PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAMES EDUKASI DI KELAS II MTs TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG SUMATRA BARAT

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mengikuti Sidang Munaqasyah
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer



Disusun Oleh :

SARLINA
NIM.2521116

Dosen Pembimbing

Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd
NIP.197210052003121003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SJECH M.DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI
2025 M/1446 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI DI KELAS II MTs TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG SUMATRA BARAT"** Oleh **SARLINA,** NIM **2521116,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Bukittinggi, Juli 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd
NIP.197210052003121003

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi Di Kelas II MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang Sumatra Barat", serta pendidikan peneliti pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa kita sampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW suri teladan umat sepanjang zaman, yang dengan perjuangan dan ajarannya telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju terang benderang cahaya Islam. Melalui risalah beliau, martabat manusia diangkat dari kehinaan menuju derajat kemuliaan yang tinggi di sisi Allah SWT.

Pada penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, karya ini tidak akan terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Ibu Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag., M.Si beserta Wakil Rektor 1 Bapak Dr. Afrinaldi, S.Sos.I., Wakil Rektor 2 Bapak Dr. Liz Izmuddin, M.A, dan Wakil Rektor 3 Bapak Dr. H. Edi Rosman, S.Ag., M.Hum yang

telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga peneliti menyelesaikan studi serta membekali dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Junaidi, S.Ag, M.Pd beserta Wakil Dekan 1 Bapak Dr. Supratman Zakir M.Pd, M.Kom, Wakil Dekan 2 Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd. Kons dan Wakil Dekan 3 Bapak Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd, yang telah membantu selama penulis menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak Sarwo Derta, S.Kom, S.S, M.Kom, yang telah memberikan arahan, nasehat, dan membantu penulis selama di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Kepada Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom, selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan selama perkuliahan agar penulis menjadi lebih baik.
5. Kepada bapak Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, nasehat, dan membantu peneliti sampai menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.

6. Kepala Pustaka beserta Staf di Universitas Isam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menyediakan referensi untuk penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Tenaga Pendidik dan Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittingi.
8. Kepala sekolah MTs TI Canduang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Kepala dan staf tata usaha beserta guru-guru di MTs TI Canduang yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan semua informasi yang peneliti butuhkan.

Semoga kebaikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda, Aamiin ya Rabbal Alamin. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Bukittinggi, Juli 2025

Penulis

SARLINA
NIM.2521116

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Sarlina 2521116,** dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi Di Kelas II MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang Sumatra Barat" Skripsi, program sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.** Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Permasalahan dalam penelitian ini didasari dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode diskusi, ceramah dan sumber belajar peserta didik masih bergantung pada guru, sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menarik. Pengetahuan awal peserta didik dan motivasi masih rendah karena proses pembelajaran terkesan sulit untuk dipahami dan peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *game* edukasi dengan bantuan *software construct 2* pada pelajaran Bahasa Arab Kelas II di MTs TI Canduang. Berdasarkan permasalahan dan tujuan ini, peneliti tertarik melakukan sebuah studi penelitian dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Edukasi Di Kelas II MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang Sumatra Barat". Penelitian ini bermaksud membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Arab secara mendalam dengan penggunaan instrumen evaluasi yang lebih kreatif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan DDD-E. Pengembangan media menggunakan model DDD-E terdiri dari (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan media, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

Hasil uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dari 3 orang validator diperoleh nilai 0,83 dengan kategori valid, uji praktikalitas dari 2 orang responden diperoleh nilai 0,88 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dari 20 orang siswa diperoleh nilai 0,90 dengan kategori efektivitas tinggi.

Kata Kunci : Bahasa Arab, *Game* Edukasi, *Construct, Research and Development* (R&D), *DDD-E*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **ii**
ABSTRAK ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9
G. Penjelasan Judul 10
H. Sistematika Informasi Penulisan 10
BAB II LANDASAN TEORI
A. Perancangan Media Pembelajaran 12
1. Pengertian Perancangan Media Pembelajaran 12
2. Macam-macam Software untuk Perancangan Media Pembelajaran 14
3. Langkah-langkah Perancangan Media Pembelajaran 18
B. Media Pembelajaran 21
1. Pengertian Media Pembelajaran 21
2. Fungsi Media Pembelajaran 23
3. Tujuan Media Pembelajaran 24
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran 25
C. Media Pembelajaran Bahasa Arab 27
1. Pengertian Media Pembelajaran Bahasa arab 27
2. Media Pembelajaran yang Cocok untuk Bahasa Arab 28
3. Komponen Media Pembelajaran Bahasa Arab 29
4. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran bagi Pembelajaran Bahasa Arab 30
D. Games Edukasi 31
1. Pengertian Games 31
2. Pengertian Games Edukasi 32
3. Jenis-jenis Games Edukasi 33
4. Elemen-elemen dari Games 34
5. Karakteristik dari Games Edukasi 36
E. Mata Pelajaran Bahasa Arab 37
F. Storyboard 38
G. Struktur Navigasi 38
H. Penelitian yang Relevan 41
BAB III METODE PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 45
B. Jenis Penelitian 45
C. Tahap Penelitian 47
D. Teknik Analisis Data 51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 56
B. Pembahasan 80
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 86
B. Saran 87
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aikan's V 53
Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas Momen Kappa 54
Tabel 4.1 Perancangan Storyboard 63
Tabel 4.2 Desain Tampilan (Interface) 68
Tabel 4.3 Pengujian 76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Linier 39
Gambar 2.2 Navigasi Hirarki 39
Gambar 2.3 Navigasi Campuran 40
Gambar 2.4 Navigasi Non-Linier 40
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model 3D-E 46
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama 61
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Materi 62
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Evaluasi 62
Gambar 4.4 Storyboard Menu Utama 64
Gambar 4.5 Storyboard Tampilan Level 64
Gambar 4.6 Storyboard Tampilan Level 1 65
Gambar 4.7 Storyboard Tampilan Level 2 66
Gambar 4.8 Storyboard Tampilan Level 3 66
Gambar 4.9 Storyboard Permainan Berakhir 67
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Objek dan Background 71
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Tombol Navigasi 72
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama 72
Gambar 4.13 Tampilan Menu Sebelum Bermain 73
Gambar 4.14 Tampilan Level 1 73
Gambar 4.15 Tampilan Level 2 74
Gambar 4.16 Tampilan Level 3 75
Gambar 4.17 Tampilan Permainan Berakhir 75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajar untuk menyampaikan informasi atau materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini bisa berupa gambar, video, alat peraga atau berupa *games*. Secara sederhana, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran tidak hanya mengandalkan media yang monoton tetapi menggunakan media yang lebih canggih dengan melibatkan berbagai indra untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut[1]. Sedangkan Sanaky dalam Moto (2019) media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif Munadi dalam Moto (2019) [2].

Menurut Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Dalam Standar penggunaan perangkat pembelajaran di Indonesia telah diatur, khususnya perangkat pembelajaran dalam satuan pelajaran yang diselenggarakan kecerdasan, memotivasi, menyenangkan, menantang, memacu siswa untuk berpartisipasi secara efektif, dan memberikan ruang yang memadai untuk aktivitas, imajinasi, dan otonomi menyetujui minat mereka, antarmuka, dan peningkatan fisik dan mental siswa.

Hal ini menuntut pendidik dalam mengatur untuk dapat mengubah latihan pembelajaran dalam mata pelajaran dengan memakai bahan ajar yang sesuai dengan permintaan pemerintah, dan sering kali sejalan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik antarmuka belajar siswa sehingga dapat memberikan bantuan kepada siswa memiliki mental dasar dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. Media pembelajaran merupakan salah satu pegangan pembelajaran[3].

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangkah lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Seiring kemajuan teknologi dan era modern, maka sudah era digital, alhasil setiap bidang pekerjaan kini aktif memanfaatkan teknologi untuk mempermudah kegiatan [4].

Salah satu di antaranya adalah pengembangan perangkat pembelajaran *games* edukasi. Melalui pengembangan perangkat

pembelajaran *games* edukasi diharapkan konsep-konsep materi pelajaran dapat diintegrasikan dalam konteks *games* dengan harapan siswa dapat memahami apa yang dipelajarinya dengan lebih baik dan mudah[5].

Games edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Games* dibuat memiliki tujuan khusus education (mendidik). *Games* edukasi ini akan mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar [6].

Games edukasi dapat digunakan dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan. [7]. Serta dapat meningkatkan pemahaman menangkap materi dengan cepat karena didukung fitur permainan yang menarik dan membuat peseta didik aktif dalam belajar. Sementara itu, konsep *games* edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik, animasi, teks, audio, video yang dapat merangsang ketertarikan peseta didik untuk menerima materi pembelajaran [8].

Isnaini dan Huda dalam K. R. Akbar (2024) dalam penelitiannya juga berpendapat bahwasanya *games* edukasi dapat memberikan nilai positif terhadap peningkatan kosakata bahasa arab siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba pre-test dan post-test dari 33 siswa, dengan nilai rata-rata pre-test 61,58 dan nilai rata-rata post-test 82,97 [8].

Materi Bahasa Arab cenderung menjadi momok yang tidak disukai oleh banyak siswa. Kenyataan seperti ini membawa kesan bahwa bahasa

Arab merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari dibandingkan bahasa asing lainnya, meskipun pada dasarnya tidak sesulit yang dibayangkan khususnya bagi orang Indonesia yang mayoritas beragama Islam [9].

Pengenalan harus dimulai sejak dini karena lebih mudah dalam penyerapan keilmuannya dan mengingat anak-anak diibaratkan sebagai kertas kosong, disamping itu bagi umat islam karena kitab suci umat islam ditulis dalam bahasa arab [10]. Sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Yusuf Ayat 2:

تَعْقِلُونَ لَّعَلَّكُمْ عَرَبِيًّا قُرْءٰنًا أَنزَلْنٰهُ إِنَّآ

Artinya : Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.

ayat ini menjelaskan bahwa Allah menurunkannya dengan bahasa Arab, bahasa yang paling mulia dan fasih, ia alquran menerangkan segala hal yang dibutuhkan oleh manusia yang berupa fakta yang bermanfaat [11]. Mata pelajaran Bahasa Arab memiliki peran penting dalam era teknologi modern, baik dalam konteks pendidikan formal maupun penggunaan sehari-hari. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa utama dunia yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam konteks agama, budaya, ilmu pengetahuan, dan komunikasi global. Dalam dunia yang semakin terkoneksi, teknologi memungkinkan akses lebih mudah ke sumber-sumber keagamaan [12].

Guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, penting untuk merancang metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menemukan

metode yang tepat untuk belajar Bahasa Arab sehingga memudahkan bagi siswa untuk memahami dan belajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, mendengar, dan berbicara bahasa Arab melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses belajar mereka.

Lebih lanjut penulis melakukan observasi di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang yang di singkat menjadi MTI Canduang, merupakan pondok pesantren yang terletak di Jln. Syekh Sulaiman Arrasuli Jorong Lubuak Aua, Canduang Koto Laweh, agam. Pondok pesantren yang di dirikan oleh Syekh Sulaiman ar-Rasulli, ulama besar kaum tuo minangkabau, Mursyid Naqsyabandiya, dan Pendiri Persatuan Tarbiyah Islamiayah. MTI Canduang merupakan bagian dari jaringan pesantren yang berafiliasi kepada Persatuan Tarbiyah Islamiyah.

MTI Canduang memiliki kurang lebih 1.000 santri. Adapun kurikulum yang diterapkan di MTI Canduang sekarang merupakan perpaduan antara kurikulum MTI dengan kurikulum dari Kementerian Agama bagi MTs dan MA.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab yaitu dengan Ustadzah Asti Nazhyfa S.Pd pada bulan Februari 2025, beliau menyampaikan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode diskusi dan ceramah. Sumber kegiatan pembelajaran masih bergantung pada guru, dan sayangnya, pengetahuan peserta didik tentang Bahasa Arab masih minim, ditambah lagi keinginan

mereka untuk belajar juga rendah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, media yang digunakan guru antara lain adalah papan tulis, PowerPoint, dan sesekali video pembelajaran, terutama pada materi mufradat.

Papan tulis memudahkan guru dalam menjelaskan materi secara langsung dan fleksibel, namun cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian siswa dalam jangka panjang. Penggunaan PowerPoint dan video mampu memberikan visualisasi materi yang lebih menarik dan membantu pemahaman konsep tertentu, namun penggunaannya masih terbatas dan belum menjadi bagian utama dalam strategi pembelajaran. Keterbatasan dalam variasi metode dan media pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti *games edukasi*, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab.

Beliau juga menambahkan bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan saat belajar Bahasa Arab karena metode yang digunakan cenderung monoton. Mereka sering kali merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Jika ada cara yang lebih menarik, seperti menggunakan *games* edukasi, beliau yakin siswa akan lebih antusias dan lebih mudah memahami materi. Dengan games, siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Beliau juga berharap ke depannya bisa mencoba metode baru ini agar siswa tidak hanya belajar Bahasa Arab, tetapi juga menikmati prosesnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran bahasa arab, penulis juga melakukan wawancara dengan dua orang peserta didik kelas II MTs TI Canduang pada bulan Februari 2025, dari hasil wawancaranya dapat disimpulkan bahwasanya peserta didik merasa bosan serta cukup sulit untuk memahami pelajaran Bahasa Arab, karena guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar di kelas. Harapan peserta didik dengan adanya media pembelajaran Bahasa Arab berupa *games* dapat membuat peserta didik tertarik untuk melakukan pembelajaran dan dapat menunjang pembelajaran yang lebih baik lagi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang penggunaan *games* edukasi dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di MTI Candung. Penelitian ini berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Games Edukasi di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat menemukan masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas II MTs TI Canduang menunjukkan minat dan motivasi yang rendah dalam mempelajari Bahasa Arab, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

2. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas II MTs TI Canduang, seperti media interaktif atau games edukatif, belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Siswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami kosakata, tata bahasa (nahwu dan sharaf), serta penerapan dalam kalimat. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi, sehingga kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas II MTs TI Canduang. Berfokus pada metode pembelajaran yang digunakan guru serta pemanfaatan media *games edukasi* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang media bahasa arab berbasis *games edukasi* yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas II MTs TI Canduang dalam pembelajaran Bahasa Arab?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yang peniliti lakukan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran

berbasis *games edukasi* dalam pembelajaran bahasa arab yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas II MTs TI Canduang dalam pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis
   a. Hasil penelitian ini dapat memberikan konstribusi bagi ilmu pengetahuan, teknologi dan Pendidikan.
   b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dan pertimbangan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi peneliti
      1) Untuk memenuhi syarat dalam rangka mencapai gelar sarjana pada program studi Pendidikan Teknik InformaInformatikaa dan Komputer di UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
      2) Menambah wawasan dan kemampuan peneliti
      3) Dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama kuliah
   b. Bagi Sekolah
      1) Dapat membantu kelancaran proses pembelajaran

         Dapat meningkat dan memotivasikan guru, siswa dalam teknologi dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

G. Penjelasan Judul

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul proposal ini, maka perlu diberikan penjelasan terkait istilah-istilah yang digunakan pada proposal ini, diantaranya:

1. Pengembangan : adalah proses atau tindakan untuk meningkatkan, memperluas, atau memperbaiki sesuatu agar menjadi lebih baik atau mencapai potensi maksimal. Istilah ini digunakan dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, sumber daya manusia, dan lain-lain.
2. Media Pembelajaran : Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Bahasa Arab: ilmu yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam agama, budaya, dan ilmu pengetahuan.
4. *Games* : Permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan siswa (user) pada mata pelajaran tertentu untuk mengasah daya pikir, serta meningkatkan konsentrasi dan memotivasi siswa untuk memainkan permainan tersebut.

H. Sistem Informasi penulis

Sistema informatika dalam penulisan ini dibagi menjadi lima bab yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, Berisi gambaran umum tentang penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan peneelitian, manfaa penelitian, penjelasan judul, dan sistem Informatikaa penulisan.

Bab II Landasan Teori, Berisi teori-teori penjelasan mengenai materi yang mendukung penelitian, relevan dan mengutip sumber-sumber yang berhubungan dengan penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian, Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk lokasi dan waktu penelitian, metode pengembangan sistem, metode pengujian, dan jadwal penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasannya.

Bab V Penutup, Berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan Media Pelajaran

1. Pengertian Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan adalah sebuah proses sistematis yang mencakup identifikasi kebutuhan, pengembangan spesifikasi, dan pembuatan model untuk menciptakan atau memperbaiki suatu sistem. Tujuan utama dari perancangan adalah memastikan bahwa sistem tersebut berfungsi dengan efektif dan efisien. Sulthani (2023) mengemukakan bahwa perancangan melibatkan langkah-langkah mendetail yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam konteks penelitian dan pengembangan[13].

Proses perancangan bersifat terstruktur dan dirancang untuk menghasilkan solusi bagi masalah yang dihadapi. Ini mencakup analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta spesifikasi teknis yang diperlukan. Selain itu, perancangan juga memperhatikan faktor-faktor sosial dan lingkungan yang dapat memengaruhi keberhasilan implementasi sistem, bukan hanya aspek teknis semata.

Hidayatulloh (2020) menekankan bahwa perancangan merupakan proses sistematis yang mencakup langkah-langkah serupa: identifikasi kebutuhan, pengembangan spesifikasi, dan pembuatan model untuk sistem yang dikembangkan atau diperbaiki. Ia juga menekankan pentingnya perancangan berkualitas, yang harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna serta konteks sosial dan lingkungan di sekitarnya. Hal ini

bertujuan untuk meminimalkan risiko kegagalan dan meningkatkan kualitas hasil akhir dari proyek yang dijalankan[14].

