

## Variations In Interactive Media Development To Improve Mastery Of Arabic Vocabulary

### Variasi Pengembangan Media Interaktif Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Muchamad Kharis As'ad<sup>\*1</sup>, Izzun Nadzifah<sup>2</sup>,  
Amrina Rosyada<sup>3</sup>, Resgi Widati Tria Utami<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

kharisasad98@gmail.com<sup>\*1</sup>, izzunnadzifah7@gmail.com<sup>2</sup>,  
amrinarosyada3976@gmail.com<sup>3</sup>, 22204021028@student.uin-suka.ac.id<sup>4</sup>

#### Abstract

This study aims to determine the feasibility of the game "Gudang Kata" and the increase in students' vocabulary mastery towards using this game in learning Arabic. This research is the R&D model research with six stages: potentials and problems, data collection, product design, product revision, design validation, and product trials. This product was reviewed by supervising lecturers, material experts, and media experts and responded to by 30 Classes. Product quality results are determined by calculating the average score of the quantitative data and then describing the qualitative data from the questionnaire results. As for the test of increasing students' vocabulary mastery, it is obtained from the results of the pretest and posttest and gains normality. The results of this development research game, "Gudang Kata," received a percentage from material experts for the suitability of the material, namely 100% in the "Very Good" category. According to media experts, the quality of the media obtained a percentage of 88.57% in the "Very Good" category. At the same time, the results of the responses of 30 students got a rate of 85.19% in the "Very Good" class. Then, the analysis test results for increasing students' Arabic vocabulary mastery increased by 0.7 in the "High" category based on the acquisition of an average pretest score of 86.33 and an average posttest of 96.00.

**Keywords:** Arabic; Development Research; Games; Vocabulary

#### PENDAHULUAN

Kualitas seseorang dalam berbahasa tergantung pada kosakata yang dikuasainya. Penutur bahasa akan terlihat terampil dalam berbahasa apabila ia memiliki dan menguasai kosakata yang melimpah (Hakim, 2017). Kosakata dianggap sangat penting karena dapat dianggap sebagai faktor pendukung seseorang dalam menguasai empat keterampilan dalam berbahasa (Erlina, 2017). Maka dapat disimpulkan bahwa semakin menguasai banyak kosakata, maka kemungkinan dalam menguasai keterampilan bahasa akan semakin besar. Dalam proses belajar bahasa Arab, umumnya ada dua macam masalah yang dihadapi pembelajar Bahasa Arab, yaitu masalah linguistik dan non-linguistik (Fitriani, 2023). Masalah linguistik adalah masalah yang berhubungan langsung dengan bahasa, seperti fonologi, sintaksis, morfologi, kosa kata, dan semantik. Sedangkan masalah non-linguistik adalah masalah yang juga mempengaruhi dan menentukan keberhasilan proses pembelajaran, seperti dari guru, siswa, motivasi, media,

metode, waktu, dan lingkungan belajar serta perbedaan sosial budaya antara orang Arab dan Indonesia (Fahrurrozi, 2014). Permasalahan ini juga dialami oleh siswa-siswi MTs Asslafiyyah Sleman, salah satu sekolah dasar islam di Yogyakarta, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan umum tetapi juga ilmu-ilmu agama, termasuk bahasa Arab, yang sangat penting untuk dipelajari sebagai seorang muslim.

Salah satu faktor yang digunakan pendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah media (Koderi, Jatmiko, Cahaya Kesuma, Prasetyo, & Zuliana, 2020). Media dapat menyampaikan dan mempermudah guru serta siswa secara langsung. Implementasi media secara utuh dan kreatif dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. (N. Simbolon, I.K. Suartama, & L.P.P. Mahadewi, 2021) Media dalam proses belajar mengajar menurut beberapa penelitian yang sudah diujikan dapat meningkatkan domain afektif siswa (Huda, Al Fariz, & Handayani, 2021). Dan media yang diartikan disini adalah alat untuk membantu mengumpulkan beberapa informasi baik itu verbal ataupun visual (Arsyad, 2011). Media pembelajaran secara interaktif dapat meningkatkan pemahaman, memudahkan siswa untuk mengartikan, dan membangun pemahaman tentang informasi yang didapat. Media yang sering diimplementasikan dalam proses belajar mengajar interaktif adalah media berbasis audio visual (Robertus Angkowo dan A. Kosasih, 2007).

