



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: http://it.usu.ac.id

FORM PENGAJUAN JUDUL



Nama : Retno Wulan sari

NIM : 201402024

Judul diajukan oleh\* : ☐ Dosen  
☒ Mahasiswa

Bidang Ilmu (tuliskan dua bidang) : 

1. Multimedia  
2. Data Science and Intelligent System

Uji Kelayakan Judul\*\* : ☐ Diterima ☐ Ditolak

Hasil Uji Kelayakan Judul :

Calon Dosen Pembimbing I: Ainul Hizriadi, S.Kom., M.Sc.  
(Jika judul dari dosen maka dosen tersebut berhak menjadi pembimbing I)

Calon Dosen Pembimbing II:  
Rossy Nurhasanah, S.Kom., M.Kom.

Paraf Calon Dosen Pembimbing I

Medan, 22 Maret 2024

Ka. Laboratorium Penelitian,

\* Centang salah satu atau keduanya

\*\* Pilih salah satu

(Jos Timanta Tarigan, S.Kom., M.Sc)

NIP. 198501262015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

**RINGKASAN JUDUL YANG DIAJUKAN**

\*Semua kolom di bawah ini diisi oleh mahasiswa yang sudah mendapat judul

<b>Judul / Topik Skripsi</b>	<b>Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital Visual Audio dengan Elemen Gamifikasi</b>
<b>Latar Belakang dan Penelitian Terdahulu</b>	<p><b>Latar Belakang</b></p> <p>Bahasa arab mempunyai posisi yang cukup penting di dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Sejak masuknya islam ke indonesia pada abad ke 7 masehi, bahasa arab telah mengambil hati masyarakat nusantara. Begitu juga dengan dunia pendidikan di Indonesia, bahasa arab menjadi salah satu mata pelajaran yang penting adanya terutama di Lembaga pendidikan yang berbasis agama Islam. Salah satu lembaga pendidikan berbasis agama islam yang mengajarkan bahasa arab sebagai mata pelajaran bahasa asing selain bahas inggris adalah Sekolah dasar islam terpadu As-Salam</p> <p>Di era kepesatan globalisasi pada masa ini, para tenaga pendidik harus bergerak maju dan membuat inovasi baru dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa arab. Inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran ini dapat di klasifikasikan sebagai salah satu usaha untuk mendapat pembaruan melalui daya cipta kreatif dalam proses meningkatkan system Pendidikan. Pembaruan yang diperkenalkan dalam konteks Pendidikan dapat dilihat melalui aspek pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang lebih bersifat kontemporari dan mampu merangsang motivasi pelajar. Pendekatan gamifikasi atau lebih dikenali dengan <i>Games Based Learning</i> (GBL) merupakan salah satu pembelajaran melalui kaedah pemusatan pelajar yang dapat menarik minat dan menggalakkan pelajar dalam bidang pendidikan termasuklah pembelajaran bahasa kedua (Figueroa Flores 2015; Simoes et al. 2013)</p> <p>Perkembangan gamifikasi mulai disadari pada tahun 2010, disaat industri video game mulai populer hingga saat ini. konsep gamifikasi sudah lama diperkenalkan dengan membawa satu istilah baru yang lebih versatile dan di gunakan secara luas dalam berbagai bidang, termasuk bidang pemasaran, pendidikan dan rangkaian internet. Gamifikasi telah mendominasi bidang pemasaran (Hamari et al. 2014; Huotari &amp; Hamari 2012; Van Grove 2011) sebagai suatu langkah untuk meningkatkan penjualan produk, menarik pelanggan, pengembangan kemampuan soft skill, dan meningkatkan prestasi sebuah perusahaan (Furdu et al. 2017).</p>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: [tek.informasi@usu.ac.id](mailto:tek.informasi@usu.ac.id) | Laman: <http://it.usu.ac.id>

Gamifikasi pada dasarnya adalah menjadikan suatu aktifitas yang bukan bermain menjadi suatu aktifitas bermain. Aktifitas manusia yang bersifat formal dalam sektor pendidikan dibuat sebagai permainan serius. Permainan serius atau permainan instruksi yang diperkenalkan melalui games based learning (GBL) umumnya di laksanakan dalam pembelajarandan memiliki tujuan untuk memberi latihan. Pendekatan atau teknik permainan yang diperkenalkan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan transformasi pelajar dalam perspektif pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran dapat di jalankan pada saat ada waktu pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Melalui pendekatan bermaian, secara tidak langsung dapat memberi pelajaran kepada pelajar bahwa pembelajaran tidak hanya tertumpu pada penyampaian guru di dalam kelas saja tapi juga dapat di pelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menyenangkan dan menghibur. Bagaimanapun permainan dalam bentuk pelajaran yang di buat haruslah sesuai dan spesifik dengan objek pembelajaran yang ingin di capai (Mostowfi et al. 2016)

Dalam penelitian ini, untuk pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif dengan Elemen Gamifikasi akan dibuat konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan dan mudah dipahami menggunakan digital visual audio yang menarik agar anak anak merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar Bahasa arab.

