



Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

***Luluk Nazilah**

Universitas Yudharta Pasuruan

Syarifuddin

Universitas Yudharta Pasuruan

Syaifullah

Universitas Yudharta Pasuruan

***Correspondence :** luluknazilah5@gmail.com

Chicago Manual of 17th edition (full note) Style Citation:

Luluk Nazilah et al., "Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab," *BENJOLE*, 5(1), 140-154.

Abstract

Educational media is one of the methods to enhance the teaching and learning process, making students more active in their learning. As a result, the learning outcomes align with expectations. The aim of this study is to investigate the effect of Monopoly-based gamification on students' understanding of Arabic grammar. This study is an experimental research with a one-group pre-test post-test design using a quantitative research method. The research sample consisted of 26 ninth-grade students. The research instruments were pre-test and post-test assessments to measure students' understanding before and after the implementation of the Monopoly media. The results showed a significant improvement in students' grammatical understanding after the implementation of the Monopoly media, with the average pre-test score of 55.96 increasing to 68.27 in the post-test. Normality tests for the pre-test and post-test results showed significant values of 0.149 and 0.116, respectively, both exceeding the threshold of 0.05. This indicates that the data are normally distributed. Furthermore, the paired t-test results showed a two-tailed significance value of 0.001, indicating that Monopoly-based gamification can significantly improve students' understanding of Arabic grammar. The application of Monopoly media also encourages social interaction and collaboration among students in the learning process.

Keywords : gamification, monopoly, grammar, arabic language

A. Pendahuluan

Bahasa Arab memegang peran yang sangat penting bagi umat Islam. Dengan mempelajari bahasa ini, mereka dapat lebih memahami Al-Qur'an secara mendalam dan Hadis, yang merupakan pedoman hidup bagi seluruh komunitas Muslim.¹ karena sumber informasi utama bagi umat Islam adalah Al Quran yang ditulis dalam bahasa Arab, dan Hadis Nabi Muhammad (saw) juga ditulis dalam bahasa Arab.² Bahasa Arab dipelajari karena dua alasan utama. Pertama, sebagai bahasa komunikasi yang penting untuk dikuasai jika ingin berinteraksi dengan penutur asli. Kedua, karena merupakan bahasa agama yang wajib dipelajari oleh penganutnya, minimal untuk meningkatkan kesempurnaan amal ibadah mereka, mengingat kitab suci mereka ditulis dalam bahasa Arab.³

Komponen penting dalam mempelajari Bahasa Arab adalah Gramatika (tata bahasa)-nya. Namun, banyak siswa yang kesulitan memahaminya. Bahasa Arab tidak akan bisa dipahami tanpa pemahaman yang mendalam tentang ilmu nahwu. Aturannya sangat berbeda jauh dari kaidah pembelajaran bahasa Indonesia.⁴ Dengan kerangka tata bahasanya yang rumit, Bahasa Arab mencakup aturan khusus mengenai kasus, angka, dan bentuk kata. Akibat kerumitan ini, banyak siswa merasa kesulitan dan merasa putus asa, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk memahami konsep gramatika (tata bahasa) dengan lebih mudah.⁵

Berdasarkan data hasil Ujian Semester gasal mata pelajaran Bahasa Arab kelas IX MTs Walisongo tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan hanya 5 dari 26 siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sebanyak 21 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah ambang batas tersebut. Wali kelas mencatat bahwa siswa menghadapi kesulitan karena latar belakang yang berbeda-beda, ada yang berasal dari pesantren dan ada yang tidak. Kelima siswa yang memperoleh nilai baik semuanya berasal dari pesantren dan memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang tata bahasa Arab karena di pesantren sudah ada materi pembelajaran khusus ilmu nahwu.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dan sering berbicara satu sama lain selama pelajaran, serta tidak membawa buku. Masalah ini sebagian besar disebabkan oleh tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Banyak siswa yang tidak berasal dari pesantren cenderung merasa malas dan tidak yakin dalam menguasai materi, terutama dalam hal gramatika. Selain itu, metode pengajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif juga turut berkontribusi pada situasi ini. Oleh karena

¹ Intan Sari Dewi, "Bahasa Arab Dan Urgensinya Dalam Memahami Al-Qur'an," *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 4, no. 1 (2016): 40, <http://178.128.61.209/index.php/kon/article/view/129>.

² Syarifuddin et al., *Motivasi Dan Strategi Belajar Bahasa Arab*, ed. Syarifuddin, cetakan pe (Sleman-Yogyakarta: Self Etera Indonesia, 2020).