Kata Media dari Bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3)[15].

Kustandi (2013:8) dalam M. Sari menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu seorang guru menyampaikan sebuah materi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran[16].

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Perancangan merupakan proses sistematis yang melibatkan identifikasi kebutuhan, pengembangan spesifikasi, serta pembuatan model, dengan tujuan menciptakan atau memperbaiki suatu sistem agar berfungsi secara efektif dan efisien. Proses ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis,

tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna serta faktor sosial dan lingkungan, sehingga dapat meminimalkan risiko kegagalan dan meningkatkan kualitas hasil proyek.

Sementara itu, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi. Media ini dapat berupa alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk memperjelas pesan pembelajaran, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

2. Macam-macam Software untuk Perancangan Media Pembelajaran

Adapun beberapa software yang dapat di gunakan dalam perancangan media pembelajan sebagai berikut :

1. *Unity*

   Unity merupakan platform pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi 3D, *Unity* memungkinkan pengembang menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Salah satu keunggulan *Unity* adalah kemampuannya untuk menghasilkan aplikasi lintas platform, termasuk Android, iOS, dan Windows, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses oleh berbagai jenis perangkat. Selain itu, *Unity* mendukung penggunaan bahasa pemrograman seperti C#, yang

memberikan fleksibilitas dalam pengembangan fitur interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran[17].

Unity merupakan game engine yang dikembangkan oleh *Unity* Technologies. Software ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2005 dan menjadi salah satu dari sekian banyak game engine yang dipakai oleh banyak pengembang game profesional di dunia. Dengan menggunakan kecanggihan fitur-fiturnya dan juga kecepatan kerja yang tinggi, unity dapat menciptakan sebuah program interaktif tidak hanya dalam 2 dimensi, tetapi juga dalam bentuk 3 dimensi[18].

2. *Scratch*

Scratch awalnya dirilis pada tahun 2003. Awal diluncurkan tidak banyak orang yang mengetahuinya, karena *Scratch* dirilis pertama kali dalam bentuk software online. Kemudian setelah 5 tahun tepatnya pada tanggal 2 Desember 2007 diluncurkannya *Scratch* Beta (*offline*) yang membuat *Scratch* mulai dikenal oleh banyak orang. Bahasa pemrograman visual ini dibuat oleh MIT (*Media Lab dari Massachusetts Institute of Technology*)[19].

Scratch dapat digunakan untuk membuat suatu proyek yang berupa aplikasi, animasi, media dan *game* sehingga dapat mengembangkan kreativitas para penggunanya. Pada fitur yang terdapat pada perangkat lunak pemrograman visual ini ialah proyek program yang telah dibuat dapat dijadikan *online* dengan hal ini memudahkan para pengguna

untuk menjalankan hasil proyek karena bisa diakses dimana dan kapan saja.

Scratch merupakan bahasa pemograman yang didesain untuk memperkenalkan konsep pemrograman komputer secara sederhana. *Scratch* adalah bahasa visual sederhana yang pembuatan proyeknya menggunakan perantaran gambar atau animasi[19].

3. Construct 2

Construct 2 merupakan sebuah perangkat lunak pengembangan game berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 memungkinkan penggunanya untuk membuat game dua dimensi (2D) secara visual tanpa harus menguasai bahasa pemrograman secara mendalam. Dengan menggunakan antarmuka drag-and-drop serta sistem event (peristiwa), Construct 2 sangat cocok digunakan oleh pemula maupun pengembang yang ingin membuat game interaktif secara efisien. Platform ini mendukung berbagai jenis output, seperti web, desktop, maupun perangkat mobile, sehingga game yang dibuat dapat dijalankan di berbagai sistem operasi.

Kelebihan utama dari Construct 2 terletak pada kemudahan penggunaannya dan fleksibilitas dalam merancang alur logika game. Pengguna hanya perlu memahami konsep logika sederhana untuk menciptakan game yang fungsional dan menarik. Selain itu, Construct 2 memiliki komunitas pengguna yang cukup besar serta berbagai sumber daya pendukung seperti tutorial, plugin, dan asset yang dapat

diakses secara gratis maupun berbayar. Namun, salah satu kekurangannya adalah terbatasnya kemampuan pengembangan game 3D serta ketergantungan pada platform Windows, karena Construct 2 hanya dapat dijalankan secara optimal di sistem operasi tersebut.[20]

Berdasarkan ketiga software perancangan media pembelajaran yang telah dijelaskan, penulis memilih untuk menggunakan Counstruct 2 sebagai alat perancangan utama dalam penelitian ini. Karena didasarkan pada kemudahan penggunaannya, terutama bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang pemrograman. Construct 2 menawarkan antarmuka visual berbasis *drag and drop* dan sistem *event-based*, yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif seperti games edukatif secara cepat dan efisien. Selain itu, Construct 2 mampu menghasilkan output berbasis HTML5 yang dapat dijalankan di berbagai platform, seperti komputer dan perangkat mobile, sehingga sangat mendukung proses

Selain kemudahan dalam penggunaannya, Construct 2 juga dipilih karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti animasi, suara, tombol interaktif, dan sistem penilaian sederhana. Fitur-fitur ini memungkinkan pengembang untuk merancang game edukatif yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran, termasuk Bahasa Arab. Dengan dukungan komunitas yang luas dan banyaknya sumber belajar seperti tutorial dan template yang tersedia, Construct 2 menjadi pilihan

yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif tanpa harus menguasai bahasa pemrograman secara kompleks.

3. Langkah-langkah Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan media pembelajaran merupakan proses sistematis untuk menciptakan alat bantu yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa langkah-langkah perancangan media pembelajaran menurut para ahli :

Langkah-langkah perancangan media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2010) dalam S. L. Septiana sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa : Menentukan latar belakang, usia, kemampuan awal, serta gaya belajar siswa.
2. Perumusan tujuan pembelajaran : Merumuskan kompetensi yang ingin di capai melalui penggunaan media.
3. Penyusunan materi : Menyusun isi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.
4. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai : Memilih jenis media (audio, visual, audiovisual, digital, dll) yang cocok.
5. Perencanaan evaluasi : Merancang alat evaluasi untuk mengukur efektivitas media dalam mencapai tujuan[21].

Langkah-langkah perancangan media pembelajaran menurut Heinich et al yang menggunakan pendekatan Model ASSURE terdiri dari enam langkah sistematis:

1. Analyze learners (menganalisis karakteristik siswa) : Mengetahui siapa yang akan belajar dan bagaimana karakter mereka.
2. State objectives (menetapkan tujuan pembelajaran) : Menentukan hasil belajar yang spesifik dan dapat diukur.
3. Select methods, media, and materials (Memilih metode, media, dan materi) : Menentukan pendekatan dan media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Utilize media and materials (Menggunakan media dan materi) : Merancang strategi pemanfaatan media secara efektif.
5. Require learner participation (Melibatkan siswa secara aktif) : Membuat kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa.
6. Evaluate and revise (Evaluasi dan revisi) : Menilai keberhasilan media dan melakukan perbaikan jika diperlukan[22].

Langkah-langkah perancangan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam S. Hidayat sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran : Menentukan apa yang perlu dipelajari dan mengapa.
2. Analisis karakteristik siswa : Mengenali karakteristik siswa yang memengaruhi perancangan media.
3. Spesifikasi tujuan pembelajaran :Menentukan tujuan yang akan dicapai melalui pembelajaran.
4. Penyusunan isi/materi pembelajaran : Mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan dan struktur yang logis.

5. Pemilihan format media : Menentukan media mana yang paling tepat untuk digunakan.
6. Produksi dan pengujian media : Membuat prototipe media, mengujinya, dan merevisi sesuai umpan balik[23].

Langkah-langkah perancangan media pembelajaran menurut Ivers dan Baron tahun (2002) yang menggunakan model DDD-E meliputi empat tahapan utama:

1. Decide (Menentukan): Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menentukan tujuan, menganalisis karakteristik siswa, serta menentukan jenis media yang akan dikembangkan.
2. Design (Merancang): Membuat desain awal media, menyusun storyboard atau skenario, serta merancang interaksi, tampilan visual, dan struktur isi media.
3. Develop (Mengembangkan): Mengembangkan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat, mengintegrasikan elemen media (teks, gambar, audio, video), dan melakukan uji coba internal.
4. Evaluate (Mengevaluasi): Melakukan uji coba terhadap target pengguna, mengumpulkan umpan balik, mengevaluasi efektivitas media, dan merevisi produk berdasarkan hasil evaluasi[24].

Berdasarkan keempat langkah-langkah perancangan media pembelajaran yang telah dikemukakan, penulis memilih untuk menggunakan Model DDD-E yang dikemukakan oleh Ivers dan Baron

tahun (2002). Alasan penulis memilih Model DDD-E adalah karena model ini menawarkan pendekatan yang sederhana, sistematis, fleksibel, dan mengembangkan media pembelajaran.

Model DDD-E memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara bertahap dan iteratif, sehingga pengembang dapat melakukan evaluasi dan perbaikan di setiap tahap. Selain itu, model ini memadukan antara perencanaan yang matang, pengembangan kreatif, serta evaluasi yang berkelanjutan, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat lebih efektif, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Latuheru (1988: 14) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana (2001: 1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya[15].

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa

untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan keingintahuan siswa untuk semakin meningkatkan prestasi belajar[25].

Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama,* sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua,* sebagai sumber belajar. *Ketiga,* sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat,* sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan [15].

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar-mengajar yang berfungsi sebagai pembawa informasi, alat bantu, dan sumber belajar untuk menciptakan interaksi edukatif antara guru dan siswa. Media ini tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal melalui lima komponen utama, yaitu sebagai perantara pesan, sumber belajar, alat pemicu motivasi, alat bantu pencapaian hasil belajar, serta sarana pengembangan keterampilan. Jika

dimanfaatkan secara tepat, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi Atensi

   Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

2. Fungsi Afektif

   Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

   Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

   Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal[25].

3. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, alat atau medial pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/medial pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diiginkan.

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
2. Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar- bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.

3. Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat/ media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/ media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam pembelajaran dengan menjadikan lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif[26].

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam berbagai jenis berdasarkan beragam kriteria, seperti bentuk, fungsi, dan cara penyampaian. Berikut ini adalah penjelasan mengenai beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan:

1. Berdasarkan Bentuknya
    a. Media Visual: Merupakan media yang memanfaatkan gambar atau grafik, seperti poster, diagram, dan infografis.
    b. Media Audio: Mengandalkan suara semata, contohnya rekaman audio, podcast, dan siaran radio.
    c. Media Audiovisual: Menggabungkan elemen gambar dan suara, misalnya video, film, dan presentasi multimedia.

d. Media Teks: Termasuk buku, artikel, dan dokumen yang menyajikan informasi dalam bentuk tulisan[27].

2. Berdasarkan Fungsinya
    a. Media Pembelajaran Interaktif: Meliputi simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan interaksi langsung dengan siswa.
    b. Media Demonstrasi: Alat peraga atau model yang digunakan untuk memvisualisasikan suatu proses atau konsep, seperti eksperimen dalam bidang ilmu pengetahuan.
    c. Media Evaluasi: Alat yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa, seperti kuis daring dan tes[28].
3. Berdasarkan Cara Penyampaian
    a. Media Cetak: Misalnya buku, majalah, dan handout yang dicetak.
    b. Media Digital: Termasuk e-book, video pembelajaran, dan platform pembelajaran online seperti Moodle dan Google Classroom.
    c. Media Luring (Offline): Alat peraga fisik, papan tulis, dan flipchart yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka.
    d. Media Daring (Online): Sumber daya yang dapat diakses di internet, seperti video YouTube, webinar, dan kursus online[29].

C. Media Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pengertian Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran Bahasa Arab merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar Bahasa Arab untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, baik dalam bentuk visual, audio, maupun audio-visual. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi hambatan dalam komunikasi pembelajaran dan menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif[30].

Media pembelajaran dalam Bahasa Arab memegang peran penting mengingat bahasa ini memiliki struktur, fonologi, dan kosa kata yang tidak umum bagi siswa non-native. Oleh karena itu, media yang digunakan harus mampu menyajikan unsur-unsur Bahasa Arab seperti makharijul huruf (pengucapan huruf), mufradat (kosakata), dan qawaid (tata bahasa) secara jelas dan interaktif. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan bahasa dalam praktik.

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat teknologi, tetapi juga mencakup segala bentuk alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Bahasa Arab dapat berupa gambar, rekaman audio,

video, kartu kosakata, maupun aplikasi digital interaktif yang mendukung pemahaman siswa secara komprehensif[31].

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa Media pembelajaran Bahasa Arab memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks seperti pelafalan huruf, kosakata, dan tata bahasa. Penggunaan media yang tepat, baik dalam bentuk visual, audio, maupun digital, mampu menjembatani kesulitan siswa non-native dalam mempelajari Bahasa Arab serta menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif.

2. Media Pembelajaran yang Cocok untuk Bahasa Arab

Media yang cocok untuk pembelajaran Bahasa Arab antara lain media audio, visual, dan audio-visual. Media audio seperti rekaman percakapan atau pelafalan mufradat sangat membantu siswa dalam melatih pendengaran (istima') dan pengucapan (kalam). Sedangkan media visual seperti kartu bergambar (flashcard), poster, dan peta konsep sangat efektif untuk memperkenalkan kosakata dan tata bahasa.

Media audio-visual seperti video pembelajaran, film berbahasa Arab, atau animasi interaktif sangat direkomendasikan untuk memperkuat keterampilan mendengar dan berbicara sekaligus. Video yang menampilkan konteks percakapan sehari-hari dapat membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Selain itu, media digital berbasis aplikasi seperti Duolingo, Nahwu Shorof App, atau

Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar Bahasa Arab[32].

Dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi ajar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Arab, guru perlu mempertimbangkan kemampuan awal siswa, gaya belajar, serta ketersediaan alat dan bahan ajar sebelum menentukan media yang akan digunakan.

3. Komponen Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran Bahasa Arab terdiri atas beberapa komponen utama yang saling mendukung, yaitu pesan, sumber, alat, teknik, dan lingkungan. Pesan mengacu pada isi atau materi pembelajaran yang hendak disampaikan, seperti mufradat, qawaid, atau mahārah lughawiyyah (keterampilan berbahasa). Sumber dapat berupa guru, buku teks, atau media digital yang menjadi rujukan pembelajaran.

Alat merupakan sarana fisik seperti gambar, audio, video, atau perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Teknik mengacu pada cara penggunaan alat tersebut dalam proses pembelajaran, misalnya teknik drilling, permainan bahasa, atau simulasi percakapan. Sementara lingkungan adalah tempat atau suasana di mana pembelajaran berlangsung, baik di kelas maupun melalui pembelajaran daring[33].

Kolaborasi antar komponen media sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Ketika pesan disampaikan dengan alat dan teknik yang tepat

serta dalam lingkungan belajar yang kondusif, maka siswa akan lebih mudah memahami Bahasa Arab secara menyeluruh dan bermakna[15].

4. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran bagi Pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sangat penting karena Bahasa Arab sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa[10].

Selain itu, media pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman dan penguasaan keterampilan berbahasa, seperti mendengar (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Siswa dapat mendengarkan pelafalan yang benar, melihat bentuk huruf atau struktur kalimat, serta mempraktikkan bahasa secara langsung melalui berbagai media. Proses belajar menjadi lebih konkret dan tidak sekadar teoritis[33].

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, media dapat menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan pengalaman belajar siswa secara nyata, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Games Edukasi

1. Pengertian Games

Games didefinisikan sebagai latihan yang dilakukan secara sukarela di mana terdapat persaingan antar pemain yang dibatasi oleh berbagai aturan sehingga nantinya akan menghasilkan hasil yang tak seimbang. Selain itu, menurut Lestari (Pratama, 2014) games diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah games adalah sistem di mana pemain terlibat konflik buatan dan sebuah kompetisi, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan[34].

Permainan sebagai sarana pembelajaran tidak hanya bertujuan menghibur, melainkan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan motorik siswa. Interaksi dalam games memungkinkan siswa untuk bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan mengasah keterampilan berpikir kritis, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran modern.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa Games atau permainan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan aturan, persaingan, dan interaksi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Melalui games, siswa tidak hanya terhibur, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif,

sosial, dan motorik, serta keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran modern.

2. Pengertian Games Edukasi

Secara umum game edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik.

Game dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Game edukasi termasuk juga kedalam salah satu jenis game pada umumnya. Namun, game edukasi yang dimaksud disini yaitu sebuah game yang memiliki manfaat selain memberikan suatu hiburan, juga memberikan pengetahuan, pemahaman, dan juga menjadi sebuah media dalam memahami sebuah materi pelajaran. Yang menjadi pembeda antara game edukasi dengan jenis game biasa, yaitu terletak pada isi dan tujuan game. Isi pada game edukasi memuat materi pembelajaran sedangkan

tujuan pada game edukasi yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui bermain dan belajar melalui game[34].

3. Jenis-jenis Games

Kata “game” diartikan sebagai permainan dalam kamus bahasa Indonesia. Game bertujuan untuk menghibur, sebagian besar peminat game adalah anak-anak hingga dewasa. Menurut Diniyanto (2015) ada beberapa jenis atau tipe tantangan game yang disajikan yaitu:

1. *Action Games*

   Games yang jarang ada tantangan strategi atau tantangan konseptual, biasanya berisi tantangan fisik yaitu hand-eye coordination dan waktu reaksi dari player.

