p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 5 No 2, Oktober-Desember 2026, pp 5268- 5272

Tranformasi Pedagogis dalam Pembelajaran Bahasa Arab; Analisis Implementasi Gamifikasi dan Tantangan Literasi Digital

Fitri Ariati [1], Nurmaya Medopa [2], MZ Muttaqien H. Lagala [3]*
[123]Universitas Alkhairaat, Indonesia, Jl. Diponegoro No. 39, Kec. Palu Barat Kota Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia
E-mail: mzmuttaqienmz@gmail.com*Corresponding Author
https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.8049

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 20 Oct 2026
Revised: 28 Oct 2026
Accepted:11 Nov 2026

Keywords
Arabic Language Learning; gamification; teacher digital literacy; pedagogical transformation

Kata Kunci:
Pembelajaran Bahasa Arab; gamifikasi; literasi digital guru; transformasi pedagogis

ABSTRACT

Penelitian ini mengkaji cara guru bahasa Arab di MAN 2 Kota Palu memanfaatkan aktivitas gamifikasi, mengembangkan literasi digital, dan menyesuaikan praktik mengajar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal. Bahan empiris yang tersedia untuk artikel ini terutama berupa satu transkrip wawancara guru bahasa Arab. Informasi tersebut dianalisis dengan mengelompokkan temuan ke dalam tiga tema, kemudian menafsirkannya melalui Self-Determination Theory, TPACK, DigCompEdu, dan SAMR. Temuan memperlihatkan penggunaan permainan Mutasalsil, kartu dan media visual, tebak kata, penghargaan, serta tutor sebaya. Guru juga pernah mengikuti pelatihan teknologi melalui MGMP, termasuk pengenalan pemanfaatan kecerdasan buatan. Dalam praktiknya, guru menghadapi perbedaan kemampuan dasar bahasa Arab antarsiswa, keterbatasan waktu, pengaturan penggunaan telepon seluler, dan kebutuhan memeriksa ketepatan informasi yang dihasilkan AI. Aktivitas permainan membantu mengatur interaksi dan memberi ruang partisipasi siswa. Namun, bukti yang tersedia belum memperlihatkan rancangan gamifikasi yang terhubung secara konsisten dengan penilaian. Perubahan pedagogis lebih tampak pada penyesuaian metode dan pembagian peran belajar daripada pada pemanfaatan teknologi digital yang mendalam. Karena cakupan observasi terbatas, penelitian ini tidak menyimpulkan adanya peningkatan motivasi atau capaian belajar

*This study examines how an Arabic language teacher at MAN 2 Palu City utilizes gamification activities, develops digital literacy, and adapts teaching practices. The research employs a qualitative approach with a single-case study design. The empirical data for this article consists primarily of a transcript from an interview with an Arabic language teacher. The information was analyzed by categorizing the findings into three themes, which were then interpreted through the lenses of Self-Determination Theory, TPACK, DigCompEdu, and the SAMR model. The findings reveal the use of the *Mutasalsil* game, flashcards and visual media, word-guessing games, reward systems, and peer tutoring. The teacher has also participated in technology training provided through the Subject Teacher Forum (MGMP), which included an introduction to the use of artificial intelligence. In practice, the teacher faces challenges such as disparities in students' foundational Arabic proficiency, time constraints, the management of mobile phone usage, and the need to verify the accuracy of information generated by AI. While game-based activities help structure interactions and provide space for student participation, the available evidence does not indicate a gamification design that is consistently linked to assessment. Pedagogical shifts are more evident in the adjustment of teaching methods and the distribution of learning roles than in the deep integration of digital technology. Given the limited scope of observation, this study does not draw conclusions regarding improvements in student motivation or learning outcomes.*

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

How to Cite : Fitri Ariati et al. (2026), Tranformasi Pedagogis dalam Pembelajaran Bahasa Arab; Analisis Implementasi Gamifikasi dan Tantangan Literasi Digital 5(2).https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8049

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah menuntut guru mengelola materi kebahasaan yang beragam. Siswa mempelajari kosakata, struktur bahasa, serta keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Guru perlu memilih kegiatan yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa, bukan hanya menerima penjelasan. Pada saat yang sama, perkembangan teknologi pendidikan memperluas pilihan media dan sumber belajar. Kondisi ini menempatkan kemampuan pedagogis dan literasi digital guru sebagai dua aspek yang saling berkaitan.

