

Enhancing Students' Arabic Vocabulary Mastery through Gamified Learning Cycle: A Quasi-Experimental Research

Nurul Afifah Aulia^{1*}, Miftachut Taubah², Hasan Syaiful Rizal³

^{1 2 3} Universitas Yudharta Pasuruan

* Penulis Korespondensi: nurulafifahaulia22@gmail.com

ABSTRACT

This research examined the extent to which the Gamified Learning Cycle model contributed to Arabic vocabulary acquisition among junior high school students. Arabic vocabulary competence is a foundational element in language learning, yet teacher-centered instructional methods have led to disengagement and difficulty retaining newly acquired vocabulary. Using a quantitative approach with a non-equivalent control group design, the study involved 58 eighth-grade students at MTsN 2 Pasuruan, assigned to an experimental group or a control group. Vocabulary mastery was evaluated using pre-test and post-test instruments, and the data were analyzed using an independent sample t-test. The experimental group received instruction based on the Gamified Learning Cycle model, incorporating gamification elements such as collaborative learning activities, challenge-based tasks, and reward systems. Compared to the control group, whose mean score rose from 77.32 to 82.25, the experimental group showed a notably higher gain, with scores increasing from 77.80 to 86.87. The independent sample t-test confirmed a statistically significant difference in learning outcomes between the two groups ($p = .029$), indicating that the Gamified Learning Cycle model produced measurable improvements in students' Arabic vocabulary achievement. Beyond academic outcomes, the model also fostered greater student engagement and active participation throughout the learning process.

Keywords: *Gamified Learning Cycle; Vocabulary Mastery; Arabic Vocabulary*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji kontribusi penerapan model Gamified Learning Cycle terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa. Kemampuan mufradat merupakan fondasi utama dalam pelajaran bahasa Arab, namun pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru kerap memicu kejenuhan dan menghambat kemampuan siswa mengingat mufradat yang telah dipelajari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan non-equivalent control group design yang melibatkan 58 siswa kelas VIII MTsN 2 Pasuruan sebagai subjek penelitian, dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tes awal dan tes akhir, kemudian data dianalisis menggunakan independent sample t-test. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran melalui model Gamified Learning Cycle yang mengintegrasikan aktivitas berbasis permainan, meliputi kerja sama tim, tantangan belajar, dan sistem penghargaan. Rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat dari 77,80 menjadi 86,87, sementara kelompok kontrol meningkat dari 77,32 menjadi 82,25. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi,029 ($p < .05$), yang mengonfirmasi efektivitas model Gamified Learning Cycle dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa. Lebih dari sekadar meningkatkan capaian akademik, penerapan model ini turut mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dan berpartisipasi sepanjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Gamified Learning Cycle; Penguasaan Mufradat; Mufradat Bahasa Arab*

المخلص

أُجريت هذه الدراسة لتحليل فعالية نموذج دورة التعلم المُحَفَّر بالألعاب في تحسين إتقان الطالب لمفردات اللغة العربية. يُعدّ إتقان المفردات عنصرًا هامًا في تعلّم اللغة العربية، إلا أن عملية التعلّم الرتيبة غالبًا ما تُسبّب شعور الطالب بالملل وصعوبة في تذكر المفردات المكتسبة. استخدمت هذه

الدراسة منهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي، مع مجموعة ضابطة غير متكافئة. شملت عينة البحث ٥٨ طالبًا من طالب الصف الثامن في مدرسة MTsN ٢ Pasuruan، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. جُمعت البيانات من خلال اختبار قبلي واختبار بعدي، ثم حُللت باستخدام اختبار t للعينات المستقلة. طُبِّق نموذج دورة التعلم المُحَفَّز بالألعاب من خلال أنشطة تعليمية قائمة على الألعاب، تضمنت التعاون الجماعي، وتحديات التعلم، والمكافآت. أظهرت نتائج التحليل وجود فرق في مخرجات التعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد تطبيق النموذج. ارتفع متوسط درجات المجموعة التجريبية من ٧٧,٨٠ إلى ٨٦,٨٧، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة الضابطة ٨٢,٢٥. وأظهرت نتائج اختبار الفرضية قيمة دلالة إحصائية قدرها ٠,٠٢٩ ($p < ٠,٠٥$)، مما يشير إلى فعالية نموذج دورة التعلم المُحَفَّز بالألعاب في تحسين إتقان الطالب للمفردات العربية. وإلى جانب تأثيره على مخرجات التعلم، ساهم تطبيق هذا النموذج أيضًا في زيادة تفاعل الطالب ومشاركتهم خلال الأنشطة التعليمية.

الكلمات المفتاحية: دورة التعلم المُحَفَّز بالألعاب؛ إتقان المفردات؛ مفردات اللغة العربية

Received: 01-06-2026	Revised: 08-06-2026	Accepted: 02-08-2026	Published: 04-08-2026
Citation (APA 7): Aulia, N. A., Taubah, M., & Rizal, H. S. (2026). Enhancing students' Arabic vocabulary mastery through gamified learning cycle: A quasi-experimental research. <i>El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab</i> , 15(2), 1–11. https://doi.org/10.24235/s3s5k268			

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan Islam, bahasa Arab memiliki peran penting karena digunakan sebagai sarana memahami sumber ajaran Islam, terutama Al-Qur'an dan Hadis. Penguasaan mufradat menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mahyudin et al., 2022). Meskipun demikian, kemampuan penguasaan mufradat siswa di madrasah masih menjadi tantangan tersendiri. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Arab di MTsN 2 Pasuruan menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami dan mempertahankan penguasaan mufradat, salah satunya karena pembelajaran masih berpusat pada guru melalui metode hafalan dan penjelasan satu arah sehingga siswa mudah bosan dan kurang termotivasi.

