

Dari Ruang Kelas ke Ruang Permainan: Memahami Pengalaman Hidup Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi

Farhan Fuadi^{1*}, Asep Irfan Hilmi², Afif Fathur Rahman³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

²Universitas Islam KH. Ruhayat Cipasung, Indonesia

³Al-Ahgaff University, Yaman

Corresponding Author's e-mail : fuadifarhan4@upi.edu

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 09 September, 2026

Page: 4844-4853

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i9.3640>

Article History:

Received: Juli 02, 2026

Revised: Agustus 29, 2026

Accepted: September 19, 2026

Abstract : *This study aims to understand the lived experiences of students in the Arabic Language Education Study Programme at Universitas Pendidikan Indonesia in participating in gamification-based Arabic language learning through the Gimkit and Zep Quiz platforms. This research employed an interpretative phenomenological approach referring to the Phenomenological Research Strategy: Descriptive and Interpretive Approaches developed by Alexander Oluka. Data were collected through open-ended questionnaires distributed to fourth-semester students who had participated in Arabic language learning using both platforms. Data analysis was conducted through repeated readings of participants' responses, identification of meaning units, thematic categorisation, and interpretation of students' learning experiences. The findings revealed three main themes: enjoyable learning experiences, increased engagement in learning, and the reconstruction of perceptions towards Arabic language learning. Students perceived Gimkit and Zep Quiz as interactive and challenging learning media that created a more active learning environment compared to conventional approaches. These findings indicate that gamification has the potential to provide a more participatory, relevant, and meaningful Arabic language learning experience that aligns with students' characteristics in the digital era.*

Keywords : *Arabic Language Learning; Gamification; Lived Experiences; Phenomenology; University Students*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman hidup (*lived experiences*) mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi melalui platform Gimkit dan Zep Quiz. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi interpretatif dengan mengacu pada *Phenomenological Research Strategy: Descriptive and Interpretive Approaches* yang dikembangkan oleh Alexander Oluka. Data dikumpulkan melalui kuesioner terbuka kepada mahasiswa semester IV yang telah mengikuti pembelajaran bahasa Arab menggunakan kedua platform tersebut. Analisis data dilakukan melalui pembacaan berulang terhadap respons partisipan, identifikasi unit makna, pengelompokan tema, dan interpretasi pengalaman belajar mahasiswa. Hasil penelitian menemukan tiga tema utama, yaitu pengalaman belajar yang menyenangkan, peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran, dan rekonstruksi

persepsi terhadap pembelajaran bahasa Arab. Mahasiswa memaknai Gimkit dan Zep Quiz sebagai media pembelajaran yang interaktif, menantang, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi menghadirkan pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih partisipatif, relevan, dan bermakna sesuai karakteristik mahasiswa di era digital.

Kata Kunci : Fenomenologi; Gamifikasi; Mahasiswa; Pembelajaran Bahasa Arab; Pengalaman Hidup

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah karakteristik peserta didik di pendidikan tinggi, termasuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Mahasiswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital sehingga terbiasa berinteraksi melalui media yang bersifat visual, interaktif, dan mampu memberikan umpan balik secara cepat (Seemiller & Grace, 2019). Karakteristik tersebut turut membentuk preferensi belajar mahasiswa yang menghendaki proses pembelajaran lebih aktif, fleksibel, dan berpusat pada pengalaman belajar, sejalan dengan berbagai perubahan yang terjadi dalam ekosistem pendidikan tinggi di era digital (OECD, 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memperhatikan bagaimana mahasiswa membangun pengalaman belajar yang bermakna melalui interaksi dengan lingkungan belajar digital.

Pembelajaran yang bermakna tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi yang disampaikan, tetapi juga oleh sejauh mana mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial (Mystakidis, 2021). Dalam konteks pendidikan tinggi, keterlibatan mahasiswa (*student engagement*) telah diakui sebagai salah satu indikator penting yang menentukan kualitas proses maupun hasil pembelajaran karena berkaitan erat dengan partisipasi, motivasi, ketekunan, dan keberhasilan akademik mahasiswa (Bond dkk., 2021). Mahasiswa yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik, partisipasi yang lebih aktif, serta capaian pembelajaran yang lebih optimal (Kahu & Nelson, 2018). Namun, dalam pembelajaran bahasa Arab, keterlibatan mahasiswa masih menjadi tantangan. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada dosen, aktivitas yang bersifat repetitif, serta penggunaan metode konvensional sering kali belum mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran mahasiswa di era digital yang menghendaki interaksi, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar yang lebih dinamis (Heilporn dkk., 2021; Nkomo dkk., 2021; OECD, 2021).