2. *Strategi Games*

   Biasanya games berisi tentangan taktik, strategi, dan logistik. Games jenis ini juga memiliki tantangan ekonomi serta eksplorasi sehingga memberikan variasi pada games dan memperpanjang durasi games.

3. *Role-playing games*

   jenis ini berisi tantangan taktik, logistic, dan eksplorasi. Biasanya game ini juga meliputi koleksi beberapa benda dan memperjual-belikannya, untuk perlengkapan player yang lebih baik.

4. *Real-world simulations*

   Game jenis ini juga melibatkan tantangan taktik dan fisik, yang biasanya meliputi game olahraga dan simulasi kendaraan.

5. *Construction and management games*

   Jenis game ini sangat jarang memuat tantangan fisik, biasanya menawarkan tantangan ekonomi dan konseptual.

6. *Adventure games*

   Game jenis ini terkadang berisi tantangan konseptual yang menyediakan eksplorasi dan puzzle-solving.

7. *Puzzle games*

   Tantangan yang ditawarkan pada game jenis ini yaitu tantangan logis dan konseptual secara eksklusif, meskipun terkadang memuat tantangan waktu[35].

4. Elemen-elemen dari Games

Bila dilihat secara rinci fungsi tampilan dari berbagai game yang serupa atau mirip satu sama lain, baik fungsi maupun bentuknya. Walaupun genre satu sama lain berbeda namun elemen itu tetap memiliki fungsi dan maksud yang sama. Berikut adalah keterangan dari berbagai elemen yang ada dalam sebuah game.

1. *Tittle*

   Judul adalah elemen pertama. Tidak sesederhana yang di kira, harus singkat dan menarik perhatian tetapi tetap mudah diingat juga harus mampu menggoda calon pembeli karena tersedia ratusan judul game yang bisa mereka pilih.

2. *Tittle Screen*

Selanjutnya harus memiliki layar judul yang menarik dan sesuai dengan judulnya, jika membuatnya menarik maka kemungkinan besar mereka akan tertarik untuk membeli game.

3. *Credits*

   Credits menunjukkan bahwa seseorang yang membuatnya diserta dengan penghargaan kepada pihak yang membantu dalam pembuatannya. Pada game saat ini credits berisikan banyak individu yang terlibat, mulai dari designer, programmer, sound engineer, 2D dan 3D, artist dan sebagainya.

4. *Intro*

   Intro bisa digunakan untuk berbagai media, bisa teks, grafik, maupun animasi. Tujuannya untuk membuka mood atau perkenalan.

5. *Help Screen*

   Layar bantuan ini dibuat dengan sebaik mungkin di mana pemain bisa dengan cepat mengaksesnya jika merasa kesulitan.

6. *Music and Sound*

   Semua game saat ini sudah sewajarnya memiliki musik dan suara yang apik. Hal ini tentunya sudah tidak asing lagi bagi pemakai, namum jika game tidak memiliki musik dan suara akan terkesan tidak profesional dan kurang bermutu.

7. *Storyline*

Alur cerita tidak digunakan pada semua genre, hanya genre tertentu saja seperti adventure dan action. Namun tidak ada salahnya jika membuat alur cerita yang baik pada genre apapun.

5. Karakteristik Games Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat mendidik, penggunaan game edukasi dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Jadi, game yang bagus diterapkan dalam dunia pendidikan ada dua karakteristik menurut Irwanto (2021), sebagai berikut:

1. Menarik dan menyenangkan, game dapat membuat siswa tidak bosan dalam permainan serta berkaitan dengan pencapaian kompetensi.
2. Ada tantangan dan penyesuaian, semakin kompleks tantangan yang disuguhkan kepada pengguna diharapkan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan.

Game edukasi yang digunakan untuk media pembelajaran memiliki peran memberi materi ataupun pertanyaan bagi pengguna sehingga pengguna harus memahami materi serta menjawab pertanyaan dengan satu jawaban yang ada. Pengguna akan senantiasa melatih otak untuk berpikir dengan pertanyaan yang sudah disediakan dimana pertanyaan mengandung pendidikan. Pertanyaan mengandung jebakan bagi pengguna, jika memilih jawaban yang salah maka nyawa akan berkurang dan mengulang dari awal. Hal ini bertujuan agar pengguna memahami dan mengingat materi

yang terkandung dalam game serta dapat melatih kesabaran dan ketelitian dalam menghadapi permasalahan (Wibisono & Yulianto, 2010)[35].

E. Mata Pelajaran Bahasa Arab

Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan bagian integral dalam kurikulum pendidikan Islam yang memiliki tujuan utama membekali peserta didik dengan kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Arab, terutama dalam konteks pemahaman ajaran Islam. Bahasa Arab dipelajari tidak hanya sebagai bahasa komunikasi, tetapi juga sebagai bahasa sumber ajaran agama yang tertuang dalam Al-Qur'an dan Hadis. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Arab di sekolah atau madrasah menjadi penting untuk membentuk pemahaman keagamaan yang mendalam[36].

Pembelajaran Bahasa Arab meliputi empat keterampilan dasar, yaitu istima' (mendengarkan), kalam (berbicara), qira'ah (membaca), dan kitabah (menulis). Selain itu, aspek gramatikal seperti nahwu dan sharaf juga diajarkan untuk mendukung pemahaman struktur kalimat dalam teks Arab. Seiring perkembangan teknologi, pendekatan pembelajaran Bahasa Arab telah berkembang ke arah metode yang lebih komunikatif dan kontekstual, memanfaatkan media digital dan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa masa kini[37].

Manfaat pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya dirasakan dalam konteks akademik, tetapi juga berdampak positif terhadap sikap dan karakter religius siswa. Melalui penguasaan bahasa Arab, siswa dapat mengakses sumber-sumber keislaman secara langsung dan lebih memahami makna ibadah serta

nilai-nilai Islam. Hal ini turut mendorong terbentuknya kepribadian yang religius dan cinta terhadap ilmu pengetahuan Islam[38].

F. Storyboard

Papan cerita (storyboard) adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. Storyboard ini membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambaran kasar sebelum kita membuat objek aslinya[39].

Storyboard merupakan aktivitas sebelum menulis yang menekankan pada elaborasi (penjelasan yang detail) prediksi atau perkiraan, penumbuhan gagasan, dan pengurutan. Hal ini digunakan untuk memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan diri dalam menulis yang diawali dengan membuat kerangka karangan yang berupa gambar dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah paragraf [40].

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan ide cerita, maka dengan adanya *Storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah.

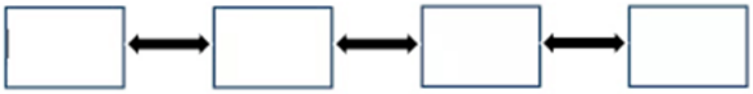
G. Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan alur yang digunakan untuk pembuatan sebuah aplikasi, sebelum menyusun aplikasi *game* kedalam software, adanya alur apa yang akan digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Bentuk umum dari

struktur navigasi biasanya digunakan dalam proses pembuatan *game* ada empat yaitu[41]:

1. Struktur Navigasi Linier

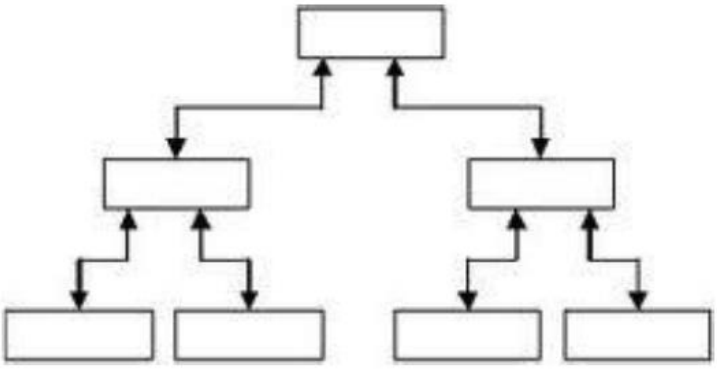
   Struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita yang berurutan, menampilkan satu demi satu tampilan layer secara berurutan sesuai dengan aturannya.



Gambar 2. 1 Navigasi Linier

2. Struktur Navigasi Hirarki

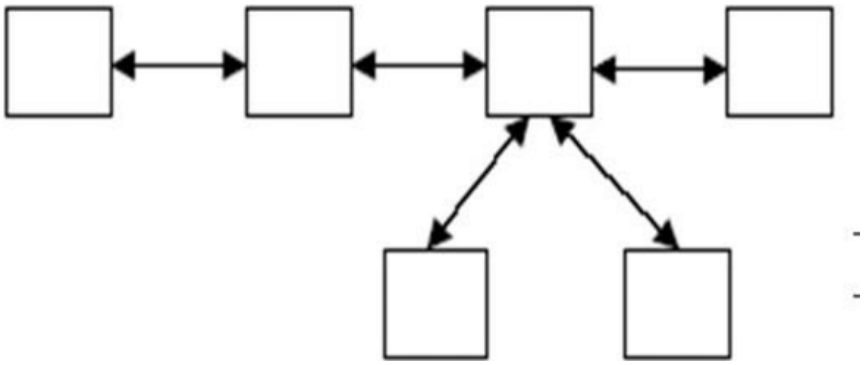
   Struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada layer dengan kriteria tertentu.



Gambar 2. 2 Navigasi Hirarki

3. Struktur Navigasi Campuran

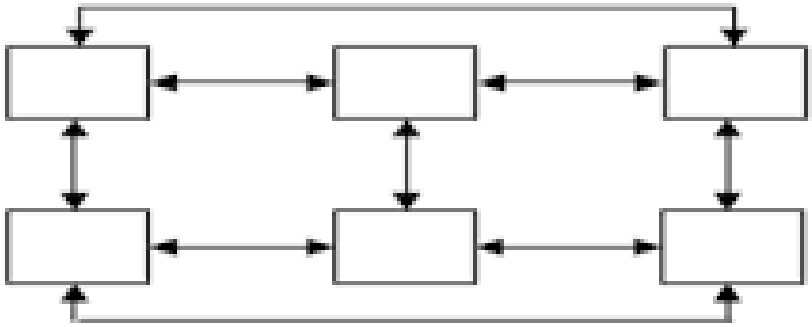
Struktur gabungan jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan dan struktur navigasi campuran ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi.



Gambar 2. 3 Navigasi Campuran

4. Struktur Navigasi Non Linier

Struktur non linier (tidak berurutan), merupakan pengembangan dari navigasi linier hanya saja struktur ini diperbolehkan untuk membuat percabangan.



Gambar 2. 4 Navigasi Non Linier

H. Penelitian yang Relevan

Perancangan media pembelajaran berbasis *game* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami proses belajar mengajar, mata pembelajaran informatika. Untuk melengkapi kajian teori di atas maka penulis akan memaparkan beberapa penelitian yang relevan.

1. Penelitian oleh Elga Fameska dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran PAI". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan 4D yang terdiri dari Define, Design, Develop, Disseminate. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji validitas dengan rumus statistik aikens'v, pengujian praktikalitas dengan momment kappa dan pengujian efektifitas dengan R.Hake (G-Score). Hasil penelitian yang didapat penulis yaitu pada pengujian validitas didapat angka 0,89 dinyatakan valid, pengujian praktikalitas produk didapat angka 0,79 dengan kategori kepraktisan "tinggi" sedangkan pada pengujian efektifitas didapati angka 0,96 dengan dinyatakan perancangan

media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Mit App Inventor sangan efektif digunakan[3].

2. Penelitian oleh Adesia Yuditihwa dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan menggunakan pendekatan Hannafin dan Peck, terdapat 4 tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan implementasi. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran informatika menggunakan construct 2 dalam format android dapat digunakan dengan mudah siswa sebagai media pembelajaran dalam membantu proses pemahaman materi ajar. Uji produk yang dilakukan peneliti menghasilkan skor rata-rata berdasarkan uji validitas. Uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 0,91 dengan kategori sangat tinggi, uji efektivitas memperoleh skor rata-rata 0,87 dengan kategori efektivitas tinggi, dan uji validitas memperoleh skor rata-rata 0,95. Temuan dari penelitian bahwa media yang dirancang sangat valid, praktis dan efektif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran informatika dan memudahkan siswa dalam belajar dimana saja tanpa harus membawa buku cukup memanfaatkan smartphone[42].
3. Penelitian oleh Wiwi Marzura dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Di Smpn 1 Simpang Alahan Mati”. Metode penelitian yang

diterapkan peneliti adalah metode penelitian R&D (Research and Development) dan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdapat tiga fase yakni analisis keperluan (need asses), desain (design), pengembangan dan implementasi (develop and implement), dimana ketiga fase tersebut saling terkait dengan fase evaluasi dan revisi. Untuk melakukan uji produk ada tiga uji yang peneliti lakukan, yang pertama penguji melakukan uji validitas terdapat 3 orang ahli dengan nilai 0,78 yang termasuk ke dalam kategori valid, yang kedua penguji melakukan uji praktikalitas terdapat 2 orang ahli dengan nilai 0,90 yang termasuk kategori sangat tinggi dan yang ketiga penguji melakukan uji efektivitas terdapat 15 orang penilai dengan nilai 0.90 yang termasuk ke dalam kategori efektivitas tinggi[43].

4. Penelitian oleh Surya Amami Pramuditya dengan judul "Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar praktikalitas. Data yang didapat diolah dengan cara statistika deskriptif. Game edukasi matematika berbasis android dibuat melalui tahapan analisis untuk mengetahui kebutuhan siswa. Pada tahapan desain dilakukan pemilihan format media, dan perancangan media. Pada tahap pengembangan dilakukan prngembangan game sebagai media. Hasil yang didapat game edukasi sangat valid dengan rata-rata penilaian sebesar 93,76% dari jumlah nilai keseluruhan validator. Game edukasi matematika berbasis android yang dibuat juga sangat praktis. Hal ini ditunjukan

dengan rata-rata presentase untuk siswa dengan tingkatan kemampuan tinggi sebesar 94,8%, siswa dengan tingkatan kemampuan sedang sebesar 94,2%, dan siswa dengan tingkatan kemampuan rendah sebesar 92,2%. Dalam proses pembelajaran game edukasi yang dibuat tidak dapat menggantikan posisi guru dan buku. Buku tetap menjadi sumber utama belajar, dan game edukasi hanya sebagai pelengkap dalam pembelajaran[44].

5. Penelitian oleh Rivaldo Nggilu dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika". Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan penerapan model MDLC. Hasil penelitian yakni berbentuk media pembelajaran berbasis games edukasi yang mempunyai tingkatan validitas kelayakan oleh ahli media yang diperoleh hasil 81, 25% dengan golongan sangat layak, serta hasil pengujian kelayakan oleh ahli materi memperoleh hasil 100% yang dikategorikan sangat layak. Pada uji coba pengguna memperoleh skor evaluasi sampai 83, 5% yang terhitung dalam golongan sangat layak. Setelah itu pada uji validitas serta reliabiliti instrumen pengguna/siswa memperoleh hasil valid serta reliable. Berdasarkan pada hasil yang diperoleh maka media pembelajaran dengan basis games edukasi pada mata pelajaran informatika materi belajar berfikir komputasional telah layak digunakan untuk pembelajaran[45].

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Mei 2025, peneliti mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk membuat rancangan *game* sebagai media pembelajaran. Data yang didapatkan diolah untuk membuat rancangan *game* sebagai media pembelajaran menggunakan *Construct 2*.

Penelitian akan ini dilaksanakan di MTI Canduang. pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut cukup memadai hingga dapat mendukung dilakukannya penelitian.

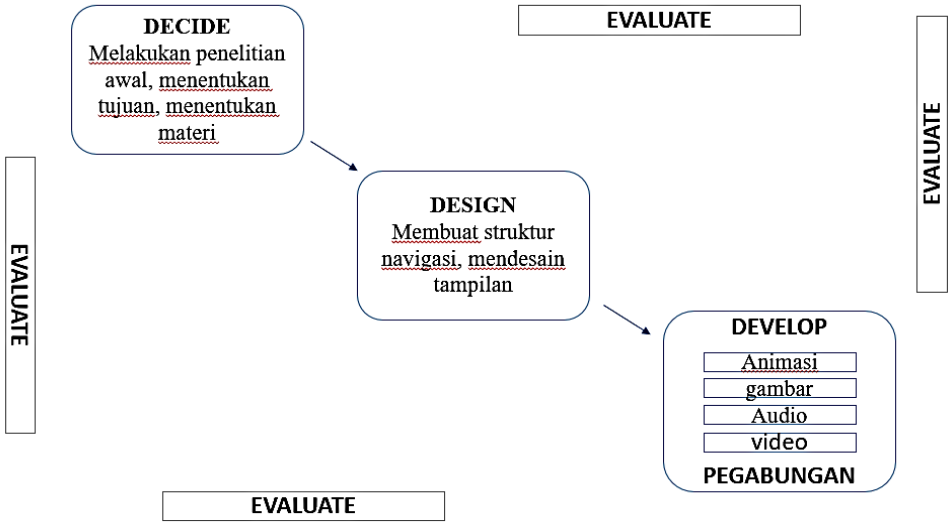
B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan metode tersebut. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *Decide, Design, Develop, Evaluate* (DDD-E) yang dikemukakan oleh Ivers dan Baron tahun 2002 dalam buku Tegeh (2014) yang disingkat 3D-E. Model 3D-E ini terdiri atas[24]:

1. *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program

1. *Design* atau desain untuk membuat struktur program
2. *Develop* atau mengembangkan merupakan elemen media dan membuat tampilan multimedia
3. *Evaluate* atau mengevaluasi, mengecek seluruh proses desain dan pengembangan

Visualisasi tahap-tahap model 3D-E disajikan pada gambar berikut :



Gambar 3. 1 langkah-langkah model 3D-E

Berikut model pengembangan multimedia dengan model 3D-E atau DDD-E terdiri dari 4 tahap[24].

