

PENINGKATAN KOMPETENSI BAHASA ARAB GURU RA MARIA ULFAH MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI BERBASIS GENIALLY

Siti Jubaidah¹, Raden Ahmad Barnabas², Khambali³, Ahmad Rasyadan Rafif⁴,
Lathifa Amalia Zikri⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
e-mail: siti.jubaidah@unj.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertema: "Peningkatan Kompetensi Bahasa Arab Guru RA Maria Ulfah Melalui Pendekatan Gamifikasi Berbasis Genially". Kegiatan ini bertujuan untuk 1) meningkatkan kompetensi guru RA Maris Ulfah dalam membaca bahasa arab melalui media pembelajaran genially yang efektif dan menarik. 2) Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan Gamifikasi menggunakan genially untuk materi membaca bahasa arab. Dengan mempertimbangkan dan memahami pentingnya kompetensi guru dalam membaca bahasa arab serta keterampilan penggunaan media pembelajaran genially untuk guru dalam proses mengajar. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan pelatihan membaca bahasa arab untuk guru dengan media pembelajaran menggunakan genially yang efektif, interaktif, dan menarik dengan pendekatan gamifikasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan ini dikemas dalam bentuk pelatihan pendidikan yang meliputi seminar penyampaian materi dan workshop disertai dialog interaktif. Selain itu, juga diberikan materi-materi tentang konsep dan teknik membaca bahasa arab dengan baik melalui gamifikasi serta teknik pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu game atau permainan berdasarkan pendekatan Gamifikasi. Selama mengikuti pelatihan, peserta diberikan materi dan diberikan pendampingan dalam pembuatan permainan edukatif tentang materi Membaca bahasa arab. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah para guru RA Maria Ulfah, kegiatan dibuat dalam bentuk pelatihan dan pendidikan yang akan dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta terhadap para guru RA Maria Ulfah. Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa guru dan mahasiswa menunjukkan antusiasme dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, terdapat peningkatan wawasan dalam mengimplementasikan media berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pengetahuan membaca Bahasa Arab, kesadaran menyikapi perkembangan teknologi informasi di era industri 4.0 di kalangan mahasiswa semakin meningkat, terbentuknya pemahaman membaca Bahasa Arab melalui media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, serta terjalinnya silaturahmi dan komunikasi yang baik antara guru dan mahasiswa.

Kata kunci: Kompetensi Bahasa Arab, RA Maria Ulfah, Gamifikasi, Genially.

Abstract

This community service activity was themed: "Improving the Arabic Language Competence of RA Maria Ulfah Teachers Through a Genially-Based Gamification Approach." The aim of this activity is to: 1) enhance the competence of RA Maria Ulfah teachers in reading Arabic through effective and engaging Genially-based learning media, and 2) provide training on creating interactive learning media using the gamification approach with Genially for Arabic reading materials. By considering and understanding the importance of teacher competence in reading Arabic and the skills in using Genially-based learning media in the teaching process, one solution to address the above issues is to conduct training for teachers in reading Arabic using effective, interactive, and engaging learning media through a gamification approach. To achieve these objectives, the activity was packaged in the form of educational training, including a seminar on delivering material, a workshop, and an interactive dialogue. Additionally, materials were provided on concepts and techniques for reading Arabic effectively through gamification, as well as techniques for creating interactive learning media, such as games or educational activities based on the gamification approach. During the training, participants were given materials and guidance in creating educational games for Arabic reading material. The target audience for this community service activity was the teachers of RA Maria Ulfah, and the activity was conducted in the form of training and education by a team of lecturers and

students from the Arabic Language Education program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta, for RA Maria Ulfah teachers. From this community service activity, it can be concluded that both teachers and students showed enthusiasm in creating interactive learning media, there was an increase in knowledge in implementing gamification-based media to enhance Arabic reading skills, awareness among students regarding the development of information technology in the industrial era 4.0 increased, understanding of Arabic reading through interactive gamification-based learning media was formed, and good communication and relationships were established between teachers and students.

Keywords: Arabic Language Competency, RA Maria Ulfah, Gamification, Genially.

PENDAHULUAN

Para guru RA seluruh Indonesia khususnya guru-guru RA Maria Ulfah, merupakan pendidik dibidang Al-qur'an yang notabennya berbahasa Arab namun tidak jarang kita temukan diantara mereka yang tidak memahami bahasa Arab, mereka memahami cara membaca al-qu'ran tetapi mereka tidak memahami bahasa Arab secara menyeluruh.