Kondisi tersebut mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa secara berkelanjutan (Germain-Rutherford dkk., 2021). Salah satu pendekatan yang berkembang untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah gamifikasi (*gamification*), yaitu penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, *leaderboard*, lencana (*badges*), tantangan, dan penghargaan (*rewards*) ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Sailer & Homner, 2020). Berbagai penelitian di pendidikan tinggi menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, mendorong keterlibatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pendekatan konvensional ketika dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran (Subhash & Cudney, 2018; Zainuddin dkk., 2020).

Relevansi pendekatan ini juga semakin terlihat dalam pembelajaran bahasa Arab, yang selama ini kerap dipersepsikan sebagai mata kuliah yang menuntut penguasaan kosakata, hafalan, dan latihan yang berulang. Melalui integrasi elemen-elemen permainan, proses pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mampu memberikan umpan balik secara

langsung sehingga mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif selama proses belajar (Yahaya dkk., 2022). Perkembangan tersebut kemudian melahirkan berbagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi dengan karakteristik yang semakin beragam. Di antara platform yang mulai banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Gimkit dan Zep Quiz. Berbeda dengan aplikasi kuis digital yang berfokus pada penyajian soal, kedua platform ini mengintegrasikan elemen permainan secara lebih komprehensif melalui sistem ekonomi permainan, tantangan, eksplorasi ruang virtual, kompetisi antarpeserta, serta umpan balik secara langsung sehingga peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga mengalami proses belajar melalui aktivitas bermain.

Karakteristik tersebut menjadikan Gimkit dan Zep Quiz mampu mentransformasikan ruang kelas menjadi *game space* yang lebih imersif, kolaboratif, dan berpusat pada pengalaman belajar mahasiswa. Meskipun demikian, perkembangan kedua platform ini masih relatif baru sehingga temuan-temuan empiris mengenai implementasi dan dampaknya dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab di pendidikan tinggi, masih terus berkembang dan memerlukan telaah yang lebih mendalam. Perkembangan platform gamifikasi turut mendorong lahirnya berbagai penelitian yang menguji implementasi Gimkit dan ZEP Quiz dalam berbagai konteks pembelajaran. Kajian mengenai Gimkit diawali dengan penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang menghasilkan media dengan tingkat validitas tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran (Habibi & Jasiah, 2025). Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa Gimkit juga efektif sebagai asesmen berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Arab, motivasi, dan keterlibatan peserta didik (Nelvianti dkk., 2025). Sementara itu, penggunaan ZEP Quiz dilaporkan memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Maulidiyah dkk., 2025).

Perkembangan penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi juga terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan ZEP Quiz terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis digital (Irwansyah dkk., 2026). Penerapan gamifikasi pada asesmen formatif dalam pembelajaran bahasa Arab juga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Sholahudin & Syihabuddin, 2026). Selain itu, hasil *integrative review* menunjukkan bahwa Gimkit efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan asesmen formatif peserta didik, sedangkan implementasi ZEP Quiz sebagai media evaluasi memperoleh respons positif dari guru karena dinilai mampu menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Khairani dkk., 2026; Muchuweni & Jojo, 2026). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih didominasi oleh pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengembangan media, efektivitas platform, motivasi, maupun hasil belajar. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengungkap pengalaman hidup (*lived experiences*) mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab melalui pemanfaatan Gimkit dan ZEP Quiz secara bersamaan menggunakan pendekatan fenomenologi.