Gamifikasi menawarkan salah satu cara untuk menata kegiatan belajar melalui unsur yang lazim ditemukan dalam permainan. Unsur tersebut dapat berupa tantangan, aturan, penghargaan, umpan balik, dan kerja sama. Istilah gamifikasi digunakan untuk menjelaskan penerapan elemen desain permainan pada konteks nonpermainan.(Deterding et al., 2011) Dalam pendidikan, unsur permainan perlu terhubung dengan tujuan dan proses instruksional. Gamifikasi bekerja melalui mekanisme yang memengaruhi perilaku dan proses belajar, sehingga pemilihan elemen permainan harus mempertimbangkan karakter tugas pembelajaran.(Landers, 2014)

Self-Determination Theory memberi dasar untuk memahami kemungkinan hubungan antara aktivitas gamifikasi dan keterlibatan siswa. Ryan dan Deci menjelaskan tiga kebutuhan psikologis, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Aktivitas kelompok dapat membuka ruang interaksi, sedangkan tantangan dan umpan balik dapat memberi kesempatan bagi siswa untuk memperlihatkan kemampuan.(Ryan & Deci, 2000) Meski demikian, keberadaan permainan tidak cukup untuk membuktikan bahwa kebutuhan tersebut terpenuhi atau motivasi siswa meningkat. Peneliti perlu membedakan karakter kegiatan yang dirancang guru dari pengalaman subjektif peserta didik.

Keberhasilan pemanfaatan media digital juga bergantung pada pengetahuan guru dalam menghubungkan teknologi, strategi mengajar, dan materi. Kerangka TPACK menjelaskan keterpaduan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten sebagai dasar pengambilan keputusan pembelajaran(Mishra & Koehler, 2006). Sementara itu, DigCompEdu memetakan kompetensi digital pendidik dalam penggunaan sumber, pengelolaan pembelajaran, asesmen, dan pemberdayaan peserta didik (Redecker & Punie, 2017). Kedua kerangka tersebut menegaskan bahwa kecakapan digital tidak berhenti pada kemampuan mengoperasikan perangkat.

Perubahan praktik mengajar melalui teknologi dapat dianalisis dengan model SAMR yang membedakan substitusi, augmentasi, modifikasi, dan redefinisi (Dorris et al., 2024). Model ini membantu peneliti menilai fungsi teknologi dalam suatu tugas belajar. Namun, penggunaan media digital tidak otomatis menunjukkan transformasi pembelajaran. Analisis perlu memperhatikan apakah teknologi hanya menggantikan alat, meningkatkan fungsi, mengubah rancangan tugas, atau memungkinkan bentuk aktivitas baru. Hamilton mengingatkan bahwa model SAMR perlu diterapkan secara kritis sesuai konteks pembelajaran.(Hamilton et al., 2016)

Penelitian tentang gamifikasi dan kompetensi digital telah berkembang, tetapi pengalaman guru dalam menggabungkan strategi permainan, pemanfaatan teknologi, dan penyesuaian pembelajaran tetap perlu dipahami melalui konteks praktik. Kajian sistematis (Khaldi et al., 2023) membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring di pendidikan tinggi, sedangkan Sailer dan Homner menelaah bukti empiris mengenai gamifikasi dan pembelajaran.(Sailer & Homner, 2020) Pada konteks guru bahasa Arab, Zuashfiyailina mengidentifikasi sejumlah tantangan kompetensi pedagogik digital. Kajian tersebut menjadi landasan untuk menelaah bagaimana guru mengambil keputusan pembelajaran dalam lingkungan madrasah tertentu.(Zuashfiyailina et al., 2025)