Untuk mengembangkan Model Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif dengan Elemen Gamifikasi akan dibuat menggunakan *Scratch*. *Scratch* adalah sebuah platform pemrograman visual yang berbasis block yang menyenangkan dan interaktif (Koding akademi, 2023). *Scratch* dapat digunakan untuk pembuatan animasi, *storytelling*, *games*, media pembelajaran dan lainnya. *Scratch* memiliki *library machine learning* yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan konsep dan tujuan yang diinginkan. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan ialah *video sensing* yang memungkinkan sistem menghasilkan sebuah reaksi jika adanya gerakan yang terdeteksi oleh kamera.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Khafiizh Hastuti et al (2023) Penelitian ini berjudul Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan penelitian ini inovasi Pendidikan di perlukan untuk mencari pemecahan masalah Pendidikan, dan pengembangan game edukasi ini merupakan salah satu bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran game edukasi pembelajaran Bahasa arab dapat mendukung pembelajaran Bahasa arab yang menyenangkan dan dapat di pahami dengan mudah, baik oleh guru maupun murid.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

Penelitian lainnya dilakukan oleh Haritsa Taqiyya Majid et al () yang berjudul Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. berdasarkan penelitian ini dikatakan Masa perkembangan dan pertumbuhan yang paling penting dalam siklus kehidupan manusia, terjadi ketika menginjak usia dini, pada masa inilah sel-sel otak akan merespon dan merekam apa saja yang terjadi. Keseharian anak usia dini yang disibukkan dengan bermain sepanjang waktu, menjadikan keduanya sebagai satu kesatuan yang utuh dan erat maka dari itu untuk meningkatkan motivasi anak usia dini perlu adanya media pembelajaran huruf hijiyah dan pengenalan Bahasa Arab dasar yang mengacu pada konsep gamifikasi. Dari analisis yang didapat, 80% materi belajar akan langsung didapat oleh pelajar apabila menggunakan media pembelajaran karena ia dapat melihat, mendengar, dan juga melalui interaksi.

**Penelitian Terdahulu**

No.	Penulis	Judul	Tahun
1.	Chee Kai Yen1, Azwami Ismail, Maslina Mohamad Mustafa	A Gamification Approach to Teaching and Learning Mandarin as a Foreign Language	2020
2.	Khafiizh Hastuti, Pulung Nurtantio Andono, Arry Maulana Syarif	Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab	2023
3.	Achmad Lutfi, Nur Qurrotur Aini, Nurul Amalia, Putri Amiratul Uma, Maissy Diana Rukmana	GAMIFIKASI UNTUK PENDIDIKAN: PEMBELAJARAN KIMIA YANG MENYENANGKAN PADA MASA PANDEMI COVID-19	2021



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: http://it.usu.ac.id

	4	Uki Hares Yulianti, Ida Zulaeha, Rustono Rustono, Yusro Edy Nugroho	Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman	2023
	5	Siti Rohani binti Jasni, Suhaila binti Zailan & Hakim bin Zainal	Gamification Approach In Learning Arabic Language	2018
	6.	Haritsa Taqiyya Majid, Sheila Nurul Huda	Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta	2020
	7.	Luis Rumianda, Yerry Soepriyanto, Zainul Abidin	GAMIFIKASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI RAGAM GEJALA SOSIAL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI YANG AKTIF DAN MENYENANGKAN	2020
<b>Rumusan Masalah</b>		Perkembangan pesat dalam transformasi digital menuntut adaptasi dari sumber daya manusia untuk bertahan di era digital. Ini berlaku juga dalam dunia pendidikan, di mana para pengajar dan siswa perlu berperan aktif dalam transformasi digital, khususnya dalam pembelajaran online. Untuk beradaptasi dengan baik, diperlukan empat keterampilan kunci: keterampilan teknis, metodologi, keterampilan komunikasi, dan keterampilan personal, yang dapat diperoleh melalui pengalaman belajar yang tepat. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah metode pembelajaran yang dapat mengkombinasi pengajaran skill komunikasi khususnya Bahasa arab dan <i>computational thinking skill</i> dengan cara yang lebih mudah untuk dipahami dan menyenangkan terutama bagi anak-anak.		
<b>Metodologi</b>		Metodologi penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah : 1. Studi Literatur: Langkah pertama adalah melakukan studi literatur tentang gamifikasi, dan pendekatan pembelajaran Bahasa Arab. Ini melibatkan penelusuran terhadap		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: [tek.informasi@usu.ac.id](mailto:tek.informasi@usu.ac.id) | Laman: <http://it.usu.ac.id>