³ Mochamad Hasyim, Hasan Syaiful Rizal, and Arindi Faizatul Laili, "Peningkatan Hafalan Mufradat Melalui Metode Drill Di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan," *Muhasabah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022): 139–51.

⁴ Asiah, Zamroni, and Muhammad Khairul Rijal, "View of Problematika Pembelajaran Nahwu Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab Di Lembaga Pendidikan Indonesia," accessed March 26, 2025, <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/6104/2093>.

⁵ Kusnadi, "Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab Metode Gramatika Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2019): 9–13, <https://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/naskhi>.

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

itu, penting bagi guru untuk menjadi fasilitator yang efektif agar proses pembelajaran dapat memenuhi harapan siswa. karena proses pembelajaran melibatkan komunikasi dua arah antara guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai penerima ilmu.⁶ Siswa belajar di bawah bimbingan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁷

Dalam menghadapi tantangan yang telah diidentifikasi, peneliti berusaha untuk menemukan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IX di MTs Walisongo tentang gramatika bahasa Arab. Diharapkan, siswa tidak hanya mengandalkan guru untuk memahami gramatika, tetapi juga mampu belajar secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran melalui inovasi merupakan langkah penting untuk merangsang motivasi dan minat siswa dalam dunia pendidikan. Peneliti mengusulkan penerapan media gamifikasi monopoli, yang dikenal sebagai sumber daya pendidikan yang efektif, yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai gramatika, tetapi juga untuk mendorong interaksi sosial di antara mereka.

Media yang berbasis permainan, yang umum disebut dengan istilah "Gamifikasi" pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling dalam presentasi TED (*Technology, Entertainment, Design*) pada tahun 2002. Gamifikasi merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen dari permainan atau video game dengan tujuan untuk mendorong siswa dalam proses belajar serta memaksimalkan kepuasan dan partisipasi siswa dalam proses tersebut. Di sisi lain, media ini dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar.⁸ Secara lebih spesifik, gamifikasi memberi motivasi kepada siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara keseluruhan.⁹

Monopoli merupakan permainan yang terkenal di seluruh dunia. Gamifikasi monopoli ini dapat dimainkan oleh seluruh kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Permainan monopoli ini berasal dari Amerika Serikat. Penemu dari permainan ini adalah Elizabeth Magie yaitu seorang Desainer permainan. Dia memperkenalkan permainan ini sekitar tahun 1903 dengan nama permainannya *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Tanah). Gamifikasi Monopoli adalah menguasai seluruh petak pada papan monopoli, membeli petak, menyewa petak serta melakukan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang sederhana.¹⁰ Namun pada penelitian ini, peneliti menggabungkan sistem permainan monopoli yang bersifat perekonomian dengan pembelajaran gramatika bahasa Arab. Yang mana untuk papan permainan hampir sama dengan bentuk aslinya akan tetapi ada

⁶ Reza Rosyadi and Zain Ahmad Fauzi, "View of Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model JIGSAW, NHT Dan TGT," 2024.

⁷ Mohammad Shohibul Anwar et al., "View of Evaluasi Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab Di STIT Al Muslihuun Tlogo Blitar," accessed March 26, 2025, <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/6440/2191>.

⁸ Jusuf Heni, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Ticom* 5, no. 1 (2016): 1-6.

⁹ Rangga Gelar Guntara, "Penerapan Model Gamifikasi Pada Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) UPI Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Indonesian Journal of Digital Business* 1, no. 2 (2020): 11-17.

¹⁰ Syarifah Annisa, Ela Isnani Munawwaroh, "Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts N 1 Bangka Tengah," *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021): 16-28, <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2052>.

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

sedikit modifikasi seperti pada kartu kesempatan dan dana umum yang memang sengaja didesain sesuai dengan materi pembelajaran gramatika bahasa arab pada siswa kelas IX di MTs Walisongo. Dengan menggunakan media monopoli, diharapkan siswa dapat menjadi lebih kreatif, inovatif, aktif, dan menikmati proses pembelajaran serta dapat mengembangkan keinginan untuk belajar secara mandiri, secara tidak langsung hal ini akan mendorong peningkatan semangat belajar mereka.¹¹