Kesenjangan tersebut menjadi landasan penelitian ini. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan fenomenologi untuk mengkaji *lived experiences* mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi melalui platform Gimkit dan ZEP Quiz. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan efektivitas penggunaan platform, penelitian ini berupaya mendeskripsikan dan menginterpretasikan makna pengalaman mahasiswa sehingga esensi pengalaman belajar dapat dipahami secara lebih utuh (Oluka, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman hidup (*lived experiences*) mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi melalui platform Gimkit dan ZEP Quiz.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi interpretatif (*interpretive phenomenology*) untuk memahami pengalaman hidup (*lived experiences*) mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi melalui platform Gimkit dan Zep Quiz. Pendekatan ini dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi serta

menafsirkan makna pengalaman yang dialami partisipan dalam konteks pembelajaran mereka. Analisis penelitian mengacu pada strategi fenomenologi yang dijelaskan oleh Alexander Oluka, yang menempatkan pengalaman hidup sebagai fokus utama kajian dan memandang makna sebagai hasil interaksi antara pengalaman partisipan dan proses interpretasi peneliti (Oluka, 2025). Partisipan penelitian adalah mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Arab jenjang Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mengikuti pembelajaran bahasa Arab menggunakan Gimkit dan Zep Quiz. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif (*purposive sampling*) dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam fenomena yang diteliti. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner terbuka (*open-ended questionnaire*) yang disebar menggunakan Google Forms. Instrumen penelitian dirancang untuk menggali pengalaman, persepsi, manfaat, tantangan, emosi, serta makna yang dibangun mahasiswa selama mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, peneliti membaca seluruh respons secara berulang untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap pengalaman partisipan. Kedua, peneliti mengidentifikasi unit-unit makna yang relevan dengan fokus penelitian. Ketiga, unit-unit makna tersebut dikelompokkan ke dalam tema-tema yang merepresentasikan pola pengalaman mahasiswa. Selanjutnya, tema-tema yang telah terbentuk diinterpretasikan melalui proses reflektif dengan mempertimbangkan konteks pembelajaran, pengalaman partisipan, dan hubungan antartema. Proses ini mengikuti prinsip *double hermeneutics* yang dijelaskan Oluka (2025), yaitu ketika partisipan berusaha memaknai pengalaman mereka, sementara peneliti berusaha memahami dan menafsirkan pemaknaan yang dibangun oleh partisipan tersebut. Hasil akhir analisis berupa deskripsi interpretatif mengenai makna pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi. Untuk meningkatkan kredibilitas penelitian, peneliti menerapkan refleksivitas (*reflexivity*) selama proses penelitian dengan secara terus-menerus meninjau asumsi, pandangan, dan interpretasi yang mungkin memengaruhi analisis data. Selain itu, proses analisis dilakukan secara berulang untuk memastikan keterkaitan yang kuat antara tema-tema yang dihasilkan dan data asli partisipan. Kutipan langsung dari respons mahasiswa digunakan untuk mendukung interpretasi dan memberikan representasi autentik terhadap pengalaman yang mereka ungkapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis fenomenologis terhadap respons mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia menghasilkan tiga tema utama yang menggambarkan pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi melalui platform Zep Quiz dan Gimkit. Ketiga tema tersebut meliputi: (1) pengalaman belajar yang menyenangkan, (2) peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran, dan (3) rekonstruksi persepsi terhadap pembelajaran bahasa Arab. Tema-tema tersebut merepresentasikan esensi pengalaman mahasiswa ketika pembelajaran bahasa Arab dipadukan dengan unsur permainan digital.

Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Hampir seluruh partisipan menggambarkan penggunaan Zep Quiz dan Gimkit sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan berbeda dari pembelajaran bahasa Arab yang biasa mereka alami. Berbagai ungkapan seperti seru, menyenangkan, bahagia, enjoy, dan tidak membosankan muncul secara konsisten ketika mereka menceritakan pengalaman mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Seorang partisipan menyatakan, "Sangat seru, jadi lebih semangat belajar bahasa Arab" (P1). Pengalaman serupa juga diungkapkan oleh partisipan lain yang mengatakan, "Interaktif dan menyenangkan" (P3). Sementara itu, P4 memberikan deskripsi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajarnya: "Saya merasakan pengalaman luar biasa ketika belajar dalam wadah sebuah game. Kita dapat merasakan pengalaman baru dengan belajar sambil bermain. Belajar terasa lebih enjoy tanpa tekanan sehingga mufradat lebih mudah masuk dan diingat" (P4).