Pembelajaran Bahasa Arab dinyatakan berhasil apabila siswa telah menguasai empat kemahiran dalam berbahasa (Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2011). Keempat keterampilan itu adalah *Maharatul istima'* (Mendengar), *Maharatul kalam* (Berbicara), *Maharah qira'ah* (Membaca), dan *Maharah kitabah* (Menulis) (Walimatul Fara, Kholisin, & Maziyah, 2021). Hubungan antara keempat kemahiran dalam berbahasa memiliki hubungan yang erat, karena setiap kemahiran akan menunjang kemahiran yang lainnya (Mufidah & Hanini, 2019). Pembelajaran Bahasa Arab memiliki urutan asas Dalam proses belajar mengajarnya dimulai dari kemahiran menyimak sampai dengan kemahiran menulis (Henry Guntur Tarigan, 2017).

Guru harus mempunyai kemampuan memperluas dan memperdalam kognitif siswa dalam proses belajar mengajar. Sejak adanya kurikulum 2013 guru diwajibkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang variative (Kemendiknas, 2014). Namun nyatanya penggunaan media pembelajaran oleh guru di MTs Asslafiyyah Sleman masih terbilang kurang maksimal. Padahal ketersediaan laboratorium komputer di MTs Asslafiyyah Sleman sudah sangat memadai. Sehingga diharapkan guru dapat mendapatkan hasil yang optimal terutama dalam mata pelajaran Bahasa Arab khususnya dan pelajaran lainnya (Syamsudin, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dibutuhkan media yang menarik untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab di MTs Asslafiyyah Sleman.

Media interaktif merupakan jawaban untuk menangani beberapa problematika pembelajaran yang dialami oleh siswa secara non-linguistik (Baroroh & Mardliyyah, 2019). *Game* untuk pembelajaran interaktif memiliki beberapa bagian yang bisa dikembangkan berupa papan tulis, gambar, audio, video, dan beberapa aspek interaktif lainnya. Dari beberapa perpaduan bagian tersebut akan menghasilkan suatu media yang menarik dan mudah digunakan (Jailani, 2021). Perlu adanya variasi dan inovasi dalam bidang teknologi pendidikan untuk memfasilitasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab (Ritonga, Ritonga, & Wahyuni, 2022). Adapun pengimplementasian teknologi dalam pembelajaran kosakata salah satunya adalah dengan menggunakan

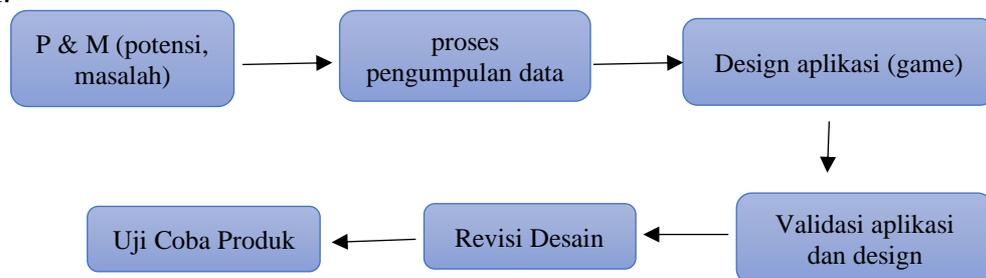
game ataupun media interaktif (Walimatul Fara et al., 2021). Game atau media interaktif merupakan suatu alat yang telah dirancang khusus untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif serta psikomotorik siswa, sehingga para siswa lebih termotivasi dalam belajar sekaligus bermain (Dony Novalindry, 2013). Penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwasanya beberapa game dan media interaktif dapat membantu siswa, yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar khususnya Dalam proses belajar mengajar bahasa Arab (Rohman, 2018)

Permasalahan diatas menarik untuk diteliti karena sangat mengganggu proses belajar mengajar siswa di Mts Assalafiyah, peneliti berusaha untuk mengembangkan media interaktif berbentuk game yang divariasikan untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi. *Game* edukasi “Gudang Kata” merupakan aplikasi *game* berbasis android yang berisi tebak gambar kosakata bahasa Arab. Adapun yang akan peneliti bawaan adalah materi peralatan sekolah. Materi yang diambil oleh peneliti sudah sesuai dengan materi yang ada pada kurikulum sekolah.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono, metode *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah *game* dan media interaktif “Gudang Kata” bahasa Arab untuk melihat pengaruhnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata Dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Assalafiyah Sleman.