Penelitian dengan penggunaan media gamifikasi monopoli dalam pembelajaran bukanlah suatu hal baru yang dikaji. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Imroatut Taqiyah Bahak Udin dan Arifin (2024) berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodad Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi " Penelitian ini mengadopsi desain One Group Pre-test-Post-test dengan pendekatan kuantitatif, serta menerapkan metode Pre-Experimental Design. Dalam analisis data, digunakan uji statistik yang didukung oleh perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman mufrodad di kalangan siswa dari 83,85 sebelum penerapan media monopoli menjadi 95,70 setelah penerapan. Uji t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang menunjukkan efektivitas penggunaan media tersebut. monopoli memiliki dampak positif terhadap pemahaman kosakata siswa. Relevansi penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada kesamaan dalam penggunaan media monopoli serta penerapan Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model One Group Pre-test-Post-test Design. Namun, perbedaan utama terletak pada fokus penelitian; Imroatut Taqiyah Bahak Udin dan Arifin memfokuskan penelitiannya pada pemahaman mufrodad, sedangkan peneliti ini lebih berkonsentrasi pada gramatika bahasa Arab.

Penelitian yang juga dilakukan oleh Dinda Tirta Ayu berjudul "Keefektifan Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas VIII SMP YLPI Perhentian Marpoyan", Penelitian ini merupakan sebuah studi eksperimen yang menggunakan desain one group pretest-posttest. Tujuan dari Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tiga aspek utama. Aspek pertama adalah untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas VIII di SMP YLPI Perhentian Marpoyan sebelum permainan monopoli diterapkan. Kedua, penelitian ini mengevaluasi penguasaan kosakata siswa setelah permainan monopoli diterapkan. Ketiga Penelitian ini mengevaluasi sejauh mana penggunaan permainan monopoli berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang di kalangan siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebelum penerapan permainan monopoli adalah 39,3, yang tergolong sangat kurang. Namun, Setelah penerapan permainan tersebut, rata-rata nilai posttest siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, mencapai 85,3, yang masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, pengaruh penggunaan permainan monopoli terhadap kemampuan penguasaan kosakata juga terlihat

¹¹ Febi Tria, Muhammad Sofwan, and Andi Gusmaulia Eka Putri, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 4 (2024).

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

jas, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Relevansi antara penelitian Dinda Tirta Ayu dan peneliti lain terletak pada kesamaan media yang digunakan, yaitu penggunaan media monopoli dan Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan model one group pre-test post-test, yang dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan yang mencolok dalam fokus penelitian masing-masing. Dinda Tirta Ayu lebih menitik beratkan pada pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang, sementara penelitian ini berfokus pada pemahaman gramatika dalam bahasa Arab.

Penelitian yang dilakukan oleh Mukti dan Wahyu Krisna (2024) berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran kosa kata Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang" Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai Riset dan Pengembangan (R&D). Desain pengembangan media pembelajaran ini berlandaskan pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kelayakan media pembelajaran monopoli dievaluasi melalui penilaian dari para ahli serta respons dari peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor 88,5% (Sangat Layak/Sangat Sesuai), ahli materi memperoleh skor 96% (Sangat Layak/Sangat Sesuai), guru bahasa Arab mendapatkan skor 97,5% (Sangat Layak/Sangat Sesuai), dan peserta didik meraih skor 88% (Sangat Layak/Sangat Sesuai). Relevansi penelitian Mukti dan Wahyu Krisna dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media Monopoli. Namun, terdapat perbedaan dalam desain dan fokus penelitian. Mukti dan Wahyu Krisna menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE, sedangkan penelitian ini mengadopsi metode pre-eksperimen one group pre-test post-test dalam penelitian kuantitatif. Selain itu, fokus penelitian Mukti dan Wahyu Krisna adalah pada pembelajaran kosa kata bahasa Arab, sementara penelitian ini lebih berorientasi pada gramatika bahasa Arab.

Keterbaruan penelitian adalah tidak adanya penelitian sebelumnya yang membahas penerapan media gamifikasi monopoli dalam pengajaran Bahasa Arab yang memiliki fokus pada gramatikanya (tata bahasa). Namun kelemahan dari media ini adalah waktu pelaksanaannya yang terbatas. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media gamifikasi monopoli dalam memahami tata bahasa Arab di Mts Walisongo. Dengan menggunakan pendekatan eksperimental, penelitian ini akan mengkaji dampak gamifikasi monopoli terhadap pemahaman gramatika siswa dan sikap mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab. Tujuannya adalah agar semua siswa kelas IX dapat memahami tata bahasa dengan baik, terlepas dari latar belakang mereka yang berbeda.

B. Metode

Penelitian ini merupakan sebuah studi *Pre-Eksperimen One Group Pre-test-Post-test* dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini dapat dikategorikan dalam kategori kuantitatif karena menyajikan data dalam bentuk angka.¹² Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian di mana perlakuan diberikan kepada

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, cetakan ke (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013).