Salah satu pendekatan yang dinilai potensial untuk menjawab tantangan ini adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti sistem poin, kompetisi kelompok, tantangan belajar, dan penghargaan ke dalam konteks pembelajaran (Anifah et al., 2023). Integrasi elemen permainan tersebut diyakini mampu mendorong motivasi intrinsik siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menarik (M Mahbubi & Homaidi, 2025) dan telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Ni Daun Naimah et al., 2025). Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan unsur permainan dapat mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa (Sailer & Homner, 2020), membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri menggunakan bahasa yang dipelajari

([Rosidatun Nabila et al., 2023](#)). Oleh karena itu, penerapan gamifikasi layak dipertimbangkan sebagai strategi yang dapat mendukung motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab ([Lutfiyatun, 2021](#)).

Di samping pendekatan gamifikasi, pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivistik, salah satunya model Learning Cycle 5E ([Bybee, 2015](#)), juga banyak digunakan untuk mendukung peningkatan capaian belajar siswa. Setiap tahapan dalam model ini dirancang untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman belajar, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga berpartisipasi menemukan dan mengembangkan konsep pembelajaran secara mandiri maupun kolaboratif ([Lasaiba & Lasaiba, 2024](#)).

Dalam penelitian ini, model Gamified Learning Cycle dikembangkan melalui integrasi tahapan Learning Cycle 5E dengan unsur gamifikasi dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Setiap tahapan pembelajaran dipadukan dengan aktivitas berbasis permainan, seperti pemberian poin, tantangan kelompok, permainan edukatif, dan penghargaan, didukung media sederhana seperti “kertas pelangi” dan permainan “bisik berantai” ([Bybee, 2015](#); [Kapp, 2012](#)). Pada tahap engage, guru memberikan stimulus awal melalui tantangan sederhana untuk membangun perhatian dan motivasi siswa. Pada tahap explore dan elaborate, siswa mengikuti aktivitas kolaboratif seperti permainan “bisik berantai” serta penyusunan mufradat acak secara berkelompok. Pada tahap evaluate, siswa memperoleh poin dan penghargaan berdasarkan tingkat partisipasi serta keberhasilan menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dan menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa ([Mulyani, 2023](#)). Akan tetapi, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan media digital atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi ([Maulidiah, 2024](#)), yang belum sepenuhnya sesuai dengan situasi lembaga pendidikan yang masih memiliki keterbatasan fasilitas teknologi ([Najib, 2025](#)). Penelitian mengenai integrasi Learning Cycle 5E dengan pendekatan gamifikasi non-digital dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab pun masih relatif terbatas, khususnya pada jenjang madrasah tsanawiyah.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan penelitian (research gap) melalui penerapan model Gamified Learning Cycle berbasis media konvensional kreatif berupa “kertas pelangi” dan permainan “bisik berantai”. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menekankan gamifikasi digital, penelitian ini menawarkan pendekatan gamifikasi non-digital yang lebih sederhana, mudah diterapkan, dan tetap mampu membuat siswa lebih aktif, sehingga dinilai lebih relevan bagi madrasah dengan keterbatasan fasilitas teknologi namun tetap membutuhkan suasana belajar partisipatif ([Majid & Dudung Hamdun, 2025](#); [Mardiyah & Rofiq Sofa, 2025](#)). Penelitian ini difokuskan pada analisis efektivitas model Gamified Learning Cycle dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 2 Pasuruan, dan diharapkan menjadi salah satu rujukan dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di madrasah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui rancangan eksperimen semu (quasi-experimental) guna membandingkan capaian belajar antara dua kelompok yang mendapatkan perlakuan berbeda. Rancangan yang diterapkan adalah non-equivalent control group design, yakni penelitian yang melibatkan dua kelompok tanpa proses pengacakan subjek secara acak penuh ([Creswell, 2023](#)).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Pasuruan dengan total 58 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas. Kelas VIII B ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 30 siswa, sedangkan kelas VIII A berfungsi sebagai kelompok kontrol yang beranggotakan 28 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi penelitian ([Sugiyono, 2023](#)).

Materi yang diterapkan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini berupa mufradat bahasa Arab dengan tema profesi.

Pada tahap awal penelitian, pre-test diberikan kepada kedua kelompok sebagai upaya untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penguasaan mufradat bahasa Arab. Setelah itu, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model Gamified Learning Cycle, sedangkan pada kelompok kontrol, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional seperti biasa. Di akhir rangkaian pembelajaran, tes akhir (post-test) diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur perbedaan hasil belajar setelah perlakuan dilaksanakan. Penerapan model Gamified Learning Cycle dijalankan melalui integrasi tahapan Learning Cycle 5E dengan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar dirancang melalui aktivitas berbasis permainan seperti “bisik berantai”, penyusunan kata acak, deskripsi profesi, serta pemanfaatan media “kertas pelangi”. Selama pembelajaran, siswa juga memperoleh poin dan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes objektif pada pre-test dan post-test yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan mufradat bahasa Arab siswa. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi oleh guru bahasa Arab untuk memastikan kesesuaian materi dan kelayakan instrumen. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan statistik inferensial melalui tahapan pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test berbantuan SPSS 27, guna mengetahui signifikansi perbedaan capaian belajar antara kedua kelompok.