Pengalaman positif tersebut juga terlihat ketika mahasiswa menggambarkan perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran. Salah seorang partisipan mengungkapkan, "Bahagia sekali, kalau bisa sering-sering bermain sambil belajar agar pembelajaran tidak monoton" (P3).

Partisipan lain menyatakan bahwa pembelajaran menjadi "tidak bosan" (P20), sedangkan P46 mengungkapkan bahwa ia merasa senang sekaligus memperoleh kosakata baru melalui aktivitas permainan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa kesenangan menjadi pengalaman yang paling menonjol dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi. Bagi sebagian mahasiswa, pengalaman tersebut merupakan sesuatu yang baru karena pembelajaran bahasa Arab sebelumnya lebih sering dipersepsikan sebagai kegiatan yang berorientasi pada penyampaian materi dan penyelesaian tugas. Kehadiran unsur permainan menghadirkan suasana belajar yang lebih santai, interaktif, dan memberi ruang bagi mahasiswa untuk menikmati proses belajar.

Dalam perspektif fenomenologi, kesenangan yang dialami mahasiswa tidak sekadar menunjukkan preferensi terhadap media pembelajaran, tetapi merepresentasikan perubahan makna pengalaman belajar bahasa Arab itu sendiri. Pembelajaran yang sebelumnya dipersepsikan sebagai aktivitas akademik yang menuntut berubah menjadi pengalaman yang lebih hidup, menyenangkan, dan bebas dari tekanan. Pernyataan P4 bahwa "belajar terasa lebih enjoy tanpa tekanan" menggambarkan bagaimana gamifikasi mengubah cara mahasiswa mengalami proses belajar, bukan hanya cara mereka menerima materi. Demikian pula, ungkapan P3 mengenai pembelajaran yang "tidak monoton" menunjukkan bahwa variasi aktivitas dalam permainan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna secara emosional. Temuan ini sejalan dengan konsep gamified learning experience yang menempatkan enjoyment sebagai salah satu komponen utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif. Melalui elemen permainan seperti tantangan, eksplorasi, interaksi, dan umpan balik secara langsung, peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi (Sailer & Homner, 2020).

Selain itu, pengalaman tersebut juga dapat dipahami melalui perspektif Self-Determination Theory, yang menjelaskan bahwa rasa senang dan kepuasan intrinsik selama mengikuti suatu aktivitas menjadi faktor penting dalam memunculkan motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2020). Dengan demikian, kesenangan yang diungkapkan mahasiswa bukan sekadar respons emosional sesaat, melainkan menjadi bagian dari esensi pengalaman belajar bahasa Arab berbasis gamifikasi. Temuan ini juga memperkuat penelitian-penelitian mutakhir yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, mengurangi kecemasan berbahasa, berpusat pada peserta didik sehingga mendorong keterlibatan belajar secara berkelanjutan, serta berkontribusi pada pemerolehan bahasa yang lebih efektif (Abduxafizovna, 2026; Zainuddin dkk., 2020).

Peningkatan Keterlibatan dalam Pembelajaran

Selain menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan Zep Quiz dan Gimkit juga mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat selama proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut tercermin dari meningkatnya fokus, antusiasme, rasa penasaran, partisipasi aktif, serta dorongan untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang disediakan dalam permainan. Mahasiswa tidak hanya mengikuti pembelajaran sebagai penerima materi, tetapi secara aktif berinteraksi dengan soal, mekanisme permainan, dan teman-teman mereka. Salah seorang partisipan mengungkapkan, "Lucu, sangat menantang tapi membuat lebih fokus" (P1). Pengalaman serupa juga disampaikan oleh P9 yang menyatakan, "Rasanya seperti bermain sambil belajar. Selain menambah pengetahuan, Zep Quiz juga melatih kerja sama, konsentrasi, dan semangat bersaing secara positif" (P9). Sementara itu, P15 menggambarkan keterlibatan yang muncul ketika menghadapi tantangan dalam permainan dengan mengatakan, "Saat mencari jawabannya itu yang menegangkan karena kita harus cepat-cepat berjalan" (P15).

