sesudah
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		68.94	82.76
Std. Error of Mean		3.392	1.765
Median		72.00	83.00
Mode		72 <sup>a</sup>	83 <sup>a</sup>
Std. Deviation		13.984	7.276
Variance		195.559	52.941
Skewness		-.733	.224
Std. Error of Skewness		.550	.550
Kurtosis		-.137	-.586
Std. Error of Kurtosis		1.063	1.063
Range		48	25
Minimum		40	72
Maximum		88	97
Sum		1172	1407

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada distribusi angket keaktifan siswa sebelum menggunakan gamifikasi memperoleh nilai rata-rata 68.94, median 72, minimum 40, dan maximum 88. Sedangkan hasil distribusi angket keaktifan siswa sesudah menggunakan gamifikasi memperoleh nilai rata-rata 82.76, median 83, minimum 72, dan

maximum 97. Dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan hasil pendistribusian angket terdapat peningkatan keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkan gamifikasi pembelajaran.

#### A. Uji Korelasi

Analisis korelasi pearson product moment digunakan untuk menguji keeratan hubungan antar variabel dimana sebelumnya telah memenuhi uji prasyarat data dengan populasi berdistribusi normal. Langkah awal adalah menentukan nilai koefisien korelasi product moment untuk mengukur keeratan hubungan antara variabel gamifikasi dengan variabel keaktifan dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VI MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. Hasilnya adalah:

**Tabel 5. Correlations**

		<b>Gamifikasi</b>	<b>Keaktifan</b>
<b>Gamifikasi</b>	<b>Pearson Correlation</b>	1	.924**
	<b>Sig. (2-tailed)</b>		.000
	<b>N</b>	17	17
<b>Keaktifan</b>	<b>Pearson Correlation</b>	.924**	1
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	.000	
	<b>N</b>	17	17

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan perhitungan pada tabel 5 memperlihatkan hasil perhitungan koefisien korelasi product moment dengan menggunakan program SPSS versi 19. Pada hasil korelasi di atas menjelaskan nilai koefisien korelasi antara variabel gamifikasi dan variabel keaktifan adalah sebesar 0.924 yang berada pada interval 0.80 – 1.000 mengandung arti bahwa skala tersebut masuk ke dalam kategori sangat kuat. Pengukuran skala interval ini berpatokan pada tabel 1 tingkat korelasi Sugiono.

Jika melihat dari nilai signifikansinya, hasil uji korelasi pearson product moment pada tabel korelasi di atas diketahui nilai signifikansinya adalah 0.000 ( $0.000 < 0.05$ ) nilai signifikansi lebih kecil dari nilai probabilitas. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Gamifikasi merupakan variabel bebas dan keaktifan merupakan variabel terikat, hal tersebut diartikan bahwa intensitas penerapan gamifikasi juga akan meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

#### B. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yaitu menggunakan uji regresi. Uji hipotesis ini diperuntukkan untuk mengetahui pengaruh variabel gamifikasi terhadap variabel keaktifan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Model Summary**

<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
<b>1</b>	.924 <sup>a</sup>	.853	.843	2.87902

a. Predictors: (Constant), Gamifikasi

Tabel model summary uji regresi linier sederhana di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.924. Dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.853 yang mengandung arti bahwa pengaruh variabel bebas (gamifikasi) terhadap variabel terikat (keaktifan) sebesar 85.3%. Hal tersebut memiliki makna bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan kontribusi sebesar 85.3% terhadap keaktifan siswa kelas VI MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng.

**Tabel 7. Coefficients<sup>a</sup>**

<b>Model</b>		<b>Unstandardized Coefficients</b>		<b>Standardized Coefficients</b>		
		<b>B</b>	<b>Std. Error</b>	<b>Beta</b>	<b>t</b>	<b>Sig.</b>
<b>1</b>	<b>(Constant)</b>	3.919	8.473		.462	.650
	<b>Gamifikasi</b>	.986	.106	.924	9.338	.000

a. Dependent Variabel: Keaktifan

Jika dilihat dari tabel koefisien di atas bahwa variabel bebas (gamifikasi) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel terikat (keaktifan). Hal ini terlihat pada signifikansi gamifikasi sebesar  $0.000 < 0.05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9.338 > 2.131$ ) maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara gamifikasi terhadap keaktifan siswa kelas VI MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh gamifikasi pembelajaran terhadap keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan: (1) Hasil signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  dengan perhitungan uji T yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $9.338 > 2.131$ , hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. (2) Keeratan hubungan antara gamifikasi pembelajaran dengan keaktifan siswa adalah sebesar 0.924 berada pada interval 0.80-1.000 dimana masuk ke dalam kategori sangat kuat. (3) Besar pengaruh gamifikasi pembelajaran terhadap keaktifan siswa dilihat dari perolehan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.853. Perolehan tersebut mengandung arti bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran memberikan kontribusi sebesar 85.3% terhadap keaktifan siswa kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. Adapun penerapan gamifikasi pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas merupakan pembaruan dari penerapan gamifikasi yang mengusung kontruksi teknologi, maka dari itu diharapkan kedepannya dapat dikembangkan lagi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur Alhamdulillah penulis tujukan pertama kali kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat-Nya sehingga dapat terselesaikan artikel ini. Kedua, penulis ucapkan beribu-ribu terima kasih kepada orang tua dan saudara yang memberikan dukungan materiel dan moral. Ketiga, terima kasih kepada pihak sekolah MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng yang berkenan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut. Terakhir, tidak lupa untuk semua teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungan.