	<p>penelitian terkait, artikel ilmiah, buku, dan sumber daya lainnya yang relevan dengan topik penelitian.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Pengembangan Konsep Model: Langkah berikutnya adalah mengembangkan konsep model pembelajaran. Ini melibatkan identifikasi elemen-elemen yang akan dimasukkan ke dalam model, seperti jenis cerita yang akan digunakan, mekanisme gamifikasi, dan teknologi yang akan digunakan dalam implementasi</li><li>3. Desain Model: Desain model pembelajaran akan melibatkan perencanaan secara rinci tentang bagaimana model tersebut akan diimplementasikan. Ini termasuk pemilihan platform atau aplikasi yang akan digunakan, desain digital, pengembangan sistem poin dan reward, serta aspek teknis dan desain visual lainnya.</li><li>4. Pengembangan Prototipe: Setelah desain model selesai, langkah selanjutnya adalah mengembangkan prototipe model pembelajaran. Prototipe ini bisa berupa aplikasi atau platform digital yang dapat digunakan untuk melakukan uji coba terbatas terhadap konsep dan fitur-fitur model.</li><li>5. Implementasi dan Uji Coba: Setelah prototipe selesai dikembangkan, model pembelajaran akan diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran Bahasa Inggris. Ini bisa dilakukan melalui uji coba terbatas di sekolah atau lembaga pendidikan yang bekerja sama dengan penulis</li><li>6. Evaluasi dan Analisis: Setelah periode implementasi, akan dilakukan evaluasi terhadap efektivitas model pembelajaran. Ini melibatkan pengumpulan data terkait dengan respons siswa, kemajuan belajar mereka, tingkat keterlibatan, dan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran.</li><li>7. Iterasi dan Perbaikan: Berdasarkan hasil evaluasi, model pembelajaran akan direvisi dan diperbaiki sesuai dengan temuan. Proses ini dapat melibatkan penyesuaian elemen-elemen gamifikasi, perubahan dalam desain cerita digital, atau peningkatan fungsionalitas teknis prototipe.</li><li>8. Penyusunan Laporan Penelitian: Langkah terakhir adalah menyusun laporan penelitian yang mencakup semua langkah yang telah dilakukan, temuan penelitian, analisis, dan kesimpulan. Laporan ini akan menjadi dokumentasi yang penting dan dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan atau pengembangan model pembelajaran yang lebih lanjut.</li></ol>
--	---



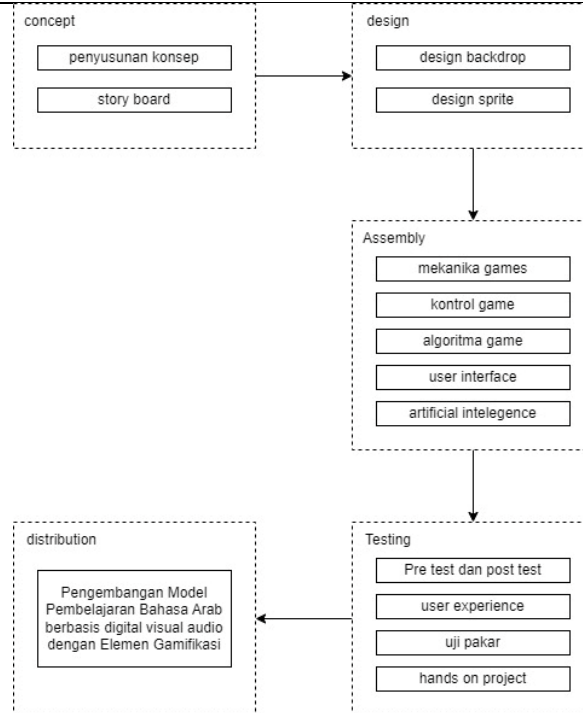


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>



Referensi

- Hastuti, K., Nurtantio Andono, P., & Syarif, A. M. (2023). *Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (Vol. 6, Issue 2). <https://rufidzattauhid.com/>.
- Kai Yen, C., Ismail, A., Mohamad Mustafa, M., Pengajian Am, J., & Profesional MARA Beranang, K. (2020). Pendekatan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing A Gamification Approach to Teaching and Learning Mandarin as a Foreign Language. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences Journal Homepage*, 19, 51–56. <https://doi.org/10.37934/arsbs.19.1.5156>
- Majid, H. T., & Huda, S. N. (n.d.). *Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta*.
- Negeri Semarang, U., Hares Yulianti, U., Zulaeha, I., Rustono, R., & Edy Nugroho, Y. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman*. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Prihandono, A., Maria Sherlita Bere, O., & Irawan Ihya, D. (n.d.). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. In *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS* (Vol. 9, Issue 1).
- Rohani Binti Jasni, S., Binti, S., Ii, Z., Bin, H., Iii I Pelajar, Z., & Malaysia, K. (n.d.). *PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Gamification Approach In Learning Arabic Language*.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: [tek.informasi@usu.ac.id](mailto:tek.informasi@usu.ac.id) | Laman: <http://it.usu.ac.id>

---

Medan, 22 Maret 2023  
Mahasiswa yang mengajukan,

( Retno Wulan Sari )

NIM. 201402024