Penelitian pengembangan ini berlandaskan pada langkah-langkah yang terdiri dari sepuluh langkah yang dijelaskan Sugiyono. Tetapi langkah-langkah penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba produk saja karena penelitian yang dikembangkan hanya untuk mengembangkan media *game* edukasi “Gudang Kata” yang layak serta tidak sampai langkah mengujicobakan secara massal karena masih dalam ruang lingkup kecil.



Metode yang digunakan adalah tes, angket, dan observasi. Adapun angket yang digunakan yaitu, validasi ahli materi dan media, angket guru dan peserta didik. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VII Mts Asslafiyah. Selanjutnya peneliti melakukan tes untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah media game digunakan Dalam proses belajar mengajar. Dua jenis tes yang digunakan peneliti yaitu, *pretes - posttes*. Test tersebut bertujuan untuk mendapatkan data apakah terdapat peningkatan berupa penguasaan pada kosakata peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan game edukasi “Gudang Kata”.

Instrument yang digunakan untuk mendapatjan data hasil belajar kosakata siswa kelas VII MTs Asslafiyyah Sleman berjumlah 20 butir soal yang berkaitan dengan materi *Adawatu-l-Madrasiyah*. Tes diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media berupa pretest dan setelah penggunaan media berupa posttest. Tes tersebut sudah divalidasi melalui *expert judgement* oleh ahli materi, yaitu guru Bahasa Arab MTs Asslafiyyah Sleman dan dosen PBA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memiliki banyak pengalaman Dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab. Selanjutnya dalam mengamati hal-hal yang belum dapat dihitung melalui alat pengumpulan data metode observasi digunakan untuk merekam kejadian yang terjadi selama penggunaan media. Data yang didapat dari pengamatan tersebut digunakan untuk menyempurnakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengolah berbagai data yang didapat dari berbagai rangkaian instrumen penilaian dan pengembangan. Sehingga dengan instrumen diatas diperoleh suatu hipotesis mengenai game edukatif yang dikembangkan.

Pada tahap awal perancangan pengembangan peneliti menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan berupa, desain, tata letak, warna, materi, gambar, dan seterusnya. Dan rancangan desain produk akan divalidasi oleh ahli dan diuji coba sebelum diaplikasikan sebagai media pembelajaran interaktif(Arikunto, 1993). Perancangan materi dilanjutkan setelah revisi desain produk, dilakukan dengan cara mengumpulkan materi berupa mufrodad yang ada pada judul *al-Adawat Al-madrasiyah*. Materi pembelajaran yang disusun akan diinput dan ke dalam media *game* secara terperinci.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data melalui tahap sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif berupa saran atau masukan yang diberikan oleh para ahli dan siswa, serta hasil wawancara dan observasi.

2. Data kuantitatif

Pengumpulan data dilakukan melalui hasil angket penilaian yang diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi kuantitatif dengan Langkah-langkah berikut:

1. Memberikan ketentuan nilai.

2. Dengan cara Menganalisis nilai yaitu menghitung nilai rata-rata yang didapat dari hasil angket. Penghitungan ini dilakukan secara sistematis dengan menggunakan rumus (Sugiyono, 2018)

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$  : Jumlah nilai

N : Jumlah penilai

3. Setelah mendapatkan nilai rata-rata, kemudian nilai rata-rata tersebut diolah menjadi nilai kuantitatif dengan kriteria penilaian yang ideal. Adapun acuan perubahan nilai menjadi nilai kuantitatif menurut Sukardjo adalah sebagai berikut (Sukardjo, 2008)

Keterangan:

X = Nilai actual

Xi = Rata-rata yang ideal

Sbi = Simpangan baku ideal

=  $\frac{1}{6}$  ( Nilai maksimum yang ideal – nilai minimum yang ideal )

$$= \frac{1}{2} (\text{nilai maksimum ideal} + \text{nilai minimum ideal})$$

4. Menghitung presentase keidealannya dari data nilai rata-rata keseluruhan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{skor hasil penilaian}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

5. Menghitung hasil tes

Data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa terhadap penggunaan produk yang dikembangkan Dalam proses belajar mengajar. Data yang dianalisis adalah nilai rata-rata gain yang dinormalisasi (N-gain) yang dikembangkan oleh Hake dengan susunan sebagai berikut (Risa, 2016)