#### REFERENSI

- [1] C. Amriyah, "Optimalisasi Cara Berfikir Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Model Pembelajaran Konstruktivistik," *Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 5, no. 1, p. 138, 2018, doi: 10.24042/terampil.v5i1.2966.
- [2] E. Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 7, no. 3, pp. 145–150, 2020, doi: 10.34012/bip.v2i2.1729.
- [3] N. N. Zen, "Pengaruh Penggunaan Strategi Active Knowledge Sharing Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *El-Ibtikar*, vol. 8, no. 2, pp. 60–78, 2019.
- [4] Al Halik and Z. Aini, "Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19," *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam)*, vol. 3, no. 2, pp. 131–141, 2020, doi: 10.32505/enlighten.v3i2.1887.
- [5] M. Febriana, H. Al, B. Subali, and A. Rusilowati, "Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, vol. 4, no. 2, pp. 6–12, 2018, doi: 10.2572/jpfk.v4i2.1879.
- [6] N. R. F. Kanza, A. D. Lesmono, and H. M. Widodo, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol. 9, no. 2, p. 71, 2020, doi: 10.19184/jpf.v9i1.17955.
- [7] I. Yunitasari and A. T. A. Hardini, "Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1700–1708, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/983>
- [8] M. R. Mubarak, A. Ahmadi, and N. A. Audina, "Kombinasi Strategi Bernyanyi Dan Bermain: Upaya Dalam Menumbuhkan Motivasi Mahasiswa Tadris Biologi (Tbg) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 15–31, 2020, doi: 10.17509/alsuniyat.v3i1.23996.
- [9] J. Marpaung *et al.*, *Eksistensi Guru dalam Transformasi Pendidikan*. Bantul: Lembaga Ladang Kata, 2022.
- [10] Sulastri, H. Fitria, and A. Martha, "Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," *Journal of Education Research*, vol. 1, no. 3, pp. 258–264, 2020, doi: 10.37985/je.v1i3.30.
- [11] 'Abdu Al-Rahman Bin Ibrahim Al-Fauzan, *Ida'at Li Mu'allimiy Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Ghairi Al-Natiqina Bi Ha*.
- [12] A. P. Aprizal, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Guru*, vol. 2, no. 2, pp. 87–93, 2021.
- [13] F. P. Muhajir and I. Fauji, "Fa'aliyyah Ta'allum al-'Ism al-Maushul bi al-Qishash al-Tarikhiyyah," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 14, no. 2, pp. 486–498, Dec. 2022, doi: 10.24042/albayan.v14i2.13933.

- [14] A. Mubaligh, R. R. Sari, and E. D. Novitasari, "Strategies to Improve Arabic Speaking Skills for Islamic Boarding School Students," *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, vol. 5, no. 3, pp. 251–264, 2022.
- [15] D. Nalole, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-Kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Al Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 129–145, 2018.
- [16] 'Abdu Al-Rahman Bin Husain, M. A.-T. Husain, and M. 'Abdu A.-K. M. Fadl, *Al-'Arabiyyah Baina Yadaik*. Al-Riyad, 2014.
- [17] A. Y. Rahman, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 337–348, 2023, [Online]. Available: <https://e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1272>
- [18] M. F. Nasrulloh, A. K. Nasoih, W. S. Satiti, S. Khansa, and Afifa, "Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab melalui Pelatihan dan Permainan Bahasa Arab," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 28–35, 2020.
- [19] R. S. Alsawaier, "The Effect of Gamification on Motivation and Engagement," *International Journal of Information and Learning Technology*, vol. 35, no. 1, pp. 56–79, 2018, doi: <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>.
- [20] D. Ong, C. Y. Yeng, C. W. Hong, and K. T. Young, "Motivation of Learning : an Assessment of the Practicality and Effectiveness of Gamification Within a Tertiary Education System in Malaysia," *World Academy of Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education (In association with the Academy of World Finance, Banking, Management and IT) Conference Proceedings*, vol. 1, no. 1, pp. 131–146, 2013.
- [21] M. Ghiyats Ristiana and J. A. Dahlan, "PANDANGAN MAHASISWA CALON GURU DALAM PENGGUNAAN MODEL GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.22460/jpmi.v4i1.127-136.
- [22] I. Glover, "Play as you learn : gamification as a technique for motivating learners," in *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, 2013, pp. 1998–2008. [Online]. Available: <http://shura.shu.ac.uk/7172/>
- [23] C. A. M. Permata and Y. D. Kristanto, "Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, vol. 4, no. 2, p. 279, 2020, doi: 10.33603/jnpm.v4i2.3877.
- [24] T. Rajendran and P. M. Shah, "Students perception on Gamification: The use of Kahoot," *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, vol. 10, no. 05, pp. 773–783, 2020, doi: 10.29322/ijsrp.10.05.2020.p10190.
- [25] Y. R. Ramadhani *et al.*, *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [26] H. Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- [27] D. Pramana, "Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification," *Jurnal Sistem dan Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 202–211, 2015.
- [28] S. R. Jasni, S. Zailani, and H. Zainal, "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Journal of Fatwa Management and Research*, pp. 358–367, 2019, doi: 10.33102/jfatwa.vol13no1.165.
- [29] H. Yahaya, H. N. Shahrudin, F. S. Abdul Raup, N. Z. Ahmad, and M. H. Shafri, "Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, vol. 6, no. 2, pp. 1–13, 2022.
- [30] S. Jubaidah, "Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Pembelajaran Masdar dan Isim Masdar Berbasis Pendekatan Gamifikasi," *Darmacitya Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 66–70, 2021.
- [31] K. Redy Winatha and K. A. Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 17, no. 2, pp. 265–274, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- [32] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- [33] Musfiqon, *Panduan Lengkap: Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2016.
- [34] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke. Bandung: ALFABETA, 2020.
- [35] M. B. U. B. Arifin and Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021. [Online]. Available: <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6292-33-4>

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.