

PENGEMBANGAN GAMIFIED LEARNING: SOLUSI MENGATASI DEMOTIVASI DAN MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) MAHASISWA DALAM ILMU SHOROF

Abdul Ghofur

Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

corresponding author : abdulghofurpba@gmail.com

Siti Durotun Naseha

Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

sitinaseha@unhasy.ac.id

Sri Widoyoningrum

Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

sriwidoyoningrum@unhasy.ac.id

Article History

Submitted: 26 Sept 2024; **Revised:** 26 Feb 2025; **Accepted:** 27 Feb 2025

DOI 10.20414/tsaqafah.v24i1.11375

Abstract

This research aims to develop gamified learning as a solution to overcome demotivation and enhance higher-order thinking skills (HOTS) among students in learning Ilmu Shorof, one of the branches of linguistics that is often considered difficult and boring. Gamification introduces game elements that can boost students' motivation, engagement, and critical thinking skills. This study employs a Research and Development (R&D) method using the ASSURE model, which includes six steps: learner analysis, objective formulation, method and media selection, media utilization, learner participation, and evaluation and revision. The developed product was validated by subject matter, media, and language experts. The trial subjects consisted of 50 Arabic Language Education (PBA) students from Hasyim Asy'ari University, with a questionnaire used to measure students' perceptions of the product, particularly in terms of increasing motivation and HOTS. The study resulted in a web-based software called "الصرف الميسر" (Easy Learning of Ilmu Shorof). The product evaluation was based on three main aspects: content, media, and language, with an average score of 93.2, meeting the criteria of "excellent." The questionnaire validity test showed that all items had an r-value greater than the r-table (0.284), indicating they were valid. The reliability test revealed Cronbach's Alpha values above 0.8, indicating "high reliability." The final results confirm that this application significantly improves motivation, HOTS, and ease of use, in line with the development objectives.

Keywords: *gamified learning; motivation; HOTS; sharf*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan gamified learning sebagai solusi untuk mengatasi demotivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mahasiswa dalam mempelajari Ilmu Shorof, salah satu cabang linguistik yang sering dianggap sulit dan membosankan. Gamifikasi menghadirkan elemen permainan yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ASSURE, yang mencakup enam langkah: analisis peserta didik, perumusan tujuan, pemilihan metode dan media, pemanfaatan media, partisipasi peserta didik, serta evaluasi dan revisi. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Subjek uji coba terdiri dari 50 mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Universitas Hasyim Asy'ari, dengan instrumen kuisioner yang digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap produk, terutama dalam hal peningkatan motivasi dan kemampuan HOTS. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah perangkat lunak berbasis web bernama "**الصرف الميسر**" (Mudah Belajar Ilmu Shorof). Penilaian produk berdasarkan tiga aspek utama materi, media, dan bahasa dengan rata-rata skor 93,2, yang memenuhi kriteria "sangat baik". Uji validitas kuisioner memperlihatkan bahwa seluruh item memiliki r-value lebih besar dari r-table (0,284), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,8, yang mengindikasikan "Sangat Reliabel". Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi ini secara signifikan meningkatkan motivasi, kemampuan HOTS, serta kemudahan penggunaan, sesuai dengan tujuan pengembangan.

Kata-kata kunci : *gamifikasi learning; motivasi; HOTS; ilmu shorof*

1. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu komponen utama bahasa Arab, ilmu shorof berperan penting dalam membangun landasan yang kokoh pada penguasaan bahasa secara keseluruhan. Shorof membantu dalam memahami struktur kalimat dan makna kata (Hashim, 2022; Naseha & Muassomah, 2018) Misalnya, memahami perubahan kata كَتَبَ (Sudah menulis) menjadi كِتَابٌ (buku/tulisan), كَاتِبٌ (Penulis) memerlukan pengetahuan tentang ilmu shorof. Tidak hanya itu, memahami ilmu shorof dapat mengembangkan kemampuan analitis dalam mengenali pola-pola kebahasaan yang rumit, bahkan kemampuan membaca sejak dini dipengaruhi oleh komposisi morfologis yang dimiliki (Akiki, 2020). Melalui penguasaan ilmu shorof, mahasiswa mampu memahami perubahan bentuk kata yang terjadi dalam berbagai konteks, baik dalam teks klasik maupun modern, sehingga mereka dapat menginterpretasikan makna dengan lebih akurat (Millah & Ruswatie, 2024).

Namun, beberapa tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa arab, khususnya ilmu shorof masih ditemukan. Pertama, Metode pembelajaran tradisional yang monoton dan kurang interaktif (Mawaddah, 2022a). Kedua, Materi yang kompleks dan penuh dengan aturan seperti perubahan kata dan makna (Yunisa, 2022). Ketiga, Kurangnya keterlibatan dan pengalaman belajar yang menarik (Pratama et al., 2022) , Hal ini dipertegas (Wahab, 2014) yang menyatakan bahwa kurangnya minat dan motivasi belajar merupakan tantangan utama dalam pengembangan



pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitiannya ia memaparkan bahwa kurangnya minat menjadi faktor utama (100%), diikuti oleh kurangnya pengalaman belajar bahasa Arab (87%), kompleksitas materi (83%), pemahaman yang rendah (57%), dan lingkungan kelas yang kurang kondusif (50%). Hal ini juga berkontribusi pada persepsi bahwa ilmu shorof adalah materi yang sulit dan membosankan, yang pada akhirnya menyebabkan demotivasi mahasiswa dalam mempelajarinya (Novita, 2022; Syukur, 2023), Akibatnya, kemampuan berpikir kritis mahasiswa terhadap materi ini menjadi terbatas, yang berujung pada keterlibatan rendah dalam proses pembelajaran dan rendahnya prestasi dalam keterampilan berbahasa.