Proses validasi instrumen dilakukan melalui penilaian pakar (expert judgment) yang melibatkan guru bahasa Arab di MTsN 2 Pasuruan sebagai penimbang kesesuaian isi butir soal dengan materi mufradat tema profesi yang diajarkan. Setiap butir soal ditelaah dari segi kesesuaian indikator, tingkat kesulitan, serta kejelasan bahasa agar dapat dipahami siswa kelas VIII tanpa menimbulkan bias interpretasi. Masukan dari penimbang digunakan sebagai dasar revisi sebelum instrumen diujikan sebagai pre-test dan post-test kepada kedua kelompok penelitian. Prosedur pengambilan data juga memperhatikan aspek etika penelitian, yakni memperoleh izin resmi dari pihak madrasah serta menyampaikan tujuan penelitian kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan sebelum pelaksanaan perlakuan. Kerahasiaan identitas siswa dijaga dengan menyajikan data secara agregat pada tahap analisis dan pelaporan hasil, sehingga tidak ada informasi individual yang dapat diidentifikasi dalam artikel ini.

TEMUAN DAN DISKUSI

Bagian ini memaparkan hasil analisis data dan pembahasan terkait penerapan model Gamified Learning Cycle dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Proses analisis statistik dilakukan terhadap data hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian selanjutnya diinterpretasikan dengan mengacu pada teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

Temuan

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan model Gamified Learning Cycle. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 1, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan penguasaan mufradat yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Analisis tersebut diperoleh melalui pengolahan data nilai pre-test dan post-test siswa yang dilanjutkan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji effect size.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Kelas	Mean Pre-test	Mean Post-test	Std. Deviation
Eksperimen	77,80	86,87	7,076
Kontrol	77,32	82,25	6,028

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat dari 77,80 pada pre-test menjadi 86,87 pada post-test. Sementara itu, kelompok kontrol

mengalami peningkatan nilai dari 77,32 menjadi 82,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Uji tersebut digunakan untuk memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal sebelum dilakukan analisis parametrik. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic KS	df KS	Sig. KS	Statistic SW	df SW	Sig. SW
Pre-test eksperimen	,138	30	,153	,967	30	,464
Post-test eksperimen	,148	30	,091	,932	30	,054
Pre-test kontrol	,124	28	,200*	,932	28	,070
Post-test kontrol	,146	28	,132	,962	28	,397

Catatan: KS = Kolmogorov-Smirnov, SW = Shapiro-Wilk.

Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data penelitian menunjukkan nilai signifikansi di atas,05. Nilai signifikansi pada kelompok eksperimen masing-masing sebesar,464 untuk pre-test dan,054 untuk post-test, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar,070 untuk pre-test dan,397 untuk post-test. Dengan demikian, data penelitian dapat dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap berikutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Pengujian dilakukan menggunakan Levene Test. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Uji	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berdasarkan Mean	1,560	1	56	,217
Berdasarkan Median	1,574	1	56	,215
Berdasarkan Median dengan df tersesuaikan	1,574	1	55,714	,215
Berdasarkan trimmed mean	1,509	1	56	,224

Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji homogenitas sebesar,217 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, asumsi homogenitas data telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan independent sample t-test.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model Gamified Learning Cycle terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Penggunaan teknik analisis tersebut didasarkan pada hasil uji prasyarat yang mengindikasikan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi distribusi normal serta homogenitas varians. Interpretasi hasil pengujian mengacu pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada taraf kesalahan 5%. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Asumsi	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Variances sama (equal variances assumed)	1,560	,217	2,245	56	,029	3,910	1,742
Variances tidak sama (equal variances not assumed)	-	-	2,256	55,679	,028	3,910	1,733

Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar,029 atau lebih kecil dari,05. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Gamified Learning Cycle memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 2 Pasuruan.

Uji Effect Size

Uji effect size dilakukan untuk mengetahui tingkat pengaruh penerapan model Gamified Learning Cycle terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa. Analisis ini digunakan sebagai pelengkap uji hipotesis untuk melihat seberapa besar efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Besaran efek penerapan model pembelajaran diestimasi melalui perhitungan Cohen's d yang digunakan sebagai indikator kekuatan pengaruh perlakuan dengan kategori pengaruh rendah, sedang, dan tinggi. Adapun hasil uji effect size disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Effect Size

Indikator	Point Estimate	95% CI Lower	95% CI Upper
Cohen's d	,590	,061	1,114
Hedges' correction	,582	,060	1,099
Glass's delta	,640	,092	1,177

Nilai Cohen's d sebesar,59 yang diperoleh dari perhitungan tergolong dalam kategori efek sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwa model Gamified Learning Cycle memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab, meskipun masih terdapat ruang untuk optimalisasi lebih lanjut.

Diskusi

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, model Gamified Learning Cycle terbukti efektif dalam mendorong peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 2 Pasuruan. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan nilai post-test kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Pengintegrasian unsur permainan dalam proses pembelajaran mendorong peningkatan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Elemen gamifikasi berupa poin, tantangan kelompok, dan penghargaan terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami dan mengingat mufradat yang dipelajari. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat ([Kapp, 2012](#)) yang menjelaskan bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan menantang. Penelitian oleh ([Aris Triwahyu et al., 2024](#)) mengatakan bahwa penerapan elemen gamifikasi mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi pendekatan konstruktivistik dan elemen permainan dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta mendukung penguasaan mufradat siswa.