Keterlibatan mahasiswa juga tampak melalui munculnya rasa penasaran dan keinginan untuk terus menyelesaikan permainan. Seorang partisipan menyatakan, "Ketika sudah penasaran maka akan lebih semangat untuk bermain" (P37). Di sisi lain, beberapa mahasiswa menyoroti bahwa unsur kompetisi menjadi faktor yang membuat mereka semakin terlibat dalam pembelajaran. P46, misalnya, mengungkapkan, "Karena kita ingin menjadi yang terbaik dan pengen buru-buru buat loncat paling atas, kita ngejawab soalnya menjadi lebih teliti" (P46). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keinginan untuk mencapai hasil terbaik mendorong mahasiswa memberikan perhatian yang lebih besar terhadap setiap soal yang dikerjakan. Temuan lain menunjukkan bahwa mekanisme permainan turut meningkatkan perhatian mahasiswa

terhadap materi pembelajaran. Salah seorang partisipan menyatakan, "Obstacle yang bisa dibuka kalau baru jawab itu bikin mau gamau kita harus fokus" (P38). Demikian pula, P33 mengungkapkan bahwa sistem permainan membuatnya semakin termotivasi untuk menjawab soal karena setiap jawaban berkontribusi terhadap kemajuan dalam permainan. Pengalaman-pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan mahasiswa tidak hanya ditunjukkan melalui keaktifan mengikuti permainan, tetapi juga melalui meningkatnya perhatian terhadap materi bahasa Arab yang dipelajari.

Dalam perspektif fenomenologi, keterlibatan yang dialami mahasiswa merupakan pengalaman yang melampaui sekadar keaktifan mengikuti permainan. Pengalaman tersebut memperlihatkan bagaimana mahasiswa larut dalam proses pembelajaran sehingga perhatian mereka secara spontan tertuju pada aktivitas yang sedang berlangsung. Selama bermain, mereka tidak hanya berupaya menyelesaikan tantangan, tetapi juga menunjukkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan keinginan untuk terus melanjutkan permainan. Dengan demikian, keterlibatan yang mereka alami bukan sekadar respons terhadap penggunaan media digital, melainkan perubahan cara mereka mengalami proses belajar bahasa Arab.

Pernyataan P38 bahwa mahasiswa "mau gamau harus fokus" menunjukkan bagaimana mekanisme permainan secara alami mengarahkan perhatian mereka pada materi yang dipelajari. Fokus tersebut tidak muncul karena adanya tuntutan dosen, melainkan sebagai konsekuensi dari aturan permainan yang mengharuskan mahasiswa memahami soal untuk dapat melanjutkan permainan. Demikian pula, ungkapan P46 mengenai keinginan untuk menjadi yang terbaik memperlihatkan bahwa kompetisi dalam permainan tidak hanya membangkitkan semangat bersaing, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk menjawab soal dengan lebih teliti. Pengalaman-pengalaman tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain dan belajar melebur menjadi satu kesatuan pengalaman yang sulit dipisahkan.

Makna pengalaman tersebut dapat dipahami melalui teori Student Engagement yang memandang keterlibatan belajar sebagai konstruksi multidimensional yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif (Bond dkk., 2020). Dalam pengalaman mahasiswa, ketiga aspek tersebut hadir secara bersamaan. Partisipasi aktif dalam menyelesaikan tantangan mencerminkan keterlibatan perilaku, antusiasme dan rasa penasaran menunjukkan keterlibatan emosional, sedangkan perhatian yang semakin terpusat pada materi menunjukkan keterlibatan kognitif. Dengan demikian, pengalaman mahasiswa tidak hanya memperlihatkan meningkatnya aktivitas belajar, tetapi juga menunjukkan keterhubungan yang lebih mendalam dengan proses pembelajaran bahasa Arab.

Keterhubungan tersebut dibentuk oleh karakteristik pembelajaran berbasis permainan. Konsep Game-Based Learning Engagement menjelaskan bahwa elemen-elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, eksplorasi, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan, mampu mempertahankan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Tokac dkk., 2019). Ketika kemajuan dalam permainan bergantung pada kemampuan menjawab soal dengan benar, perhatian mahasiswa secara alami diarahkan pada materi yang dipelajari. Dalam situasi tersebut, permainan tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media hiburan, tetapi menjadi mekanisme yang menumbuhkan keterlibatan belajar secara berkelanjutan.

