



## Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Arab melalui Gamifikasi Berbasis Educaplay di MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi

*Improving Arabic Language Teacher Competence through Educaplay-Based Gamification at MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi*

Siti Masyitoh<sup>1</sup>, Rifda Haniefa<sup>2</sup>, Mia Mutmainah<sup>3</sup>, Ahmad Marzuq<sup>4</sup>, Arzu Putera Bachri<sup>5</sup>, Ayu Deena Ulya<sup>6</sup>, Lukman Hakim<sup>7</sup>  
[siti.masyitoh@unj.ac.id](mailto:siti.masyitoh@unj.ac.id)

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

---

### Info Article

| Submitted: 10 October 2025 | Revised: 24 November 2025 | Accepted: 28 November 2025

| Published: 29 November 2025

How to cite: Siti Masyitoh, etc., "Peningkatan Kompetensi Guru Bahasa Arab melalui Gamifikasi Berbasis Educaplay di MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi", *Sinesia : Journal of Community Service*, Vol. 2, No. 2, November, 2025, P. 132-145.

### ABSTRACT

*Improving the quality of Arabic language learning in Islamic schools (madrasas) is an urgent need to improve students' understanding and language skills. One of the challenges faced by teachers is the limited mastery of innovative learning methods that can increase student learning motivation. Educaplay-based gamification offers an interactive approach that makes learning more interesting and effective. This activity aims to improve the competence of Arabic language teachers at MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi in designing and implementing gamification-based learning using the Educaplay platform. The method used is direct service in the classroom with activities involving educational games, quizzes, and interactive exercises based on Educaplay. The conclusion shows that the Educaplay-based gamification method is an effective and engaging learning method that can be used by teachers at MTs Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi to support the teaching and learning process and increase student engagement and learning outcomes.*

**Keyword:** teacher competence, Arabic learning, gamification, Educaplay, interactive learning

### ABSTRAK

Peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di madrasah menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah keterbatasan penguasaan metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi berbasis Educaplay menawarkan pendekatan interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Arab di MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform Educaplay. Metode yang digunakan adalah pengabdian langsung di kelas dengan aktivitas yang melibatkan permainan edukatif, kuis, dan latihan interaktif berbasis Educaplay. Kesimpulan menunjukkan bahwa metode gamifikasi berbasis Educaplay merupakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik yang dapat digunakan oleh para guru di MTs Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi guna mendukung proses belajar mengajar dan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** kompetensi guru, pembelajaran Bahasa Arab, gamifikasi, Educaplay, pembelajaran interaktif

### Pendahuluan

Pendidikan bahasa Arab memiliki posisi strategis dalam dunia pendidikan, terutama di lingkungan sekolah berbasis Islam seperti Madrasah Tsanawiyah (MTs). Bahasa Arab tidak hanya menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum



madrasah, tetapi juga berfungsi sebagai pintu masuk untuk memahami teks-teks keagamaan, kitab-kitab turats, serta literatur keislaman lainnya. Maka dari itu, penguasaan bahasa Arab menjadi kompetensi fundamental yang perlu ditingkatkan secara sistematis dan berkelanjutan. Namun di lapangan, pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu persoalan yang muncul adalah kesulitan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu menstimulasi motivasi belajar siswa. Model pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah, tekstual, dan berpusat pada guru masih mendominasi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar (Hakim, 2018).

Dalam perspektif teori pembelajaran modern, proses belajar yang efektif harus menekankan pengalaman belajar yang aktif, konstruktif, dan bermakna. Teori *Constructivism* menyatakan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Pembelajaran tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam memahami, mengeksplorasi, dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Karena itu, model pembelajaran pasif tidak lagi relevan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital. Siswa membutuhkan metode yang dapat menstimulus rasa ingin tahu, mengaktifkan partisipasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Sejalan dengan itu, perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan memperkaya pengalaman belajar melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi (Purba et al., 2025). Mayer dalam bukunya, *Multimedia Learning Theory* menegaskan bahwa siswa akan belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui berbagai saluran sensori yang saling mendukung (Mayer, 2002). Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pilihan, tetapi merupakan kebutuhan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Agdiyah & Mustopa, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya, salah satu inovasi yang terus berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, reward, dan leaderboard ke dalam konteks belajar. Deterding mendefinisikan gamifikasi sebagai bentuk penerapan mekanisme permainan untuk memotivasi

