

Analisis Penerapan Chain Story Game dalam Pembelajaran Maharah Kalam Siswa Kelas XI MA Nurul Huda Tegal Mukti

Desi Wulan Dari ^{1*}, Asti Fauziah ², Ahmad Iqbal Hs ³, Ahmad Nur Mizan ⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Kota Bandar Lampung, 35131, Indonesia.

E-mail: desiw8688@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5525>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Februari 2026

Revised: 26 Februari 2026

Accepted: 17 Maret 2026

Kata Kunci

Chain Story Game

Maharah Kalam

Gamifikasi Sensorik

Pembelajaran Bahasa Arab

Keywords

Chain Story Game

Maharah Kalam

Sensory Gamification

Arabic Language Learning



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Chain Story Game* dalam pembelajaran *Maharah Kalam* siswa kelas XI MA Nurul Huda Tegal Mukti. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya keberanian dan keaktifan siswa dalam berbicara bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *Chain Story Game* dilakukan secara terencana melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, tema cerita yang kontekstual, serta antusiasme siswa, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan kosakata dan kepercayaan diri siswa. Respon siswa secara umum bersifat positif karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan komunikatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa *Chain Story Game* tidak hanya melatih *Maharah Kalam*, tetapi juga mengintegrasikan *Maharah Istima*, sehingga dapat dikategorikan sebagai bentuk *gamifikasi sensorik*. Teknik ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan inovatif.

This study aims to analyze the implementation of the Chain Story Game in teaching Arabic speaking skills (Maharah Kalam) to eleventh-grade students at MA Nurul Huda Tegal Mukti. The study addresses the issue of students' low confidence and limited participation in Arabic speaking activities. A qualitative descriptive method was employed, using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings indicate that the Chain Story Game was implemented systematically through planning, implementation, and evaluation stages. Supporting factors included teacher readiness, contextual story themes, and students' enthusiasm, while inhibiting factors involved limited vocabulary and low self-confidence. Students generally responded positively, as learning became more engaging and communicative. The novelty of this study lies in the finding that the Chain Story Game not only enhances speaking skills but also integrates listening skills, thus functioning as a form of sensory gamification. This technique has strong potential as an innovative and effective approach to Arabic language learning.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Desi Wulan Dari et al (2026). Analisis Penerapan Chain Story Game dalam Pembelajaran Maharah Kalam Siswa Kelas XI MA Nurul Huda Tegal Mukti <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5525>

PENDAHULUAN

Maharah Kalam merupakan keterampilan berbahasa Arab yang menekankan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan secara lisan (Abdilah et al., 2025). Keterampilan ini mencakup kemampuan mengungkapkan pikiran, ide, dan informasi secara lisan dengan kaidah fonologi, struktur, dan kosakata yang benar (Kasmiati, 2020). Keterampilan ini memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa karena menjadi sarana utama komunikasi. Dalam perspektif Islam, kemampuan berbicara merupakan anugerah Allah yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan. Hal ini sebagaimana

ditegaskan dalam *Al-Qur'an* surah **Ar-Rahman** ayat 1–4, yang menyatakan bahwa Allah mengajarkan manusia kemampuan *al-bayan* (berbicara):

الرَّحْمَنُ ۝ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝

“(Allah) Yang Maha Pengasih, Yang telah mengajarkan *Al-Qur'an*, Dia menciptakan manusia, dan mengajarnya kemampuan berbicara (berkomunikasi).” (Q.S. *Ar-Rahman* [55]: 1-4)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa dan berbicara merupakan potensi dasar manusia yang perlu diasah secara berkelanjutan, termasuk melalui pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, *Al-Qur'an* juga menegaskan pentingnya penyampaian bahasa dan komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran sebagaimana disebutkan dalam surah *An-Nahl* ayat 125:

...تَسْبِيلَ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ادْعُ إِلَىٰ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik...” (Q.S. *An-Nahl* [16]: 125)