Masalah demotivasi dalam pembelajaran ilmu Shorof menjadi semakin krusial, terutama karena metode pengajaran tradisional yang selama ini digunakan belum mampu secara efektif mengatasi permasalahan ini. Pendekatan pembelajaran Shorof tradisional meskipun memiliki nilai dan manfaatnya sendiri, terkadang dirasa kurang menarik dan menantang bagi mahasiswa (Mawaddah, 2022b). Hal ini dapat menyebabkan menurunnya motivasi dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep Shorof yang kompleks. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan solusi inovatif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran (Rizki et al., 2023) , Demotivasi ini jika dibiarkan dapat berdampak negatif pada hasil belajar dan keterlibatan mahasiswa, serta menghambat pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat diperlukan dalam studi bahasa arab.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada peserta didik .Hal ini bertujuan agar mereka mampu berpikir kritis, analitis, kreatif, dan inovatif dalam rangka mewujudkan generasi pelajar yang cerdas dan mampu menghadapi tantangan abad ke-21 serta mengembangkan karakter , kompetensi, dan literasi peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mampu memahami konsep dasar ilmu pengetahuan tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata (Hanipah, 2023; Wahyudiono, 2023).

Pada Era Society 5.0, pesatnya perkembangan teknologi memungkinkan teknologi menjadi perantara dalam pembelajaran (Widoyoningrum et al., 2023), Hadirnya perkembangan teknologi dalam pendidikan yang sedemikian cepat telah memunculkan banyak inovasi, salah satunya berkaitan dengan hal media pembelajaran elektronik yang diaplikasikan dalam model pembelajaran berbasis internet. Pendidikan modern saat ini terus berkembang dengan integrasi teknologi dan inovasi pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa.

Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian adalah gamified learning, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan

pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode ini telah diterapkan di berbagai disiplin ilmu dengan hasil yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa dan motivasi belajar. Di sinilah peran gamifikasi dalam pembelajaran Shorof. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar (Srimuliyani, 2023). Dalam konteks Shorof, gamifikasi dapat menghadirkan elemen permainan yang menarik dan menantang, seperti poin, level, papan peringkat, dan hadiah, yang dapat meningkatkan semangat belajar dan berpikir kritis mahasiswa, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan dan mengkaji efektivitas penerapan Pengembangan gamified learning dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan HOTS mahasiswa dalam memahami Ilmu Shorof, karena hasil penelitian HOTS pada beberapa Lembaga Pendidikan mulai dari Pendidikan dasar sampai tinggi masih tergolong lemah (Ichsan et al., 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pendekatan gamified learning yang dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dan mengukur efektivitas HOTS mahasiswa dalam mempelajari ilmu Shorof. Urgensi penelitian ini adalah tersedianya produk Pendidikan berbasis digital, yaitu gamified learning yang akan sangat menarik dan mudah dimanfaatkan oleh dosen atau mahasiswa dimanapun dan kapanpun, sehingga pembelajaran lebih fleksibel, terukur, menarik dan tidak lagi menggunakan cara tradisional yang hanya terfokus pada buku cetak. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, memahami konsep dan menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji penerapan gamified learning dalam pendidikan, masih terdapat celah dalam literatur yang secara spesifik meneliti penerapan metode ini dalam ilmu Shorof, terutama dalam konteks peningkatan HOTS. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada aspek-aspek umum gamifikasi tanpa mengintegrasikan kebutuhan khusus dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya ilmu Shorof. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan pendekatan gamified learning yang spesifik untuk ilmu Shorof, yang diharapkan mampu memberikan solusi terhadap masalah demotivasi dan sekaligus meningkatkan HOTS mahasiswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap metode pengajaran ilmu Shorof, dengan dampak yang lebih luas pada pendidikan bahasa Arab di tingkat global. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi akademisi dan praktisi pendidikan dalam upaya mereka untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa.



2. LANDASAN TEORI

A. Motivasi dalam Pendidikan

Motivasi adalah faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, motivasi intrinsik dan ekstrinsik memiliki peran penting dalam memengaruhi keinginan dan kesungguhan mahasiswa dalam belajar (Field, Hoffman & Posch dalam Mamahit & Situmorang, 2017). Gamified learning menyediakan elemen-elemen yang dapat memicu motivasi intrinsik melalui fitur seperti tantangan, penghargaan, dan pencapaian (reward system). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar (Alkhawaldeh, 2024; Bahar & Angriawan, 2023; Komariyah et al., 2024; ROHMATIN, 2023; Srimuliyani, 2023; Waluyo, 2023; Yu, 2023)

B. Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Bahar & Angriawan, 2023; Komariyah et al., 2024; Yu, 2023). Dalam pendidikan, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan memotivasi mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Elemen-elemen permainan seperti leaderboard, badges, dan rewards dapat meningkatkan interaksi dan motivasi mahasiswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa. Gamified learning juga mampu merancang lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif mahasiswa secara berkelanjutan, memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efisien (Aris Triwahyu Febriansah et al., 2024)

C. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup keterampilan analisis, evaluasi, dan penciptaan, yang menuntut mahasiswa untuk melampaui hafalan dan memahami konsep secara mendalam. Taxonomy Bloom menempatkan HOTS di puncak hierarki kognitif, yang terdiri dari analisis, evaluasi, dan kreasi (Sani, 2019). Gamified learning dirancang untuk menantang mahasiswa dalam memecahkan masalah kompleks dan memotivasi mereka untuk berpikir kritis melalui simulasi dan permainan berbasis skenario (Srimuliyani, 2023). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Shorof, HOTS dapat diterapkan untuk memahami struktur bahasa Arab secara lebih mendalam, menganalisis pola morfologi, dan membuat generalisasi tentang aturan gramatika.