Penerapan model Learning Cycle 5E dalam penelitian ini turut mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap mufradat bahasa Arab. Melalui tahapan pembelajaran yang

sistematis, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran ([Bybee, 2015](#)).

Secara pedagogis, integrasi gamifikasi dan Learning Cycle 5E dalam penelitian ini tidak hanya memengaruhi hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model tersebut juga membantu siswa dalam memahami serta mempertahankan penguasaan mufradat karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan interaksi, pengulangan, dan pengalaman langsung ([Sailer & Homner, 2020](#)). Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan respons belajar yang lebih positif. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta partisipasi aktif ketika mengikuti permainan pembelajaran.

Model Gamified Learning Cycle dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran mufradat, karena menekankan aktivitas pengulangan mufradat, interaksi sosial, dan permainan komunikatif. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufradat membutuhkan latihan dan pengulangan secara bertahap agar siswa mampu memahami serta menggunakan mufradat secara aktif ([Holis Nafsah & Hamidah, 2024](#)). Melalui aktivitas permainan kelompok dan interaksi kolaboratif, siswa tidak hanya menghafal mufradat, tetapi juga terlibat langsung dalam penggunaan mufradat selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan mampu mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa ([Al-kaosari et al., 2025](#)).

Temuan ini juga menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar dan motivasi siswa ([Sholihah & Taubah, 2025](#)). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran dapat mendorong keterlibatan siswa yang lebih tinggi serta memperkuat interaksi selama kegiatan belajar ([Mulia et al., 2023](#)). Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam penerapan model Learning Cycle 5E berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab.

Selama kegiatan pembelajaran, peningkatan keterlibatan siswa terlihat pada saat pelaksanaan permainan “bisik berantai” dan penggunaan media “kertas pelangi” sebagai sarana pembelajaran mufradat. Siswa tampak lebih berani menjawab pertanyaan serta lebih terlibat dalam diskusi kelompok dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dapat memfasilitasi keikutsertaan siswa secara aktif sekaligus memperkaya pengalaman belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas pembelajaran berbasis permainan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak selalu harus berbasis teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ([Shofiyani et al., 2025](#)). Penggunaan media sederhana seperti “kertas pelangi” dan permainan “bisik berantai” tetap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dapat dilakukan melalui media sederhana yang disesuaikan dengan kondisi madrasah.

Ditinjau dari perspektif teoretis, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penguasaan mufradat bukan sekadar proses menghafal, melainkan proses konstruksi makna yang terbentuk melalui pengalaman belajar yang bermakna. Tahapan Learning Cycle 5E yang meliputi *engage*, *explore*, *explain*, *elaborate*, dan *evaluate* menyediakan kerangka bertahap yang memungkinkan siswa membangun pemahaman kosakata secara aktif, bukan menerimanya secara pasif dari penjelasan guru ([Bybee, 2015](#); [Lasaiba & Lasaiba, 2024](#)). Ketika kerangka konstruktivistik tersebut dipadukan dengan elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan, siswa memperoleh dorongan tambahan untuk terlibat secara berulang dengan kosakata target melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga proses pengulangan yang dibutuhkan dalam penguasaan mufradat ([Holis Nafsah & Hamidah, 2024](#)) berlangsung secara alami tanpa terasa membebani. Kajian meta-analisis oleh ([Li et al., 2023](#)) terhadap sejumlah penelitian gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan turut mengonfirmasi bahwa elemen permainan secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap capaian belajar maupun

keterlibatan peserta didik, sehingga hasil pada penelitian ini sejalan dengan pola yang lebih luas dalam literatur gamifikasi pendidikan.

Dari sisi pembelajaran bahasa, penguasaan mufradat erat kaitannya dengan frekuensi paparan dan pengulangan kosakata dalam konteks yang bermakna. Aktivitas permainan “bisik berantai” yang diterapkan pada tahap explore memberi siswa kesempatan mengulang pelafalan dan makna mufradat secara berulang dalam suasana kompetitif yang ringan, sementara media “kertas pelangi” memfasilitasi asosiasi visual antara kosakata dan maknanya. Mekanisme tersebut selaras dengan prinsip bahwa retensi kosakata bahasa asing meningkat ketika pembelajar memproses kata target melalui lebih dari satu jalur, baik verbal maupun visual, alih-alih hanya melalui hafalan tekstual satu arah. Pendekatan semacam ini juga relevan dengan temuan ([Ma, 2024](#)) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis siklus lima tahap mampu meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik melalui proses eksplorasi dan elaborasi bertahap, meskipun penelitian tersebut dilaksanakan pada konteks pembelajaran menulis bahasa Inggris. Kesamaan pola peningkatan pada dua konteks bahasa yang berbeda mengindikasikan bahwa kerangka Learning Cycle memiliki fleksibilitas untuk diterapkan pada berbagai keterampilan dan jenis bahasa, termasuk bahasa Arab sebagai bahasa asing di lingkungan madrasah.