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

suatu kelompok untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan tersebut terhadap kondisi yang telah dikendalikan.¹³

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di MTs Walisongo yang berlokasi di Dusun Rejoso, Desa Sumber Rejo, Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IX MTs Walisongo yang berjumlah 26 siswa. Sedangkan untuk menentukan jumlah sampelnya penelitian ini menggunakan kaidah kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.¹⁴ Dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi. Yaitu: 26 siswa kelas IX MTs Walisongo. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 November 2024, 29 November 2024, 06 Desember 2024, 13 Desember 2024, 20 Desember 2024. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari Bapak A.D Mushtofa Hasan, S. Pd, yang menjabat sebagai wali kelas IX MTs Walisongo, Ibu Susi Astuti, S. Pd, yang berperan sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di MTs Walisongo, serta para siswa-siswi kelas IX MTs Walisongo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Observasi yakni sebagai proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti di lokasi penelitian.¹⁵ Wawancara merupakan suatu proses komunikasi yang interaktif, melibatkan dua pihak atau lebih, yaitu responden, memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan¹⁶ Tes objektif adalah jenis tes yang penilaiannya dilakukan secara langsung dan berdasarkan kunci jawaban yang telah ditentukan sebelumnya.¹⁷ Tes dilaksanakan dua kali yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan di awal, sebelum penerapan media monopoli. Sebaliknya, post-test dilaksanakan setelah penerapan media monopoli guna mengetahui hasil dari penerapan tersebut, dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah tes.¹⁸ Dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan mengambil informasi dari banyak sumber, seperti catatan, buku, dan surat kabar.¹⁹

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup Uji Normalitas dan Uji Berpasangan (Paired Sample t-test). Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam penelitian ini bersifat normal atau

¹³ Syarifuddin Syarifuddin, Syaifullah, Bela Nur Maulidiah, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Jilid 12 N (2024): 560–82.

¹⁴ Yuni Pertiwi, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN1 Kota Bengkulu," 2021, 89.

¹⁵ M.Syahrani Jailani Ardiansyah, Risnita, "View of Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2023, <https://ejournal.yayasanpendidikanzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30>.

¹⁶ Hayati et al., *Pengantar Psikodiagnostik Wawancara*, ed. Fachri Helmanto, Cetakan pe (Jln. Bekasi Timur VI No 39, Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur 13410: Mitra Palupi, 2023).

¹⁷ Imam Asrori Moh.Ainin, M. Tohir, *Evaluasi Dlam Pembelajaran Bahasa Arab*, cet. 1 (Malang: Misykat, 2006).

¹⁸ Syarifuddin Syarifuddin, Nikmatus Sa'adah, *Pengembangan Evaluasi, Penilaian Dan Tes Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (yogyakarta: AG PUBLISHING, 2021).

¹⁹ Pia Sopiati Gagah Daruhadi, "View of Pengumpulan Data Penelitian," *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* Vol.3, No.5, 2024 Pengumpulan, 2024, <https://journal-nusantara.id/index.php/J-CEKI/article/view/5181/4124>.

mengalami penyimpangan. Hasil dari uji ini penting untuk menentukan apakah populasi dari mana sampel diambil memiliki distribusi yang normal.²⁰ Uji normalitas dilaksanakan dengan menerapkan rumus *Shapiro-Wilk*. Kriteria untuk pengambilan keputusan ditentukan Jika nilai signifikan (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka kita dapat menyimpulkan bahwa residual tersebut berdistribusi normal.²¹ Uji Paired Sample t-test adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua set data yang berasal dari kelompok sampel yang sama.²² Uji Paired Sample t- test dilakukan untuk menguji hipotesis. Dalam uji hipotesis menggunakan rumus *Product Moment* untuk mencari hubungan antara dua variabel, terutama jika keduanya berada dalam skala interval atau rasio. Hasil nilai signifikansi akan digunakan untuk menafsirkan temuan hipotesis, di mana hipotesis dapat diterima jika tingkat signifikansinya di bawah 0,05.²³

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menggunakan analisis data sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test), serta analisis yang dihasilkan dari kedua tes tersebut. Berikut adalah informasi hasil uji statistic deskriptif siswa (pre-test) dengan menggunakan perhitungan SPSS versi 30:

Tabel 1. Hasil uji statistic pre-test, post-test

Tes	N	Minimum	Maximum	Mean
Pre-test	26	30	85	55,96
Post-test	26	45	100	68,27

Hasil dari pengumpulan nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test mencapai 55,96%, sedangkan rata-rata nilai post-test mengalami peningkatan menjadi 68,27%. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media gamifikasi monopoli memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman gramatika bahasa Arab siswa kelas IX MTs Walisongo. Peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk 20 item soal pre-test dan post-test. Hasil dari uji validitas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji validitas 20 butir soal pre-test

Butir soal	Hasil Uji		Keputusan
	r _{hitung}	r _{tabel}	
1.	.415*	0,388	Soal Valid

²⁰ Neni Nur Laili Ersela Zain Giatma Dwijuna Ahadia, "Pandangan Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, Dan Shapiro-Wilk," 2023, <https://eigen.unram.ac.id/index.php/eigen/article/view/131/112>.

²¹ Vita Hutabarat, Muktar B. Panjaitan, and Hedty Sitio, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Negeri 125138 Pematangsiantar," *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 230–38, <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page230-238>.

²² Azka Dhianti Putri et al., "Pengaruh Aplikasi Uji T Dalam Penelitian Eksperimen," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 3 (2023): 1978–87, <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

²³ N Dantes, "Desain Eksperimen Dan Analisis Data - Prof. Dr. Nyoman Dantes - Google Buku," PT Rajagrafindo Persada, 2017, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=m2zdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=4BWeLocALb&sig=tShC78ombND6EIQgacYsLH4PPgs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

**Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli
terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab**

2.	.250	0,388	Soal Tidak Valid
3.	.518*	0,388	Soal Valid
4.	.717*	0,388	Soal Valid
5.	.432*	0,388	Soal Valid
6.	.440*	0,388	Soal Valid
7.	.392*	0,388	Soal Valid
8.	.111	0,388	Soal Tidak Valid
9.	.456*	0,388	Soal Valid
10.	.407*	0,388	Soal Valid
11.	.461*	0,388	Soal Valid
12.	.416*	0,388	Soal Valid
13.	.435*	0,388	Soal Valid
14.	.513**	0,388	Soal Valid
15.	.129	0,388	Soal Tidak Valid
16.	.007	0,388	Soal Tidak Valid
17.	.534**	0,388	Soal Valid
18.	.448*	0,388	Soal Valid
19.	.024	0,388	Soal Tidak Valid
20.	.414*	0,388	Soal Valid

Tabel perhitungan uji validitas pre-test diatas menunjukkan bahwa rtabel untuk 26 sampel adalah 0,388 sehingga jumlah item yang valid dari 20 item tersebut adalah 15 item dan yang tidak valid adalah 5 item.

Tabel 3. Hasil uji validitas 20 butir soal post-test

Butir soal	Hasil Uji		Keputusan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1.	.468*	0,388	Soal Valid
2.	.450*	0,388	Soal Valid
3.	.459*	0,388	Soal Valid
4.	.482*	0,388	Soal Valid
5.	.450*	0,388	Soal Valid
6.	.418*	0,388	Soal Valid
7.	.335	0,388	Soal Tidak Valid
8.	.500**	0,388	Soal Valid
9.	.248	0,388	Soal Tidak Valid
10.	.482*	0,388	Soal Valid
11.	.379	0,388	Soal Tidak Valid
12.	.420*	0,388	Soal Valid
13.	.489*	0,388	Soal Valid
14.	.476*	0,388	Soal Valid
15.	.161	0,388	Soal Tidak Valid
16.	.421*	0,388	Soal Valid
17.	.414*	0,388	Soal Valid
18.	.467*	0,388	Soal Valid
19.	.414*	0,388	Soal Valid
20.	.435*	0,388	Soal Valid

Sumber : Tabulasi data hasil perhitungan SPSS versi 30

Tabel perhitungan uji validitas post-test di atas menunjukkan bahwa rtabel untuk 26 sampel adalah 0,388 sehingga jumlah item yang valid dari 20 item tersebut adalah 16 item dan yang tidak valid adalah 4 item.

Berdasarkan hasil uji validitas dari pre-test dan post-test di atas, item soal yang nilai r hitung > rtabel dinyatakan valid. sedangkan item soal yang nilai r hitung < rtabel dinyatakan tidak valid.²⁴ Perhitungan hasil uji validitas ini menggunakan program SPSS versi 30 menunjukkan item soal pre-test yang valid berjumlah 15 item sedangkan item soal post-test sebanyak 16 item. Dengan demikian, tingkat kevalidan dari uji validitas mengalami peningkatan.