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{m-ideal} - S_{pre}}$$

Ket:

g= merupakan Nilai rata-rata gain yang dinormalisasi

$S_{post}$ = nilai rata-rata tes akhir siswa

$S_{pre}$ = nilai rata-rata tes awal siswa

$S_{m-ideal}$ = nilai maksimum ideal

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam proses belajar siswa memakai tab dan android dan sudah menerapkan pembelajaran tanpa kertas atau *paper-less learning*". Sedangkan masalah unik yang ditemukan Dalam proses belajar mengajar Bahasa arab disana masih digunakannya metode tradisional, sehingga yang terjadi hanya pemindahan informasi saja. Kurangnya guru dalam memanfaatkan fasilitas secara maksimal menjadi suatu masalah yang ditemukan, karena perbedaan latar belakang dan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa arab menjadi factor terbesar penghambat proses pembelajaran Bahasa Arab.

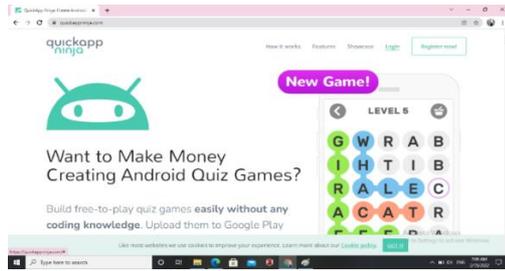
Setelah ditemukan potensi dan masalah, selanjutnya peneliti mengumpulkan data untuk tahap perencanaan produk. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Perencanaan isi konten produk, mencakup mencari materi kosakata yang terdapat dalam buku Bahasa Arab kelas VII pada bab Al-Adawaat Al-Madrasiyyah, mengumpulkan gambar-gambar yang mendukung isi konten produk tersebut.
2. Perancangan instrument yang dikembangkan berdasarkan kriteria materi dan media yang layak. Instrument ini berupa lembar angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, dan siswa.

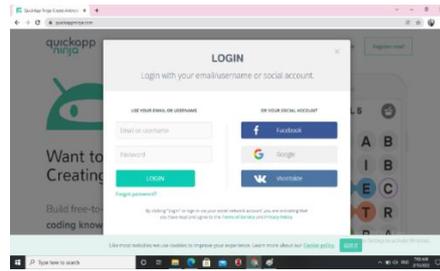
Setelah merancang dan merencanakan cara untuk mengumpulkan data, selanjutnya peneliti memulai tahapan untuk mendesain game edukasi "GUDANG KATA" menggunakan website quickapp yang merupakan website untuk membuat game android dengan mudah dan tanpa coding. Berikut adalah pemaparan cara membuat game:

1. Pendaftaran

Langkah awal yang harus dilakukan yaitu mendaftarkan diri di website *QuickApp Ninja* yaitu <https://quickappninja.com>. Masuk dengan akun anda, apabila belum memiliki akun anda perlu membuat akun terlebih dahulu.



Gambar 1. Beranda



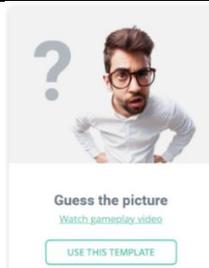
Gambar 2. Masuk/ login

## 2. Memilih jenis game

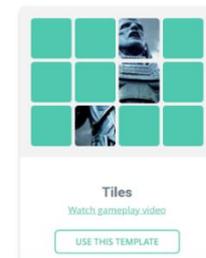
Situs *QuickApp Ninja* menawarkan empat template *game* yang dapat Anda gunakan untuk membuat game Anda. Jenis *game* yang ditawarkan adalah:

- a. Tebak Gambar
- b. Tebak Gambar Tersembunyi
- c. 4 Gambar 1 Kata
- d. *Find Words*