Ayat tersebut menekankan bahwa proses penyampaian ilmu hendaknya dilakukan dengan cara yang bijaksana dan cara yang baik. Dalam konteks pembelajaran *Maharah Kalam*, penggunaan teknik yang menarik dan komunikatif menjadi penting agar siswa mampu berpartisipasi aktif dan tidak merasa tertekan dalam proses belajar (Sari, 2018). Dalam pembelajaran *Maharah Kalam*, ayat ini relevan karena keterampilan berbicara menuntut keberanian, kepercayaan diri, dan suasana belajar yang aman serta tidak menekan. Apabila proses pembelajaran dilakukan dengan teknik yang kaku dan monoton, siswa cenderung merasa takut salah, malu, dan pasif dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, penggunaan teknik pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan interaktif seperti *Chain Story Game*, menjadi wujud penerapan prinsip hikmah dan pelajaran yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun, pembelajaran *Maharah Kalam* di Madrasah Aliyah masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya kepercayaan diri siswa, keterbatasan penguasaan mufradat, serta penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam berbicara bahasa Arab di kelas. Penelitian (Hastuti et al., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara yang minim praktik menyebabkan siswa kurang terbiasa menggunakan bahasa secara lisan.

Berbagai alternatif metode pembelajaran telah diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui pendekatan *game-based learning*. Penelitian (Kholifia et al., 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Namun demikian, (Insaniyah & Munawaroh, 2024) menemukan bahwa keterbatasan kosakata dan rendahnya kepercayaan diri masih menjadi kendala utama dalam pembelajaran *Maharah Kalam*. Celah penelitian inilah yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu mengkaji *Chain Story Game* tidak hanya sebagai teknik berbicara, tetapi juga sebagai bentuk *gamifikasi sensorik* yang mengintegrasikan *Maharah Istima'* dan *Maharah Kalam* secara simultan.

Berdasarkan kondisi tersebut, *Chain Story Game* dipilih sebagai solusi pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara secara aktif melalui kegiatan menyusun cerita secara berantai. Permainan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang komunikatif, melatih keberanian, serta meningkatkan kelancaran berbicara siswa (Habibi, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Chain Story Game* dalam pembelajaran *Maharah Kalam* siswa kelas XI MA Nurul Huda Tegal Mukti, serta mengkaji faktor pendukung, penghambat, dan respon siswa terhadap penerapan teknik tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru bahasa Arab dan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran *Maharah Kalam* berbasis permainan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai penerapan *Chain Story Game* dalam pembelajaran *Maharah Kalam*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses, makna, dan respon subjek terhadap penerapan suatu teknik pembelajaran, bukan pada pengujian hipotesis atau pengukuran statistik (Umar Sidiq, Moh. Miftachul Choiri, 2019).

Penelitian dilaksanakan di MA Nurul Huda Tegal Mukti pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab serta guru bahasa Arab yang menerapkan *Chain Story Game* dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan subjek

dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung subjek dalam pelaksanaan teknik pembelajaran yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati proses pelaksanaan *Chain Story Game*, interaksi guru dan siswa, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru bahasa Arab dan beberapa siswa guna memperoleh informasi mendalam terkait perencanaan, pelaksanaan, kendala, serta respon terhadap penerapan permainan tersebut. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan pembelajaran, perangkat ajar, serta data hasil belajar siswa yang relevan.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumen pendukung pembelajaran (Arikunto, 2019). Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas pembelajaran secara sistematis, sedangkan pedoman wawancara disusun untuk menggali informasi secara terarah namun tetap fleksibel sesuai konteks penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Wahyuni et al., 2023). Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan dianalisis dengan cara memilah informasi yang relevan, menyusunnya secara sistematis, kemudian menginterpretasikan temuan sesuai dengan fokus penelitian. Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga penelitian selesai.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Ediyanto et al., 2025). Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat kredibilitas dan keandalan yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan *Chain Story Game* dalam Pembelajaran *Maharah Kalam*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *Chain Story Game* dalam pembelajaran *Maharah Kalam* di kelas XI MA Nurul Huda Tegal Mukti berlangsung secara terencana, sistematis, dan berorientasi pada praktik berbahasa. Proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru bahasa Arab menyelaraskan permainan dengan tujuan pembelajaran *Maharah Kalam*. Guru menentukan tema cerita yang kontekstual, menyiapkan mufradat kunci, serta menjelaskan aturan dan alur permainan kepada siswa. Guru menegaskan bahwa perencanaan ini bertujuan agar siswa memiliki gambaran awal tentang konteks cerita dan tidak mengalami kebingungan saat permainan berlangsung. Salah satu pernyataan guru menyebutkan bahwa "*kalau temanya dekat dengan kehidupan siswa, mereka lebih cepat menyusun kalimat dan lebih berani berbicara*".