Lebih jauh, pengalaman mahasiswa memperlihatkan karakteristik flow experience, yaitu kondisi ketika seseorang terlibat sepenuhnya dalam suatu aktivitas sehingga perhatian terpusat pada tugas yang sedang dilakukan dan gangguan dari lingkungan sekitar menjadi berkurang (Buil dkk., 2018). Berbagai ungkapan mengenai fokus yang meningkat, rasa penasaran untuk menyelesaikan tantangan, ketegangan ketika menjawab soal, serta keinginan untuk terus melanjutkan permainan menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kondisi tersebut selama pembelajaran berlangsung.

Pada saat yang sama, mereka tidak lagi memandang pembelajaran bahasa Arab sebagai aktivitas yang harus dijalani karena tuntutan akademik, tetapi sebagai pengalaman yang secara intrinsik menarik dan memberikan kepuasan. Oleh karena itu, esensi pengalaman keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi bukan hanya terletak pada meningkatnya partisipasi selama pembelajaran, melainkan pada transformasi cara mereka

mengalami proses belajar sebagai aktivitas yang aktif, menantang, bermakna, dan secara alami mendorong mereka untuk terus terlibat dalam pembelajaran.

Rekonstruksi Persepsi Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Analisis data menunjukkan bahwa pengalaman menggunakan Zep Quiz dan Gimkit tidak hanya menghadirkan kesenangan dan keterlibatan selama pembelajaran, tetapi juga mengubah cara mahasiswa memandang pembelajaran bahasa Arab. Setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi, mahasiswa mulai melihat bahwa bahasa Arab dapat dipelajari melalui cara yang lebih menarik, mudah dipahami, serta tidak selalu identik dengan hafalan dan suasana belajar yang monoton. Pengalaman tersebut membentuk pemaknaan baru mengenai bagaimana proses belajar bahasa Arab dapat berlangsung.

Salah seorang partisipan mengungkapkan, "Belajar terasa lebih enjoy tanpa tekanan sehingga mufradat lebih mudah masuk dan diingat" (P4). Pengalaman serupa juga disampaikan oleh P7 yang menyatakan, "Suka banget, pembelajaran jadi lebih menarik dan efektif" (P7). Sementara itu, P24 mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui permainan membuat materi bahasa Arab terasa "lebih mudah dan tidak menyulitkan" (P24). Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga mulai memandang bahasa Arab sebagai mata kuliah yang dapat dipelajari dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Perubahan persepsi tersebut juga terlihat dari pengalaman mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi bahasa Arab. P33 menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan "dapat menambah kosakata" (P33), sedangkan P42 mengungkapkan bahwa aktivitas tersebut "menambah pemahaman terkait mufradat dalam bahasa Arab" (P42). Bahkan, P46 menceritakan pengalamannya dengan mengatakan, "Sampai saya hafal jawaban dari setiap soalnya, bahkan hanya cuman baca beberapa kata doang saya langsung hafal jawabannya apa" (P46). Pengalaman keberhasilan dalam memahami dan mengingat kosakata tersebut memperkuat keyakinan mahasiswa bahwa permainan digital dapat menjadi sarana belajar yang efektif.

Menariknya, perubahan persepsi tidak hanya berkaitan dengan materi yang dipelajari, tetapi juga dengan cara mahasiswa memandang permainan sebagai media pembelajaran. Salah seorang partisipan menyatakan, "Hal itu yang bikin seru, dan saya kira tidak hanya untuk anak-anak saja, ternyata game seperti itu masih relevan untuk usia kuliah" (P46). Pernyataan tersebut menunjukkan adanya perubahan cara pandang terhadap penggunaan permainan dalam konteks pendidikan tinggi. Mahasiswa tidak lagi memosisikan permainan sebagai aktivitas hiburan yang terpisah dari pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari proses belajar yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

Dalam perspektif fenomenologi, pengalaman tersebut menunjukkan terjadinya rekonstruksi makna terhadap pembelajaran bahasa Arab. Pengalaman belajar melalui gamifikasi tidak hanya mengubah cara mahasiswa mengikuti proses pembelajaran, tetapi juga mengubah cara mereka memahami hakikat belajar bahasa Arab itu sendiri. Pembelajaran yang sebelumnya dipersepsikan sebagai aktivitas yang identik dengan hafalan, latihan berulang, dan tuntutan akademik mulai dimaknai sebagai proses yang lebih fleksibel, interaktif, dan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan.