pengguna dalam aktivitas non-permainan (Klaudia, 2025). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, kompetitif, dan menyenangkan (Oktary et al., 2024). Penerapan metode gamifikasi ini mampu menjadi solusi pembelajaran bagi siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi. Rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi ajar atau pembelajaran juga menjadi meningkat dengan penerapan metode gamifikasi ini (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Keunggulan gamifikasi telah banyak dibuktikan melalui penelitian terdahulu. Dalam penelitian yang dilakukan (Jubaiddah et al., 2024) dijelaskan bahwa elemen permainan mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama karena memberikan variasi aktivitas yang tidak monoton. Sementara itu, dalam penelitian (Valentinna et al., 2024) diungkapkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan *self-regulated learning*, yaitu kemampuan siswa mengatur proses belajar sendiri melalui pengelolaan waktu, strategi belajar, dan penguatan motivasi. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menambah aspek hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga memperkuat kompetensi belajar siswa secara komprehensif.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, salah satu platform digital yang banyak digunakan adalah Educaplay. Educaplay merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, mulai dari kuis, teka-teki silang, *matching games*, *video quizzes*, hingga permainan edukatif lainnya (Tarigan et al., 2025). Platform ini dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga menarik dan variatif. Educaplay memiliki fitur-fitur yang mendukung penilaian formatif dan memotivasi siswa melalui pengalaman belajar berbasis tantangan dan kompetisi. Dengan demikian, Educaplay mampu berfungsi ganda sebagai media instruksional sekaligus instrumen evaluasi (Yahya & Salam, 2024).

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi gamifikasi dan media pembelajaran digital sangat bergantung pada kompetensi guru. Guru harus mampu mengoperasikan platform digital, merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai, dan mengintegrasikannya ke dalam strategi pengajaran yang lebih luas. Tantangan ini masih sangat nyata di banyak sekolah, termasuk di MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi.

Hasil observasi awal, wawancara dengan Kepala Madrasah dan Bidang Kurikulum, serta penyebaran angket kepada guru menunjukkan bahwa guru Bahasa Arab di MTs. Al-Ajhariyyah belum memanfaatkan media digital secara optimal. Minimnya penggunaan media digital tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: keterbatasan kemampuan teknologi guru, kurangnya pengalaman dalam merancang media berbasis gamifikasi, dan minimnya pelatihan

terkait pengembangan media pembelajaran digital. Selain itu, fasilitas pendukung pembelajaran digital di kelas juga masih terbatas.

Kondisi ini menimbulkan *gap* antara kebutuhan pembelajaran yang inovatif dan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya. Padahal, tuntutan kurikulum saat ini mengharuskan guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya *gap* ini, intervensi berupa pelatihan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi sangat diperlukan. Salah satu bentuk intervensi yang relevan adalah pelatihan penggunaan Educaplay untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mampu mengoperasikan platform Educaplay, tetapi juga mampu merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif, sehingga pembelajaran bahasa Arab di MTs. Al-Ajhariyyah dapat berkembang lebih baik dan mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

## Metode Penelitian

Metode penelitian dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan wawancara dan angket untuk memberikan gambaran mengenai penerapan gamifikasi bagi guru dengan menggunakan platform Educaplay dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Teknik wawancara dan penyebaran angket dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian digunakan untuk mengetahui, mencatat dan menganalisis beberapa aspek yang berkaitan dengan keterlibatan dan respons para guru dalam menggunakan metode gamifikasi melalui aplikasi Educaplay. Metode ini dilaksanakan secara deskriptif untuk memberikan pemahaman tentang proses dan hasil peningkatan kompetensi guru bahasa Arab melalui gamifikasi berbasis Educaplay di MTs Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi.