Artikel ini berfokus pada praktik guru bahasa Arab di MAN 2 Kota Palu. Analisis diarahkan pada tiga persoalan: bentuk aktivitas gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran; pengalaman dan kendala guru dalam memanfaatkan teknologi digital; serta perubahan strategi dan interaksi belajar yang menyertai praktik tersebut. Fokus ini penting karena gamifikasi, literasi digital, dan transformasi pedagogis tidak selalu berkembang dengan kecepatan yang sama. Penggunaan permainan dapat berlangsung tanpa dukungan platform digital yang intensif, sementara pelatihan teknologi belum tentu langsung mengubah desain pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan menjelaskan praktik gamifikasi, tantangan literasi digital, dan bentuk penyesuaian pedagogis guru bahasa Arab di MAN 2 Kota Palu. Artikel ini tidak menguji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi atau hasil belajar siswa. Kontribusinya terletak pada analisis kontekstual

tentang bagaimana aktivitas permainan, kemampuan digital, karakteristik siswa, dan pengelolaan kelas berhubungan dalam praktik pembelajaran

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus tunggal untuk mengkaji praktik pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Kota Palu. Pemilihan rancangan ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran, khususnya berkaitan dengan penerapan aktivitas gamifikasi, pemanfaatan teknologi digital, serta penyesuaian strategi pedagogis yang dilakukan oleh guru.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Kota Palu dengan guru bahasa Arab sebagai informan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui pengelompokan informasi ke dalam tiga tema utama, yaitu implementasi gamifikasi, literasi digital guru beserta tantangannya, dan transformasi pedagogis dalam pembelajaran bahasa Arab. Ketiga tema tersebut kemudian dikaji menggunakan Self-Determination Theory (SDT), *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), *Digital Competence Framework for Educators* (DigCompEdu), dan model *Substitution, Augmentation, Modification,* and *Redefinition* (SAMR) sebagai kerangka interpretasi. Penggunaan perspektif teoretis tersebut dimaksudkan untuk memperjelas makna temuan empiris, tanpa menarik kesimpulan mengenai tingkat kompetensi digital maupun tahapan transformasi pedagogis yang belum didukung oleh bukti penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru menggunakan beberapa bentuk kegiatan yang memiliki karakter permainan. Kegiatan tersebut meliputi permainan Mutasalsil, kartu dan media visual, tebak kata, pemberian penghargaan, serta tutor sebaya. Dalam Mutasalsil, siswa bekerja dalam kelompok untuk menemukan kertas yang disembunyikan dengan menggunakan bahasa Arab. Kegiatan ini menggabungkan pencarian, penggunaan bahasa, dan koordinasi antarsiswa. Guru memanfaatkan aktivitas tersebut untuk memperkenalkan penggunaan bahasa Arab sekaligus membangun interaksi kelompok.

Kartu, media visual, dan tebak kata digunakan untuk membantu pengenalan serta penguatan mufradat. Tutor sebaya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran melalui latihan pengulangan ungkapan bahasa Arab yang dipimpin siswa. Bentuk-bentuk tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi dalam kasus ini tidak bergantung pada satu aplikasi tertentu. Guru memanfaatkan aktivitas luring dan media sederhana untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

Dilihat dari *Self-Determination Theory*, kegiatan kelompok berpotensi menyediakan kesempatan untuk membangun keterhubungan sosial. Tantangan menemukan kata atau kertas dapat memberi ruang bagi siswa untuk memperlihatkan kompetensi. Tutor sebaya juga membagikan tanggung jawab belajar kepada siswa. Akan tetapi dari hasil penelitian belum menunjukkan bagaimana siswa menilai pengalaman tersebut. Oleh karena itu, temuan ini hanya mengidentifikasi potensi dukungan terhadap kebutuhan psikologis, bukan membuktikan peningkatan motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2000).

Keterkaitan aktivitas dengan tujuan pembelajaran menjadi aspek penting. Permainan *Mutasalsil* memiliki hubungan dengan penggunaan bahasa Arab, sedangkan kartu dan tebak kata diarahkan pada penguasaan kosakata. Akan tetapi, informasi yang tersedia belum menunjukkan adanya rancangan sistematis yang menghubungkan setiap elemen permainan dengan indikator capaian, umpan balik, dan instrumen penilaian. Landers (2014) menempatkan hubungan antara elemen permainan dan mekanisme belajar sebagai unsur penting dalam teori gamifikasi. Dengan demikian, praktik yang ditemukan dapat dipahami sebagai penggunaan strategi permainan yang relevan dengan materi, tetapi integrasi instruksionalnya masih perlu diperkuat.