1. *Decide*

   Tahap pertama dalam metode penelitian R&D yaitu tahap untuk merencanakan media.

2. *Design*

   Dilakukannya perancangan produk yang telah ditentukan.

3. *Develop*

   Pada tahap ini deilakukan pembuatan produk meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video. Untuk mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

4. *Evaluate*

   Evaluasi dalam model 3D-E dilakukan pada setiap pengembangan formatif. Tidak hanya produk akhir, evaluasi dilakukan mulai dari tahap *decide, design,* dan *develop.*

C. Tahap Pengembangan

1. Decide

Tahap *decide* adalah tahap untuk merencanakan produk media, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu[46]:

a. Melakukan Penelitian Awal

   Penelitian awal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran Bahasa Arab kelas II di MTs TI Canduang. pada tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Sehingga didapatkan permasalahan dan cara penyelesaian sesuai dengan masalah yang telah ditemukan.

b. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

   Pada tahap ini dilakukannya penetapan tujuan pembelajaran untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta

didik berdasarkan Indikator Pencapaian (CP) yang terdapat pada kurikulum. Tujuan pembelajaran yang telah didapatkan kemudian dirancang dan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang akan dirancang. Tahap ini beguna untuk membatasi tujuan produk *game* sebagai media pembelajaran yang akan dirancang.

c. Menentukan Tema atau Ruang Lingkup Media

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran, maka dapat melakukan pemilihan dan perancangan media untuk mengetahui tujuan yang diinginkan.

d. Mengembangkan Kemampuan Prasyarat

Memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berhasil menggunakan media. Keterampilan tambahan dapat diajarkan kemedia akan digunakan.

e. Menilai Sumber Daya

Tahap ini dilakukan setelah memastikan peserta didik memiliki keterampilan dasar yang diperlukan untuk berhasil menggunakan media. Sumber daya lain yang perlu diperhatikan yaitu segala perangkat pendukung yang dibutuhkan selama pemanfaatan media.

2. Design

Design merupakan tahap perancangan produk media pembelajaran setelah mendapatkan hasil dari *decide*. Tahap *design* ini di fokuskan pada rancangan awal *design* awal produk. Pada tahap ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan:

a. Membuat Instrumen Uji Produk

Kegiatan perancangan instrument uji produk *game* berupa angket yang digunakan untuk melakukan pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk *game* yang dikembangkan. Instrument dirancang untuk penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan responden. Seluruh angket yang telah dibuat dilakukan uji validasi instrument untuk menilai apakah angket tersebut valid. Uji validasi instrument dilakukan kepada beberapa ahli.

b. Perancangan Struktuk Navigasi

Pada tahap ini berupa rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi program multimedia dengan memberikan perintah pesan.

c. Perancangan *Storyboard*

Storyboard yang merupakan semua informasi yang akan ditampilkan pada layar dan informasi pendukung yang akan membantu perancangan multimedia. *Storyboard* juga memberikan informasi seperti gambaran visual, script audio, detail video, dan informasi lainnya.

d. Mendesain Tampilan (*Interface*)

Pada tahap ini ada beberapa pokok yang perlu diperhatikan yaitu:

1) judul program yang letaknya di atas,

2) posisi teks (materi) secara konsisten misalnya ditengah-tengah,
3) posisi gambar dapat ditempatkan pada sisi kiri teks, atas atau dibawah teks,
4) tanda pengarah atau navigasi ditelakkan secara konsisten agar pengguna lebih mudah mengoperasikan multimedia,
5) posisi sajian umpan balik harus konsisten pada layar,
6) gunakan ikon navigasi dan letakkan dibagian bawah atau pada sisi layar.

3. Develop

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran berupa *game*. Tahap ini dilakukannya proses pengembangan dan penggabungan elemen media seperti teks, grafis, animasi, audio, video menjadi bagian-bagian yang terintegrasi. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

4. Evaluate

Kegiatan yang pada *evaluate* ini diantaranya:

a. Uji Validitas

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum di uji coba kepada peserta didik. Validasi ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memvalidasi dan memberikan masukan terkait

media pembelajaran yang dikembangkan, tahapan ini menggunakan instrument angket validitas.

b. Uji Praktikalitas

Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan praktisi untuk menentukan kepraktisan media yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh praktisi terhadap pertanyaan yang diajukan dalam angket.

c. Uji Efektifitas

Produk media pembelajaran yang telah dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh para ahli kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada 15 siswa kelas II di MTs TI Canduang yang bertindak sebagai responden. Penilain oleh responden dilakukan dengan cara megisi angket efektivitas yang telah disusun sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan saran dari responden terhadap penggunaan media pembelajaran. Saran dari responden tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga didapatkan produk yang layak digunakan.

D. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas Produk

Produk media pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Semua isi komponen produk media pembelajaran, antara satu dengan yang

lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Indikator-indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan validitas konstruk. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap uji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan menggunakan angket penilaian terhadap produk yang telah divalidasi sebelumnya, di mana angket tersebut dirancang untuk mengukur tanggapan responden secara sistematis terhadap kualitas, kelayakan, dan kebermanfaatan produk yang telah dirancang. Hasil angket uji validitas produk diolah dengan mengacu pada rumus statistika Aiken's V sebagai berikut[47]:

$$V = \Sigma\, s/ [\, n\, (\, c - 1)]$$

Keterangan:

S :r-lo

Lo :Angka penelitian validitas yang terendah

C :Angka Penelitian Validitas yang tertinggi

R :Angka yang diberikan oleh seorang penilai

N :Jumlah nilai

Adapun kriteria persentasi yang menentukan sebuah produk valid atau tidak sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
> = 0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Aspek kedua penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai yang telah di lakukan dengan menggunakan angket tentang penilaian praktikalitas produk yang sudah di validasi sebelumnya. Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penilaian Nieveen memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dari penjelasan apakah guru dan pakar-pakar lainnya memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanakan model termasuk kategori “baik”. Hasil angket praktikalitas produk dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut[48]:

$$k = \frac{p-pe}{1-pe}$$

Keterangan:

K : *Moment kappa* yang menunjukkan kepraktisan produk.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengaan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah maksimal.

Tabel 3. 2 Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	**Kategori**
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas Produk

Aspek ketiga penentuan kualitas produk pembelajaran adalah keefektivan. Aspek keefektivan sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang telah di validasi sebelumnya kemudian diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu *rumus statistika Richard R. Hake* (*G-Score*) sebagai berikut[49]:

$$< g >= \frac{(\% < sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan[49]:

<g> : G-*Score*

<Sf> : *Score* akhir

<Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

"*High-g"* efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;

"*Medium-g"* efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;

"*Low-g*" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) <0.3.

Berdasarkan angket pengujian di atas, telah dilakukan terlebih dahulu uji validitas dengan instrumen validasi khusus yang terdiri dari validitas konstruk, validitas konten, dan validitas kebahasaan. guna memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar layak, relevan, dan sesuai.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas II di MTs TI Canduang. Perancanagan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa arab ini menggunakan aplikasi *Construct 2* sebagai *Software* utama, dengan menggunakan model pengembangan DDDE. Adapun tahapan yang telah peneliti laksanakan meliputi (1) *Decide* (2) *Design* (3) *Develop* (4) *Evaluate.* Berikut adalah hasil tahapan-tahapan tersebut.

1. Tahap *Decide* (Menetapkan)

a. Melakukan Penelitian Awal

1) Studi Literatur

Sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini berasal dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu tentang *game* edukasi, media pembelajaran, bahasa arab, *construct 2*. Selain dari buku dan jurnal, sumber referensi, teori dan konsep yang ditelaah adalah yang berhubungan dengan *game* edukasi pembelajaran bahasa arab menggunakan *construct 2*.

2) Studi Lapangan

Penelitian dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Pedoman observasi digunakan agar penulis dapat

melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa arab dan dua peserta didik kelas II MTs TI Canduang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui penggunaan media yang diguanakan saat pelajaran bahasa arab di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran cenderung menggunakan metode diskusi, ceramah dan sumber belajar peserta didik masih bergantung pada guru. Pengetahuan awal peserta didik dan motivasi masih rendah karena proses pembelajaran terkesan sulit untuk dipahami dan peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu media pembelajaran *game* edukasi untuk kelas II MTs TI Canduang mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa.

Game edukasi ini dirancangan dengan menggunakan aplikasi software *Construct 2*. *Construct 2* dapat digunakan untuk membuat suatu proyek yang berupa aplikasi, animasi, media, dan *game* sehingga dapat mengembangkan kreaktivitas para penggunanya.

Analisis yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini, selama kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), dari analisis kurangnya peserta didik dalam proses pembelajaran

bahasa arab di MTs TI Canduang. Berdasarkan penjelasan diatas, analisis dalam kebutuhan ini penulis jabarkan sebagai berikut:

a) Kebutuhan Guru
    1) Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran.
    2) Guru membutuhkan media pembelajaran karena dapat memudahkan dalam penyampaikan materi.
b) Kebutuhan peserta didik
    1) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
    2) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih memotivasikan karena peserta didik cenderung malas membaca atau menulis.

b. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa arab berdasarkan kurikulum MTI, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran menjadi dua, *Pertama* tentang meningkatkan Kemampuan Membaca (Qirā'ah), tujuannya yaitu Peserta didik mampu membaca teks-teks sederhana hingga menengah dalam Bahasa Arab dengan lancar, memahami makna secara umum maupun rinci, serta mengenali struktur bahasa dan kosakata yang digunakan dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun keislaman. *Kedua* tentang

Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Khiṭābah/Muḥādatsah), tujuannya yaitu Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, menjawab pertanyaan, dan melakukan percakapan sederhana dalam Bahasa Arab dengan lafal dan intonasi yang sesuai, baik dalam konteks formal maupun informal.

c. Menentukan Tema atau Ruang Lingkup Media

Tema atau ruang lingkup dari media pembelajaran yang dibuat adalah *game* edukasi pada mata pelajaran bahasa arab menggunakan *Construct 2* ini digunakan untuk kelas II dengan tema *game* edukasi yang dibuat adalah pertualangan dilabirin, menyusun gambar, dan mencocokan gambar, yang semuanya disesuaikan dengan materi kosakata Bahasa Arab yang telah ditentukan. Namun demikian, dalam hasil akhir pengembangan**,** peneliti hanya mencantumkan dan mengimplementasikan jenis game petualangan di labirin sebagai produk yang diuji coba dalam penelitian. Hal ini dilakukan untuk mempertajam fokus evaluasi media terhadap satu bentuk permainan utama yang dianggap paling dominan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran Bahasa Arab yang telah ditetapkan.

d. Mengembangkan Kemampuan Prasyarat

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II MTs TI Canduang sekolah tersebut memperbolehkan peserta didik mampu memahami keyboard di komputer/PC, karena dalam penggunaan

media pembelajaran ini *game* dimainkan menggunakan keyboard tanda panah (kanan, kiri, atas, bawah dan spasi).

e. Menilai Sumber Daya

Untuk menjalankan media pembelajaran ini membutuhkan *hardware* komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. PC/Laptop dengan spek minimal Intel Premium III dengan RAM 4
b. Hfe

Sedangkan *software* yang digunakan sebagai berikut:

a. Microsoft Windows dengan spke minimal XP
b. Wi-Fi/jaringan internet
c. System yang dapat dijalankan oleh software, seperti Internet xplore, Google Chrome, dan Mozilla Firefox

2. Tahap *Design* (Desain)

a. Perancangan Instrumen Uji Produk

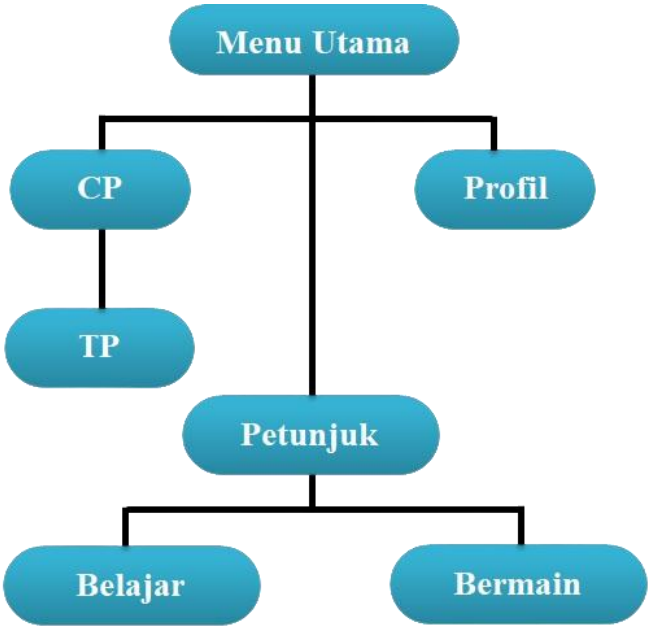
Kegiatan perancangan uji produk *game* edukasi berupa angket yang digunakan untuk melakukan pengujian validitas, praktikalitas, dan efektifitas produk *game* edukasi pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen dirancang untuk penilaian oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan responden. Seluruh angket yang dibuat akan dilakukan uji validasi instrument untuk menilai apakah angket tersebut valid dan uji intrumen ini dilakukan oleh Bapak Adriansyah, S.Pd, M.Pd,T., Ibuk Nurhasnah, MA., dan Ibuk Dr.

Deslawantri, M.Pd., sebagai uji validasi instrument penelitian. Penilaian untuk instrument angket validitas, praktikalitas, dan efektivitas mendapatkan penilaian secara umum dengan kriteria penilaian A yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Berikut instrument angket yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan responden yang terdapat pada halaman lampiran.

b. Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi pada *game* edukasi bahasa arab ini menjelaskan halaman dari menu utama yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

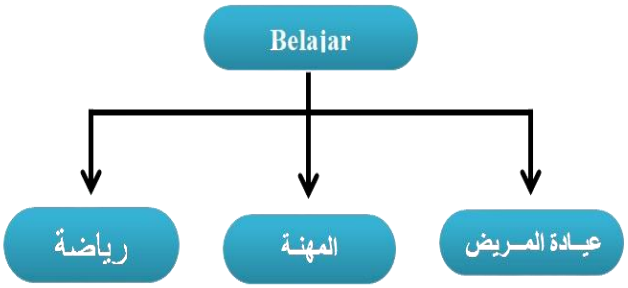
1. Desain Struktur Navigasi Menu Utama



Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu utama di atas menjelaskann menu-menu yang terdapat dalam *game* edukasi yang menghubungkan ke menu CP, TP, Profil, Petunjuk, Belajar, dan Bermain.

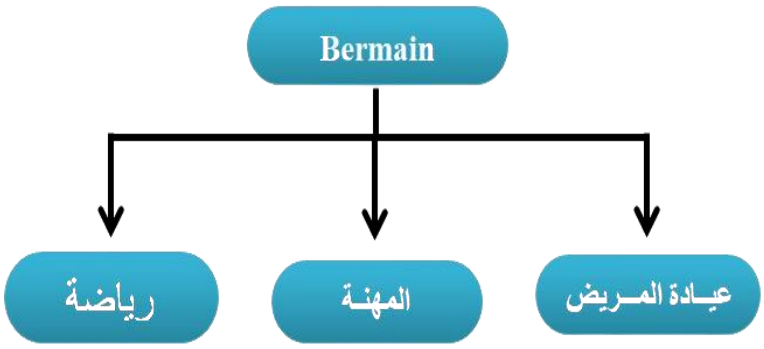
2. Desain Strukrur Navigasi Menu Materi



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Materi

Struktur navigasi menu materi ini, pada menu Belajar yang mana menjelaskan sub menu yang terdapat dalam menu belajar رياضة (Olahraga), الم هن ة (Profesi), ع يادة لـ مريـ ضا (Klinik Pasien).