D. Pembelajaran Bahasa Berbasis Teknologi

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa, khususnya dengan penggunaan game, telah mendapatkan perhatian besar dalam dekade terakhir. Teknologi dapat mempercepat proses

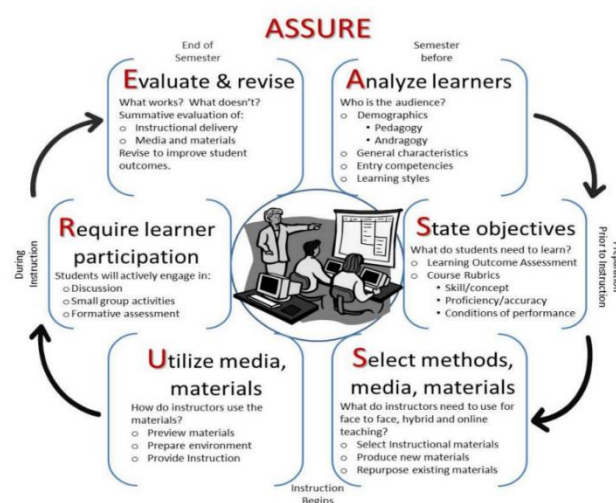
pembelajaran bahasa melalui media interaktif yang memotivasi mahasiswa (Ghofur & Riski, 2024). Penerapan teknologi gamified learning dalam pengajaran Ilmu Shorof memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih dinamis, kolaboratif, dan kontekstual. Ini sesuai dengan teori Konstruktisme oleh vygotsky , di mana mahasiswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi sosial dan penggunaan alat-alat kognitif (Wibowo, 2020) yang disediakan dalam lingkungan berbasis teknologi.

E. Demotivasi dalam Pembelajaran Bahasa

Demotivasi sering kali menjadi hambatan utama dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Shorof. Demotivasi dapat menjadi faktor yang mengurangi atau menghentikan keinginan individu untuk belajar (Syukur, 2023). Dalam konteks ini, gamified learning berfungsi sebagai alat untuk mengatasi demotivasi dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Game-based learning mampu mengatasi kebosanan dan rasa jenuh dengan menyajikan aktivitas belajar yang bervariasi dan kompetitif, yang terbukti dapat meningkatkan ketekunan mahasiswa dalam belajar (Bahar & Angriawan, 2023; Syukur, 2023; Wahyudiono, 2023; Yu, 2023).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan produk baru berupa software berbasis web untuk pembelajaran ilmu Shorof yang gamified. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ASSURE, yang terdiri dari enam langkah utama: (1) Analyze Learners, (2) State Standards and Objectives, (3) Select Strategies, Technology, Media, and Materials, (4) Utilize Technology, Media, and Materials, (5) Require Learner Participation, dan (6) Evaluate and Revise.



Gambar 1. Langkah Langkah model ASSURE

Penelitian ini melibatkan 50 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang sebagai responden. Mahasiswa yang terlibat merupakan peserta mata kuliah Ilmu Shorof yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar yang belum maksimal. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh para ahli (ahli materi, media, dan bahasa) serta mahasiswa. Para ahli mengevaluasi kualitas gamified learning yang dikembangkan, sementara mahasiswa menilai pengalaman belajar mereka menggunakan produk tersebut. Data dikumpulkan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah penerapan gamified learning, untuk mengukur dampak terhadap motivasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama: 1) Tahap Analisis dan Perancangan: Melakukan analisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran serta menetapkan tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan indikator yang ingin dicapai. Pada tahap ini juga, dilakukan pemilihan media, strategi, dan materi yang relevan dengan konteks pembelajaran. 2) Tahap Pengembangan dan Implementasi: Merancang dan mengembangkan software berbasis web yang mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti poin, level, dan tantangan yang meningkatkan motivasi mahasiswa. Setelah itu, dilakukan uji coba internal terhadap produk oleh tim peneliti. 3) Tahap Evaluasi dan Revisi: Uji coba eksternal dilakukan dengan melibatkan para ahli (ahli materi, media, dan bahasa) serta mahasiswa. Data dari uji coba dianalisis, dan hasilnya digunakan untuk menyempurnakan produk.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket yang dirancang khusus untuk kelompok responden utama: para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta mahasiswa yang menjadi subjek penelitian. Instrumen penilaian ini mencakup berbagai aspek seperti keakuratan materi, keefektifan media, dan ketepatan bahasa, dengan indikator yang telah ditetapkan dalam kisi-kisi angket.

Data yang diperoleh dari angket Ahli dianalisis menggunakan skala Likert dengan lima kriteria penilaian, yaitu sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik. Analisis dilakukan secara kuantitatif untuk menghitung skor kelayakan produk, serta secara kualitatif untuk mengumpulkan masukan dan saran dari responden yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan produk. Berikut ini penjelasan terkait skor data berdasarkan skala likert:

Tabel 1. Kriteria validitas data (Sugiyono, 2017)

Skor	Nilai	Kriteria
5	81% - 100%	Sangat baik
4	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
2	21% - 40%	Tidak baik
1	0% - 20%	Sangat tidak baik

Dari skala penilaian tersebut, data dianggap valid apabila perolehan validasi dari para ahli dan peserta didik mencapai derajat penilaian skor 3 dengan kriteria (cukup).

Selanjutnya, untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap produk ini, peneliti menggunakan Instrumen kuisioner yang terdiri dari 12 butir soal yang mencakup empat aspek, yaitu motivasi dan keterlibatan, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), kemudahan penggunaan dan keefektifan, serta kualitas desain dan interaksi. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuisioner kepada mahasiswa setelah mereka menggunakan produk gamified learning.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson product-moment untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuisioner valid, dengan nilai r -value yang dibandingkan dengan r -tabel sebesar 0,284. Sementara itu, reliabilitas instrumen diukur dengan menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal kuisioner. Skala reliabilitas Cronbach Alpha dikelompokkan ke dalam lima kategori dengan rentang yang sama. Interpretasi ukuran kemantapan alpha dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Cronbach Alpha menurut Suharsimi Arikunto (Suharsimi, 2006)

No	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
1	0,00 hingga 0,20	Kurang Reliabel
2	0,21 hingga 0,40	Agak Reliabel
3	0,41 hingga 0,60	Cukup Reliabel
4	0,61 hingga 0,80	Reliabel
5	0,81 hingga 1,00	Sangat Reliabel

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi standar ilmiah. Data dari hasil uji coba dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai persepsi mahasiswa terhadap gamified learning yang dikembangkan.