Salah satu aspek yang membedakan penelitian ini dari sebagian besar literatur gamifikasi pembelajaran bahasa adalah pilihan untuk menggunakan media konvensional non-digital. Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai gamifikasi dalam pembelajaran kosakata memanfaatkan platform digital atau aplikasi berbasis teknologi. Sebagai misal, ([Yu, 2023](#)) melaporkan bahwa penerapan gamifikasi digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, dan kepuasan peserta didik. Pola peningkatan hasil belajar yang dilaporkan pada penelitian tersebut memiliki kemiripan arah dengan temuan pada penelitian ini, meskipun media yang digunakan sama sekali berbeda. Kemiripan pola ini mengindikasikan bahwa unsur inti gamifikasi, yaitu penyediaan tantangan, umpan balik, dan penghargaan yang mendorong motivasi intrinsik, dapat menghasilkan dampak yang sebanding baik ketika disampaikan melalui perangkat digital maupun melalui media sederhana seperti kertas dan permainan verbal. Dengan kata lain, efektivitas gamifikasi tampaknya lebih ditentukan oleh kualitas desain elemen permainan dan keselarasannya dengan tujuan pembelajaran, bukan semata-mata oleh ada atau tidaknya perangkat teknologi digital yang digunakan.

Temuan ini memiliki implikasi praktis yang cukup penting bagi guru bahasa Arab di madrasah, khususnya di lembaga pendidikan dengan keterbatasan sarana teknologi. Model Gamified Learning Cycle berbasis media konvensional seperti “kertas pelangi” dan permainan “bisik berantai” menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu membutuhkan investasi perangkat atau aplikasi digital yang mahal. Guru dapat mengadaptasi prinsip dasar dari model ini, yaitu memadukan tahapan eksplorasi aktif dengan elemen permainan sederhana, untuk diterapkan pada materi mufradat tema lain di luar tema profesi yang digunakan dalam penelitian ini. Replikasi model semacam ini relatif mudah dilakukan karena tidak memerlukan pelatihan teknis khusus terkait perangkat lunak, sehingga berpotensi diadopsi secara luas oleh guru dengan latar belakang kompetensi digital yang beragam. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan tetap bergantung pada kesiapan guru dalam merancang aktivitas permainan yang relevan dengan karakteristik materi serta kemampuan mengelola dinamika kelompok belajar agar partisipasi siswa tetap merata.

Dari sudut pandang motivasi belajar, peningkatan keterlibatan siswa yang teramati selama pelaksanaan pembelajaran mengindikasikan adanya penguatan terhadap dorongan intrinsik untuk belajar. Sistem poin dan penghargaan dalam model Gamified Learning Cycle tampaknya berfungsi bukan semata sebagai insentif eksternal, melainkan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang dirasakan lebih relevan dan menyenangkan oleh siswa, sebagaimana diuraikan ([Anifah et al., 2023](#)) mengenai peran elemen permainan dalam mendorong motivasi intrinsik pembelajar. Peningkatan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, yang teramati secara kualitatif selama proses pembelajaran, memperkuat gagasan bahwa suasana belajar yang kompetitif namun tetap suportif

dapat mengurangi kecemasan berbahasa yang kerap menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa asing. Dinamika ini sejalan dengan simpulan ([Sailer & Homner, 2020](#)) bahwa elemen permainan dalam pembelajaran berkontribusi terhadap aspek afektif peserta didik, tidak terbatas pada capaian kognitif semata.

Dari sisi metodologis, rancangan non-equivalent control group design yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan perbandingan capaian belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan penuh terhadap subjek penelitian, sebagaimana lazim terjadi pada penelitian pendidikan yang dilaksanakan pada kelas-kelas yang telah terbentuk secara alami di sekolah. Pendekatan ini memberikan keuntungan berupa kepraktisan pelaksanaan di lapangan, namun tetap membawa keterbatasan berupa kemungkinan adanya variabel luar yang tidak sepenuhnya terkendali, seperti perbedaan karakteristik awal antara kelas VIII A dan VIII B yang tidak diukur secara khusus di luar hasil pre-test. Pengujian normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan pada tahap awal analisis membantu memastikan bahwa kedua kelompok berangkat dari kondisi awal yang secara statistik tidak berbeda signifikan, sehingga memperkuat validitas internal perbandingan hasil belajar antar kelompok. Meskipun demikian, jumlah subjek yang terbatas pada satu sekolah membatasi generalisasi temuan pada populasi madrasah yang lebih luas dengan karakteristik demografis maupun sumber daya yang berbeda.

Penelitian ini belum sepenuhnya merepresentasikan efektivitas model Gamified Learning Cycle dalam pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh karena penerapan model hanya difokuskan pada materi mufradat tema profesi dengan jumlah subjek penelitian yang terbatas pada satu madrasah. Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran cenderung lebih berpengaruh terhadap aspek motivasi dan keterlibatan siswa dibandingkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sehingga belum dapat dipastikan apakah peningkatan penguasaan mufradat yang teramati turut berdampak pada kemampuan berbahasa yang lebih kompleks seperti kemampuan menyusun kalimat atau memahami wacana. Durasi penerapan perlakuan yang relatif singkat, yakni terbatas pada satu tema mufradat, juga membuka kemungkinan bahwa peningkatan hasil belajar yang teramati sebagian dipengaruhi oleh efek kebaruan (*novelty effect*) dari model pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya, alih-alih semata-mata karena keunggulan struktural model itu sendiri. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengkaji efektivitas model Gamified Learning Cycle terhadap kemampuan berpikir yang lebih kompleks serta retensi jangka panjang penguasaan mufradat setelah periode waktu tertentu berlalu.