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan meminta siswa menyusun cerita secara berantai menggunakan bahasa Arab. Setiap siswa melanjutkan cerita berdasarkan kalimat yang diucapkan oleh teman sebelumnya. Aktivitas ini menuntut siswa untuk menyimak dengan saksama sebelum berbicara, sehingga keterampilan berbicara tidak dapat dilepaskan dari keterampilan mendengar. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan koreksi pelafalan, penguatan kosakata, serta arahan apabila alur cerita mulai menyimpang.

Tahap evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung terhadap keaktifan siswa, kelancaran berbicara, ketepatan pelafalan, dan kesinambungan makna cerita. Guru lebih menekankan keberanian dan partisipasi siswa daripada ketepatan struktur secara sempurna, karena pembelajaran *Maharah Kalam* dipandang sebagai proses bertahap.

Pada aspek proses pelaksanaan terdapat temuan bahwa *Chain Story Game* secara alami mengintegrasikan *Maharah Istima'* dan *Maharah Kalam* dalam satu aktivitas pembelajaran. Sebelum siswa berbicara, mereka harus terlebih dahulu menyimak kalimat yang disampaikan oleh siswa sebelumnya. Dengan demikian, proses berbicara selalu diawali oleh proses mendengar. Temuan ini memperkuat posisi *Chain Story Game* sebagai bentuk *gamifikasi sensorik*, karena melibatkan lebih dari satu indera belajar secara simultan. Tidak hanya indera verbal melalui berbicara, tetapi juga indera auditori melalui aktivitas menyimak. Implikasi pedagogis dari temuan ini adalah bahwa pembelajaran

Maharah Kalam menjadi lebih alami, kontekstual, dan mendekati situasi komunikasi nyata. (Deterding, et al., 2011) menyatakan bahwa *gamifikasi* merupakan “*the use of game design elements in non-game contexts*” yang berfungsi untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna dalam suatu aktivitas pembelajaran, sedangkan *Gamifikasi sensorik* merujuk pada bentuk *gamifikasi* yang melibatkan lebih dari satu indera belajar, seperti pendengaran, penglihatan, dan respons verbal, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Menurut teori pembelajaran multisensorik, keterlibatan beberapa indera secara simultan dapat memperkuat pemahaman dan retensi materi pembelajaran (Nazriani, 2025).

Lebih lanjut, praktik guru yang memperdengarkan contoh cerita atau kalimat sebelum permainan dimulai menunjukkan potensi pengembangan *Chain Story Game* ke arah *gamifikasi konten*, di mana materi pembelajaran disajikan dalam bentuk narasi audio yang menarik. Kombinasi ini memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat kesiapan mereka dalam berbicara bahasa Arab. *Gamifikasi konten* adalah bentuk *gamifikasi* yang menitikberatkan pada pengemasan materi pembelajaran ke dalam bentuk yang menyerupai permainan atau narasi yang menarik, seperti cerita, audio, atau simulasi (Ariani, 2020). Adapun *gamifikasi sensorik* merupakan bentuk dari *gamifikasi konten*.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Chain Story Game

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pelaksanaan *Chain Story Game* didukung oleh beberapa faktor penting. Faktor utama adalah kesiapan guru dalam merancang pembelajaran. Guru tidak hanya memahami konsep permainan, tetapi juga mampu menyesuaikannya dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran *Maharah Kalam*.

Faktor pendukung lainnya adalah pemilihan tema cerita yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Tema yang familiar membuat siswa lebih mudah menyusun kalimat dan mengurangi kecemasan saat berbicara. Selain itu, suasana kelas yang kondusif dan interaktif turut mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih berani berbicara ketika suasana kelas terasa santai dan tidak menegangkan. Antusiasme siswa juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Salah satu siswa menyampaikan bahwa “*belajar pakai game itu lebih enak, tidak seperti disuruh maju sendiri*”. Hal ini menunjukkan bahwa *Chain Story Game* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan faktor penghambat dalam pelaksanaan *Chain Story Game*. Perbedaan kemampuan bahasa Arab antar siswa menjadi kendala utama, terutama dalam penguasaan mufradat dan pelafalan. Beberapa siswa mengalami kesulitan menyusun kalimat lanjutan karena keterbatasan kosakata dan kurangnya pemahaman struktur bahasa Arab. Faktor psikologis seperti rasa malu dan kurang percaya diri juga menjadi hambatan. Guru menyatakan bahwa “*ada siswa yang sebenarnya paham, tapi masih takut salah kalau berbicara*”. Hambatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Maharah Kalam* tidak hanya menghadapi tantangan linguistik, tetapi juga psikologis.