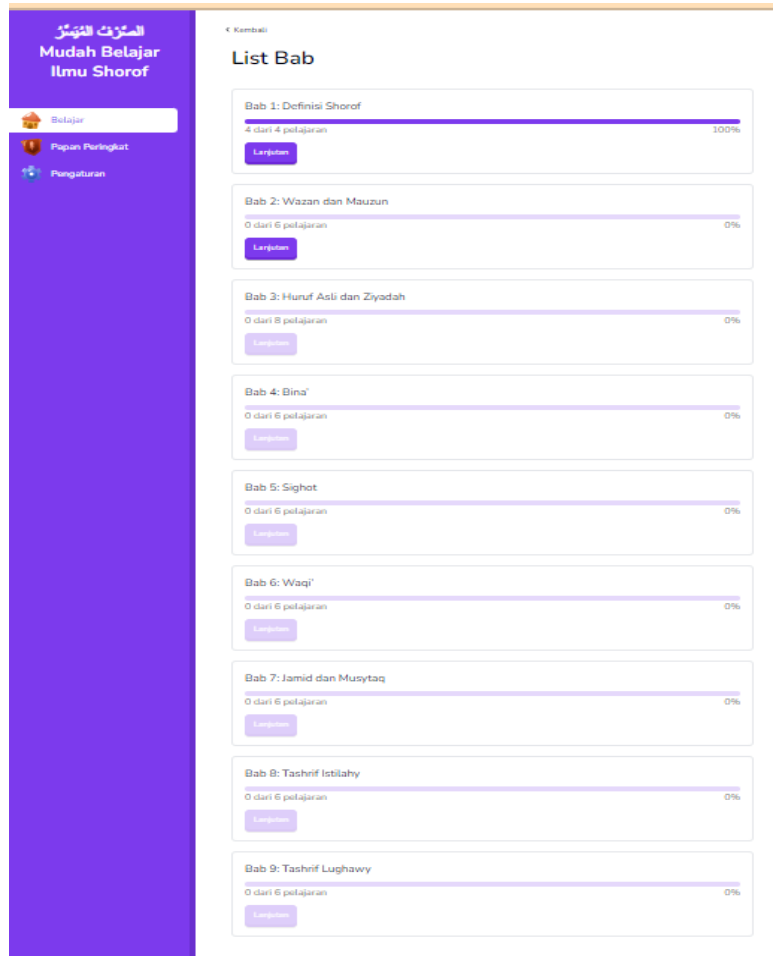
4. PEMBAHASAN

A. Pengembangan Bahasa Arab Berbasis Gamified Learning

Berdasarkan hasil survei yang melibatkan 50 mahasiswa mengenai kendala dalam mempelajari ilmu shorof, ditemukan bahwa 31 mahasiswa (62%) dari responden mengidentifikasi materi yang sulit dipahami sebagai kendala utama. Selain itu, 26 mahasiswa (52%) menganggap kurangnya aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari sebagai hambatan utama, Kendala lain yang dilaporkan adalah metode pengajaran yang kurang menarik, yang disoroti oleh 14 mahasiswa (28%) responden. Selanjutnya, 13 mahasiswa (26%) mencatat keterbatasan sumber belajar sebagai faktor penghambat, 2 mahasiswa (4%) responden menyebutkan kurangnya dukungan dari dosen sebagai kendala, Dan terakhir , 4 Mahasiswa (8%) melaporkan kendala lainnya, seperti masalah personal dan teknis dalam ilmu shorof.

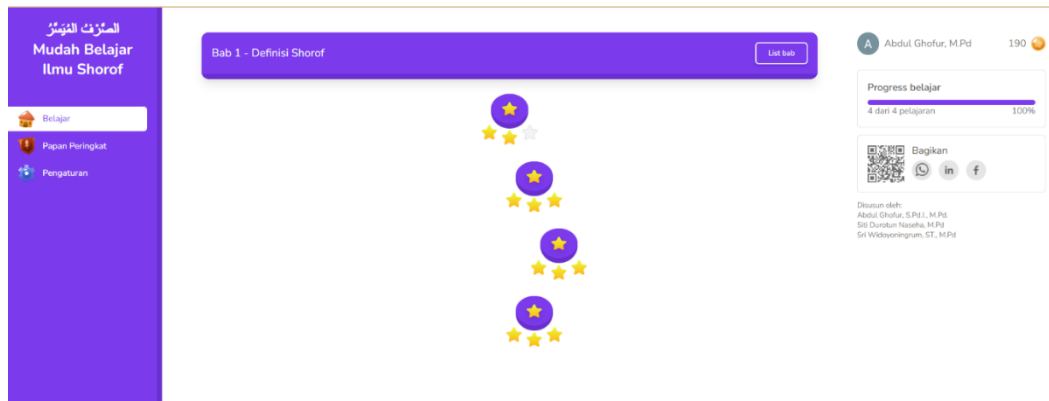
Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif dalam mengajar ilmu shorof, Pembelajaran yang relevan dan signifikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan elemen-elemen praktis yang langsung berkaitan dengan kebutuhan mahasiswa, seperti aplikasi shorof dalam situasi komunikasi sehari-hari. Hasil penelitian ini memunculkan potensi modifikasi teori yang ada, penelitian ini juga mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pengajaran shorof dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Dalam rangka menjawab tantangan kompleksitas materi dan kurangnya aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, peneliti akan menyederhanakan materi ilmu shorof dengan fokus pada pengenalan materi-materi dasar yang lebih mudah dipahami oleh mahasiswa, serta mengintegrasikan materi shorof dalam praktik sehari-hari, sehingga mahasiswa dapat melihat relevansi dan manfaat langsung dari pembelajaran tersebut dalam kehidupan mereka, Materi berisi 9 bab, yaitu : BAB I PENGANTAR ILMU SHOROF, dengan subbab : Definisi Shorof dan Tashrif, Ruang Lingkup Kajian Ilmu Shorof, Faidah Belajar Ilmu Shorof dan Penggagas Ilmu Shorof; BAB II WAZAN DAN MAUZUN, dengan subbab : Definisi Wazan, Definisi Mauzun, Fungsi Wazan & Mauzun dan Cara Membentuk Wazan, BAB III HURUF ASLI DAN ZIYADAH, dengan subbab : Definisi Huruf Asli & Ziyadah dan Macam macam Huruf Ziyadah dan Faidahnya, BAB IV BINA', dengan subbab : Definisi Bina' dan Macam Macam Bina' dan Contohnya, BAB V SIGHAT, dengan subbab : Definisi Sighat, Macam macam Sighat dan contohnya, BAB VI WAQI', dengan subbab : Definisi Waqi', Macam macam Waqi' dan contohnya, BAB VII ISIM JAMID DAN MUSYTAQ, dengan subbab : Definisi Isim Jamid dan Musytaq, Contoh Isim Jamid dan Musytaq, BAB VIII TASHRIF ISTILAH, dengan subbab : Pembagian tashrif istilahi, Tsulasi Mujarrad, Tsulasi Mazid, Ruba'I Mujarrad dan Ruba'I Mazid, BAB IX TASHRIF LUGHAWI, dengan subbab : Qiyas Lughawi Fi'il Madhi, Qiyas Lughawi Fi'il Mudhore', Qiyas Lughawi Masdar, Qiyas Lughawi Isim Fa'il, Qiyas Lughawi Isim Ma'ful dan Qiyas Lughawi Fi'il Amar.