Penelitian ini juga lebih menitikberatkan pada pengukuran kemampuan pemahaman siswa melalui nilai pre-test dan post-test yang bersifat kognitif. Aspek lain seperti motivasi belajar, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran memang teramati secara kualitatif oleh peneliti, tetapi belum dianalisis secara mendalam menggunakan instrumen terstandarisasi seperti kuesioner motivasi atau lembar observasi keterlibatan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melengkapi data kuantitatif hasil belajar dengan instrumen afektif semacam itu agar mekanisme peningkatan hasil belajar dapat dijelaskan secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat mempertimbangkan desain perbandingan langsung antara gamifikasi berbasis media digital dan non-digital pada materi mufradat yang sama, guna memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai kondisi di mana masing-masing pendekatan paling efektif diterapkan, mengingat kedua pendekatan tersebut sama-sama menunjukkan hasil positif dalam literatur namun jarang dibandingkan secara langsung dalam satu rancangan penelitian. Cakupan subjek yang lebih luas, meliputi beberapa madrasah dengan karakteristik berbeda, dan pengkajian pengaruh model Gamified Learning Cycle terhadap aspek kognitif maupun afektif secara bersamaan juga menjadi arah pengembangan yang relevan bagi penelitian selanjutnya.

Temuan penelitian ini juga relevan dikaitkan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah, bukan sekadar penguasaan konten secara pasif. Aktivitas kelompok dalam permainan “bisik berantai” dan penyusunan mufradat acak menuntut siswa untuk berkomunikasi, saling mengoreksi, dan bekerja sama menyelesaikan tantangan bersama, sehingga pembelajaran mufradat tidak berhenti pada aspek kebahasaan semata tetapi turut melatih keterampilan sosial siswa. Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan secara umum, sebagaimana dipetakan ([Aris Triwahyu et al.](#),

2024), menunjukkan kecenderungan pergeseran dari model pembelajaran yang berorientasi pada transfer informasi menuju model yang menekankan partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini menjadi salah satu ilustrasi konkret dari kecenderungan tersebut dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di madrasah, sekaligus menunjukkan bahwa pergeseran orientasi tersebut dapat diwujudkan tanpa harus bergantung pada infrastruktur digital yang mahal.

Dalam konteks kebijakan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini, yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa, model Gamified Learning Cycle menawarkan salah satu alternatif operasional yang dapat diadaptasi oleh guru bahasa Arab dalam merancang kegiatan belajar yang lebih variatif. Tahapan Learning Cycle 5E memberikan kerangka perencanaan pembelajaran yang sistematis, sementara elemen gamifikasi memberikan ruang kreativitas bagi guru untuk merancang aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan ketersediaan sumber daya di satuan pendidikan masing-masing. Implikasi ini menegaskan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran inovatif tidak semata bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan pada sejauh mana guru mampu merancang pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi program pelatihan dan pengembangan profesional guru bahasa Arab di lingkungan madrasah, khususnya dalam memperkenalkan strategi gamifikasi non-digital sebagai salah satu alternatif metode mengajar yang praktis dan terjangkau.

Bila dikaitkan kembali dengan kesenjangan penelitian (research gap) yang menjadi latar belakang penelitian ini, yakni terbatasnya kajian mengenai integrasi Learning Cycle 5E dengan pendekatan gamifikasi non-digital pada pembelajaran mufradat bahasa Arab di jenjang madrasah tsanawiyah, temuan yang diperoleh memberikan kontribusi empiris awal untuk mengisi kesenjangan tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi kedua pendekatan tersebut dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan secara statistik, sekaligus memperkaya pemahaman mengenai bagaimana gamifikasi dapat diwujudkan tanpa bergantung pada perangkat digital. Meskipun demikian, kontribusi ini masih bersifat awal dan terbatas pada satu konteks madrasah, sehingga diperlukan replikasi pada konteks yang lebih beragam untuk memperkuat generalisasi temuan. Sebagai penelitian rintisan pada topik ini, hasil yang diperoleh diharapkan dapat mendorong penelitian lanjutan yang lebih luas cakupannya, baik dari segi jumlah subjek, variasi materi mufradat, maupun keragaman latar belakang satuan pendidikan yang terlibat.

Peningkatan penguasaan mufradat yang teramati pada kelompok eksperimen juga dapat ditelaah melalui lensa beban kognitif (cognitive load) dalam pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran mufradat yang mengandalkan hafalan satu arah cenderung membebani memori kerja siswa karena kosakata baru diproses tanpa konteks maupun pengulangan yang bermakna, sehingga mudah terlupakan. Sebaliknya, tahapan Learning Cycle 5E yang memecah proses belajar menjadi tahap-tahap yang lebih kecil dan terstruktur, dipadukan dengan aktivitas permainan yang menyediakan konteks penggunaan kosakata secara langsung, berpotensi mengurangi beban kognitif tersebut karena siswa memproses kosakata target secara bertahap dan berulang dalam situasi yang bervariasi. Poin dan penghargaan dalam elemen gamifikasi turut berperan sebagai umpan balik segera (immediate feedback) yang membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap kosakata yang dipelajari, sehingga proses koreksi kesalahan dapat berlangsung lebih cepat dibandingkan pembelajaran konvensional yang umumnya memberikan umpan balik secara tertunda. Mekanisme umpan balik segera semacam ini konsisten dengan prinsip umum dalam desain gamifikasi pendidikan yang menekankan pentingnya siklus tantangan dan umpan balik yang cepat untuk menjaga motivasi belajar peserta didik tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran.