Uji reliabilitas dilakukan setelah pelaksanaan uji validitas, menggunakan analisis *Cronbach Alpha*. Dalam tahap ini, peneliti berupaya menemukan instrumen penelitian yang memiliki koefisien reliabilitas diatas 0,60.²⁵ Dalam perhitungan ini, peneliti menggunakan alat bantu analisis SPSS versi 30. Berikut ini adalah hasil dari pengujian reliabilitas yang telah dilaksanakan oleh peneliti:

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas butir soal pre-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.689	20

Berdasarkan tabel diatas diketahui *Cronbach Alpha* 0,689 > 0,60 maka, pre-test ini dianggap reliabel.

Tabel 5. Hasil uji reliabilitas butir soal post-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.754	20

Berdasarkan tabel diatas diketahui *Cronbach Alpha* 0,754 > 0,60 maka, post-test ini dianggap reliabel. Berdasar uji reliabilitas tersebut, diketahui bahwa soal pre-test bilangan *Cronbach alpha* adalah 0,689 > 0,60 dan soal post-test bilangan *Cronbach Alpha* adalah 0,754 > 0,60. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah reliabel yakni dapat dipercaya. Selanjutnya, peneliti melakukan Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus Shapiro-Wilk, yang merupakan metode untuk mengevaluasi normalitas data pada sampel dengan jumlah kurang dari 50.²⁶ Kriteria pengambilan keputusan adalah:

- Jika nilai Sig (2-tailed) melebihi 0,05, maka residual berdistribusi normal

²⁴ Yulia Utami, "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24.

²⁵ Heni Puspasari and Weni Puspita, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumrn Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19," *Kesehatan* 13 (2022): 69.

²⁶ Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2021).

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

- jika nilai Sig (2-tailed) kurang dari 0,05, maka residual tidak berdistribusi normal

Tabel 6. Hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
FIXPRE	.121	26	.200 [*]	.942	26	.149
FIXPOST	.125	26	.200 [*]	.937	26	.116

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 30, diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0,149, yang lebih besar dari 0,05. Begitu pula, nilai signifikansi untuk post-test sebesar 0,116, juga lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai residual terdistribusi secara normal. langkah selanjutnya adalah melakukan Uji t-berpasangan (Paired Sample Test) digunakan untuk menguji hipotesis. Uji t ini dihitung untuk menentukan Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pre-test dan post-test? Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini mengindikasikan adanya pengaruh media Gamifikasi Mopoli terhadap pemahaman Gramatika bahasa Arab. Dasar pengambilan Keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai sig, (2-tailed) < 0,05 maka ho ditolak dan ha diterima.
- Jika nilai sig, (2-tailed) > 0,05 maka ho diterima dan ha ditolak.²⁷

Tabel 7. Hasil uji T

	Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
	Lower	Upper							
Pair1 DATA_PRETEST - DATA_POSTTEST	-12.308	10.605	2.080	-16.591	-8.024	-5.918	25	<.001	<.001

Berdasarkan hasil di atas, nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan < 0,05 yaitu Sig 0,001. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media gamifikasi monopoli memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman Gramatika bahasa Arab.

Hasil observasi dan analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi monopoli memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap tata bahasa Arab. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan melibatkan siswa secara aktif, sehingga memungkinkan mereka untuk mengungkapkan pendapat dan menemukan pemahaman mereka. Nilai rata-rata meningkat dari 55,96 pada pre-test menjadi 68,27 pada post-test, dengan nilai terendah meningkat dari 30 menjadi 45 dan nilai tertinggi meningkat dari 85

²⁷ Diana Ermawati et al., "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam," *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, no. 2 (2023): 82–92.

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

menjadi 100. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi monopoli sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman gramatika Bahasa Arab pada siswa kelas IX MTs Walisongo. Uji validitas menunjukkan 15 item valid pada pre-test dan 16 pada post-test, yang menunjukkan peningkatan kualitas tes. Uji reliabilitas mengonfirmasi bahwa kedua tes tersebut reliabel, dengan nilai *Cronbach Alpha* di atas 0,60. Uji normalitas untuk kedua tes menunjukkan distribusi normal. Hasil uji-t berpasangan sebesar 0,001 menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang menerima hipotesis bahwa penggunaan media gamifikasi monopoli memberikan dampak positif terhadap pemahaman gramatika siswa kelas IX MTs Walisongo.