Waktu dan tempat kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2025 di MTs Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi. Melalui kemitraan dengan sekolah, program ini menerapkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Adapun pelaksanaan program pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain:

1. Sosialisasi: pada tahap ini, dilakukan perkenalan dan penyampaian tujuan program kepada pihak sekolah, khususnya para guru Bahasa Arab di MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi. Kegiatan ini meliputi: a) Pengenalan konsep gamifikasi dalam pembelajaran dan manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa; b) Sosialisasi platform Educaplay sebagai alat bantu

- dalam pembelajaran interaktif; c) Pemaparan rencana kegiatan, target capaian, serta manfaat program bagi guru dan siswa; d) Identifikasi kebutuhan dan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi berbasis gamifikasi.
2. Pelatihan: setelah sosialisasi, dilakukan pelatihan intensif bagi guru-guru peserta yang berjumlah 21 orang. Pelatihan ini mencakup: a) Pengenalan fitur Educaplay, seperti kuis interaktif, teka-teki silang, anagram, pencocokan kata, dan lainnya; b) Praktik langsung pembuatan game edukatif, di mana guru diajarkan bagaimana membuat dan mengelola berbagai jenis permainan berbasis Educaplay; c) Strategi implementasi gamifikasi dalam pembelajaran, termasuk bagaimana menyusun materi ajar yang menarik dan sesuai dengan kurikulum; d) Diskusi dan studi kasus, di mana guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan game mereka sendiri dengan bimbingan instruktur.
  3. Implementasi: setelah pelatihan, guru mulai menerapkan gamifikasi dalam kelas menggunakan platform Educaplay. Tahapan ini meliputi: a) Implementasi awal di kelas dengan mengintegrasikan permainan edukatif dalam sesi pembelajaran; b) Penggunaan perangkat digital, seperti laptop dan smartphone, untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis game; c) Kolaborasi antar guru, di mana mereka berbagi pengalaman dan best practices dalam menggunakan platform Educaplay.
  4. Pendampingan: agar program berjalan efektif, dilakukan pendampingan secara bertahap. Langkah-langkahnya meliputi: a) Monitoring langsung di kelas, untuk melihat sejauh mana guru mampu menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran; b) Diskusi dan refleksi, di mana guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan kendala yang dihadapi; c) Evaluasi efektivitas gamifikasi, melalui observasi kelas, wawancara guru, dan feedback dari siswa terkait pengalaman belajar mereka; d) Perbaikan dan optimalisasi penggunaan platform Educaplay berdasarkan hasil evaluasi.
  5. Keberlanjutan: agar dampak pengabdian ini berkelanjutan, dilakukan upaya untuk memastikan keberlanjutan program, di antaranya: a) Membentuk komunitas guru pembelajar, yang akan terus mengembangkan dan berbagi inovasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi; b) Penyediaan modul dan panduan pemanfaatan platform Educaplay, sehingga guru dapat terus menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif; c) Kolaborasi dengan sekolah dan lembaga pendidikan, untuk memperluas manfaat gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab; d) Peningkatan kapasitas guru secara mandiri, dengan pelatihan lanjutan atau workshop tambahan.

## **Tinjauan Teoritis**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang digunakan untuk mendukung program pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi guru bahasa Arab melalui gamifikasi berbasis Educaplay di MTs. Al-Ajhariyyah. Berikut penjelasan mengenai teori yang digunakan:

### **1. Gamifikasi dalam Pendidikan**

Gamifikasi adalah proses mengaplikasikan elemen-elemen permainan—seperti poin, level, tantangan, dan hadiah—ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi. Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang memicu keingintahuan dan semangat kompetitif secara sehat (Klaudia, 2025). Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif karena adanya elemen feedback instan dan pencapaian yang jelas. Teori Self-Determination menyebutkan bahwa gamifikasi mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa (Ryan, 2017)

### **2. Pembelajaran Interaktif**

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Menurut Bonwell & Eison, pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan yang menuntut analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap materi yang dipelajari (Bonwell CC. & Eison, 1991). Strategi ini melibatkan berbagai metode seperti diskusi, simulasi, praktik langsung, serta pemanfaatan media digital yang interaktif. Dalam pengabdian ini, pembelajaran interaktif menjadi pondasi dari pelatihan guru, agar mereka dapat mengembangkan kelas yang dinamis, dialogis, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