Sebagai catatan penutup pembahasan, penting untuk menegaskan bahwa keberhasilan model Gamified Learning Cycle dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesesuaian antara karakteristik materi ajar, yaitu mufradat tema profesi yang bersifat konkret dan mudah diasosiasikan dengan gambar maupun aktivitas permainan, dengan desain aktivitas gamifikasi yang diterapkan. Materi mufradat yang bersifat lebih abstrak, seperti kosakata terkait konsep emosi atau istilah keagamaan yang kompleks, berpotensi membutuhkan penyesuaian desain

aktivitas permainan agar tetap efektif. Oleh karena itu, generalisasi temuan penelitian ini terhadap seluruh jenis materi mufradat bahasa Arab perlu dilakukan secara hati-hati dan idealnya diuji lebih lanjut melalui penelitian pada tema kosakata yang lebih beragam. Catatan kehati-hatian ini tidak mengurangi kontribusi penelitian dalam menunjukkan bahwa gamifikasi non-digital berbasis Learning Cycle 5E merupakan pendekatan yang layak dipertimbangkan, tetapi mengingatkan bahwa penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan konteks pembelajaran yang dihadapi guru di lapangan.

Aspek lain yang relevan didiskusikan adalah peran interaksi sosial dalam mendukung penguasaan mufradat melalui model Gamified Learning Cycle. Aktivitas kelompok pada tahap explore dan elaborate menempatkan siswa dalam posisi saling bergantung satu sama lain untuk menyelesaikan tantangan permainan, misalnya ketika satu siswa harus menyampaikan pesan yang mengandung mufradat target kepada rekan sekelompoknya dalam permainan “bisik berantai”. Struktur aktivitas semacam ini menuntut setiap anggota kelompok untuk memahami serta melafalkan mufradat dengan tepat agar pesan tersampaikan dengan benar, sehingga secara tidak langsung menciptakan tekanan sosial yang positif untuk terlibat aktif dan memperhatikan kosakata yang sedang dipelajari. Interaksi semacam ini sejalan dengan gagasan bahwa pembelajaran bahasa berlangsung optimal ketika peserta didik memiliki kesempatan menggunakan bahasa target dalam konteks komunikasi yang otentik, sekalipun berlangsung dalam skala kelas dan bersifat simulatif. Pengalaman berulang dalam menggunakan mufradat secara lisan melalui permainan kelompok juga berpotensi memberikan kontribusi tidak langsung terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Arab, meskipun aspek ini belum diukur secara khusus melalui instrumen tersendiri dalam penelitian ini dan sebaiknya menjadi perhatian pada penelitian selanjutnya yang berfokus pada keterampilan berbicara.

Ditinjau dari perspektif manajemen kelas, penerapan model Gamified Learning Cycle juga menuntut kesiapan guru dalam mengelola waktu dan dinamika kelompok agar tahapan permainan berjalan efektif tanpa mengorbankan capaian target pembelajaran. Tahapan engage yang terlalu singkat berisiko membuat siswa belum sepenuhnya memahami aturan permainan sebelum memasuki tahap explore, sementara alokasi waktu yang berlebihan pada aktivitas permainan berpotensi mengurangi waktu yang tersedia untuk tahap elaborate dan evaluate yang juga penting bagi konsolidasi pemahaman. Pengalaman pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model sangat bergantung pada perencanaan alokasi waktu yang matang untuk setiap tahapan Learning Cycle, termasuk antisipasi terhadap variasi kecepatan belajar antar kelompok siswa. Pertimbangan praktis semacam ini penting untuk disampaikan kepada guru yang berminat mengadopsi model serupa, agar penerapan di kelas lain tidak sekadar meniru aktivitas permainan yang digunakan tetapi juga memperhatikan aspek perencanaan dan pengelolaan waktu pembelajaran secara menyeluruh.

Perbandingan lintas jenjang pendidikan juga menarik untuk dicermati. Sebagian besar penelitian gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab yang telah dibahas sebelumnya, seperti (Al-kaosari et al., 2025) dan (Sholihah & Taubah, 2025), dilaksanakan pada jenjang madrasah tsanawiyah dengan karakteristik peserta didik usia remaja awal yang umumnya masih menyukai unsur permainan dalam proses belajar. Karakteristik perkembangan usia tersebut memberi konteks penting terhadap efektivitas model Gamified Learning Cycle yang diperoleh dalam penelitian ini, karena elemen permainan dan kompetisi kelompok kemungkinan besar beresonansi lebih kuat pada kelompok usia remaja awal dibandingkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penerapan model serupa pada jenjang madrasah aliyah atau perguruan tinggi perlu mempertimbangkan penyesuaian bentuk elemen gamifikasi agar tetap relevan dengan preferensi dan kematangan kognitif peserta didik pada jenjang tersebut, alih-alih menerapkan format permainan yang identik tanpa modifikasi.

Sebagai pelengkap pembahasan mengenai keterbatasan penelitian, perlu pula dicatat bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan model Gamified Learning Cycle turut memengaruhi hasil yang diperoleh, meskipun faktor ini tidak dikendalikan secara terpisah dalam desain penelitian. Gaya fasilitasi, kemampuan guru membangun antusiasme siswa, serta konsistensi penerapan aturan permainan berpotensi menjadi variabel yang turut memengaruhi keberhasilan penerapan model di kelas eksperimen. Dengan kata lain, efektivitas model Gamified