Pada aspek ini terdapat temuan bahwa sifat kolaboratif *Chain Story Game* mampu meminimalkan sebagian hambatan tersebut. Karena siswa berbicara sebagai bagian dari rangkaian cerita, tekanan individu menjadi lebih ringan. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang sering menempatkan siswa sebagai pusat perhatian secara individual. Implikasinya, *Chain Story Game* dapat berfungsi sebagai jembatan bagi siswa yang kurang percaya diri untuk mulai berbicara bahasa Arab. Ketika dikombinasikan dengan stimulus *istima'* dan pendampingan guru, hambatan linguistik dan psikologis dapat dikurangi secara bertahap.

Respon Siswa terhadap Penerapan Chain Story Game

Respon siswa terhadap penerapan *Chain Story Game* menunjukkan variasi yang cukup signifikan namun cenderung positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan jauh dari kesan kaku. Keterlibatan siswa meningkat karena mereka diberi ruang untuk berbicara secara langsung melalui aktivitas menyambung cerita, sehingga proses belajar terasa lebih aktif dan hidup. Suasana yang tidak terlalu formal juga membuat siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba mengungkapkan ide dalam bahasa Arab tanpa tekanan berlebihan, yang pada akhirnya mendorong keberanian dan partisipasi mereka dalam pembelajaran *Maharah Kalam*.

Dwi mengungkapkan bahwa permainan ini membuatnya lebih berani berbicara bahasa Arab meskipun terkadang masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata. “*Kadang masih bingung kosakatanya, tapi jadi berani mencoba.*” (Wawancara Siswa: Dwi)

Relita juga menyampaikan bahwa permainan sambung cerita membantunya meningkatkan kepercayaan diri karena sering berlatih berbicara selama permainan berlangsung. “*Kalau sering latihan jadi nggak terlalu grogi.*” (Wawancara Siswa: Relita)

Namun, tidak semua siswa merasakan hal yang sama. Irul mengaku masih merasa tegang ketika harus berbicara di depan kelas dan lebih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat penjelasan dan pencatatan. “*Kalau disuruh ngomong masih deg-degan.*” (Wawancara Siswa: Irul)

Perbedaan respon siswa tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Chain Story Game* memberikan dampak yang bervariasi sesuai dengan karakteristik individu, seperti tingkat kemampuan bahasa, kepercayaan diri, dan kesiapan psikologis siswa. Ada siswa yang cepat beradaptasi dan menunjukkan peningkatan keberanian berbicara, sementara sebagian lainnya masih memerlukan waktu dan dukungan tambahan. Meskipun demikian, secara umum teknik ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk lebih berani menggunakan bahasa Arab secara lisan. Hal ini menegaskan bahwa *Chain Story Game* memiliki potensi yang kuat sebagai teknik pembelajaran *Maharah Kalam*, terutama apabila diterapkan secara bertahap, konsisten, dan disertai pendampingan guru yang intensif serta adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Pada aspek penelitian ini respon siswa terletak pada pemahaman bahwa keberhasilan pembelajaran *Maharah Kalam* tidak hanya ditentukan oleh metode, tetapi juga oleh rasa aman dan kenyamanan psikologis siswa. *Chain Story Game* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung keberanian siswa untuk berbicara, meskipun tidak semua siswa merespons dengan cara yang sama. Implikasinya, guru perlu memandang *Chain Story Game* sebagai teknik pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Dengan pendampingan yang tepat dan integrasi *gamifikasi sensorik*, teknik ini dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keberanian siswa dalam pembelajaran *Maharah Kalam*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis penerapan *Chain Story Game* dalam pembelajaran *Maharah Kalam* siswa kelas XI MA Nurul Huda Tegal Mukti, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, proses pelaksanaan *Chain Story Game* dalam pembelajaran *Maharah Kalam* dilaksanakan secara terencana dan sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Permainan ini mampu menciptakan pembelajaran yang komunikatif dan mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Arab secara aktif dalam konteks yang bermakna.