Literasi Digital dan Kondisi yang memengaruhi pemanfaatannya

Pengalaman digital guru antara lain terbentuk melalui kegiatan pelatihan MGMP. Pelatihan tersebut mencakup penggunaan teknologi untuk kebutuhan administrasi dan pembelajaran, termasuk pengenalan kecerdasan buatan. Pada tingkat madrasah, terdapat rencana penyediaan proyektor di seluruh kelas. Sementara itu, penggunaan telepon seluler dalam aktivitas belajar tetap berada dalam pengawasan

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

guru. Informasi ini memperlihatkan adanya upaya pengembangan kapasitas dan fasilitas, tetapi belum cukup untuk menggambarkan intensitas penggunaan aplikasi gamifikasi digital di kelas.

Guru menghadapi variasi kemampuan awal siswa. Sebagian siswa tidak memiliki pengalaman belajar bahasa Arab dari lingkungan pesantren sehingga masih membutuhkan penguatan kosakata dan kaidah dasar. Perbedaan tersebut membuat guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan aktivitas. Keterbatasan waktu dan kejenuhan siswa juga menjadi pertimbangan dalam menentukan metode. Dengan demikian, keputusan menggunakan permainan tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan teknologi, tetapi juga dengan kesiapan siswa dan alokasi waktu pembelajaran.

Kerangka TPACK membantu menjelaskan bahwa pemilihan teknologi perlu mempertimbangkan kesesuaian materi dan strategi pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Dalam konteks ini, guru perlu memastikan bahwa media atau aplikasi yang dipilih mendukung tujuan penguasaan bahasa Arab dan dapat digunakan oleh siswa dengan kemampuan awal yang beragam. Pelatihan teknologi dapat memperluas pengetahuan operasional, tetapi keputusan pedagogis tetap memerlukan pemahaman konten dan karakteristik peserta didik.

Hasil wawancara juga diperoleh informasi bahwa guru memeriksa informasi yang dihasilkan AI menunjukkan kesadaran terhadap aspek ketepatan sumber. Penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Arab memerlukan pemeriksaan kosakata, struktur, konteks, dan kesesuaian jawaban dengan materi. Prinsip ini sejalan dengan kompetensi digital pendidik yang tidak hanya mencakup pemilihan sumber, tetapi juga evaluasi kualitas informasi dan pemanfaatannya secara bertanggung jawab (Redecker, 2017).

Kondisi perangkat dan kebijakan juga memengaruhi praktik. Pengawasan telepon seluler membatasi penggunaan perangkat secara bebas, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa integrasi teknologi harus mengikuti aturan madrasah. Rencana pengadaan proyektor dapat memperluas pilihan penyajian materi, meskipun keberadaan fasilitas belum otomatis menghasilkan perubahan pedagogis. Temuan ini memperlihatkan bahwa kompetensi guru, kesiapan siswa, fasilitas, dan kebijakan perlu dipertimbangkan secara bersamaan.

Perubahan Strategi dan peran Guru

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penyesuaian pedagogis pada kebebasan guru memilih metode berdasarkan kebutuhan kelas. Guru tidak terpaku pada satu pola pengajaran. Ia memadukan aktivitas permainan, media visual, penghargaan, dan tutor sebaya. Melalui tutor sebaya, siswa memperoleh kesempatan memimpin latihan ungkapan. Pemberian tanggung jawab tersebut memperluas peran siswa dalam proses belajar, meskipun guru tetap mengarahkan kegiatan.

Perubahan peran belum berlangsung secara menyeluruh. Dalam pembelajaran kelas reguler, guru masih menjadi figur utama karena sebagian siswa belum menguasai dasar bahasa Arab secara memadai. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembagian peran belajar harus disesuaikan dengan kesiapan peserta didik. Pelibatan siswa tidak berarti guru melepaskan fungsi pembimbingan, terutama ketika materi memerlukan penjelasan dan penguatan dasar.