Pentingnya kompetensi membaca bahasa Arab bagi guru yang mengajarkan al-qu'ran didasarkan pada kenyataan bahwa al-qu'ran merupakan kitab suci yang diturunkan dengan menggunakan bahasa Arab. Dengan meningkatkan kompetensi membaca bahasa Arab, seorang guru akan meningkatkan pula kualitas dalam pembelajaran yang akan dilaksanakannya.

Banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan kompetensi guru, salah satunya ialah berasal dari diri guru itu sendiri, banyak dari para guru kurang memiliki motivasi dalam meningkatkan kompetensi keterampilannya dalam belajar bahasa Arab hal ini terjadi lantaran guru sudah disibukan dengan proses pembelajaran yang memenuhi sebagian besar waktu yang dimilikinya, sehingga rasa lelah melunturkan motivasi untuk meningkatkan keterampilannya.

Berdasarkan hal itu maka gamifikasi adalah salah satu cara untuk memotivasi guru dalam meningkatkan kompetensi yang dimiliki atau ingin dimiliki. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan atribut game, sebagaimana didefinisikan oleh taksonomi Bedwell, di luar konteks permainan dengan tujuan memengaruhi perilaku yang terkait dengan pembelajaran (Landers, 2014). Gamifikasi sendiri merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki penggunaannya, dengan adanya gamifikasi seseorang tidak perlu terikat dengan waktu dan tempat dimana pembelajaran berlangsung, sehingga proses belajar dapat lebih efisien dan menyenangkan.

Problematika pembelajaran Bahasa Arab secara garis besar dibagi kepada dua faktor, yaitu problematika linguistik dan non linguistik. Problematika linguistik adalah kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa disebabkan karena kesulitan yang terdapat dalam Bahasa Arab itu sendiri, yang termasuk problematika linguistik diantaranya adalah (1) Tata bunyi/ phone, Bahasa Arab memiliki sifat dan karakter huruf yang berbeda dalam pengucapannya, misal huruf-huruf yang berasal dari tenggorokan (halqiyah/ tenggorokan), (2) Kosa kata, Bahasa Arab memiliki kosa kata yang sangat kaya, dan banyak kosa kata Bahasa Arab yang diserap ke dalam Bahasa Indonesia namun karena perpindahan Bahasa asing ke dalam Bahasa Indonesia, maka banyak terdapat pergeseran arti, lafaznya berubah dari aslinya dan lain-lain, (3) Morfologi dalam Bahasa Arab dikenal dengan Sharaf, Bahasa Arab mengalami pola perubahan bentuk yang sangat banyak dari satu kata bisa menghasilkan beberapa kata, yang dikenal dengan istilah tashrif lughawi dan tasrif istilahi, (4) Sintaksis/ gramatika Bahasa Arab/ nahwu, dalam Bahasa Arab terdapat disiplin ilmu nahwu yang membahas hubungan antar unsur dan fungsi kata dalam kalimat, (5) Semantik/ makna, dalam Bahasa Arab terdapat banyak kata yang memiliki aneka ragam makna, makna dalam Bahasa Arab berkaitan dengan nahwu dan Sharaf dan banyak juga kata dalam Bahasa Arab yang memiliki kelebihan makna dan karakteristiknya.

Sedangkan problematika non-linguistik diantaranya adalah (1) Guru yang kurang memiliki kompetensi yang mumpuni dalam mengajar, baik kompetensi profesional, pedagogic, personal dan sosial, (2) Peserta didik yang tidak memiliki motivasi yang kuat dalam belajar Bahasa Arab, (3) Materi ajar yang kurang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan (4) Sarana dan prasarana dalam belajar bahasa Arab yang kurang lengkap. Pada pengabdian kali ini, peneliti mengangkat problematika pembelajaran Bahasa Arab dari aspek non-linguistik yaitu permasalahan yang disebabkan oleh guru itu sendiri dalam menyampaikan materi ajar yaitu dalam hal ini adalah guru-guru di RA Maria Ulfah Kelurahan Batu Jaya Kecamatan Batu Ceper Kota Tangerang Banten.

