

ABSTRAK

Gamifikasi adalah suatu metode penerapan komponen-komponen game ke dalam suatu konteks non-game. Madrasah Al-Ihsan adalah salah satu Instansi Pendidikan yang menerapkan pembelajaran Bahasa arab menggunakan metode konvensional dengan jam pembelajaran terbatas yaitu 1,5 jam dalam satu pekan. Berdasarkan hasil nilai semester setiap kelas di madrasah Al-Ihsan tahun 2022 menunjukkan hasil cukup baik. Pihak pengajar menyampaikan nilai tersebut juga mencakup nilai siswa yang telah melakukan remedial sampai memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga tetap perlu dilakukan peningkatan pemahaman dan motivasi belajar agar nilai siswa bisa lebih baik. cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar adalah dengan menambahkan media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan siswa saat di rumah. Penelitian ini merancang sebuah aplikasi interaktif (berinteraksi dua arah) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa arab dengan menerapkan gamifikasi. Aplikasi ini diterapkan pada platform android berdasarkan sistem operasi yang paling banyak dipakai oleh siswa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan G.A.M.E: *Gathering, Analysis, Modeling, Execution* sebagai metode pengembangan aplikasi. Tahap Pengujian aplikasi ini menggunakan metode kuasi eksperimental *pre-test and post-test* dan tes sumatif. Media pembelajaran pembandingan untuk aplikasi ini adalah video. Hasil dari penelitian ini adalah telah dihasilkan perancangan gamifikasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa DTA Al-Ihsan menggunakan metode G.A.M.E. Selain itu berdasarkan hasil pengukuran *rasch model* pada aplikasi ministep didapatkan kelompok siswa yang belajar menggunakan aplikasi memiliki motivasi belajar yang lebih unggul dibandingkan kelompok video. Hal tersebut diperkuat dengan hasil rata-rata tes sumatif yaitu 73,25 dan 65,6

Kata Kunci: gamifikasi, bahasa arab, G.A.M.E, kuasi eksperimental