3. Desain Struktur Navigasi Menu Evaluasi



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Evaluasi

Struktur navigasi menu evaluasi, pada menu bermain yang mana menjelaskan sub menu yang terdapat dalam menu belajar,

yang didalam menu tersebut terdapat evaluasi dari رياضة (Olahraga), الـمهـنة (Profesi), عـيادة لـمريـض (Klinik Pasien).

c. Perancangan *Storyboard*

Pembuatan *Storyboard* akan menjadi acuan dari pembuatan tampilan yang akan dibuat pada *Storyboard* merupakan bentuk visual perancangan, audio, dan keterangan. Adapun perancangan *Storyboard* secara sederhana bisa dilihat pada table berikut :

Tabel 4.1 Perancangan *Storyboard*

Scene 1	Menu Utama
Scene 2	Tampilan Level
Scene 3	Level 1
Scene 4	Level 2
Scene 5	Level 3
Scene 6	Akhir Game

Storyboard di atas dapat dikembangkan pada setiap menu sebagai berikut :

1) *Scene 1*

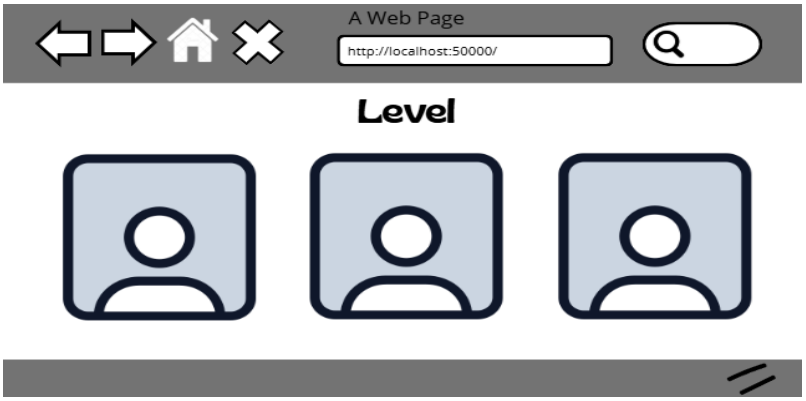
pada *scene 1* terdapat menu utama yang menggambarkan sebuah tampilan pertama sebelum game dimulai



Gambar 4.4 *Storyboard* Menu Utama

2) *Scene 2*

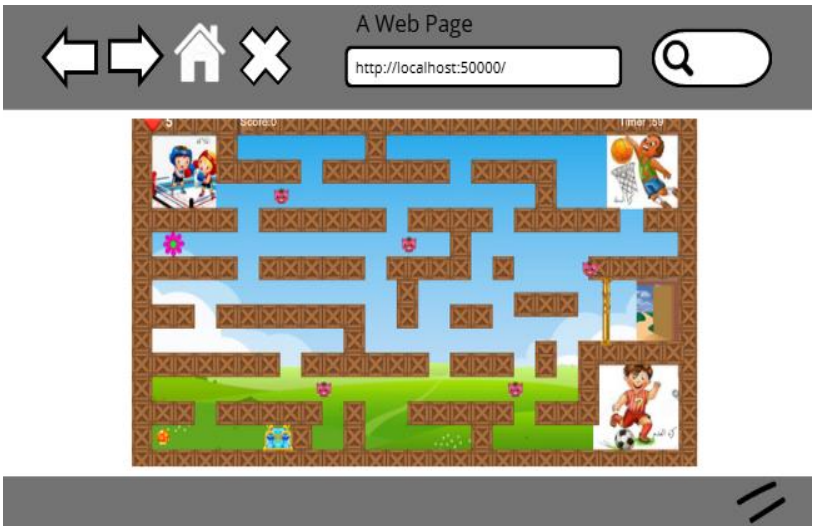
Pada *scene 2* terdapat tampilan level dimana ada button untuk memulai game yaitu button “Bermain” Ketika di klik akan muncul tampilan Level, setelah kita klik button level, maka akan di arahkan ke tampilan level pertama.



Gambar 4.5 *Storyboard* Tampilan Level

3) *Scene 3*

Pada *scene 3* terdapat tampilan menu level 1 yang mana disini kita disuruh untuk menghindari Moster, jika kita menyentuh monsternya maka player akan di kurangi satu nyawa. Dan kita diperintahkan untuk menjawab pertanyaan tentang bahasa arab yang terdapat di dalam peti biru untuk bisa membuka pintu dan melanjutkan ke level 2. Pilihlah salah satu gambar yang terdapat di dalam labirin yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut. Jika kita memilih jawaban yang salah maka player akan kembali ke titik awal dan nyawa di kurangi satu.



Gambar 4.6 Tampilan *Storyboard* Level 1

4) *Scene 4*

Pada *scene 4* terdapat tampilan level 2 yang mana dilevel ini kita disuruh untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam

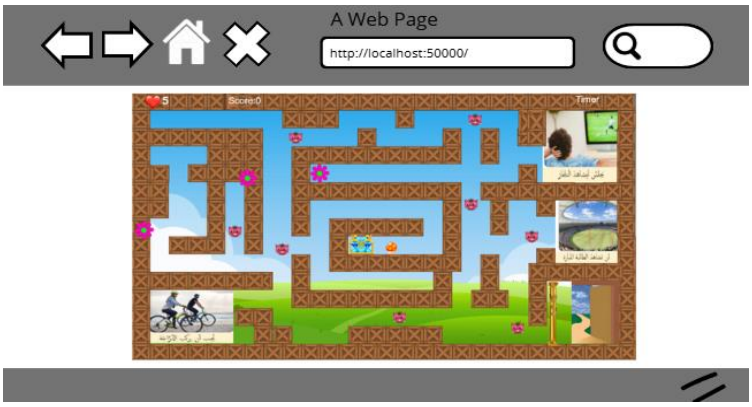
peti biru dengan tingkat kesulitannya sedang untuk dapat membuka pintu dan melanjutkan ke level 3. Jika kita memilih jawaban yang salah maka player akan kembali ke titik awal dan nyawa di kurangi satu.



Gambar 4.7 *Storyboard* Tampilan Level 2

5) *Scene 5*

Pada *scene 5* terdapat tampilan level 3 yang mana dilevel ini kita disuruh untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam peti biru dengan tingkat kesulitannya tinggi untuk dapat membuka pintu dan menyelesaikan permainan.



Gambar 4.8 *Storyboard* Tampilan Level 3

6) *Scene 6*

Pada *scene 6* terdapat tampilan berakhirnya game yang telah diselesaikan oleh player.

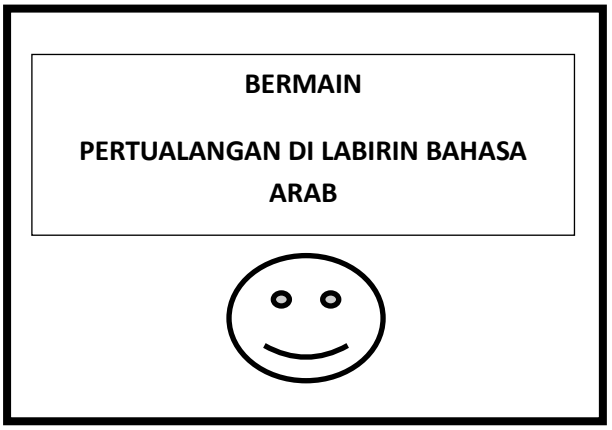
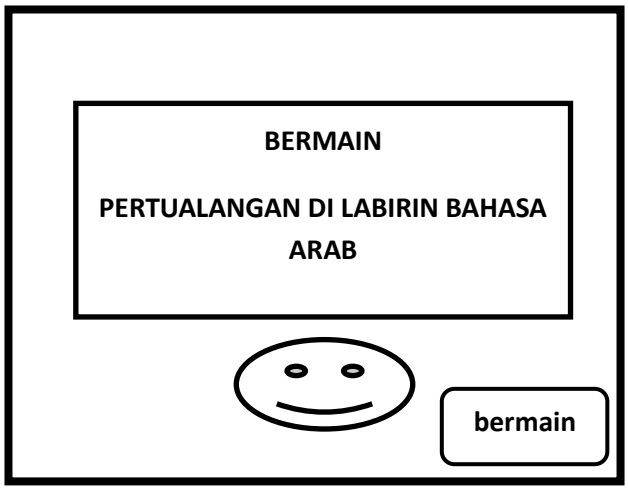
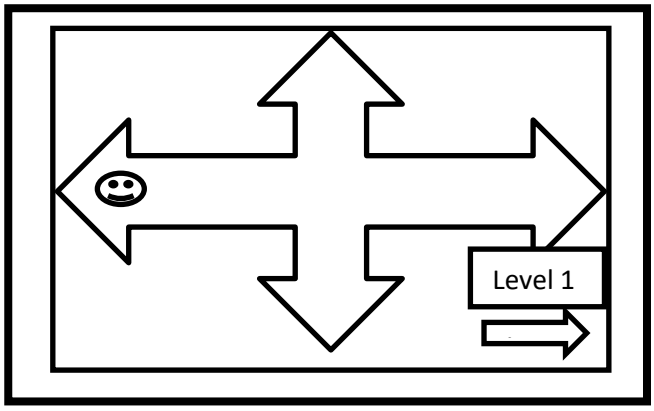


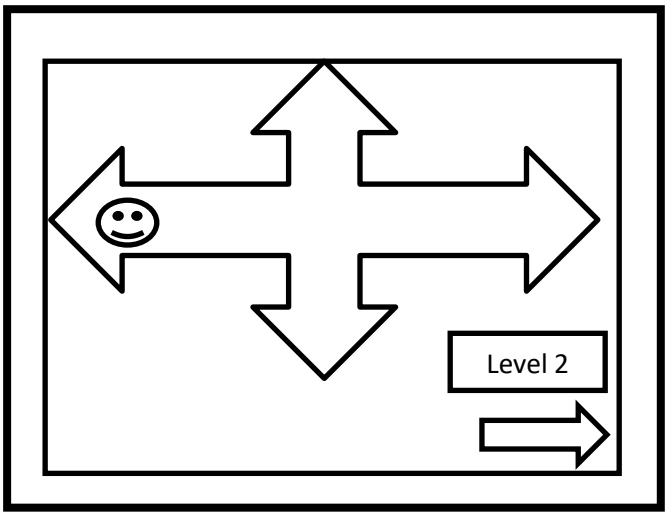
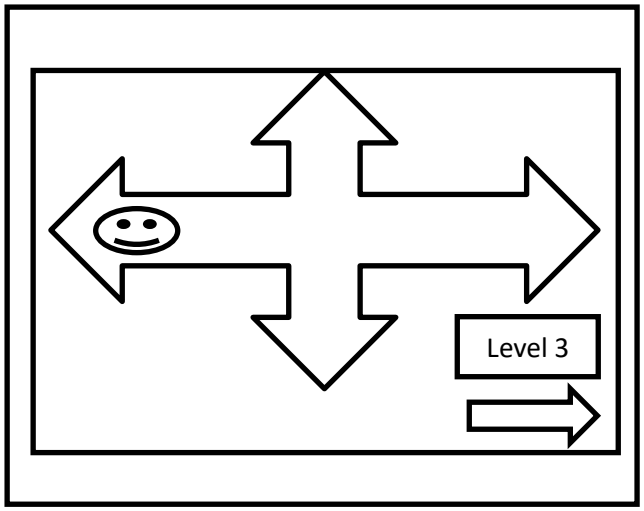
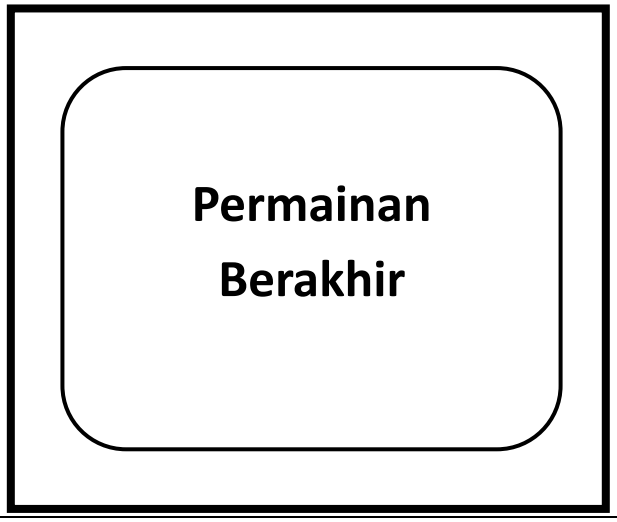
Gambar 4.9 Tampilan *Storyboard* Permainan Berakhir

d. Mendesain Tampilan *(Interface)*

Media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dirancang untuk kelas II MTs TI Canduang, perancangan dalam *game* ini memerlukan gambar, audio, dan animasi agar media yang dibuat menarik. Pemilihan *background* dibuat berdasarkan warna sesuai dengan teks dan gambar yang digunakan nantinya. Berikut merupakan *design interface* pada rancangan media ini :

Tabel 4.2 Desain Tampilan *(Interface)*

Scene	Visual	Image	Audio
1		*Background* Tombol	Tombol
2		*Background* Tombol	Tombol
3		*Background* Tombol	Tombol

4		*Background* Tombol	Tombol
5		*Background* Tombol	Tombol
6		*Background* Tombol	Tombol

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* atau pengembangan dilakukan dengan mengembangkan setiap komponen menjadi sebuah produk perancangan yaitu perancangan *game* edukasi pada mata pelajaran bahasa arab dengan menggunakan *software* aplikasi *construct 2*. Tahap ini juga dikenal dengan tahap produksi, yaitu mengubah naskah menjadi *game* edukasi yang berisi teks, gambar, animasi. Dalam hal ini sebuah produk *game* edukasi menggunakan *construct 2*. Proses produkasi media pembelajaran dibagi menjadi dua tahap, yaitu pra produksi dan produksi.

a. Pra Produksi

Pada tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi produk desain pembelajaran. Bahan yang dipersiapkan berupa modul pembelajaran. Bahan materi didapat dari buku paket bahasa arab. Lalu bahan pendukung lainnya yaitu gambar yang berhubungan dengan materi.

Beberapa data dan infomasi yang dikumpulkan untuk memulai pembuatan media ini adalah :

1) Data *text* yang digunakan adalah materi mata pelajaran bahasa arab kelas II MTs TI Canduang.
2) Data *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* lainnya yang berhubungan dengan media. Data *image* yang digunakan adalah format “png”.

3) Data audio yang digunakan adalah musik latar belakang dan audio suara batton media. Data audio yang digunakan adalah format “WAV”.

b. Produksi

1) Pembuatan Objek dan *Background*

Objek yang dirancang pada media pembelajaran ini peneliti download dari websit aset game dan id.pinterest.com lalu peneliti modifikasi objek yang didapat sesuai dengan kebutuhan pembuatan media. Objek dan *background* disimpan dalam format png.



Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Objek dan *Background*

2) Pembuatan Tombol Navigasi

Pada *game* edukasi media pembelajaran bahasa arab ini tombol navigasi dibuat dengan memasukkan gambar atau objek yang akan di jadikan tombol atau button kemudian menambahkan

interaction pada gambar atau objek tersebut dihubungkan ke halaman yang akan dituju.



Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Tombol Navigasi

3) Tampilan Hasil Media Pembelajaran Bahasa Arab

a) Tampilan Menu Utama

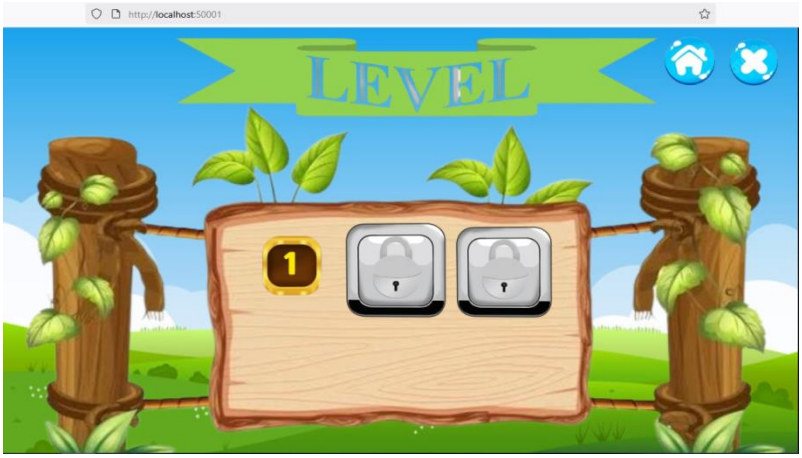


Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama

menu utama yang menggambarkan sebuah tampilan pertama sebelum game dimulai

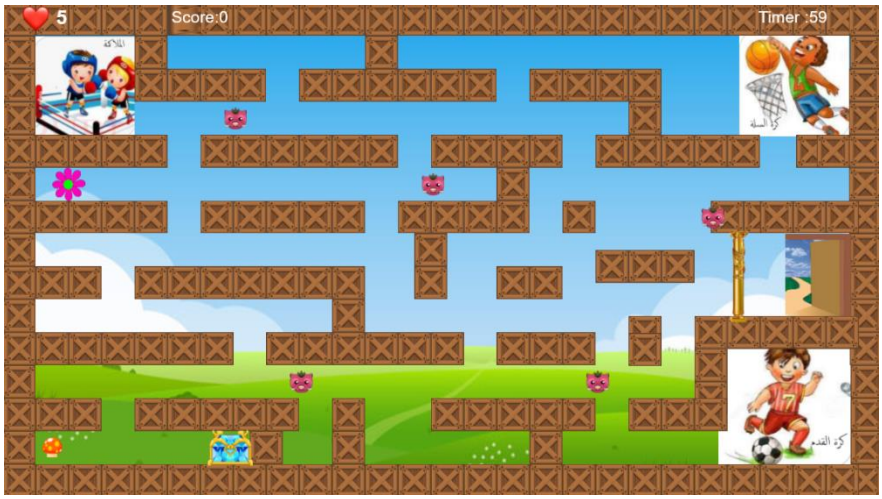
b) Tampilan Menu Sebelum Bermain

terdapat tampilan dimana ada button untuk memulai game yaitu button “Level” Ketika di klik akan muncul pada tampilan level 1.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Sebelum Bermain

c) Tampilan Level 1



Gambar 4.14 Tampilan Level 1

level 1 yang mana di level ini kita disuruh untuk menghindari Moster, jika kita menyentuh monsternya maka player akan di kurangi satu nyawa. Dan kita diperintahkan

untuk menjawab pertanyaan tentang bahasa arab yang terdapat di dalam peti biru untuk bisa membuka pintu dan melanjutkan ke level 2. Pilihlah salah satu gambar yang terdapat di dalam labirin yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut. Jika kita memilih jawaban yang salah maka player akan kembali ke titik awal dan nyawa di kurangi satu.

d) Level 2



Gambar 4.15 Tampilan Level 2

level 2 yang mana di level ini kita disuruh untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam peti biru dengan tingkat kesulitannya sedang, ntuk dapat membuka pintu dan melanjutkan ke level 3. Jika kita memilih jawaban yang salah maka player akan kembali ke titik awal dan nyawa di kurangi satu.

e) Level 3

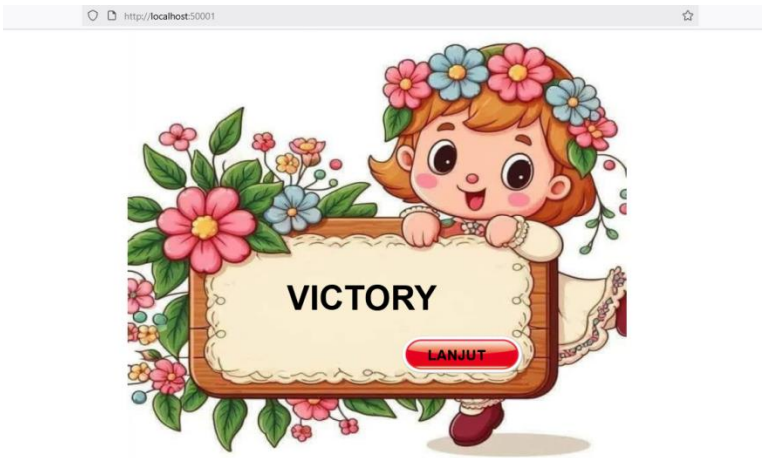


Gambar 4.16 Tampilan Level 3

level 3 yang mana dilevel ini kita disuruh untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam peti biru dengan tingkat kesulitannya tinggi untuk dapat membuka pintu dan menyelesaikan permainan.

f) Tampilan Permainan Berakhir

tampilan berakhirnya game yang telah diselesaikan oleh player.