Pernyataan P24 bahwa pembelajaran menjadi "lebih mudah dan tidak menyulitkan" memperlihatkan adanya perubahan persepsi mengenai tingkat kesulitan belajar bahasa Arab. Sementara itu, pengalaman P46 yang menganggap permainan edukatif tetap relevan bagi mahasiswa menunjukkan bergesernya batas antara aktivitas bermain dan belajar. Dalam pengalaman mereka, permainan tidak lagi dipandang sebagai pengalih perhatian dari proses pembelajaran, melainkan sebagai media yang mampu memfasilitasi pemahaman materi dan memperkuat pengalaman belajar. Dengan demikian, pengalaman menggunakan Zep Quiz dan Gimkit telah membentuk cara pandang baru mengenai bagaimana bahasa Arab dapat dipelajari secara efektif.

Rekonstruksi makna tersebut dapat dipahami melalui konsep *Meaningful Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik mampu menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Fink, 2013). Dalam penelitian ini, pengalaman bermain yang telah akrab dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa menjadi jembatan yang membantu mereka membangun

pemahaman baru terhadap materi bahasa Arab. Akibatnya, bahasa Arab tidak lagi dipersepsikan sebagai materi yang sulit dan membebani, tetapi sebagai pengetahuan yang lebih mudah dipahami melalui pengalaman belajar yang dekat dengan dunia mereka.

Perubahan tersebut juga selaras dengan konsep penerimaan teknologi dalam pembelajaran (Technology Acceptance in Learning), yang menjelaskan bahwa persepsi terhadap teknologi akan menjadi lebih positif ketika pengguna merasakan manfaat nyata dalam mendukung proses belajar (Abdullah & Ward, 2016). Mahasiswa dalam penelitian ini tidak hanya menganggap Zep Quiz dan Gimkit sebagai media yang menarik, tetapi juga sebagai sarana yang membantu mereka memahami materi, menambah kosakata, dan melakukan muroja'ah secara lebih efektif. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa penerimaan terhadap teknologi pembelajaran berkembang seiring dengan manfaat yang mereka rasakan selama proses belajar.

Lebih jauh, pengalaman mahasiswa juga mencerminkan karakteristik Transformative Learning, yaitu proses ketika pengalaman baru mendorong individu merefleksikan kembali asumsi, keyakinan, dan cara pandangnya terhadap suatu fenomena sehingga terbentuk perspektif baru yang lebih terbuka dan bermakna (Hoggan & Finnegan, 2023). Dalam penelitian ini, pengalaman belajar melalui gamifikasi menjadi titik balik yang mengubah cara mahasiswa memandang pembelajaran bahasa Arab. Mereka tidak lagi menganggap pembelajaran bahasa Arab sebagai aktivitas yang monoton dan menuntut, tetapi sebagai proses yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan karakteristik generasi digital.

Oleh karena itu, esensi pengalaman mahasiswa dalam tema ini bukan sekadar berubahnya persepsi terhadap media pembelajaran, melainkan transformasi makna mengenai pembelajaran bahasa Arab itu sendiri. Bahasa Arab tidak lagi dipahami sebagai mata kuliah yang identik dengan kesulitan dan hafalan, tetapi sebagai pengalaman belajar yang dapat berlangsung secara menyenangkan, bermakna, dan selaras dengan kehidupan digital yang mereka jalani.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman hidup (*lived experiences*) mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi melalui platform Gimkit dan ZEP Quiz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memaknai penggunaan kedua platform tersebut sebagai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Secara fenomenologis, esensi pengalaman tersebut menunjukkan transformasi pembelajaran bahasa Arab dari *classroom* menuju *game space*, yang mengintegrasikan aktivitas belajar dan bermain sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan relevan. Penelitian ini terbatas pada penggunaan kuesioner terbuka dengan partisipan dari satu program studi dan berfokus pada dua platform gamifikasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan wawancara mendalam, melibatkan partisipan yang lebih beragam, serta mengeksplorasi pengalaman penggunaan berbagai platform gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia atas dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi secara sukarela serta berkenan berbagi pengalaman hidup (*lived experiences*) mereka sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., & Ward, R. (2016). Developing a General Extended Technology Acceptance Model for E-Learning (GETAMEL) by analysing commonly used external factors. *Computers in Human Behavior*, 56, 238–256. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.036>
- Abduxafizovna, Y. S. (2026). Gamification In Digital Language Learning: Enhancing Student Engagement and Vocabulary Acquisition in English Language Teaching. *Spanish Journal of Innovation and Integrity*, 54, 41–44.