Sebagai masyarakat akademis yang harus melaksanakan Tridharma perguruan tinggi salah satunya adalah pengabdian kepada masyarakat, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang selama ini dialami oleh guru RA Maria Ulfah, peneliti melakukan analisis situasi bahwa banyak guru-guru RA maria ulfah yang belum memahami bacaan bahasa arab dengan baik dan benar, hal ini merupakan permasalahan bagi mereka karena mereka yang notabennya mengajar al-quran yang berbahasa arab tidak memahami bahasa arab itu sendiri. Maka peneliti memberikan solusi pelatihan peningkatan kompetensi ini dalam membaca bahasa arab dengan melalui pendekatan gamifikasi berbasis genially.

Guru merupakan salah satu faktor penentu kualitas pendidikan, apabila guru memiliki kualitas mutu akademik, kompeten, dan profesional, maka diharapkan proses pendidikan berjalan optimal dan menghasilkan output yang kompetitif (Sukirman, 2020). Untuk mencapai keberhasilan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan, guru harus memiliki kompetensi yang memadai. Empat faktor yang mempengaruhi kinerja yaitu; motivasi kerja, kompetensi, kejelasan dan penerimaan tugas dan kesempatan untuk bekerja (Damanik, 2019). Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa kinerja guru dipengaruhi oleh kompetensi guru.

Meningkatkan kompetensi guru khususnya dalam menguasai materi yang diajarkan merupakan bentuk profesionalitas seorang guru, oleh sebab itu seorang guru pun masih harus belajar guna meningkatkan kompetensi dalam materi yang diajarkannya, dalam hal ini ialah bahasa arab. Proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab melibatkan berbagai teknik yang dapat memberi rangsangan positif terhadap perkembangan minat pelajar. Teknik pembelajaran yang menarik dapat mewujudkan suasana pembelajaran bahasa yang aktif dan menyenangkan (Jasni et al., 2018).

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa arab yang dimana disini berupa pelatihan membaca bahasa arab. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan ialah genially, penggunaan genially dalam proses pembelajaran dikenal dengan gamifikasi/game edukasi. Gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Jusuf, 2016). Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi guru terhadap membaca Bahasa arab dapat menggunakan elemen-elemen dalam Game atau permainan yang merupakan konsep gamifikasi. Selain itu, gamifikasi memiliki tujuan untuk kenyamanan peserta didik dalam hal belajar. Saat ini penggunaan gamifikasi bukan hanya diterapkan dalam hal hiburan semata, dalam hal pendidikan dan dunia bisnis, saat ini sudah banyak yang menggunakan konsep gamifikasi.

Permainan dalam pendidikan dapat dijalankan secara bersama pada waktu pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Melalui pendekatan bermain, secara tidak langsung dapat memberi pendekatan kepada pelajar bahwa pembelajaran tidak hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas saja tetapi dapat dipelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menghibur dan bermanfaat. Walau bagaimanapun, permainan dalam pembelajaran yang direka bentuk mestilah sesuai dan lebih spesifik (Mostowfi et al., 2016).

Analisis gamifikasi merupakan tahapan menganalisa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Dimana gamifikasi adalah sebuah konsep dengan memasukan unsur permainan dalam sebuah sistem. Beberapa elemen gamifikasi yang dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran yaitu (Farozi, 2016):

1. Points: Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas maka akan secara otomatis mendapatkan point
2. Levels: Elemen game yang digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain
3. Leaderboard: Sebuah pembelajaran dengan gamifikasi leaderboard digunakan untuk mengetahui dan membandingkan pencapaian dan level setiap pemain. Dengan adanya leaderboard juga dapat memotivasi pemain agar merasa selalutertantang
4. Badges: Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas tertentu akan mendapatkan badges. Selain itu badges juga berfungsi untuk menunjukkan level pemain.
5. Challenge / Quest: Dalam setiap level biasanya terdiri dari beberapa challenge/tantangan yang harus diselesaikan oleh pemainnya.
6. Estetika : Bagaimana pengalaman estetika yang dirasakan oleh seseorang sangat mempengaruhi atau kesediaannya untuk menerima gamifikasi

7. Pola pikir permainan (Game thinking): Ide berpikir tentang pengalaman sehari-hari seperti jogging mengubahnya menjadi suatu kegiatan yang memiliki unsur-unsur persaingan, kerjasama, eksplorasi dan storytelling.
8. Engagement: Tujuan dari proses gamifikasi adalah untuk mendapatkan perhatian seseorang dan melibatkan user dalam proses yang telah di buat.