Gambar 4.17 Tampilan Permainan Berakhir

4. Tahapan *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas perancangan media yang telah dirancang oleh peneliti. Pada tahap *evaluate* ini dilakukan *testing*. *Testing* merupakan pengujian aplikasi yang telah selesai dirancang. Apabila terjadi kesalahan, maka aplikasi akan diperbaiki kembali, jika sudah berjalan dengan baik dan lancar. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*.

a. *Blackbox Testing*

Black box Testing untuk melihat dan memastikan aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan tugasnya tanpa mengetahui bagaimana sisi dari coding atau bahasa program yang diimplementasikan pada aplikasi tersebut.

1) Pengujian

Pengujian ini bertujuann untuk melihat apakah produk sudah berjalan dengan baik.

Tabel 4.3 Pengujian

No	Data	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	*Slide*	Menampilkan *slide* berjalan	Dapat menampilkan *slide* berjalan	Sukses
2.	Karakter	Menampilkan karakter	Dapat menampilkan	Sukses

			karakter	
3.	*Text*	Menampilakn *text*	Dapat menampilkan *text*	Sukses
4.	Gambar	Menampilkan gambar	Dapat menampilkan gambar	Sukses
5.	Musik	Menampilkan musik	Dapat menampilkan music	Sukses

2) Hasil Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari aplikasi *game* edukasi pembelajaran bahasa arab menggunakan *Construct 2* ini sesuai dengan yang diharapkan.

b. Uji Validitas Instrumen Produk

Hasil validitas dari penyebaran *game* edukasi pada pelajaran Bahasa Arab ini dilakukan untuk menilai apakah produk yang dihasilkan berkualitas dan siap diuji, dimana validitas dilakukan dengan tiga angket yaitu angket pertama validasi perancangan *game* edukasi dilakukan oleh satu dosen ahli komputer atau media komputer, kedua angket validasi kebahasaan dilakukan oleh satu guru bahasa Indonesia dan ketiga angket validasi aspek materi

dilakukan oleh satu orang guru Bahasa Arab. Hasil lembaran angket validasi ahli media yaitu Bapak Adriansyah, S.Pd, M.Pd.T dengan nilai 0,867, angket validasi kebahasaan yaitu Ibu Dr. Deswalantri, M.Pd., dengan nilai 0,75 dan angket aspek materi yaitu Ibu Nurhasnah, MA dengan nilai 0,840, didapatkan nilai akhir 0,819 yaitu dengan rumus Statistika *Aiken's V*, maka nilai dari game edukasi pembelajaran ini dinyatakan **valid.**

c. Uji Praktikalitas

Praktikalitas bersifat praktis, yang dimana mudah dan menarik menggunakannya. Uji praktikalitas produk pada perancangan *game* edukasi media pembelajaran Bahasa Arab kelas II ini ditunjukkan kepada dua guru Bahasa Arab, pertama Bapak Abdullah, S.Ag yang memberikan nilai 0,91 dan Bapak Rivo Gusti Pratama, S.Pd. Yang memberikan nilai uji praktikalitas 0,86. Didapatkan nilai akhir 0,88 setelah diterapkan menggunakan *moment kappa* nilai kepraktikalitas tersebut pada interval dengan kategori **sangat tinggi.**

d. Uji Efektivitas

Berdasarkan angket efektivitas yang telah disebarkan dengan peserta didik kelas II dengan jumlah 20 peserta didik maka di uji dengan uji efektivitas mendapatkan nilai akhir 0,90. Maka dapat disimpulkan bahwa uji efektivitas *game* edukasi yang penilis buat memilik tingkat **efektivitas tinggi.**

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis Games Edukasi menggunakan Construct 2 di Mts TI Canduang. Setelah dilakukan penelitian di MTs TI Canduang didapatkan hasil dari penelitian yang didukung oleh hasil uji produk yang telah penulis buat dan sebarkan. Dari hasil pengujian validitas kepada 3 orang ahli mendapatkan rata-rata yaitu 0,81 dengan kategori valid, yang berarti instrumen evaluasi yang telah dirancang bebas dari kesalahan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari rujukan penelitian sebelumnya yang pertama dilakukan oleh Elga Fameska, dkk. Yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran PAI". menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan pendekatan pengembangan dan pengujian melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Namun, perbedaannya terletak pada mata pelajaran, dimana peneliti merancang materi mata pelajaran Bahasa Arab sedangkan penelitian oleh Elga Fameska, dkk. Merancang materi mata pelajaran PAI. Selain itu,

penelitiam oleh Elga Fameska, dkk menggunakan MIT App Inventor, sementara peneliti menggunakan Construct 2, dan model pengembangan yang peneliti terapkan adalah DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate), bukan 4D. Sementara itu, penelitian oleh Adesia Yuditihwa, dkk. Dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2" juga memiliki kesamaan dari segi media pengembangan, yaitu sama-sama menggunakan Construct 2 dan menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan pengembangan Hannafin dan Peck**.** Sedangkan peneliti menggunakan model DDD-E. Selain itu, perbedaan juga terletak pada materi pelajaran yang dikembangkan. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wiwi Marzura**,** dkk. Yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Game Edukasi Menggunakan MIT App Inventor di SMPN 1 Simpang Alahan Mati". Penelitian ini menggunakan metode R&D dan model pengembangan Hannafin dan Peck. Terdapat persamaan antara penelitian oleh Wiwi Marzura**,** dkk, dan penelitian saya dalam hal penggunaan pendekatan pengembangan media edukasi**,** serta uji produk dengan tiga aspek evaluasi. Namun, terdapat perbedaan dari segi mata pelajaran, serta media yang digunakan peneliti oleh Wiwi Marzura, dkk, berbasis MIT App Inventor, sementara saya menggunakan Construct 2**.** Berikutnya, penelitian oleh Surya Amami Pramuditya, dkk. Yang berjudul "Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika" berfokus pada pengembangan game edukasi matematika

berbasis Android. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi dan praktikalitas, dengan hasil penilaian rata-rata validitas sebesar 93,76%**,** serta tingkat kepraktisan berdasarkan kemampuan siswa sebesar 94,8% (tinggi), 94,2% (sedang), dan 92,2% (rendah). Penelitian oleh Surya Amami Pramuditya, dkk., ini berbeda dengan penelitian peneliti, karena hanya menilai dua aspek (validitas dan praktikalitas), tidak mencakup efektivitas**.** Selain itu, fokus materi yang dikembangkan adalah matematika**,** bukan bahasa arab. Meskipun demikian, kesamaan tetap terlihat pada tujuan penggunaan media sebagai pelengkap pembelajaran**,** bukan pengganti guru dan buku. Penelitian terakhir dilakukan oleh Rivaldo Nggilu, dkk., yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Informatika". Penelitian ini menggunakan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dan berfokus pada materi berpikir komputasional dalam pelajaran Informatika**.** Uji kelayakan oleh ahli media menunjukkan hasil 81,25%**,** oleh ahli materi 100%**,** dan uji coba pengguna memperoleh 83,5%**,** seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Penelitian oleh Rivaldo Nggilu, dkk., juga menyertakan uji validitas dan reliabilitas instrumen, yang menunjukkan hasil valid dan reliabel. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti dari segi tujuan pengembangan media dan pengujian kepraktisan pengguna. Namun, perbedaan utama terletak pada model pengembangan, materi pelajaran, dan format media yang dikembangkan.

Dari seluruh penelitian terdahulu yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi telah banyak diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan menggunakan beragam model pengembangan. Penelitian saya memiliki kontribusi tersendiri dengan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Construct 2 menggunakan model pengembangan DDD-E yang teridiri dari 4 tahapan yaitu *Decide* (menetapkan), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Evaluate* (evaluasi)., yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya kebaruan **(**novelty) dalam pendekatan, isi materi, serta media pengembangan yang digunakan, sekaligus memperkuat urgensi dan relevansi penelitian ini dalam konteks pembelajaran modern yang berbasis teknologi.

Pada tahap pertama yaitu *Decide* (menetapkan) merupakan tahap untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahn yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajara, kegiatan belajar mengajar (KBM). Tahap ini dilakukan dengan cara, pertama; melakukan penelitian awal (Studi literatur, studi lapangan), menetapkan tujuan pembelajaran; menentukan tema atau ruang lingkup media; mengembangkan kemampuan prasyarat; dan menilai sumber daya.

Pada tahap kedua yaitu *Design* (merancang) merupakan tahap perancangan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media pembelajaran dirancang

dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat di lapangan. Pada tahap ini media atau produk didesain dengan bantuan *storyboard* berguna untuk mempermudah dalam membuat produk.

Pada tahap ketiga yaitu *Develop* (pengembangan) merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk atau media yang telah dirancang dan dikembangkan. Pada tahap ini produk akan dinilai oleh tiga orang ahli yaitu dosen yang berkompeten dibidangnya, dua orang pendidik Bahasa Arab, dan dua puluh orang peserta didik di kelas II untuk mendaptkan respon mengenai produk yang dikembangkan.

Pada tahap keempat yaitu *evaluate* (evaluasi) merupakan tahap untuk melakukan pengujian terhadap produk media pembelajaran untuk melihat apakah produk tersebut sudah layak untuk digunakan.

Uji validitas produk adalah proses untuk memastikan bahwa suatu produk memenuhi tujuan yang diinginkan dan sesuai dengan standar atau kriteria yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan berbagai tahapan dan metode yang berbeda, tergantung pada jenis produk yang diuji. Pada instrumen evaluasi ini pengujian dilakukan untuk melihat apakah instrumen evaluasi yang dirancang sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan sesuai dengan standar atau kriteria yang telah ditetapkan pada tahap pendefinisian.

Dari hasil Uji Validitas Produk, suatu produk evaluasi dapat dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Isi semua produk pembelajaran yang berhubungan

satu sama lain secara konsisten, disebut dengan validitas produk. Uji validitas produk dilakukan untuk menilai apakah produk yang dihasilkan berkualitas dan siap diuji, dimana uji validitas dilakukan oleh beberapa orang ahli.

Untuk mendapatkan hasil yang bagus maka dalam validasi produk ini menggunakan angket, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa untuk mengisi angket yang sudah disediakan. Uji validitas ini diminta kepada tiga orang ahli untuk menvalidasi yang penulis rancang yakni Bapak Adriansyah, S.Pd, M.Pd.T., Ibuk Nurhasnah, MA., Ibuk Dr. Deswalantri, M.Pd., Dengan nilai akhirnya dihitung 0,819 dengan rumus statistic Aikens‟V maka perancangan instrumen evaluasi berbasis Game menggunakan Construct 2 di MTs TI Canduang ini dinyatakan "Valid". Instrumen evaluasi yang valid adalah instrumen bebas dari kesalahan. Uji Praktikalitas Produk, bisa dilakukan apabila produk sudah memenuhi kriteria valid pada uji validitas.

Uji praktikalitas ini dilakukan untuk melihat apakah suatu produk termasuk praktis atau tidak saat digunakan dalam pembelajaran. Jika produk termasuk dalam kategori praktis, maka produk mudah dalam penggunaannya dan tidak berbelit-belit.

Uji praktikalitas ini ditujukan kepada Bapak Abdullah, S.Ag., dan Bapak Rivo Gusti Pratama, S.Pd. Dengan nilai rata-rata 0,88. Dimana nilai praktikalitas yang didapat berada pada interval 0,81-1,00 dengan kategori "Sangat Praktis".

Uji Efektivitas Produk, dilakukan dalam penentuan kualitas produk pembelajaran yang telah dirancang. Tingkat keefektifan instrumen dapat diukur lewat penghargaan siswa dalam mempelajari isinya, menggunakannya dan adanya keinginan untuk terus menggunakannya.Uji efektivitas ini ditujukan kepada para siswa kelas II di MTs TI Canduang, dimana nilai efektivitasnya berada pada rata- rata 0,90 dengan kategori “Tinggi”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di MTI Canduang, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *game* edukasi pada mata pelajaran Bahasa Arab telah berhasil dirancang menggunakan model pengembangan DDD-E *(Decide, Design, Develop, Evaluate)*. *Game* ini dirancang menggunakan *software construct 2* yang menghasilkan media pembelajaran, Adapun bagian dari *game* edukasi yang dibuat berawal dari menu halaman utama, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, belajar, bermain, profil dan pertunjuk. Media pembelajaran ini memuat materi Bahasa Arab kelas II.

Hasil yang didapatkan setelah dilakukan uji produk yaitu diperoleh validitas dari tiga orang validator media, materi, dan Bahasa dengan nilai 0,839 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas dari dua praktikalitator diperoleh nilai 0,88 dengan kategori sangat tinggi, dan hasil efektivitas dari dua puluh orang peserta didik diperoleh nilai 0,90 dengan kategori efektivitas tinggi. Maka terjawab rumusan masalah mengenai *game* edukasi sebagai media pembelajaran Bahasa Arab dengan dirancangnya media pembelajaran ini valid, praktis, dan efektiv. Dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar Bahasa Arab, dapat membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari Bahasa Arab, dan juga dapat menarik minat belajar peserta didik untuk belajar pembelajaran Bahasa Arab.

B. Saran

Melihat yang telah dicapai penulis dalam perancangan media berupa game edukasi pada mata pelajaran Bahasa Arab ini, penulis menyarankan kepada:

1. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini dalam kegiatan proses pembelajaran (KBM) Bahasa Arab
2. Peserta didik akan semakin aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini.
3. Para calon pendidik maupun guru agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengajar dan mengembangkan materi dari rancangan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Daniyati, I. B. Saputri, R. Wijaya, S. A. Septiyani, and U. Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023.

[2] M. M. Moto, "Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019.

[3] E. Fameska, R. Okra, S. Supriadi, and H. Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 657–664, 2023.

[4] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.

[5] R. M. Z. R. K. Fathahillah, "Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMP Kab. Takalar," vol. 6, no. 3, pp. 180–186, 2023.

[6] R. Widyastuti and L. S. Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," vol. 22, no. 1, pp. 95–100, 2020.

[7] R. K. Wiryaningtyas, F. Adamura, and I. P. Astuti, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger," vol. 07, no. November, pp. 3192–3204, 2023.

[8] K. R. Akbar, N. Hendri, and R. Pratiwi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VIII DI SMP standar , agar pembelajaran menjadi lebih menarik , lebih interaktif , lebih efisien dan Muhammadiyah 6 Padang diperoleh informasi bahwa kesulitan utama dalam p," vol. 5, no. 4, pp. 5255–5266, 2024.

[9] Y. Darnita, N. E. Fransisco, and R. Toyib, "Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Anak Madrasah Iptidaiyah Berbasis Android," *J. Inform. Upgris*, vol. 8, no. 1, pp. 109–115, 2022.

[10] S., Fahrurrozi, "Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia," *Ihya al-Arabiyah J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 7, no. 2, p. 62, 2021.

[11] N. Nofmiyati and M. Miftahuddin, "Kaedah Tafsir Abdur Rahman Al-Sa'di

Dalam Kitab Al-Qawaid Al-Hisan Li Al-Tafsir Al-Qur'an," *Madania J. Ilmu-Ilmu Keislam.*, vol. 10, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.24014/jiik.v10i1.10817.

[12] G. A. Schrumpf, "Lingua Franca," *Notes Queries*, vol. s5-VII, no. 178, pp. 412–413, 1877.

[13] D. Abrar Sulthani, "Konsep Perancangan dan Penyusunan Proposal Penelitian," *J. Ilm. Dikdaya*, vol. 13, no. 1, p. 68, 2023.