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Buil, I., Catalán, S., & Martínez, E. (2018). Exploring students' flow experiences in business simulation games. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(2), 183–192. <https://doi.org/10.1111/jcal.12237>
- Fink, L. D. (2013). *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses*. John Wiley & Sons.
- Germain-Rutherford, A., Davis, A., & Burrows, T. (2021). Effective student engagement strategies: A crucial alignment for sustainable, quality learning. *New Directions for Teaching and Learning*, 2021(167), 9–22. <https://doi.org/10.1002/tl.20455>
- Habibi, M. L., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Mata Pelajaran Al-Qur`An Hadist. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 463–471.
- Heilporn, G., Lakhal, S., & Bélisle, M. (2021). An examination of teachers' strategies to foster student engagement in blended learning in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 25. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00260-3>
- Hoggan, C., & Finnegan, F. (2023). Transformative learning theory: Where we are after 45 years. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2023(177), 5–11. <https://doi.org/10.1002/ace.20474>
- Irwansyah, M., Munawar, A. R., Lazzuardy, D. H., Harits, F. A., Rachman, M. Y. A., & Praptiningsih, P. (2026). Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 16533–16538. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4921>
- Kahu, E. R., & Nelson, K. (2018). Student engagement in the educational interface: Understanding the mechanisms of student success. *Higher Education Research & Development*, 37(1), 58–71. <https://doi.org/10.1080/07294360.2017.1344197>
- Khairani, F., Profithasari, N., Pangestu, D., Putra, A. D., & Hariyanto, H. (2026). Pelatihan Zep Quiz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif di SDN 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 67–80. <https://doi.org/10.24127/sss.v10i1.4596>
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). *Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. 8.
- Muchuwani, T., & Jojo, Z. (2026). Gimkit's Instructional Value in Secondary Mathematics Education: An Integrative Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 25(3). <https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/16136>
- Mystakidis, S. (2021). Deep Meaningful Learning. *Encyclopedia*, 1(3), 988–997. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075>
- Nelvianti, L., Rahmawati, R., & Asrina, A. (2025). Effectiveness of Gimkit As as a Game-Based Assessment on Arabic Vocabulary: A Quasi-Experimental Study in Grade 8 at Sumatra Thawalib Parabek Bukittinggi. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 8(2), 391–406. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v8i2.8523>
- Nkomo, L. M., Daniel, B. K., & Butson, R. J. (2021). Synthesis of student engagement with digital technologies: A systematic review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 34. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00270-1>

- OECD. (2021). *The State of School Education: One Year into the COVID Pandemic*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/201dde84-en>
- Oluka, A. (2025). *Phenomenological Research Strategy: Descriptive and Interpretive Approaches*. F1000Research. <https://doi.org/10.12688/f1000research.166273.1>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Seemiller, C., & Grace, M. (2019). *Generation Z: A century in the making* (First published). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Sholahudin, S., & Syihabuddin, S. (2026). Pengaruh Gamifikasi Asesmen Formatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 11(2), 1711–1719. <https://doi.org/10.29100/jipi.v11i2.7903>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>
- Yahaya, H., Shahrudin, H. N., Abdul Raup, F. S., Ahmad, N. Z., & Shafri, M. H. (2022). Persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics (IJMAL)*, 6(2), 1–13. <https://doi.org/10.24191/ijmal.v6i2.14647>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>