Learning Cycle yang teramati dalam penelitian ini kemungkinan merupakan hasil interaksi antara struktur model itu sendiri dan kualitas implementasinya oleh guru yang bersangkutan, bukan semata-mata atribut yang melekat pada model secara independen dari konteks pelaksanaannya. Implikasinya, replikasi model pada konteks lain sebaiknya turut memperhatikan kesiapan dan pelatihan guru sebagai bagian tidak terpisahkan dari keberhasilan penerapan, bukan sekadar mengadopsi rangkaian aktivitas permainan yang telah dirancang dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, sintesis temuan dan pembahasan di atas menegaskan bahwa model Gamified Learning Cycle berbasis media konvensional layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran mufradat bahasa Arab yang efektif sekaligus aplikatif bagi madrasah dengan keterbatasan fasilitas teknologi. Dengan mempertimbangkan seluruh catatan mengenai keterbatasan metodologis, cakupan subjek, dan aspek yang belum terukur secara kuantitatif, model ini tetap berpotensi digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif di madrasah, khususnya pada lembaga pendidikan dengan keterbatasan fasilitas teknologi digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model Gamified Learning Cycle berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 2 Pasuruan. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai post-test kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi tahapan Learning Cycle dengan unsur gamifikasi mampu membantu siswa lebih aktif dan mudah memahami mufradat bahasa Arab. Penerapan aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti “bisik berantai”, penyusunan kata acak, serta penggunaan media “kertas pelangi” juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menghafal mufradat, tetapi juga terlibat secara langsung dalam penggunaan kosakata selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi non-digital dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mudah diterapkan di madrasah tanpa harus bergantung pada fasilitas teknologi digital. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek penelitian dan cakupan materi yang digunakan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan model Gamified Learning Cycle pada materi serta keterampilan bahasa Arab lainnya dengan cakupan penelitian yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MTsN 2 Pasuruan atas dukungan dan kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pembimbing, validator ahli, serta seluruh pihak yang telah memberikan arahan, masukan, dan bantuan dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-kaosari, M., Komalasari, R., & Maujud, F. (2025). Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 69–79. <https://doi.org/10.69896/modeling.v12i4.3053>
- Anifah, S., Rizal, H. S., & Hasyim, M. (2023). Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ajilatu Dawwarah Al-Mufradat untuk Meningkatkan Hafalan Mufradat Siswa Madrasah Tsanawiyah Mambaus Sholihin Gresik. *Impressive: Journal of Education*, 1(4), 180–187. <https://doi.org/10.61502/ijoe.v1i4.56>
- Aris Triwahyu, F., Aris, S., & Yerry, S. (2024). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Bybee, R. W. (2015). *The BSCS 5E instructional model: Creating teachable moments*. NSTA Press.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Holis Nafsah, N., & Hamidah, K. (2024). Implementasi Metode Permainan Susun Kata Dan Susun Kalimat (Sukasuka) Untuk Meningkatkan Penguasaan. *Arabic of Language and Linguistics Education*, 2(2), 83–95. <https://doi.org/10.52491/alle.v2i2.117>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. J. Willey & Soon.
- Lasaiba, M. A., & Lasaiba, D. (2024). Enhancing Academic Achievement Through the Application of the 5E Learning Cycle Model. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21154/insecta.v5i1.8518>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 117–128. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534>
- M Mahbubi, & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Ma, X. (2024). An investigation of the effectiveness of the ‘5E’ teaching model in practical English writing. *Journal of Educational Research and Policies*, 6(7), 120–126. [https://doi.org/10.53469/jerp.2024.06\(07\).25](https://doi.org/10.53469/jerp.2024.06(07).25)
- Mahyudin, E., Gusiar, A. N., Wahab, M. A., Albantani, A. M., & Maulana, T. (2022). E-Learning dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 1(1), 49–64. <https://doi.org/10.15408/kjar.v1i1.25300>
- Majid, R. F., & Dudung Hamdun. (2025). Pembelajaran Mufradat Melalui Media Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di MTsN 2 Magetan. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.14421/mahira.2024.22.01>
- Mardiyah, A., & Rofiq Sofa, A. (2025). Strategi Pengembangan Mufradat Bahasa Arab dalam Pembelajaran Kontemporer. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2). <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1605>
- Maulidiah, B. N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 560–582. <https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582>
- Mulia, H. G., Nurlaila, I., Afifah, Nufal, M., & Syamsuddin Ali, A. W. (2023). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab. *Journal Pendidikan*, 2(1), 65–71. <https://publishing.oppsi.or.id/index.php/SN/article/view/31/26>
- Mulyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan keterlibatan siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Najib, A. F. R. (2025). Integrasi Game Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Efektivitas, Tantangan, Dan Strategi Implementasi. *EduTech*, 24(2), 774–787. <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>
- Ni Daun Naimah, Imam Muhijuddin Tibyan, Rafi Afif Khayruzaki, & Farah Najwa Maulina. (2025). Efektivitas Penerapan Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 2 Boyolali Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 3(1), 98–110. <https://doi.org/10.62017/jppi.v3i1.5847>
- Rosidatun Nabila, D., Taubah, M., & Syaiful Rizal, H. (2023). Efektivitas Jigsaw Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat: Studi Eksperimen di MTs. *Darut Taqwa 02. Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2). <https://doi.org/10.36915/la.v6i1.427>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning: a Meta-analysis*. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

- Shofiyani, A., Mahliatussikah, H., Yasin, M., & Barry, F. (2025). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah. *Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(2), 638–650. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i2.8692>
- Sholihah, A., & Taubah, M. (2025). Pengembangan Media Gamifikasi Jumanji Bahasa Arab (JABAR) Berbasis Kosa Kata Siswa VII C MTs Walisongo Pasuruan. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(4), 1858–1866. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v11i4.1550
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yu, Z. (2023). Learning outcomes, motivation, and satisfaction in gamified English vocabulary learning. *SAGE Open*, 13(2). <https://doi.org/10.1177/21582440231158332>