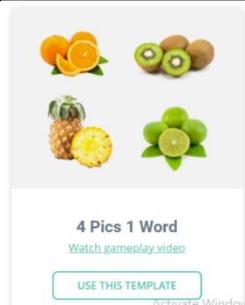
Tabel 12. Jenis *Game QuickApp Ninja*



Tebak Gambar



Tebak Gambar Tersembunyi



4 Gambar 1 Kata



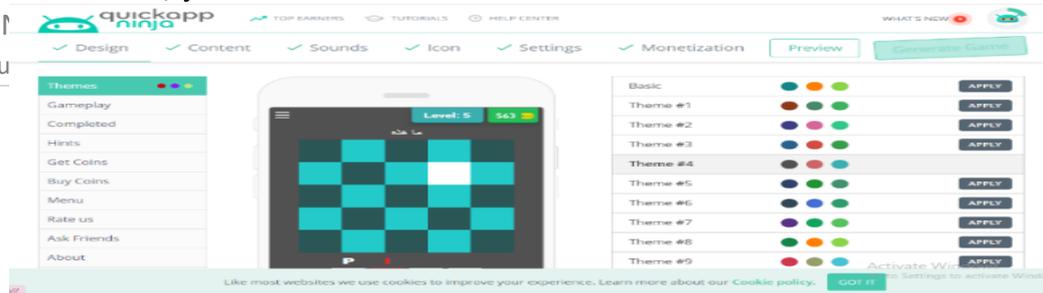
*Find Words*

Dalam penelitian ini, peneliti memilih *game* Tebak Gambar Tersembunyi (*Tiles*). Dalam *game* ini, gambar yang dilampirkan akan tertutup ubin dan hanya sebagian yang akan ditampilkan.

## 3. Membuat *Game*

Setelah menentukan jenis *game* yang akan dikembangkan, Langkah selanjutnya yaitu memodifikasi tampilan *game*, mengisi konten, mengatur suara, dan lainnya. Peneliti dibebaskan untuk mengatur semua design tanpa memerlukan *coding*. Berikut langkah-langkah membuat *game* :

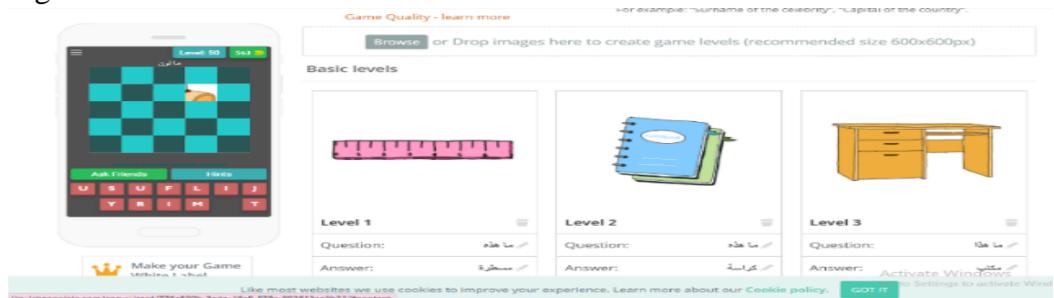
## 4. Membuat *Design*



Gambar 3. Halaman Design

Pada menu *design*, peneliti dibebaskan mengatur beberapa warna untuk tampilan *game*. Baik itu warna *background*, *font*, kotak ubin dan lain sebagainya.

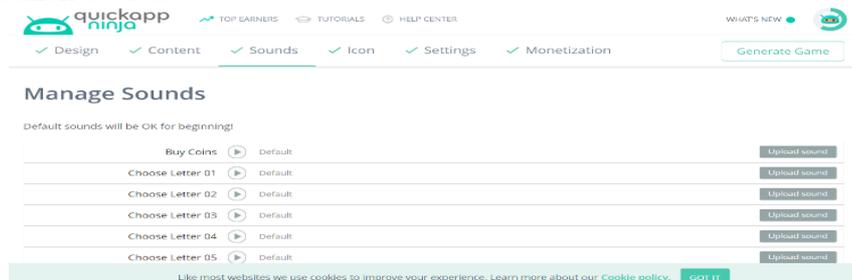
#### 5. Mengisi Materi



Gambar 4. Halaman Content

Di menu *content*, peneliti diminta untuk mengisi konten atau materi yaitu dengan memasukkan gambar, soal dan jawaban.

#### 6. Menambahkan Sounds



Gambar 5. Halaman Sounds

Menu *sounds*, dapat dengan bebas mengatur suara yang akan digunakan. Beberapa suara sudah disediakan atau Anda dapat mengunggah sendiri yang baru.