Genially adalah salah satu dari beberapa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar. Rimawati dan Wibowo (Rimawati & Wibowo, 2018) mengungkapkan Berkembangnya teknologi di Indonesia dapat dimanfaatkan pada semua bidang tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, dengan kehadiran dan kemajuan teknologi ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dengan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah memperkaya sumber dan media pembelajaran.

Media pembelajaran genially menawarkan pengalaman yang menarik dan menghibur, sehingga pembelajaran tidak akan terasa membosankan. Berbagai fitur yang disediakan, seperti konten presentasi, infografis, presentasi animasi, presentasi video, e-poster, resume, kuis, gameplay, dan lain sebagainya, memberikan variasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Hasil akhir dari penggunaan genially adalah link atau barcode yang dapat dibagikan kepada siswa melalui berbagai aplikasi pembelajaran online seperti Google Classroom atau Microsoft Teams, maupun dalam suasana pembelajaran langsung di kelas (Aditya, 2021). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Genially mempunyai keunggulan yang berbeda. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadi salah satu alasan mengapa peneliti memilih cara penyampaian materi agar lebih menarik. Karena media Genially memuat gambar dan teks yang menarik, dapat meningkatkan minat siswa dalam mendengarkan materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran

METODE

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Guru RA Maria Ulfah dan mahasiswa yang terletak di Jl. Istiqomah cipadu, RT 002/05 Kelurahan Batu Jaya Kec Batu Ceper Kota Tangerang 15121.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk seminar penyampaian materi dan workshop disertai dialog interaktif dengan tema Peningkatan Kompetensi Bahasa Arab Guru RA Maria Ulfah Melalui Pendekatan Gamifikasi Berbasis Genially. Selain itu, juga dilakukan dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif game atau permainan edukatif berbasis genially tentang materi terkait bacaan bahasa arab bagi guru-guru. Kegiatan ini berlangsung selama 3 hari. Setelah mengikuti pelatihan ini diharapkan para guru RA Maria Ulfah dan mahasiswa dapat mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik dengan materi yang lainnya. Dalam kegiatan pengabdian ini materi pokok berisi, yaitu: materi terkait peningkatan kompetensi guru membaca bahasa arab melalui gamifikasi serta konsep dan teknik pembuatan media pembelajaran game atau permainan. Selama mengikuti pelatihan, peserta diberikan materi dan diberikan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi berbasis genially.

Kegiatan pengabdian ini melibatkan beberapa pihak, yaitu tim peneliti dan dosen UNJ yang terdiri dari 1 ketua, 2 dosen anggota, serta 2 mahasiswa. Kegiatan ini merupakan kewajiban dosen sebagai bagian dari Tridharma Perguruan Tinggi yang meliputi pengabdian kepada masyarakat selain mengajar dan meneliti. Pihak mitra dalam kegiatan ini adalah para guru RA Maria Ulfah, yang berperan aktif sebagai penerima dan pelaku utama. Melalui kegiatan ini, para guru diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mereka dalam membaca bahasa Arab.

Untuk menunjang keberhasilan kegiatan ini agar menghasilkan luaran yang diharapkan, kegiatan ini dirancang dengan langkah-langkah berikut: melakukan koordinasi dan persiapan antar anggota tim peneliti, melakukan komunikasi dengan pihak mitra kegiatan, serta menentukan materi penelitian berupa teks berbahasa Arab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan hari pertama dilaksanakan secara offline pada hari Selasa, 27 Agustus 2024. Dan dihadiri 120 peserta terdiri dari mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab dan guru R.A Maria Ulfah. Kegiatan dimulai pukul 10.00 – 12.00 WIB. Tahapan kegiatan pertama dimulai pembicara pertama Dr. Siti Jubaidah, M.A. menyampaikan pengantar tentang Materi membaca bahasa arab, dilanjut dengan Macam-macam membaca dan Contoh-contohnya. Tahapan kedua berupa materi Multimedia Interaktif

yang disampaikan oleh Nabilla Nur Izzah, adapun cakupan materi berupa penjelasan tentang Media Pembelajaran Gamifikasi, Macam-macamnya, dan Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran membaca bahasa arab yang efektif dan menarik untuk dipakai oleh guru dan mahasiswa, khususnya di R.A Maria ulfah dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Kegiatan hari berikutnya diadakan secara daring/online.