Dalam penerapan media gamifikasi monopoli, peran guru adalah sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif.²⁸ Sebelum penerapan media gamifikasi monopoli, proses pembelajaran cenderung terfokus pada guru, yang membuat interaksi menjadi satu arah. Selain itu, siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar karena pendekatan yang digunakan masih konvensional, sehingga hasil belajar siswa pun rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penting bagi guru untuk mengadopsi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.²⁹ Media gamifikasi monopoli ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, serta menggunakan media yang sesuai dengan materi ajar yang dapat menarik perhatian siswa. Dalam konteks ini, media gamifikasi monopoli hadir sebagai sarana pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif menemukan dan memecahkan masalah dengan bimbingan dari guru.

Keefektifan media gamifikasi melalui permainan monopoli dapat dibuktikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Imroatut Taqiyah Bahak Udin dan Arifin, yang menyatakan bahwa media Monopoli memiliki dampak positif terhadap pemahaman kosakata bahasa Arab.³⁰ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dinda Tirta Ayu juga menunjukkan bahwa media *Monopoli* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Jepang.³¹ Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mukti dan Wahyu Krisna, yang menyatakan bahwa penggunaan permainan *Monopoli* sangat layak dan sesuai diterapkan sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Arab.³²

D. Kesimpulan

²⁸ Niptahul Anwar et al., "Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Dalam Mendorong Kreativitas Siswa," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2023): 208–14, <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>.

²⁹ Hasnawiyah and Maslena, "Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian," *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10, no. 2 (2024): 167–72, <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>.

³⁰ Moch. Bahak Udin Imrotut Taqiyah, "Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodat Siswa Kelas X Bilingual Junwangi," *Al-Mi'yar: Jurnal Ilmu Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* Vol.7, no. 2 (2024): 962–70.

³¹ Dinda Tirta Ayu, Nana Rahayu, and Sri Wahyu Widiati, "Keefektifan Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas VIII SMP YLPI Perhentian Marpoyan," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 11 (2022): 993–1001, <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i11.1222>.

³² Wahyu Krisna Mukti, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang - Etheses UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan" (UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024), <http://etheses.uingusdur.ac.id/11041/>.

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media gamifikasi monopoli secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata bahasa Arab. Peningkatan nilai rata-rata dari 55,96 menjadi 68,27, dan juga peningkatan nilai terendah 30 menjadi 45 serta nilai tertinggi 85 menjadi 100, menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar. Tes yang menghasilkan validitas dan reliabilitas instrumen yang baik serta distribusi data yang normal mendukung keabsahan hasil penelitian. Selain itu, hasil uji-t berpasangan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. media gamifikasi monopoli memberikan dampak positif pada pemahaman gramatika siswa kelas IX MTs Walisongo serta dapat meningkatkan Kualitas Hasil Pembelajaran, ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi, terutama melalui permainan edukatif seperti *Monopoli*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman materi, menjadikannya strategi yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan memanfaatkan media gamifikasi monopoli, para guru dapat menerapkan metode baru dalam pengajaran gramatika bahasa Arab. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan motivasi dan interaksi siswa selama proses belajar. Penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi di berbagai pelajaran lain, demi mencapai hasil belajar yang lebih baik bagi siswa. Selain itu, peneliti menyarankan agar dilakukan studi lanjutan untuk mengeksplorasi efektivitas media gamifikasi monopoli dalam konteks yang lebih luas, seperti di berbagai tingkat pendidikan atau dengan variasi desain permainan guna meningkatkan hasil pembelajaran.

Referensi

- Annisa, Ela Isnani Munawwaroh, Syarifah. "Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts N 1 Bangka Tengah." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021): 16–28. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2052>.
- Anwar, Niptahul, Tajriyan Nur Romadhon, Aris Sandro, and Khikmawanto Khikmawanto. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Dalam Mendorong Kreativitas Siswa." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2023): 208–14. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>.
- Ardiansyah, Risnita, M.Syahrani Jailani. "View of Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2023. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan ke. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Asiah, Zamroni, and Muhammad Khairul Rijal. "View of Problematika Pembelajaran Nahwu Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab Di Lembaga Pendidikan Indonesia." Accessed March 26, 2025. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/6104/2093>.
- Dantes, N. "Desain Eksperimen Dan Analisis Data - Prof. Dr. Nyoman Dantes - Google Buku." PT Rajagrafindo Persada, 2017.