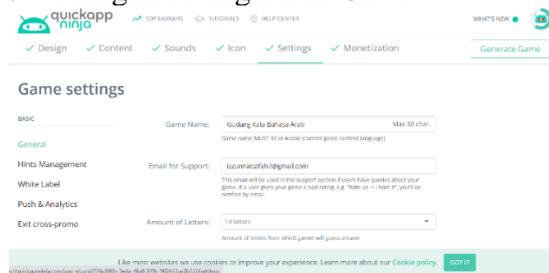
#### 7. Menambahkan Icon Game



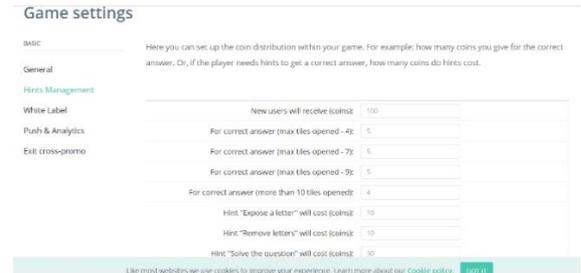
Gambar 6. Halaman Icon

Pada menu *icon*, peneliti dapat mengatur *icon game* yang akan digunakan. Peneliti dapat menggunakan *icon* yang telah disediakan atau menciptakan *icon* sendiri dengan mengunggahnya ke kolom yang disediakan.

### 8. Mengatur Pengaturan Game



Gambar 7. pengaturan



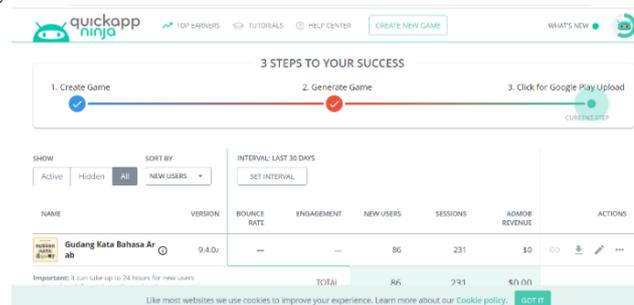
Gambar8. pengaturan (halaman *hints management*)

Menu *settings*, peneliti diminta memasukkan nama *game*, e-mail, dan mengatur koin-koin yang didapat saat melakukan *game*, dan fitur lainnya yang disediakan dalam menu tersebut.

### 9. Mengunggah Game

Setelah semua proses desain dilakukan dan diatur. Anda dapat menekan menu “*Generate Game*” untuk mengupload *game* yang sudah di desain sebelumnya.

### 10. Mengunduh Game



Gambar 9. Halaman *Game*

Apabila *game* sudah selesai diunggah. Anda dapat mengunduh aplikasi *game* “Gudang Kata” apabila laman sudah berubah seperti gambar diatas dengan klik ikon titik tiga dan akan muncul beberapa pilihan salah satunya *download game*.

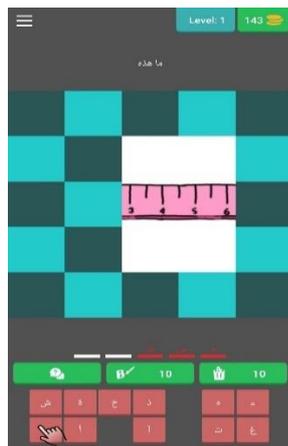
### 11. Hasil Produk *Game Edukasi* “Gudang Kata”



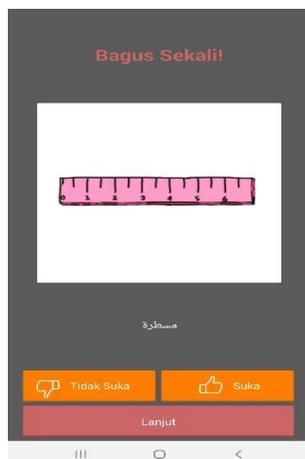
Gambar 10. Logo game edukasi



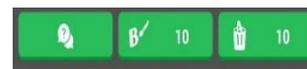
Gambar 11. Cover



Gambar 12. pertanyaan



Gambar 15. Visual untuk Jawaban yang Benar



Gambar 13. dan bantuan



Gambar 14. Halaman Top up coin



Gambar 16. Levelling

Setelah pengembangan produk, dosen ahli akan mengevaluasi dan memvalidasi produk. Dalam instrument angket terdapat tiga aspek yang dinilai oleh ahli materi, yaitu soal, kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan. Aspek materi mendapat nilai 40, kebahasaan mendapat nilai 10 dan keterlaksanaan memperoleh nilai 25. Sehingga disimpulkan bahwa rata-rata nilai yang didapat adalah 75. Hasil rata-rata tersebut dihitung dengan rumus keidealan dan mendapatkan hasil 100 persen yang dihitung dengan nilai kuantitatif berupa  $x\% > 63\%$  dan dikonversikan menjadi data kualitatif dengan rentang  $c5 > 58,74$  yang berarti **Sangat Baik**.