[14] K. Hidayatulloh, M. K. MZ, and A. Sutanti, "Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro," *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–22, 2020.

[15] T. Hasan, Muhammad and Milawati, Milawati Darodjat, Darodjat Harahap, Tuti Khairani Tahrim, A. Anwari, Ahmad Mufit Rahmat, M. Masdiana, and M. Indra, *Media Pembelajaran*, 1st ed. Klaten, Jawa Tengah.: Tahta Media Group, 2021.

[16] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1, pp. 205–218, 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.

[17] I. Ezza, D. Mulyana, and B. Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Peembelajaran Animasi 3D," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 9, no. 2, 2022, doi: 10.24114/jtikp.v9i2.41952.

[18] H. Tuti, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Unity," *J. Teknol. Technoscientia*, vol. 14, no. 2, pp. 109–120, 2022, doi: 10.34151/technoscientia.v14i2.3628.

[19] S. Hansun, "Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya," *J. Ultim. InfoSys*, vol. 5, no. 1, pp. 41–48, 2014, doi: 10.31937/si.v5i1.218.

[20] S. Permastasari, M. Asikin, and N. R. Dewi (Nino Adhi), "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA 'MaTriG' DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2022, doi: 10.24853/fbc.8.1.21-30.

[21] S. L. Septiana, "Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 26 Surabaya," *Bapala*, vol. 4, no. 1, pp. 3–6, 2017, [Online]. Available: https://media.neliti.com/media/publications/241940-pengembangan-media-tunnel-book-untuk-pem-4427e559.pdf%0Afile:///C:/Users/HP/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Septiana - 2017 - Pengembangan

Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Meng

[22] M. S. Ummah, "Model ASSURE untuk Mendesain Media Pembelajaran," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

[23] S. Hidayat, "Pendidikan Berbasiskan Media dan Modul," *J. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 181–218, 2017, [Online]. Available: http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah

[24] Torang Siregar, "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)," *DIROSAT J. Educ. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 1, no. 4, pp. 142–158, 2023, doi: 10.58355/dirosat.v1i4.48.

[25] I. T. M. Pratiwi and R. I. Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.

[26] A. Fadilah, K. R. Nurzakiyah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–17, 2023.

[27] F. D. Sastafiana, M. E. Saputri, L. Luk, and N. Mufidah, "Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran," vol. 2, no. 2, pp. 20–29, 2024.

[28] M. Miftah, "FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA," *J. Kwangsan*, vol. 1, no. 2, p. 95, Dec. 2022.

[29] Hasriadi and S. Marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan," *Sinestesia*, vol. 13, no. 1, pp. 225–232, 2023.

[30] S. Mahmuda, "1131-85-3097-1-10-20180625," *Media Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 20, no. 01, pp. 130–138, 2018.

[31] Arsyad A, *Media Pembelajaran*. 2011.

[32] M. Zikri, L. H. Mardiantara, and A. Aziz, "Strategi Penggunaan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," vol. 9, no. 2023, pp. 2961–2966, 2024.

[33] J. W. KOTEN, "Twee Gevallen Van Oxalosis.," *Ned. Tijdschr. Geneeskd.*, vol. 108, no. 2, pp. 1692–1693, 1964.

[34] Najuah, R. Sidiq, and R. S. Sinamora, *Game Edukasi: Strategi dan*

Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. 2022. [Online]. Available: http://digilib.unimed.ac.id/51618/

[35] V. NINGTYAS, ARDINA FITRIA and TISNGATI, URIP and ARDHYANTAMA, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS IV," no. 1, pp. 2–5, 2024.

[36] M. Zaidar, "Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pengembangan Karakter Anak di Era Modern: Kajian Konseptual," *Islam. Insights J.*, vol. 5, no. 1, pp. 42–55, 2023, [Online]. Available: https://islamicinsights.ub.ac.id/index.php/insights/article/view/89

[37] M. I. Mansur, S. Hidayat, and A. Anshori, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu …," vol. 19, 2021, [Online]. Available: http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/91472%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/91472/12/NASKAH PUBLIKASI.pdf

[38] S. Haq, "Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Problematika dan Solusi dalam Pengembangan Media," *MUKADIMAH J. Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 7, no. 1, pp. 211–222, 2023, doi: 10.30743/mkd.v7i1.6937.

[39] C. B. P. Birastuti and F. Yasin, "Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu untuk Anak berbasis Android," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 46–53, 2019, doi: 10.23917/emitor.v19i2.6346.

[40] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma," *DIGLOSIA J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12.

[41] R. Jennah, "MEDIA PEMBELAJARAN TK Raudhatul Jannah Aceh Jaya".

[42] A. Yuditihwa, R. Okra, H. A. Musril, S. Derta, S. Artikel, and K. Kunci, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2 Informasi Artikel A BSTRAK," *Intellect Indones. J. Innov. Learn. Technol.*, vol. 02, no. 01, pp. 43–59, 2023, [Online]. Available: https://10.0.223.167/intellect.v2i1.279

[43] W. Marzura *et al.*, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR DI SMPN 1 SIMPANG ALAHAN MATI," vol. 7, no. 2, pp. 1328–1333, 2023.

[44] S. A. Pramuditya, M. S. Noto, and H. Purwono, "Desain Game Edukasi

Berbasis Android pada Materi Logika Matematika," *JNPM (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, p. 165, 2018, doi: 10.33603/jnpm.v2i2.919.

[45] R. Nggilu, D. Novian, A. A. Kadim, and S. A. Ashari, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika," *Invert. J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 4, no. 2, 2024, doi: 10.37905/inverted.v4i2.25693.

[46] S. Afrianti and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.

[47] A. Camilla and M. A. Ningrum, "Pengembangan MIBEBA Games (Mitigasi Bencana Banjir) untuk Menstimulasi Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia 5-6 Tahun," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 9, no. 2, pp. 276–289, 2023.

[48] M. S. Ummah, "MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019.

[49] M. Fikhri, R. Okra, H. A. Musril, and K. Khairuddin, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Berbasis Multimedia di MAS Asy-Syarif Kotolaweh," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 461–470, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i2.286.

LAMPIRAN

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : BAHASA ARAB

BAB 4 - الرياضة

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	:	**MTs TI Canduang**
Nama Penyusun	:	**Asti Nazhyfa, S.Pd**
Mata Pelajaran	:	**Bahasa Arab**
Kelas / Fase Semester	:	**VIII / D / 2**
Alokasi waktu	:	**3 x 40 menit (5 x Pertemuan)**

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA ARAB FASE D

Pada akhir fase D, peserta didik mempunyai kemampuan mengeksplorasi informasi serta membangun interaksi dengan teks sebagai alat komunikasi global sesuai dengan tujuan dan konteks sosial, mampu merefleksi berbagai jenis teks visual atau teks multimoda yang tersurat dan tersirat serta dapat menghubungkan dan memaparkannya melalui tulisan dalam paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan untuk penguatan karakter.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar ten tang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal: المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لِ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari teks yang didengar.
Berbicara	Peserta didik mampu membangun interaksi tentang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:

	المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – إذ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل sebagai alat komunikasi global.
Membaca - Memirsa	Peserta didik mampu memahami dan merefleksi berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal: المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – إذ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.
Menulis - Mempresentasikan	Peserta didik mampu menghubungkan dan memaparkan kalimat melalui paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis tentang perkenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal: المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – إذ) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan.

B KOMPETENSI AWAL

Tubuh perlu bergerak untuk memaksimalkan fungsinya dan olahraga adalah cara mudah yang bisa dilakukan. Baik untuk anak kecil, orang dewasa sampai lansia pun masih memerlukan olahraga untuk menunjang kesehatan. Dalam bab ini, Ananda akan belajar

bagaimana cara menayakan olahraga yang disukai teman Ananda dan juga menceritakan olahraga yang Ananda gemari kepada orang lain.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar, dan kritis dan kreatif.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain

Sumber Belajar : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), laman elearning, e-book, buku bacaan, Youtube dsb.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : *Inquiry Learning*

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-16

- Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu melafalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan benar
- Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu menghafal kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan baik

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-17

- Dengan mempelajari الحوار (percakapan), peserta didik mampu menganalisis teks tersebut yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Dengan mempelajari الحوار (percakapan), peserta didik mampu menerjemahkan teks tersebut yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan baik.
- Dengan mempelajari الحوار (percakapan), peserta didik dapat mendemonstrasikan teks الحوار (percakapan)yang berkaitan dengan tema الرياضةdengan baik

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-18

- Dengan mempelajari التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab), peserta didik mampu menganalisis teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema الساعة dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Dengan mempelajari التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab), peserta didik dapatmenyusun kalimat bahasa Arab sesuai dengan التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab) yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan baik.

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-19

- Peserta didik dapat membaca teks qiroah yang berkaitan dengan materi الرياضة dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
- Peserta didik dapatmenerjemahkan teks qiroah yang berkaitan dengan materi الرياضةdengan benar

Tujuan Pembelajaran Pertemuan Ke-20

- Peserta didik dapat menulis surat undangan dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi الرياضة dengan baik
- Peserta didik dapat menyempurnakan teks qiroah dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi الرياضة dengan benar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat melafalkan kosakata (المفردات) tentang الرياضة
- Peserta didik dapat menghafal kosakata (المفردات) tentang الرياضة
- Peserta didik dapatmenganalisis الحوار (percakapan)
- Peserta didik dapatmenerjemahkan الحوار (percakapan)
- Peserta didik dapat mendemonstrasikan teks الحوار (percakapan)
- Peserta didik dapat menganalisis التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab)
- Peserta didik dapatmenyusun kalimat bahasa Arab sesuai dengan التراكيب (Tarkib/Kaidah Bahasa Arab)

- Peserta didik dapat membaca teks qiroah yang berkaitan dengan materi الرياضة
- Peserta didik dapatmenerjemahkan teks qiroah yang berkaitan dengan materi الرياضة
- Peserta didik dapatmenulis surat undangan dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi الرياضة
- Peserta didik dapat menyempurnakan teks qiroah dalam bahasa Arab yang berkaitan dengan materi الرياضة

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *Kosakata (المفردات)* , *Percakapan (الحوار)* , *Kaidah Bahasa Arab (التراكيب)* ,*Teks qiroah (القراءة)*, *Kalimat (الكتابة)* yang berkaitan dengan الرياضة

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-16

KOSAKATA (المفردات) TENTANG الرياضة

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Kosakata (المفردات) tentang* الرياضة
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi *Kosakata (المفردات) tentang* الرياضة
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Kosakata (المفردات) tentang* الرياضة
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Kosakata (المفردات) tentang* الرياضة.
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-17

PERCAKAPAN (الحوار) TENTANG الرياضة

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Percakapan (الحوار) tentang* الرياضة
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi *Percakapan (الحوار) tentang* الرياضة
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Percakapan (الحوار) tentang* الرياضة
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Percakapan (الحوار) tentang* الرياضة.
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-18
KAIDAH BAHASA ARAB (التراكيب) TENTANG الرياضة
PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Kaidah Bahasa Arab (التراكيب) tentang* الرياضة
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi *Kaidah Bahasa Arab (التراكيب) tentang* الرياضة
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Kaidah Bahasa Arab (التراكيب) tentang* الرياضة
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Kaidah Bahasa Arab (التراكيب) tentang* الرياضة.
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-19
MEMBACA TEKS QIROAH (القراءة) YANG BERKAITAN DENGAN الرياضة
PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Membaca teks qiroah (القراءة) yang berkaitan dengan* الرياضة
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi *Membaca teks qiroah (القراءة) yang berkaitan dengan* الرياضة
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Membaca teks qiroah (القراءة) yang berkaitan dengan* الرياضة
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Membaca teks qiroah (القراءة) yang berkaitan dengan* الرياضة.
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-20

MENULIS KALIMAT DALAM BAHASA ARAB (الكتابة) YANG BERKAITAN DENGAN الرياضة

PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.

- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar,* dan *tasamuh*)

KEGIATAN INTI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi *Menulis kalimat dalam bahasa Arab* (الكتابة) *yang berkaitan dengan* الرياضة
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi *Menulis kalimat dalam bahasa Arab* (الكتابة) *yang berkaitan dengan* الرياضة
- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Menulis kalimat dalam bahasa Arab* (الكتابة) *yang berkaitan dengan* الرياضة
- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Menulis kalimat dalam bahasa Arab* (الكتابة) *yang berkaitan dengan* الرياضة.
- Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

KEGIATAN PENUTUP

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi الرياضة dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan:

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*) dapat berupa: observasi/penilaian diri/penilaian teman sebaya/anekdotal.
- Performa (presentasi/drama/pameran hasil karya/jurnal,dsb.)
- Tertulis (tes objektif: essay/pilihan ganda/isian/jawaban singkat/benar-salah).

Dengan bentuk Asesmen sbb:

1. **Asesmen Diagnostik (Asesmen Sebelum Pembelajaran)**

   Untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pernah membaca buku terkait ?		
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik ?		
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode inquiry learning, diskusi ?		

2. **Asesmen Formatif (Asesmen Selama Proses Pembelajaran)**

   - Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
   - Asesmen saat ketika peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan metode *Inquiry Learning*
   - Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode *Inquiry Learning*

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati						
		Gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1	Sultan haykal							
2	Aisy Anindya							
3	Dias Abdalla							
4								
5								
dst								
Nilai = skor x 25								

3. **Asesmen Sumatif (Asesmen Pada Akhir Proses pembelajaran)**

   a. Asesmen Pengetahuan

   b. Asesmen keterampilan

   Peserta didik mempraktikkan berkenalan secara lisan dan tulis

Contoh rubrik penilaian praktek:

Nama : .....

Kelas : .....

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelancaran (kompetensi gramatikal di aspek bunyi bahasa)	20
2	Ketepatan (kompetensi gramatikal aspek nahwu sharaf)	20
3	Isi (kompetensi wacana dan sosiolinguistik)	30
4	Ucapan/pelafalan (kompetensi gramatikal aspek bunyi bahasa)	15
5	Gestur (kompetensi strategi)	15
Total		**100**

Keterangan penilaian:

Indikator Penilaian aspek kelancaran (fluency)

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tidak ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih efektif	15 - 20
2	Ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih efektif	10 - 14
3	Tidak ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih kurang efektif	5 - 9
4	Ada jeda yang tidak diperlukan, kalimat dan ungkapan yang dipilih kurang efektif	0 - 4
Total		**100**

Indikator penilaian aspek ketepatan (accuracy)

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tidak ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih tepat	15 - 20
2	Tidak ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih kurang tepat	10 - 14
3	Ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih tepat	5 - 9
4	Ada kesalahan gramatikal, diksi yang dipilih kurang tepat	0 - 4
Total		**100**

Indikator penilaian aspek isi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Memiliki struktur teks deskriptif lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, identifikasi, klasifikasi, dan deskripsi khusus dari klasifikasi detail	25 - 30
2	Memiliki struktur teks deskriptif lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi	20 - 24

	definisi, identifikasi, klasifikasi, dan deskripsi khusus dari klasifikasi kurang detail	
3	Memiliki struktur teks deskriptif tidak lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, klasifikasi, dan deskripsi khusus dari klasifikasi kurang detail	15 - 19
4	Memiliki struktur teks deskriptif kurang lengkap (deskripsi umum dan deskripsi khusus), deskripsi umum meliputi definisi, dan deskripsi khusus kurang sesuai	10 - 14
5	Tidak ada komponen struktur deskriptif	1 - 9
Total		**100**

Petunjuk penskoran:

Penghitungan skor akhir menggunakan rumus : Skor Perolehan x 10 = ...

Keterangan:

Skor antara 1 – 5

Aspek yang dinilai disesuaikan dengan tugas yang diberikan

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik yang memperoleh capaian tinggi akan diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan terkait materi yang telah diajarkan, agar mereka dapat mengembangkan kompetensinya secara optimal.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang di harapkan akan diberikan remedial. Guru akan melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi kelompok dan permainan.
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Untuk Guru:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
- Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar *rahmatal lil 'alamin*?

- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Untuk Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	

III. LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik : .....
Kelas : VIII

LKPD 1



امْلَأْ الْفَرَاغَاتِ بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!

اللاعب - يسبح – يتكلم - ليشاهدَ - وراء

١. يريد أن ..... في المسبح
٢. يجلسُ ..... التلفاز
٣. يصوّب ..... الكرة
٤. يجري أفندي ..... الكرة
٥. لن ..... الحكم مع اللاعب

أجْرِ الْحِوَارَ مَعَ زَمِيلِكَ كَمَا يَلِي !

مثال: تريد - أذهب إلى الملعب
ماذا تريد ؟ أريد أن أذهبَ إلى الملعب

١. تريد – أستريح في غرفة النوم = ...
٢. تريد – أكتب رسالة إليكترونية = ...
٣. تريد – ألعب كرة السلة = ...
٤. تريد – أذهب إلى الملعب = ...
٥. تريد – أسبح في المسبح = ...

مثال: يذهب إلى الملعب– يلعب كرة القدم
لماذا يذهب إلى الملعب ؟ يذهب إلى الملعب ليَلْعبَ كرة القدم

١. يذهب إلى المسبح– يسبح مع أصحابي = ...
٢. يدخل الحكم إلى الملعب – يقود المباراة = ...
٣. تدخل فاطمة إلى الغرفة – ترتدي زيَّ المدرسة = ...
٤. يجلس أحمد جانب والده – يشاهد فيلمًا في التلفاز = ...
٥. تعد الأم الأطعمة – تتناول الأسرة الفطور = ...