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=m2zdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&ots=4BWeLocALb&sig=tShC78ombND6EIQgacYsLH4PPgs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

- Dewi, Intan Sari. "Bahasa Arab Dan Urgensinya Dalam Memahami Al-Qur'an." *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 4, no. 1 (2016): 40. <http://178.128.61.209/index.php/kon/article/view/129>.
- Ermawati, Diana, Rohmah Nur Anisa, Riki Wahyu Saputro, Nuzuulul Ummah, and Farhana Nur Azura. "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam." *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, no. 2 (2023): 82–92.
- Gagah Daruhadi, Pia Sopiati. "View of Pengumpulan Data Penelitian." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* Vol.3, No.5, 2024 Pengumpulan, 2024. <https://journal-nusantara.id/index.php/J-CEKI/article/view/5181/4124>.
- Giatma Dwijuna Ahadia, Neni Nur Laili Ersela Zain. "Pandangan Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, Dan Shapiro-Wilk," 2023. <https://eigen.unram.ac.id/index.php/eigen/article/view/131/112>.
- Guntara, Rangga Gelar. "Penerapan Model Gamifikasi Pada Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) UPI Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Indonesian Journal of Digital Business* 1, no. 2 (2020): 11–17.
- Hasnawiyah, and Maslena. "Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10, no. 2 (2024): 167–72. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>.
- Hasyim, Mochamad, Hasan Syaiful Rizal, and Arindi Faizatul Laili. "Peningkatan Hafalan Mufradat Melalui Metode Drill Di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022): 139–51.
- Hayati, Ika Wahyu Pratiwi Palupi, Hapsarni Nelma, Evi Syafrida, Nasution, and Tri Nathalia. *Pengantar Psikodiagnostik Wawancara*. Edited by Fachri Helmanto. Cetakan pe. Jln. Bekasi Timur VI No 39, Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur 13410: Mitra Palupi, 2023.
- Heni, Jusuf. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Ticom* 5, no. 1 (2016): 1–6.
- Hutabarat, Vita, Muktar B. Panjaitan, and Hedty Sitio. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Negeri 125138 Pematangsiantar." *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 230–38. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page230-238>.
- Imrotut Taqiyah, Moch. Bahak Udin. "Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufradat Siswa Kelas X Bilingual Junwangi." *Al-Mi'yar : Jurnal Ilmu Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* Vol.7, no. 2 (2024): 962–70.
- Kusnadi. "Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab Metode Gramatika Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 1, no. 1

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

(2019): 9–13. <https://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/naskhi>.

Moh.Ainin, M. Tohir, Imam Asrori. *Evaluasi Dlam Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. 1. Malang: Misykat, 2006.

Mohammad Shohibul Anwar, Siti Sulaikho, Wahid Murni, and Muhammad Syahrul Munir. “View of Evaluasi Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab Di STIT Al Muslihuun Tlogo Blitar.” Accessed March 26, 2025. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/6440/2191>.

Mukti, Wahyu Krisna. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang - Etheses UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.” UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024. <http://etheses.uingusdur.ac.id/11041/>.

Pertiwi, Yuni. “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN1 Kota Bengkulu,” 2021, 89.

Puspasari, Heni, and Weni Puspita. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumrn Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19.” *Kesehatan* 13 (2022): 69.

Putri, Azka Dhianti, Ahman Ahman, Rahma Sayyida Hilmia, Salwa Almaliyah, and Sidik Permana. “Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen.” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 3 (2023): 1978–87. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

Ramadhani, Rahmi, and Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2021.

Rosyadi, Reza, and Zain Ahmad Fauzi. “View of Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model JIGSAW, NHT Dan TGT,” 2024. <https://locus.rivierapublishing.id/index.php/jl/article/view/2530/570>.

Syarifuddin, Nikmatius Sa’adah, Syarifuddin. *Pengembangan Evaluasi, Penilaian Dan Tes Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: AG PUBLISHING, 2021.

Syarifuddin, Syaifullah, Bela Nur Maulidiah, Syarifuddin. “Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab.” *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Jilid 12 N (2024): 560–82.

Syarifuddin, Syarifuddin, Zahrotul Muzdalifah, Hidayah Nuriyatul, Mauludah, Luthfi Hakim, Fitri Karunia Rahim, and Fina Athiqo. *Motivasi Dan Strategi Belajar Bahasa Arab*. Edited by Syarifuddin. Cetakan pe. Sleman-Yogyakarta: Self Etera Indonesia, 2020.

Tirta Ayu, Dinda, Nana Rahayu, and Sri Wahyu Widiati. “Keefektifan Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Viii SMP YLPI Perhentian Marpoyan.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 11 (2022): 993–1001. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i11.1222>.

Tria, Febi, Muhammad Sofwan, and Andi Gusmaulia Eka Putri. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata

Pengaruh Gamifikasi Berbasis Media Monopoli terhadap Pemahaman Gramatika Bahasa Arab

Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 4 (2024).

Utami, Yulia. “Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen.” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.