Selanjutnya pada uji validasi media mendapatkan hasil nilai rata-rata 24, sementara desain mendapatkan nilai 5 dan aspek komunikasi mendapatkan nilai 33, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata keseluruhan aspek sebesar 62. Dan hasil rata-rata tersebut memperoleh presentase 88,57 persen yang jika dihitung dengan rentang kuantitatif  $x5 > 58,74$  menunjukkan hasil **Sangat Baik**.

Pada hasil validasi ahli media dan materi menjelaskan bahwasanya aplikasi game yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah layak dan bisa di ujikan dalam proses belajar mengajar. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya produk diuji cobakan kepada siswa. Uji coba dilakukan di MTs Assalafiyah

Sleman pada siswa kelas VII A, B, C, D, E, dan F yang setiap rombelya diambil lima siswa. Sebelum produk digunakan, setiap siswa diminta untuk menginstall aplikasinya di tabletnya masing-masing melalui link *google drive* yang diberikan.

Terdapat tiga aspek yang dinilai Dalam instrument angket siswa yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Berdasarkan hasil angket respon siswa telah diisi oleh 30 siswa kelas VII, dan berdasarkan tabel diatas, untuk aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh nilai rata-rata 632, aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 768 dan aspek komunikasi visual mendapat nilai rata-rata 389. Sehingga disimpulkan bahwasanya nilai yang diperoleh adalah 59,63. Kemudian hasil rata-rata tersebut dihitung dengan rumus presentase keidealan dan memperoleh hasil presentase 85,19% yang jika disesuaikan dengan rentang nilai kuantitatif berada pada  $x\% > 58,74\%$  dan apabila diubah menjadi data kualitatif menunjukkan hasil **Sangat Baik** dan dapat dinyatakan bahwa produk ini praktis.

### Analisis Penguatan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa

Penggunaan media game “Gudang kata” dalam penelitian ini diaplikasikan di Mts Asslafiyyah Sleman terdiri dari 30 siswa kelas VII Dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab bab *Al Adawat Al-Madrasiyyah*. Siswa melakukan uji pretest terlebih dahulu untuk mengetahui pengetahuan mereka tentang beberapa mufrodat pada bab *Al Adawat Al-Madrasiyyah*. Setelah itu siswa mendapat perlakuan berupa *treatment* untuk menggunakan produk game yang sudah dibuat dan dikembangkan. Setelah mendapat *treatment* siswa diuji kembali dengan *posttest* untuk mengetahui hasil dari penggunaan produk tersebut. Hasil dari pretest dan posttest siswa akan diuji dengan uji normalitas Gain (N-Gain) dibawah ini akan dicantumkan hasil dari uji N-Gain.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Gain**

Kegiatan	Nilai Rata-Rata	N-Gain	Kriteria
<i>Pretest</i>	86.33	0.7	Tinggi
<i>Posttest</i>	96.00		

Berdasarkan hasil diatas diperoleh hasil rata-rata pretest adalah 86,33. Dan setelah diberikan perlakuan berupa media game “Gudang Kata” ditemukan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan hasil belajar Bahasa Arab siswa sebesar 0.7 dengan hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 96.00 yang berarti memiliki peningkatan signifikan yang berkategori **tinggi**. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* diatas dapat disimpulkan bahwa media game “Gudang Kata” Bahasa Arab dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk pemahaman siswa tentang kosakata siswa sehingga produk tersebut dianggap efektif untuk digunakan Dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori yang ada yang membahas tentang penggunaan media khususnya game Dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab. Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memproses serta menyalurkan pesan daripada sumbernya secara teratur dan jelas yang mana memiliki tujuan untuk membentuk lingkungan yang baik untuk pembelajar, dan pada akhirnya para siswa mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif (Saleh, Arifin, & Hanefarezan, 2022).