Gambar 1. Penjelasan Materi oleh Pemateri

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan telah menghasilkan beberapa hal penting bagi tim kegiatan dan peserta yang menjadi target sasaran. Beberapa di antaranya adalah upaya pelaksanaan pengabdian sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Negeri Jakarta, terjalinnya hubungan baik antara tim pelaksana yang mewakili institusi PBA UNJ dengan mahasiswa dan sekolah tempat pengabdian, yaitu R.A Maria Ulfah, serta tersampainya materi tentang membaca Bahasa Arab, pengertian dan aspek-aspek gamifikasi yang tidak hanya diperoleh di kelas, tetapi juga melalui media pembelajaran berbasis gamifikasi. Materi-materi yang disampaikan bertujuan untuk meningkatkan potensi guru dan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, pemahaman tersebar bahwa media pembelajaran membaca tidak hanya berasal dari buku dan media cetak, tetapi juga dapat melalui media yang interaktif dan inovatif.



Manfaat Genially untuk Keterampilan Membaca

<p>1 Meningkatkan Motivasi Membaca</p> <p>Genially dapat mengubah konten pembelajaran membaca menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga memotivasi siswa untuk belajar.</p>	<p>2 Memperkaya Pengalaman Membaca</p> <p>Genially memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan teks, meningkatkan pemahaman dan retensi.</p>
<p>3 Meningkatkan Keterampilan Bahasa</p> <p>Genially dapat membantu meningkatkan kosakata, pemahaman, dan keterampilan menulis siswa.</p>	<p>4 Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis</p> <p>Genially dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang teks dan mengeksplorasi makna yang lebih dalam.</p>

Gambar 2. Materi Pelatihan

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah pelatihan dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan observasi digunakan untuk melihat keaktifan peserta selama mengikuti kegiatan tersebut dalam memberikan saran dan masukan terkait materi yang dibahas.

Berdasarkan pengamatan langsung dan tanya jawab dengan peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diketahui bahwa program ini memberikan beberapa hasil penting, antara lain upaya pelaksanaan pengabdian sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Negeri Jakarta, terjalinnya hubungan baik antara tim pelaksana pengabdian yang mewakili institusi PBA UNJ dengan para guru dan mahasiswa, tersampainya materi tentang membaca Bahasa Arab, pengertian dan aspek-aspek gamifikasi yang diterapkan tidak hanya di kelas tetapi juga melalui multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi. Materi yang disampaikan bertujuan untuk meningkatkan potensi mahasiswa dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran Bahasa

Arab, serta tersebarinya pemahaman bahwa media pembelajaran membaca tidak hanya berasal dari buku dan media cetak, tetapi juga dapat melalui media yang interaktif dan inovatif.



Gambar 2. Tim Pengabdian Masyarakat UNJ

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa guru-guru R.A Maria Ulfah dan mahasiswa antusias dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, terdapat peningkatan wawasan dalam mengimplementasikan media berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang membaca Bahasa Arab, tumbuhnya kesadaran terhadap perkembangan teknologi informasi era industri 4.0 di kalangan mahasiswa, terbentuknya pemahaman tentang membaca Bahasa Arab yang dikemas dalam media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, serta terjalinnya silaturahmi dan komunikasi yang baik antara para guru dan mahasiswa.

SARAN

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, perlu diadakan pelatihan lanjutan untuk menuntaskan proses pembuatan materi dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi serta pengembangan yang belum berjalan maksimal, membuat pedoman pembuatan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan oleh khalayak umum, tidak terbatas pada guru RA Maria Ulfah maupun mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab, serta membantu menyebarkan soft file media pembelajaran berbasis gamifikasi apabila sudah berhasil dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Negeri Jakarta, selanjutnya Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Jakarta yang telah mendukung penelitian kami ini, baik secara moral dan juga finansial sehingga kami bisa menyelesaikan pengabdian ini. Melalui pengabdian ini, kami harapkan dapat bermanfaat untuk seluruh lapisan Masyarakat di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. (2021). Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif. *High Tech Teacher Indonesia*.
- Damanik, R. (2019). Hubungan kompetensi guru dengan kinerja guru. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2).
- Farozi, M. (2016). Rancang bangun website gamifikasi sebagai strategi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar mahasiswa. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2–4.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358–367.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in the Age Range of 7-12:(A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.

- Rimawati, E., & Wibowo, A. (2018). Analisis Faktor Penerimaan Teknologi Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*, 1(1).
- Sukirman, S. (2020). Efektivitas kelompok kerja guru (KKG) dalam peningkatan kompetensi guru. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 201–208.