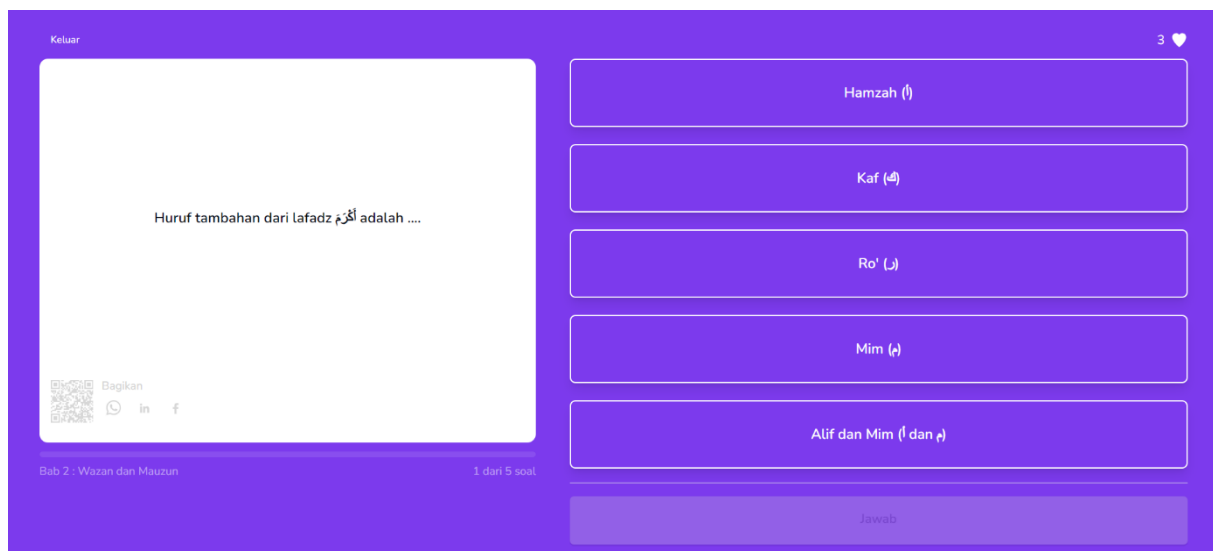
Gambar 2. List BAB Aplikasi Gamified Learning “ Mudah Belajar Shorof”.

Produk pengembangan pembelajaran gamified Learning berbasis web ini telah berhasil dibuat dengan nama "الميزان الفهمي" (Mudah Belajar Ilmu Shorof) dan dapat diakses melalui <https://belajar-shorof.master-arabic.com/> pengembangan aplikasi gamified learning menjadi solusi inovatif yang diusulkan, yang tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Melalui pendekatan berbasis teknologi ini, diharapkan proses pembelajaran ilmu shorof dapat menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga mengatasi demotivasi dan meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.



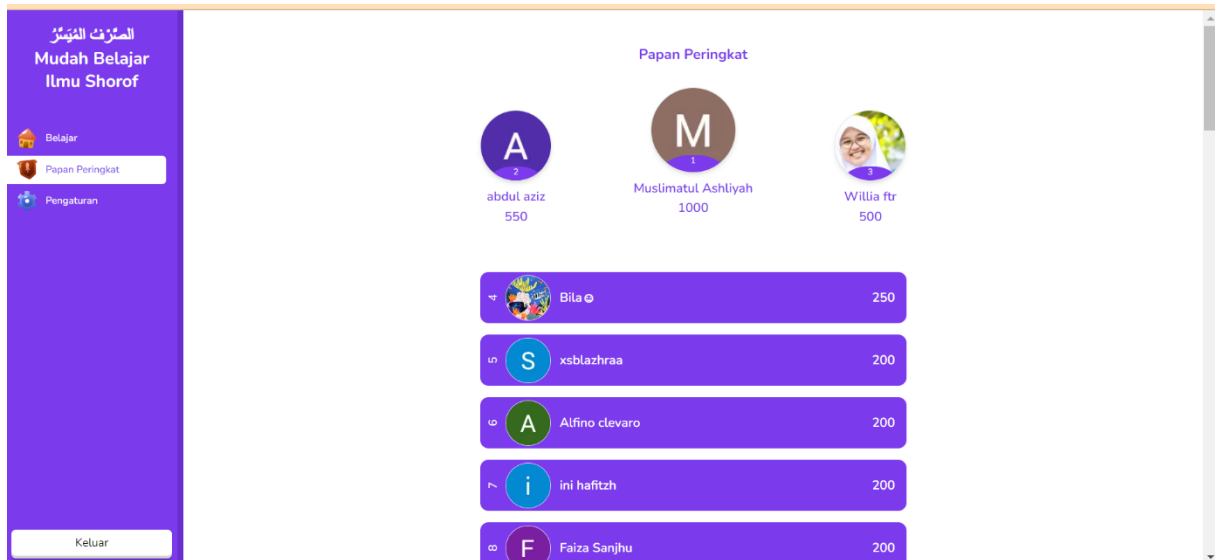
Gambar 3 . Tiap bab mempunyai beberapa level pertanyaan

Aplikasi ini dirancang sebagai sarana pengayaan dari materi yang telah diajarkan, yang berisikan pertanyaan dari level dasar sampai dengan HOTS dengan tujuan utama mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi Ilmu Shorof yang telah diajarkan.