### **3. Platform Educaplay**

Educaplay adalah merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, mulai dari kuis, teka-teki silang, matching games, video quizzes, hingga permainan edukatif lainnya (Tarigan et al., 2025). Platform ini mendukung berbagai bahasa dan bersifat *user-friendly*. Berdasarkan studi yang dilakukan (Yahya & Salam, 2024), Educaplay dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar karena tampilannya menarik, mudah diakses, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi. Dalam konteks pengabdian ini, Educaplay menjadi sarana yang tepat untuk menyampaikan materi pelatihan gamifikasi kepada guru-guru Bahasa Arab karena dapat diaplikasikan langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

## **Hasil dan pembahasan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta berlangsung dalam beberapa tahapan yang saling berkaitan – mulai dari sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, hingga implementasi dan evaluasi. Setiap tahapan menunjukkan perkembangan signifikan dalam pemahaman, keterampilan teknis, serta kemampuan guru Bahasa Arab di MTs. Al-Ajhariyyah dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi.

### 1. Tahap Sosialisasi: Peningkatan Pemahaman Konseptual

Pada tahap awal, kegiatan sosialisasi memberikan landasan konseptual mengenai urgensi gamifikasi dan potensi pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran. Guru-guru yang awalnya belum familiar dengan konsep gamifikasi menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pemaparan manfaat gamifikasi terhadap motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa. Diskusi awal membuka wawasan baru bagi guru mengenai perlunya pendekatan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini masih dominan tekstual.



**Gambar 1.** Pemaparan teori gamifikasi sebagai pendekatan pedagogis interaktif

Pada gambar 1 di atas, ketua tim, Siti Masyitoh, S.Hum., M.A., sedang menjelaskan konsep gamifikasi menggunakan media presentasi. Aktivitas ini tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga mengilustrasikan bagaimana game elements seperti poin, level, dan tantangan dapat berfungsi sebagai *engagement booster* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Respon peserta yang antusias menunjukkan peningkatan *awareness* mengenai kebutuhan inovasi pedagogis di madrasah.

### 2. Tahap Pelatihan: Transfer Pengetahuan dan Demonstrasi Teknis

Tahap pelatihan dimulai dengan penyampaian materi mengenai urgensi gamifikasi, dilanjutkan dengan pengenalan platform Educaplay sebagai contoh media pembelajaran interaktif berbasis game.



**Gambar 2.** Demonstrasi fitur-fitur Educaplay sebagai media pembelajaran gamifikasi

Gambar ini menunjukkan pemateri kedua, Rifda Haniefa, M.Pd., memaparkan fitur-fitur Educaplay seperti *Video Quiz*, *Matching Game*, dan *Fill-in-the-Blanks*. Penjelasan dilakukan secara demonstratif melalui layar proyektor. Guru-guru tidak hanya mendengar paparan, tetapi juga mempelajari secara langsung bagaimana media digital dapat dikembangkan dan diadaptasi sesuai konteks materi Bahasa Arab. Dokumentasi pada gambar memperlihatkan keterlibatan guru yang aktif, yang menunjukkan keberhasilan tahap transfer pengetahuan.

### 3. Tahap Praktik Langsung: Penguatan Kompetensi Teknis

Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung. Guru-guru diajarkan cara membuat akun Educaplay, mengeksplorasi fitur-fiturnya, serta menyusun materi ajar berbasis permainan interaktif. Materi yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Arab di tingkat MTs, seperti kosa kata harian, struktur kalimat sederhana, dan latihan membaca. Keunggulan pelatihan ini terletak pada praktik mandiri yang dilakukan guru di bawah bimbingan tim pengabdi. Hal ini memberi ruang eksplorasi dan kreativitas yang pada akhirnya menghasilkan produk pembelajaran yang aplikatif.



**Gambar 3.** Guru memproduksi kuis interaktif menggunakan fitur 'Matching Game'

Gambar tersebut menunjukkan guru-guru sedang melakukan praktik mandiri dengan menggunakan laptop masing-masing. Dalam sesi ini, guru tampak aktif menyusun materi—seperti kosa kata, struktur kalimat, dan latihan membaca—menggunakan format permainan interaktif. Foto ini merupakan bukti aktivitas *hands-on learning* yang memungkinkan guru membangun keterampilan teknis secara langsung. Aktivitas ini memperlihatkan transisi dari pemahaman teoritis menuju kompetensi praktik.