Kedua, faktor pendukung pelaksanaan *Chain Story Game* meliputi kesiapan guru, pemilihan tema yang kontekstual, suasana kelas yang kondusif, serta antusiasme siswa. Adapun faktor penghambat yang ditemukan antara lain perbedaan kemampuan bahasa Arab, keterbatasan penguasaan mufradat, kesulitan pelafalan, dan faktor psikologis seperti rasa malu dan kurang percaya diri. Namun, sifat kolaboratif permainan mampu meminimalkan hambatan tersebut secara bertahap.

Ketiga, respon siswa terhadap penerapan *Chain Story Game* secara umum bersifat positif. Sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi, berani, dan percaya diri dalam berbicara bahasa Arab. Meskipun terdapat variasi respon berdasarkan karakteristik individu siswa, permainan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aman dan mendukung praktik berbicara.

Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa *Chain Story Game* tidak hanya melatih *Maharah Kalam*, tetapi juga secara simultan melibatkan *Maharah Istima*, sehingga dapat dikategorikan sebagai bentuk *gamifikasi sensorik*. Selain itu, praktik pemutaran cerita atau contoh audio sebelum permainan menunjukkan potensi penerapan *gamifikasi konten* dalam pembelajaran bahasa Arab. Temuan ini memperluas pemahaman tentang *Chain Story Game* sebagai teknik pembelajaran integratif yang menggabungkan aspek linguistik, kognitif, dan afektif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada ustadzah Asti Fauziah, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik yang dengan sabar memberikan arahan serta motivasi dan Kepala MA Nurul Huda Tegal Mukti yang telah memberikan izin penelitian, guru bahasa Arab yang telah

memberikan bimbingan dan informasi selama proses penelitian, serta seluruh siswa kelas XI yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan wawancara. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Abdilah, H. I., Hidayatullah, A., & Harisca, R. (2025). *Karakteristik Teknologi Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Kota Metro*. 2(1), 41–48.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”* Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
- Sidiq, Umar. Miftachul Choiri, Moh. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.Pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20Di%20Bidang%20Pendidikan.Pdf)
- Ediyanto, E., Zulkipli, Z., Sunandar, A., & Yunus, M. M. (2025). *Triangulation in Educational Research: A Literature Review* (Issue Icemt 2024). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-370-2_17
- Habibi, M. T. Z. (2025). *Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Kelola: Journal of Islamic Education Management, 10(1), 184–190.
- Hastuti, K., Andono, P. N., & Syarif, A. M. (2023). *Gamifikasi berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(2), 554. <https://doi.org/10.33633/ja.v6i2.1328>
- Insaniyah, A. L., & Munawaroh, N. (2024). *Implementasi Metode Arabic Game: Tebak Kata Dalam Pembelajaran Maharah Kalam*. Tadris Al-Arabiyyat: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab, 4(1), 122–141. <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/arabiyyat/article/view/2853>
- Kasmiati. (2020). *strategi pembelajaran Bahasa Arab* (ed.); 1st ed.). CV.RIZQUNA. www.rumahkreatifwadaskelir.com
- Kholifia, N. I. K., Basith, A., Nasrulloh, M. A., & Fadly, A. M. H. (2025). *Enhancing Arabic Speaking Skills: The Potential of Gamification in Reducing Language Anxiety*. Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 9(1). <https://doi.org/10.29240/jba.v9i1.12217>
- Nazriani, M. (2025). *Implementation Of Multisensory Learning Models To Improve Students ' Imaginative Abilities In Writing Poetry*. 12, 12–23. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908>
- Sari, E. D. P. (2018). *Chain Story Game: A Fun Way to Teach Grammar*. Unesa Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, RdanD dan Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). ALFABETA,CV.
- Wahyuni, S., Ritonga, M., Fitriani, R., Pitrianto, H., & Adam, Z. (2023). *Arabic Speaking Skill Learning Using Word Chain Game in Madrasah*. Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature, 6(2), 215–230. <https://doi.org/10.22219/jiz.v6i2.28192>