Model SAMR memberi cara untuk memeriksa fungsi teknologi dalam kegiatan belajar. Data yang tersedia lebih banyak menunjukkan penggunaan media sebagai alat bantu dan pemanfaatan permainan untuk mengatur interaksi. Belum terdapat bukti yang cukup bahwa teknologi mengubah struktur tugas belajar hingga mencapai tahap modifikasi atau redefinisi. Aktivitas tutor sebaya memang mengubah pola interaksi, tetapi perubahan tersebut tidak dapat langsung dikategorikan sebagai transformasi digital menurut SAMR. Penilaian tingkat integrasi teknologi membutuhkan bukti tentang rancangan tugas dan fungsi teknologi yang digunakan (Hamilton et al., 2016).

Dengan demikian, perubahan pedagogis yang paling jelas dalam kasus ini berada pada tingkat strategi dan organisasi pembelajaran. Guru mengembangkan variasi kegiatan, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan memberikan sebagian tanggung jawab kepada siswa. Pemanfaatan teknologi digital masih menjadi aspek yang berkembang dan belum menjadi pusat seluruh aktivitas gamifikasi. Temuan ini menegaskan bahwa transformasi pedagogis perlu dianalisis melalui perubahan praktik mengajar, bukan semata-mata dari jumlah perangkat atau aplikasi yang digunakan

SIMPULAN

Guru bahasa Arab di MAN 2 Kota Palu menggunakan sejumlah aktivitas yang mengandung unsur gamifikasi, antara lain *Mutasalsil*, kartu dan media visual, tebak kata, penghargaan, serta tutor sebaya. Kegiatan tersebut mendukung variasi aktivitas dan memberi ruang interaksi antarsiswa. Namun,

informasi yang tersedia belum menunjukkan hubungan yang konsisten antara rancangan permainan, indikator pembelajaran, dan sistem penilaian.

Pengalaman pelatihan MGMP dan rencana penguatan fasilitas menunjukkan adanya dukungan awal terhadap pemanfaatan teknologi. Tantangan yang dilaporkan mencakup variasi kemampuan awal siswa, keterbatasan waktu, pengawasan penggunaan telepon seluler, dan kebutuhan memverifikasi keluaran AI. Perubahan pedagogis terutama tampak pada variasi metode dan pelibatan siswa, sementara guru tetap memegang peran utama dalam pembelajaran reguler. Karena bukti empiris terutama berasal dari wawancara dan pengamatan tidak mencakup seluruh kegiatan, penelitian ini tidak menyimpulkan peningkatan motivasi maupun hasil belajar. Studi lanjutan perlu menggunakan data observasi dan dokumentasi yang lebih lengkap

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Agama Islam Universitas Alkhairaat atas dukungan melalui Hibah Penelitian Internal Tahun 2026. Apresiasi juga disampaikan kepada pimpinan MAN 2 Kota Palu beserta guru bahasa Arab yang telah memberikan akses serta informasi untuk pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dorris, C., Winter, K., O'Hare, L., & Lwoga, E. T. (2024). Mobile device use in the primary school classroom and impact on pupil literacy and numeracy attainment: A systematic review. *Campbell Systematic Reviews: Better Evidence for a Better World*, *20*(2). https://doi.org/10.1002/cl2.1417

Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2016). The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: a Critical Review and Suggestions for its Use. *TechTrends*, *60*(5), 433–441. https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y

Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, *10*(1), 10. https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z

Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning. *Simulation & Gaming*, *45*(6), 752–768. https://doi.org/10.1177/1046878114563660

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1177/016146810610800610

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu) Revisited. In *EUR 28775 EN, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo*. https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, *55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Zuashfiyailina, Z., Rum, I., Lestari, S. I., & Halimatusa'diah, P. (2025). Tantangan Kompetensi Pedagogik Digital Guru Bahasa Arab di Era Society 5.0: Systematic Literatur Review. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(12), 13821–13828. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i12.10031

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)