#### 4. Tahap Implementasi: Aplikasi Media Digital di Kelas

Dalam tahap implementasi, guru mulai mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam kelas. Salah satu bentuk kegiatan adalah penggunaan kuis interaktif di awal atau akhir sesi pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time. Guru juga menggabungkan teka-teki silang dan mencocokkan kata sebagai penilaian formatif. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa terlihat lebih antusias dan aktif. Mereka tidak hanya menjawab soal, tetapi juga saling berkompetisi secara sehat dan memberikan umpan balik langsung terhadap game yang mereka mainkan.



**Gambar 4.** Implementasi penggunaan Platform Educaplay oleh Para Guru

Gambar tersebut memperlihatkan kegiatan implementasi penggunaan *platform* Educaplay oleh para guru MTs Al-Ajhariyyah yang dipandu langsung oleh tim mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Dalam kegiatan ini, para guru terlihat aktif mencoba berbagai fitur di Educaplay melalui perangkat laptop dan ponsel mereka, sementara tim mahasiswa memberikan bimbingan teknis secara langsung. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu para guru memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sehingga mereka dapat mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran Qawa'id. Suasana kegiatan tampak interaktif dan kolaboratif, menunjukkan antusiasme tinggi dari para peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pendampingan dilakukan secara berkala untuk mengidentifikasi tantangan teknis dan pedagogis. Tim kemudian memberikan solusi melalui sesi *troubleshooting*

dan revisi media ajar. Evaluasi informal melalui wawancara dan observasi menunjukkan beberapa temuan penting:

1. siswa lebih mudah mengingat kosakata baru melalui permainan,
2. guru merasa lebih percaya diri menggunakan media digital,
3. adanya peningkatan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Lebih lanjut, terbentuk komunitas *teacher learning circle* internal yang memperlihatkan munculnya budaya kolaboratif dalam pengembangan media pembelajaran digital. Guru yang lebih mahir mulai membimbing rekan lain sehingga keberlanjutan program dapat terjaga.

### 5. Tahap Evaluasi dan Dampak Program

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam bentuk peningkatan kompetensi guru, tetapi juga membawa perubahan pada cara guru mendesain pembelajaran dan berinteraksi dengan siswa. Keterlibatan guru dan siswa meningkat, dan madrasah mendapatkan alternatif baru dalam mengelola proses belajar Bahasa Arab secara lebih menyenangkan dan bermakna.



**Gambar 5.** Tim Pengabdi Dosen dan Mahasiswa PBA UNJ Bersama Guru MTs. Al-Ajhariyah Cibitung Bekasi

Gambar tersebut memperlihatkan momen kebersamaan antara tim pengabdi yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, bersama para guru MTs Al-Ajhariyah, Cibitung, Bekasi. Hal ini menggambarkan suasana kebersamaan dan kolaborasi yang positif antara tim pengabdi dan para guru dalam upaya

meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

## Penutup

Program pengabdian kepada masyarakat ini secara menyeluruh menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru Bahasa Arab di MTs. Al-Ajhariyyah dalam mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan platform Educaplay. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan guru merancang media pembelajaran interaktif, peningkatan motivasi belajar siswa, serta tumbuhnya kolaborasi dan semangat berbagi antar guru di lingkungan madrasah.

Suasana kelas yang awalnya cenderung pasif dan berpusat pada guru mulai berubah menjadi lebih dinamis dan berorientasi pada partisipasi aktif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membentuk iklim pembelajaran yang sehat dan menyenangkan. Penerapan Educaplay terbukti menjadi solusi tepat bagi guru-guru dalam menghadirkan materi ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan dapat terus bergulir seiring dengan terbentuknya komunitas guru pembelajar dan penyusunan modul pembelajaran berbasis teknologi. Inisiatif ini memperkuat posisi madrasah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta responsif terhadap kebutuhan belajar generasi digital.