Gambar 4 . Tampilan soal soal pada setiap level

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur papan peringkat yang dirancang untuk memotivasi mahasiswa. Melalui fitur ini, mahasiswa dapat melihat peringkat mereka dibandingkan dengan teman sebayanya, sehingga menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan mendorong mereka untuk terus meningkatkan performa.



Gambar 5. Papan peringkat untuk menciptakan suasana kompetitif mahasiswa

Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan atribut-atribut permainan, seperti yang dijelaskan dalam taksonomi Bedwell, di luar konteks permainan dengan tujuan memengaruhi perilaku atau sikap yang berkaitan dengan pembelajaran. Perilaku atau sikap ini, pada gilirannya, memengaruhi pembelajaran melalui satu atau dua proses: dengan memperkuat hubungan antara kualitas desain instruksional dan hasil pembelajaran (proses moderasi) dan/atau dengan memengaruhi pembelajaran secara langsung (proses mediasi) (Landers, 2014). Menurut Krath Gamifikasi yang merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan telah dikaitkan dengan berbagai efek positif, terutama pada aspek afeksi dan motivasi serta pada perilaku, seperti pencapaian akademik dan keterlibatan. Selain itu, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan pembelajaran kognitif, menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan di luar konteks permainan dapat memengaruhi hasil belajar secara signifikan (Krath et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Zaric bahwa desain gamifikasi berkontribusi positif terhadap partisipasi akademik, memengaruhi keterlibatan pembelajar dalam lingkungan gamifikasi, dan bahwa kecenderungan belajar pembelajar memoderasi keterlibatan mereka (Zaric et al., 2021).

Dalam mengukur validitas dan kualitas media gamified learning ini, peneliti melibatkan tiga tim ahli, yaitu: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap tim memberikan penilaian terhadap beberapa aspek spesifik yang relevan dengan kompetensinya masing-masing sesuai instrument yang sudah disediakan, Hasil penilaiannya adalah sebagaimana berikut :

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Kevalidan Produk

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Keakuratan Materi	93,3	Sangat Baik
2	Kedalaman Materi	93,3	Sangat Baik
3	Kejelasan Materi	100	Sangat Baik
4	Keefektifan Materi dalam Meningkatkan HOTS	93,3	Sangat Baik
	Rata Rata	94,9	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, rata rata kevalidan dari penilaian ahli materi terhadap produk adalah “sangat baik” dengan nilai 94,9 , penilaian tersebut ditinjau dari empat aspek, yaitu : 1) Keakuratan materi, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”, 2) Kedalaman materi, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”, 3) Kejelasan materi, dengan rata rata nilai 100 atau kriteria “sangat baik”, dan Keefektifan materi dalam meningkatkan HOTS, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Kevalidan Produk

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Keefektifan Media	93,3	Sangat Baik
2	Kemudahan Penggunaan	73,3	Baik
3	Kualitas Desain	100	Sangat Baik
4	Interaktivitas dan Gamifikasi	93,3	Sangat Baik
	Rata Rata	89,9	Sangat Baik

Ahli media menilai produk ini dengan rata rata nilai 89,9 atau kriteria “sangat baik” , penilaian tersebut ditinjau dari empat aspek, yaitu : 1) Keefektifan media, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”, 2) kemudahan penggunaan, dengan rata rata nilai 73,3 atau kriteria “baik”, 3) Kualitas design , dengan rata rata nilai 100 atau kriteria “sangat baik”, dan Interaktivitas dan Gamifikasi, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”.

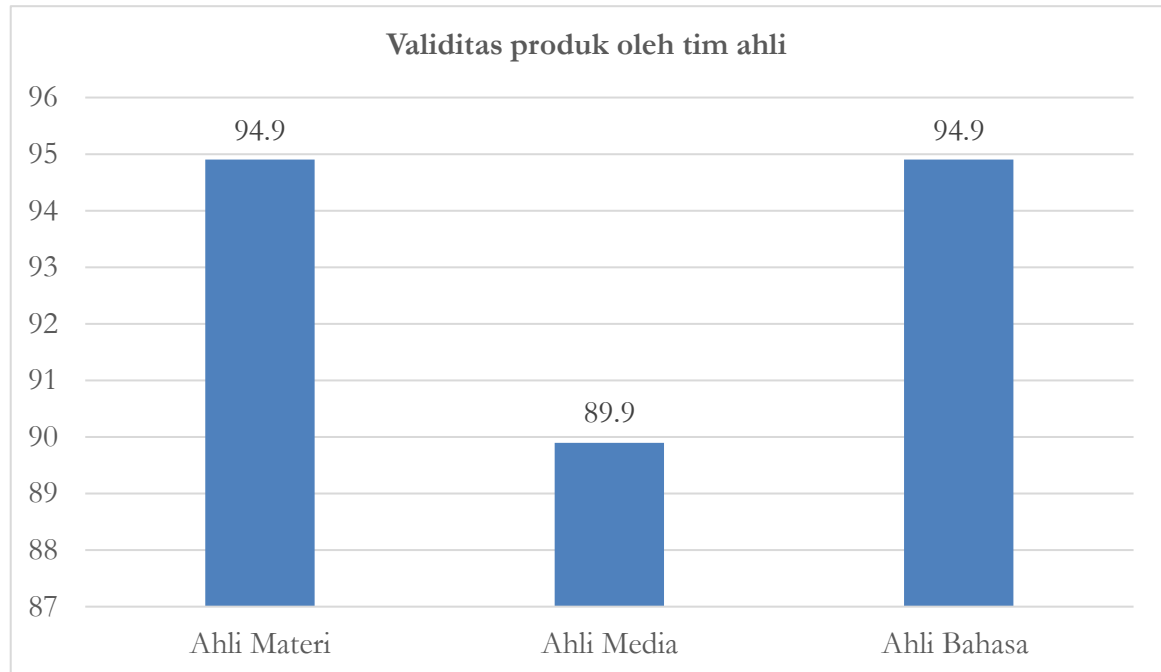
Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Kevalidan Produk