Media pembelajaran pada penelitian ini berupa *game* edukasi berbasis android. *Game* ini bernama “Gudang Kata” karena berisi soal-soal kosakata bahasa Arab. Soal

ini dimuat dengan menyesuaikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada materi Bahasa Arab kelas VII bab Al-Adawaat Al-Madrasiyyah yang dikemas dalam bentuk permainan tebak gambar. Beberapa kelebihan dan kekurangan *Game* edukasi sebagai media pembelajaran.

Kelebihan *Game* Edukasi “Gudang Kata”:

1. Aplikasi ini dapat diakses pada hp (*mobile*) yang memiliki fitur android sehingga pengguna dapat menggunakan kapanpun.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan atau tanpa koneksi internet
3. Aplikasi ini pengguna dapat bermain dan belajar dalam satu waktu.
4. Soal yang ada dalam aplikasi dikemas dalam permainan tebak gambar, sehingga pengguna tidak cepat merasa bosan.
5. Memperbaiki kemampuan pengguna/siswa dalam menyelesaikan masalah.
6. Meningkatkan kemampuan dalam belajar bahasa Arab.
7. Dengan belajar menggunakan aplikasi ini, siswa dapat menambah kosakata bahasa Arab.

Kekurangan *Game* Edukasi “Gudang Kata”:

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses di *smartphone* yang berbasis android saja.
2. Aplikasi ini belum tersedia di *play store*.
3. Materi yang ada dalam game hanya terbatas pada materi Al-Adawaat Al-Madrasiyyah.
4. Desain yang *game* yang sangat sederhana.

## KESIMPULAN

Aplikasi game edukatif “*Gudang Kata*” berdasarkan hasil validasi yang didapat dari para ahli materi dan media memperoleh hasil yang sangat baik. Dan aplikasi game edukatif “*Gudang kata*” juga mendapatkan hasil yang sangat baik setelah di aplikasikan dalam pembelajaran siswa. Penggunaan aplikasi game edukatif “*Gudang kata*” sudah dianggap efektif untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Baroroh, R. U., & Mardliyyah, A. (2019). Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i1.5445>
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif ( Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO ). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Erlina. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Qira’ah Terpadu Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Jurnal Al Bayan*, 9(2).
- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika Dan Solusinya. *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>
- Fitriani. (2023). Fungsi, Kategori, dan Peran Sintaksis Bahasa Arab: Perspektif

- Linguistik Modern. *International Journal Conference*, 1(1), 180–212. <https://doi.org/10.46870/iceil.v1i1.473>
- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Arabi : *Journal of Arabic Studies. Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156–162.
- Henry Guntur Tarigan. (2017). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Huda, N., Al Fariz, T. Z., & Handayani, E. U. (2021). Pengembangan E-Book Bahasa Arab Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas Xi Keagamaan Man 1 Sleman. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 4(3), 765–778. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12101>
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jailani, M. (2021). Developing Arabic Media Based on Brain-Based Learning: Improving Mufrodat in School. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(2), 349–361. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i2.9921>
- Kemenag. (2014). *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 117*.
- Koderi, Jatmiko, A., Cahaya Kesuma, G., Prasetyo, D., & Zuliana, E. (2020). Developing Mobile Learning Media for Arabic Mufrodat Course for University Students During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Advanced Research*, 8(10), 272–278. <https://doi.org/10.21474/ijar01/11853>
- Mufidah, N., & Hanini, F. A. (2019). Students' Perspective towards Arabic Class Based on Gender. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 149–165. <https://doi.org/10.24042/albayan.v11i1.3471>
- N. Symbolon, I.K. Suartama, & L.P.P. Mahadewi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.634](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.634)
- Risa, H. (2016). Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *EDUSains*, 8(1), 90–97.
- Ritonga, M., Ritonga, A. W., & Wahyuni, S. (2022). Language Game As An Alternative Model To Improve Arabic Vocabulary Ability. *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 5(3), 599–607.
- Robertus Angkowo dan A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran: Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian*. Jakarta: Grasindo.
- Rohman, H. (2018). *Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah Di MTsN 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*. UIN Sunan Kalijaga.
- Saleh, M., Arifin, Z., & Hanefarezan, L. (2022). *Language Games In Learning Arabic Rhetoric For Non- Arab*. 5(3), 671–689.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran* (UNY, Ed.). Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran.
- Syamsudin. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Walimatul Fara, E., Kholisin, K., & Maziyah, L. (2021). Developing Lectora Based-Mind Mapping Interactive Media For Learning Arabic Nouns And Verbs. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 4(3), 649–666.  
<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.13332>