## Saran

Untuk menjaga keberlanjutan dan memperluas dampak dari program ini, beberapa saran strategis dapat diajukan:

- Dukungan Institusi:** Diharapkan pihak madrasah memberikan dukungan penuh baik dari segi kebijakan, fasilitas, maupun alokasi waktu agar guru dapat terus mengembangkan media pembelajaran berbasis Educaplay secara berkelanjutan.
- Penguatan Kapasitas Guru:** Perlu dilakukan pelatihan lanjutan secara periodik yang tidak hanya berfokus pada teknis penggunaan Educaplay, tetapi juga pada aspek desain instruksional dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.
- Replikasi Program:** Kegiatan serupa dapat direplikasi di madrasah lain, baik dalam lingkungan yayasan yang sama maupun di luar lembaga, dengan

menggandeng lembaga pendidikan tinggi dan pemerintah daerah sebagai mitra strategis.

4. **Evaluasi Berkelanjutan:** Dibutuhkan mekanisme evaluasi berkelanjutan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif dan kualitatif.
5. **Kolaborasi Multipihak:** Perlu dibangun kolaborasi antara guru, kepala sekolah, orang tua, dan komunitas pendidikan digital untuk mengembangkan ekosistem pembelajaran inovatif yang lebih luas.

Dengan saran-saran tersebut, diharapkan pengembangan kompetensi guru berbasis teknologi tidak berhenti pada intervensi jangka pendek, tetapi terus berkembang menjadi budaya belajar yang terintegrasi dan berkelanjutan.

## Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terutama kepada kepala madrasah dan para guru MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi, yang telah membuka ruang kolaborasi, menunjukkan komitmen tinggi terhadap peningkatan mutu pembelajaran, dan secara aktif terlibat dalam setiap rangkaian kegiatan.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk pendanaan maupun fasilitasi akademik dan administratif. Dukungan ini menjadi landasan penting dalam pelaksanaan kegiatan yang terstruktur, terarah, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

Kami juga mengapresiasi kerja sama seluruh tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa, yang telah bekerja keras merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program dengan penuh dedikasi. Kolaborasi lintas peran ini menunjukkan bahwa sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat dapat menghasilkan dampak nyata yang berkelanjutan.

Akhir kata, semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah, serta menjadi inspirasi bagi kegiatan pengabdian lainnya di masa mendatang.

## Daftar Pustaka

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Bonwell CC. & Eison, J. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. George Washington University.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Hakim, M. L. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Jubaiddah, S., Barnabas, R. A., Rafif, A. R., & Zikri, L. A. (2024). *PENINGKATAN KOMPETENSI BAHASA ARAB GURU RA MARIA GENIALLY*. 6, 12305–12311.
- Klaudia, S. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi untuk Pemuda : Solusi Inovatif atau Sekadar Hiburan ?* 16(1), 34–40.
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia learning* (Vol. 41).
- Oktary, D., Khairiyah, K., Mariah, K., Yakub, E., Studi, P., & Riau, U. (2024). *Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar ( SD ) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar*. 4(4), 135–143.
- Purba, C., Sembiring, A., Ginting, A., Sidabungke, A., & Sinamo, S. (2025). Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMP Budi Murni 1 Medan. *Sinesia : Journal of Community Service*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.69836/snesia-jcs.v2i1.173>
- Ryan, R. M. & E. L. D. (2017). *Self Determination Theory*. The Guildford Press.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). *MEDIA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024 / 2025*. 7, 15792–15801.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Yahya, Y., & Salam, S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 29–37. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.505>

## Biografi Singkat Penulis

**Siti Masyitoh, M.A.** adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Beliau memiliki keahlian dalam linguistik Arab dan sedang mendalami pengembangan media pembelajaran. Fokus risetnya meliputi kajian bahasa dan sastra Arab serta inovasi media pembelajaran.

**Rifda Haniefa, M.Pd.** merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FBS UNJ dengan spesialisasi dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab dan pendekatan pembelajaran berbasis HOTS.

**Mia Mutmainah, M.Hum.** adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FBS UNJ yang memiliki minat pada kajian stilistika, penerjemahan, dan budaya Arab. Ia sering dilibatkan dalam kolaborasi lintas disiplin antara pendidikan dan kebudayaan Arab di tingkat perguruan tinggi maupun komunitas literasi.

**Ahmad Marzuq, M.Pd.** adalah akademisi dan praktisi dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Ia banyak mengembangkan instrumen ajar berbasis digital dan menjadi penggerak dalam pelatihan guru abad 21. Fokus utamanya adalah integrasi TIK dalam pembelajaran Bahasa Arab.