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Ketepatan Bahasa	93,3	Sangat Baik
2	Kefasihan Bahasa	93,3	Sangat Baik
3	Keakuratan Istilah Ilmu Shorof	100	Sangat Baik
4	Kejelasan dan Ketepatan Makna	93,3	Sangat Baik
	Rata Rata	94,9	Sangat Baik

Dalam aspek Bahasa , ahli Bahasa menilai produk ini dengan rata rata nilai 94,9 atau kriteria “sangat baik” , penilaian tersebut ditinjau dari empat aspek, yaitu : 1) Ketepatan Bahasa, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”, 2) kefasihan bahasa, dengan rata rata nilai 93,3 atau kriteria “sangat baik”, 3) Keakuratan istilah ilmu shorof , dengan rata rata nilai 100 atau

kreteria “sangat baik”, dan 4) Kejelasan dan ketepatan makna, dengan rata rata nilai 93,3 atau kreteria “sangat baik”.

Secara grafik, Hasil validasi dati ketiga ahli diatas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Tabel penilaian ahli materi, media dan bahasa

Data ini menunjukkan bahwa produk gamified learning yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek materi, media, maupun bahasa dengan dengan rata rata nilai 93,2 atau kreteria “sangat baik”, sehingga produk gamefied learning ini dapat diuji cobakan pada peserta didik.

B. Gamified Learning Sebagai Solusi Mengatasi Demotivasi Dan Meningkatkan Berfikir Tingkat Tinggi (Hots)

Setelah dinyatakan layak oleh tim ahli, produk gamified learning berbasis web ini diujicobakan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, kuisisioner digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa terkait beberapa aspek penting, yakni motivasi dan keterlibatan, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), kemudahan penggunaan dan keefektifan, serta kualitas desain dan interaksi. Tabel berikut menjelaskan distribusi item kuisisioner berdasarkan aspek yang diukur:

Tabel 6. Item Kuisisioner Mahasiswa

No	Aspek	Item
1	Motivasi dan Keterlibatan	1,2,3
2	Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)	4,5,6
3	Kemudahan Penggunaan dan Keefektifan	7,8,9
4	Kualitas Desain dan Interaksi	10,11,12

Uji Validitas Kuisisioner

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa tentang produk , khususnya dalam meningkatkan motivasi dan berfikir tingkat tinggi (HOTS) , Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson (r -value) untuk setiap butir soal. Nilai r -value dibandingkan dengan r -table pada tingkat signifikansi 5% ($df = 48$, r -table = 0,284). Hasil uji validitas untuk 12 item kuisisioner ditunjukkan dalam Tabel 5:

Tabel 7. Hasil Validitas Kuisisioner

No	Nilai r value	r table	Hasil
1	0,647	0,284	Valid
2	0,522	0,284	Valid
3	0,716	0,284	Valid
4	0,522	0,284	Valid
5	0,613	0,284	Valid
6	0,708	0,284	Valid
7	0,704	0,284	Valid
8	0,582	0,284	Valid
9	0,494	0,284	Valid
10	0,685	0,284	Valid
11	0,519	0,284	Valid
12	0,589	0,284	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir kuisisioner memiliki nilai r -value lebih besar dari r -table (0.284), yang berarti seluruh item kuisisioner dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas Kuisisioner

Setelah pengujian validitas, reliabilitas kuisisioner diukur menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas untuk masing-masing item kuisisioner ditampilkan dalam Tabel 6:

Tabel 8. Hasil Validitas Kuisisioner

No	Nilai Cronbach's Alpha	Hasil
1	.834	Sangat Reliabel
2	.842	Sangat Reliabel
3	.827	Sangat Reliabel
4	.842	Sangat Reliabel
5	.836	Sangat Reliabel
6	.828	Sangat Reliabel
7	.828	Sangat Reliabel
8	.837	Sangat Reliabel
9	.845	Sangat Reliabel
10	.830	Sangat Reliabel
11	.841	Sangat Reliabel
12	.837	Sangat Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, seluruh nilai Cronbach Alpha berada di atas 0,8, yang menunjukkan bahwa kuesioner memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan konsisten dalam mengukur persepsi mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto, yang menyatakan bahwa nilai Cronbach Alpha di atas 0,8 dianggap sangat reliabel. (Suharsimi, 2006).

Dengan demikian, hasil pengujian ini menunjukkan bahwa instrumen kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi kriteria reliabilitas yang dapat diandalkan dan instrumen kuisisioner layak digunakan dalam mengukur persepsi mahasiswa terhadap aplikasi gamified learning. Temuan ini juga menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berhasil dalam meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan kemudahan penggunaan sesuai dengan harapan dari pengembangan produk ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa (Bahar & Angriawan, 2023; Yu, 2023). Sebagai perbandingan, penelitian yang dilakukan oleh Srimulyani juga menemukan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti badge, leaderboard, dan rewards efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Srimulyani, 2023). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran ilmu Shorof, yang sebelumnya kurang dieksplorasi dalam literatur.

Temuan penelitian ini didukung oleh teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam proses belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan elemen-elemen interaktif dan kompetitif seperti yang terdapat dalam gamified learning (Alkhawaldeh, 2024). Selain itu, teori kognitif juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang mendorong analisis, evaluasi, dan kreasi (Ichsan et al., 2019). Implementasi gamifikasi dalam konteks ilmu Shorof memungkinkan mahasiswa untuk berlatih menyusun pola-pola bahasa yang kompleks dan mengevaluasi kesalahan secara mandiri, yang mendukung pengembangan HOTS.

Berdasarkan hasil positif dari penelitian ini, langkah tindak lanjut yang direkomendasikan meliputi pengembangan lebih lanjut dari produk gamified learning ini untuk mencakup lebih banyak topik disiplin ilmu bahasa Arab lainnya. Selain itu, disarankan untuk menguji produk ini dalam lingkungan yang lebih luas dan dengan beragam kelompok mahasiswa untuk menguji generalisasi temuan ini.

Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, uji coba produk dilakukan pada skala yang relatif kecil dan terbatas pada satu institusi, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya generalizable. Kedua, durasi uji coba yang terbatas, terutama

dalam hal pengukuran jangka panjang dari pengaruh gamified learning terhadap HOTS mahasiswa.

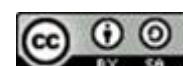
5. PENUTUP

Produk pengembangan pembelajaran gamified Learning berbasis web ini telah berhasil dibuat dengan nama "الصرف الميسر" (Mudah Belajar Ilmu Shorof) dan dapat diakses melalui <https://belajar-shorof.master-arabic.com/> Pengembangan gamified learning berbasis web ini telah terbukti efektif sebagai solusi untuk mengatasi demotivasi mahasiswa serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam pembelajaran Ilmu Shorof dengan validasi ahli materi, media, maupun bahasa dengan dengan rata rata nilai 93,2 atau kreteria “sangat baik”. Aplikasi ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat keterlibatan mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan adanya elemen gamifikasi, motivasi belajar mahasiswa meningkat, yang tercermin dari hasil positif pada uji validitas yang menunjukkan bahwa semua butir kuisisioner memiliki nilai r-value lebih besar dari r-table (0.284), yang berarti seluruh item kuisisioner dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian dan uji reliabilitas dengan nilai Cronbach Alpha berada di atas 0,8, yang menunjukkan bahwa kuesisioner memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan konsisten dalam mengukur persepsi mahasiswa. Secara keseluruhan, produk ini mampu menjadi alat bantu pembelajaran yang dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas penguasaan Ilmu Shorof sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis mahasiswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi inovasi dalam pendidikan bahasa Arab, khususnya dalam upaya peningkatan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Namun, dalam penelitian ini masih ada keterbatasan, diantaranya : uji coba produk dilakukan pada skala yang relatif kecil dan terbatas pada satu institusi dan durasi uji coba yang terbatas. Sehingga, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut yang diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akiki, C. El. (2020). Early Sensitivity to Morphology in Beginning Readers of Arabic. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.552315>
- Alkhawaldeh, M. A. (2024). Designing gamified assistive apps: A novel approach to motivating and supporting students with learning disabilities. *International Journal of Data and Network Science*, 8(1), 53–60. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.10.018>
- Aris Triwahyu Febriansah, Syaifuddin, A., & Yerry Soepriyanto. (2024). GAMIFICATION

- DEVELOPMENTS IN EDUCATION. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Bahar, H., & Angriawan, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMKN 1 Kendari Berbasis Website. *VIDHEAS: Jurnal Abdimas Multidisiplin*. <https://vinicho.id/index.php/vidheas/article/view/41>
- Ghofur, A., & Riski, R. B. (2024). Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan, Peluang dan strategi Menuju Pembelajaran Yang Efektif. *El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan*, 5(1), 15–28. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/alfusha/article/view/6697>
- Ichsan, I. Z., Sigit, D. V., Miarsyah, M., Ali, A., Arif, W. P., & Prayitno, T. A. (2019). HOTS-AEP: higher order thinking skills from elementary to master students in environmental learning. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 935–942.
- Komariyah, K., Hasan, M., Chumaidah, A., Huda, N., & Utami, S. (2024). Technological Innovation in Islamic Education (Exploring the Impact of Gamification-Based Media on Enhancing Elementary School Students' Learning Creativity). *Maharot: Journal of Islamic Education*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.28944/maharot.v8i1.1630>
- Mamahit, H. C., & Situmorang, D. D. B. (2017). Hubungan self-determination dan motivasi berprestasi dengan kemampuan pengambilan keputusan siswa SMA. *Psibernetika*, 9(2).
- Millah, A. D. S., & Ruswatie, A. (2024). Integrasi Pengaplikasian Media Pembelajaran Klasik dan Digital Interaktif Kajian Ilmu Saraf: Studi Kasus Mahasiswa PBA UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto. *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 2(1), 129–155. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/linca/article/view/7321>
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan ...*, 3(1), 78–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills* (Vol. 1). Tira Smart. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GrfrDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Bloom%27s+Taxonomy+menempatkan+HOTS+di+puncak+hierarki+kognitif,+yang+terdiri+dari+analisis,+evaluasi,+dan+kreasi&ots=kIwVJU-vv4&sig=ei7G54bXVM4jbICRjhknosGbZMs&redir_esc=y#v=onep
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jedu.v1i1.2>
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 134, 252.
- Syukur, H. (2023). Fenomena Demotivasi Siswa MAN 2 Kuningan dalam Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 11(1), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.38642>



- Wahab, M. A. (2014). PERAN BAHASA ARAB DALAM PENGEMBANGAN ILMU DAN PERADABAN ISLAM. *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(1). <https://doi.org/10.15408/a.v1i1.1127>
- Wahyudiono, A. (2023). Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Tantangan Era Society 5.0. *Education Journal: Journal Educational ...*, 7(2), 124–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1234>
- Waluyo, B. (2023). IMPLEMENTING GAMIFIED VOCABULARY LEARNING IN ASYNCHRONOUS MODE. *Teflin Journal*, 34(1), 136–156. <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v34i1/136-156>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media.
- Yu, Z. (2023). Learning Outcomes, Motivation, and Satisfaction in Gamified English Vocabulary Learning. *SAGE Open*, 13(2). <https://doi.org/10.1177/21582440231158332>