LKPD 2

اخْتَرْ عَوَامِلَ النَّصْبِ الْمُنَاسِبَةِ لِلْجُمَلِ الآتِيَةِ!

أن – لن – لـ

١. أَذْهَبُ إِلَى مَلْعَبِ الْمَدْرَسَةِ ..... أشاهِدَ الْمُبَارَاة
٢. ..... ألعبَ كرة القدم مساء اليوم
٣. أحبُّ .....أطالعَ الدروس في غرفة المذاكرة
٤. أذهبُ إلى المكتبة..... أستعيرَ الكتاب
٥. يجري اللاعب بسرعة ..... يسجلَ الهدف
٦. طلب أحمد من أبيه ..... يغيرَ برنامج التلفاز
٧. أَجلِسُ أَمَام التلفاز..... أشاهدَ فيلم مرعب
٨. استأذن أحمد أباه ..... يشاهدَ برنامجا في الرياضة
٩. كُلُّ فَرِيقٍ يُرِيدُ ..... يُخَلِّصَ الكرَةَ مِن أقدامِ منافسِيهِ
١٠. تَجْتَمِعُ الأُسرةُ ..... تتناولَ العشاء

حَدِّدْ الخَطَأَ فِي الْجُمَلِ الآتيةِ وَصَحِّحْهُ

١. أنا أُشَجِّعُكَ أن لا تتركَ ممارسة السباحة
٢. أَنصحُك أن تستيقظَ مبكرا
٣. يجبُ أن يَصلَ الطَّالبُ إِلَى الْمَدْرسَةِ فِي الْمِيْعَادِ
٤. لن تنالوا البرَّ حتَّى تُنْفِقُوْا مِمَّا تُحِبُّوْن
٥. أنا أحب أن ألتقطَ الصور

اكْتُبْ جُمْلَةً صَحِيحَةً وِفْقًا لِلضَّمَائِرِ!

هو : يذهب إلى النادي ليُشاهدَ المباراة

أنتَ : .....

أنا : .....

نحن : .....

أنتِ : .....

هما : .....

هم : .....

أنتما : .....

أنتم : .....

أَكْمِلِ الْجُمَلَ التَّالِيَةَ بِفِعْلٍ مُضَارِعٍ مُنَاسِبٍ!

١. يَنَامُ أحمد مُبَكِّرًا لـ..... مُبَكِّرًا

٢. دَخَلَ الحَكَمُ إِلَى أَرْضِ المَلْعَبِ لـ..... المباراة

٣. أريد أن ..... فِي الْمَكْتَبَةِ

٤. يَتَعَاوَنُ كُلُّ فَرِيقٍ لـ..... المَبَارَاة

٥. تَتَعَوَّدُ فَطمة أَنْ ..... كرة السلة مَعَ صَدِيقَاتِهَا

٦. لن ..... الطالب الكسول

٧. يجب على كل لاعب أن ..... بينهم

٨. استأذن الطالب لـ..... الكتاب في المكتبة

٩. يجلس أحمد أمام التلفاز لـ..... برنامجا رياضيًّا

١٠. ظهر على الشاشة فيلم مرعب، فطلب أحمد من والده أن ..... برنامجا **آخر**

LKPD 3

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَةِ شَفَهِيًّا!

١. أين يجلس أحمد؟
٢. ماذا يعمل والد أحمد؟
٣. أي برنامج ظهر على الشاشة؟
٤. ماذا طلب أحمد من أبيه؟
٥. ما البرنامج الذي يريد أحمد أن يشاهده؟
٦. مَنْ التي تُفَضِّلُ رِيَاضَة كرة السلة؟
٧. ما الرياضة التي يفضلها فوزي؟
٨. أي رياضة يفضل أحمد؟
٩. ما لون لِبَاسِ فَرِيْقِ مَدْرَسَةِ أحمد؟
١٠. ماذا قال الفَرِيْقُ الخَاسِرُ للفريق الفائز؟

أَكْمِلِ الْفَرَاغَاتِ التَّالِيَةِ وِفْقًا لِلنَّصِّ!

١. يَجْلِسُ أحمد بجَانِبِ أَبِيْهِ فِي غُرْفَةِ.....
٢. فوزي يُمَارِسُ رِيَاضَةً .....
٣. جَرَتْ فِي مَلْعَبِ المدرسة..... بَيْنَ مُنْتَخَبِ مَدْرَسَتِنَا و مُنتخب مَدْرَسَةٍ أُخْرَى.
٤. اللاعبون يَجْرُون..... الكرَة
٥. صَوَّبَ هشام الكرة نحو .....
٦. فاز فريق مدرستنا بـ.....
٧. هنَّأَ أعضاء الفريق ..... فَرِيْقَ مَدْرَسَتِنَا الفائز
٨. رَكَلَ أفندي الكرَة رَكْلَةً قَوِيَّةً و..... الهَدَفَ
٩. يُشَجِّعُ وَالِدُ أحمد ابنه أنْ لاَ يَتْرُكَ .....
١٠. السِّبَاحَةُ رِيَاضَةٌ مُفِيْدَةٌ لـ..... و .....

لاَحِظِ الصُّوْرَةَ ثُمَّ كَوِّنْ خَمْسَ جُمَلٍ!

Perhatikan Pada Gambar, Kemudian Buatlah 5 Kalimat!



١. يدخل اللاعبون إلى الملعب ليلعبوا الكرة

٢. .....

٣. .....

٤. .....

٥. .....

Terjemahkan Kalimat Berikut Ke Bahasa Arab!

1. Saya duduk di samping saudaraku, fathmah
2. Tampak di layer tv film yang menakutkan
3. Fathmah menyalakan televisi
4. Saya meminta fathmah untuk mengganti program siaran olahraga
5. Adikku memberi izin kepadaku untuk mengganti siaran tv
6. Saya berkata kepada adikku, apa saya boleh menggantinya dengan siaran olahraga?
7. Temanku, Hasim selalu berlatih bermain bola basket
8. Saudaranya juga selalu berlatih bulu tangkis
9. Aku senang berenang di kolam renang
10. Apa olahraga yang kamu gemari?

LKPD 4

املأ الفَرَاغَاتِ ألآتِيَةِ !

الحَدَث :

الزَّمَان :

المَكَانْ :

بالاشتراك مع زملائك، اكتُبْ رِسَالَةَ دَعْوَةٍ !

Secara berkelompok, tulislah surat undangan kepada orang tua siswa untuk menyaksikan pembukaan pekan olah raga yang akan diselenggarakan sekolah Ananda pada **hari ..., Tanggal ..... , bertempat di halaman sekolah, jam ..... sampai .....**

كتابة الدعوة

يَسُرُّ الصَّفَّ ..... بِمَدْرَسَةِ ..... أَنْ يَدْعُوَكُمْ لِحُضُوْرِ ..... الَّذِي سَيُقَامُ فِي ..... يَوْم .....فِي تَمَامِ السَّاعَةِ ..... إِلَى .....

تَلَامِيْذُ الصَّفِّ .....

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

a. Kitab Al 'Arabiyyah Baina Yadaik jilid 1 karya Dr. Abdurrahman Bin Ibrahim, Dr. Mukhtar Ath Thahir, dan Dr. Muhammad Abdul Khaliq Muhamad
b. Kitab matan al-jurumiyah oleh Abu Abdillah Sidi Muhammad bin Daud Ash-Shanhaji
c. https://www.youtube.com/watch?v=JaxkvZ-uAl0
d. https://www.youtube.com/watch?v=wCUfWsYW3H8
e. https://www.youtube.com/watch?v=0YsujXf8rgk
f. https://www.youtube.com/watch?v=S5fRHqnQQlQ
g. https://www.youtube.com/watch?v=dDF3GXdldoc

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

اسم الضمير, Kata ganti

اسم الإشارة, Kata tunjuk

المبتدأ, kata benda (isim) yang berada di awal kalimat dan berkedudukan sebagai subyek

الخبر, kata yang berada setelah Mubtada' dan berkedudukan sebagai predikat

Kalimah (kata) : *lafaz* yang menunjukkan arti *mufrad* (tunggal). *Kalimah* (kata) terbagi menjadi 3 macam: *isim* (kata benda), *fi'il* (kata kerja), dan huruf.

Kalimah Isim (kata benda) : kata yang menunjukkan arti pada dirinya sendiri dan tidak berhubungan dengan waktu.

Kalimah Fi'il (kata kerja) : kata yang menunjukkan arti pada dirinya sendiri dan berhubungan dengan waktu.

Kalimah huruf : kata yang menunjukkan arti (bersama kata yang lain)

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Masrukhin, *Bahasa Arab Mts Kelas VIII*, Direktorat KSKK Madrasah, Jakarta, 2020
- Faruq Baharuddin (2020), *Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*. Kementerian Agama, Jakarta
- Mr. Ahmed Badir Abdel-Aty, *Kegiatan Bahasa Arab. Buku Siswa*, Mesir. Manajemen Lapangan Pendidikan Dar Nahda, 2015
- Nassif Mustafa Abdel Aziz, *Al-Arabiya Al-Hayat*, Riyadh, Emad Urusan Perpustakaan - Universitas King Saud, 1995
- Farid. *Berbicara, Serangkaian Pengajaran Bahasa Arab Kepada Non-Penutur Asli*, Akademi Bahasa Arab, Mesir, 2016
- Dr.. Ali bin Abdul Khaleq, *Seri Cinta Arab*, Perpustakaan Negara Teluk Arab 2013
- Fouad Nehme, *Rangkuman Tata Bahasa Arab*, Rumah Kebudayaan Islam, Kerajaan Arab Saudi, 1990
- Dr. Hedayat, *Mengajar Bahasa Arab Kelas VIII SMP*. Taha Futra. 2015
- Ahmad Zuhdi Muhdhar, *Kamus Modern Arabiak*, Yayasan Ali Masum, 1998
- https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/

Mengetahui.	Candiasang, 1 Januari 2025
Kepala Madrasah	Guru Mata Pelajaran
(Aldri, S.Ag)	(Asti Nazhyfa, S.Pd)

LEMBAR VALIDASI ASPEK KONSTRUK INSTRUMEN PENELITIAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

A. Identitas Validator
   1. Nama Lengkap : Adrionsyah, S.Pd, M.Pd.T
   2. Instansi : UIN BUKITTINGGI
   3. Pekerjaan : DOSEN
   4. Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer

B. Petunjuk
   1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap lembar validasi aspek konstruk instrumen Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.
   2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
      1 = Tidak Valid (TV)
      2 = Kurang Valid (KV)
      3 = Cukup Valid (CV)
      4 = Valid (V)
      5 = Sangat Valid (SV)

      Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :
      A = Dapat digunakan tanpa revisi
      B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
      C = Dapat digunakan dengan sedang revisi
      D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
      E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

C. Lembar penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat judul angket	✓				
2.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat identitas peneliti	✓				
3.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat judul penelitian	✓				
4.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat tujuan penelitian		✓			
5.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat petunjuk pengisian angket	✓				
6.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat skala penilaian		✓			
7.	Dalam instrumen yang digunakan sudah terdapat tempat pengisian komentar dan saran		✓			
8.	Kisi-kisi instrumen telah disusun sesuai dengan ruang lingkup penelitian		✓			
9.	Penyusunan butir-butir pernyataan instrumen sudah sesuai dengan kisi-kisi dan tujuan penelitian		✓			
10.	Instrumen yang digunakan sudah mencakup seluruh aspek penting yang perlu dinilai dalam penelitian		✓			
11.	Instrumen ini dapat digunakan untuk		✓			

	mengukur tujuan yang ingin diteliti					
12.	Penyusunan instrumen mengikuti kaidah-kaidah penyusunan instrumen penelitian yang baik dan benar.		✓			

Penilaian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap lembar validasi aspek konstruk instrumen penelitian Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang	✓				

Komentar dan saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, ...2025

Validator

(Adrianroh, S.Pd. M.Pd.T)

NIP/NIDN. -

LEMBAR VALIDASI ASPEK KONTEN INSTRUMEN PENELITIAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

A. Identitas Validator

1. Nama Lengkap : Nurhasnah, MA
2. Instansi : PPs UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
3. Pekerjaan : Dosen
4. Spesifikasi Keahlian : Bahasa Arab

B. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap lembar validasi aspek konten instrumen penelitian Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

   Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

C. Lembar penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Setiap butir dalam instrumen sudah mampu mengukur ketepatan produk		✓			
2.	Setiap butir dalam instrumen sudah mampu mengukur kehandalan produk		✓			
3.	Setiap butir dalam instrumen sudah mampu mengukur keefektivan produk		✓			
4.	Setiap butir dalam instrumen sudah mampu mengukur kepraktisan produk		✓			
5.	Isi butir instrumen sesuai dengan indikator atau tujuan yang diukur		✓			
6.	Instrumen mencakup semua aspek penting dari materi atau topik yang dirancang		✓			
7.	Apakah ada item yang tumpang tindih atau memiliki makna ganda		✓			
8.	Apakah jumlah item dalam instrumen sudah memadai untuk mewakili keseluruhan konten yang ingin diukur		✓			
9.	Apakah butir-butir dalam instrumen disusun secara sistematis dan logis berdasarkan urutan materi atau indikator		✓			

Penilaian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap lembar validasi aspek konten instrumen penelitian Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang	✓				

Komentar dan saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, ...2025

Validator

(Nurhasanah, M.A)

NIP/NIDN.

LEMBAR VALIDASI ASPEK BAHASA INSTRUMEN PENELITIAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

A. Identitas Validator

1. Nama Lengkap : Dr. Deswalantri, M.Pd
2. Instansi : UIN Bukittinggi
3. Pekerjaan : Dosen
4. Spesifikasi Keahlian : Bahasa Indonesia

B. Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap lembar validasi aspek bahasa instrumen penelitian Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak / ibu.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CV)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

   Adapun penilaian secara umum dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan sedang revisi

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

C. Lembar penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Bahasa yang digunakan dalam instrumen sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI),	✓				
2.	Apakah setiap pernyataan dalam instrumen mudah dipahami oleh responden.	✓				
3.	Apakah didalam instrumen menggunakan kata kata yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia					
4.	Apakah terdapat penggunaan kata yang ambigu.		✓			
5.	Apakah petunjuk pengisian menggunakan bahasa yang jelas dan tidak menimbulkan salah persepsi.		✓			
6.	Apakah struktur kalimat dalam setiap item sudah efektif dan tidak berbelit-belit.		✓			

Penilaian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap lembar validasi aspek bahasa instrumen penelitian Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang		✓			

Komentar dan saran :

.....
Lanjutkan
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, ...2025

Validator

(0129126803)

NIP/NIDN.

ANGKET VALIDITAS ASPEK KONSTRUK PRODUK
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji validitas aspek konstruk pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK ASPEK KONSTRUK

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Desain Media**					
1.	Desain tampilan Produk ini menarik dan mudah dipahami		✓			
2.	Ukuran huruf yang ada didalam Produk proporsional.		✓			
3.	Navigasi dalam media ini mudah diikuti tanpa kebingungan.	✓				
4.	Penggunaan warna yang serasi.	✓				
5.	Penggunaan gambar yang tepat	✓				
6.	Penggunaan musik yang tepat.	✓				
B.	**Pengoperasian Media**					
7.	Petunjuk penggunaan produk dijelaskan secara rinci.		✓			
8.	Produk dapat digunakan dengan mudah dan praktis.	✓				
9.	Pengoperasian produk ini tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi.		✓			
10.	Produk dapat beroperasi dengan baik.	✓				
11.	*Error* yang dihasilkan produk kecil.		✓			
12.	Tidak terjadi *trouble* pada produk.		✓			
C.	**Kemanfaatan Media**					
13.	Penggunaan produk ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.	✓				
14.	Produk ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa bantuan guru.	✓				

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
15.	Produk ini dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.		✓			
16.	Penggunaan produk ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran .		✓			
17.	Produk ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.		✓			

Saran-saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, ...2025

Validator

(Kholisotul Fajri, S.Pd. M.Pd.T.)

NIP/NIDN : -

ANGKET VALIDITAS ASPEK KONTEN PRODUK
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji validitas aspek konten produk pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK ASPEK KONTEN

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Pembelajaran**					
1.	Pada produk sudah mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas.	✓				
2.	Penulisan tujuan pembelajaran yang disajikan produk sudah sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) mata pelajaran.	✓				
3.	Materi yang disajikan produk sudah sesuai dengan CP.	✓				
4.	Produk ini dilengkapi dengan gambar pembelajaran yang relevan dengan materi.	✓				
5.	Materi yang dibuat didalam produk memadai.		✓			
6.	Produk ini dapat membantu peserta didik dalam belajar.		✓			
7.	Produk ini mampu menggambarkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan		✓			
B.	**Aspek Materi dan Kebenaran Isi**					
8.	Uraian materi di dalam produk sudah sesuai dengan konsep pembelajaran bahasa arab.		✓			
9.	Materi di dalam produk menerangkan tentang kosakata bahasa arab.		✓			
10.	Penyajian materi di dalam produk jelas dan telah mencakup tujuan pembelajaran.		✓			
11.	Materi yang di tampilkan produk sesuai dengan kemampuan peserta didik.		✓			

Komentar dan saran :

- Muprosatnya diberi harafat supaya bisa dibaca dg jelas oleh siswa
- Audio tts muprosatnya ditambahkan
- muprosatnya dibaca beberapa layar supaya siswa bisa fokus

Bukittinggi,.....2025

Validator

(Nurhasnah, M.A)

NIP/NIDN.

ANGKET VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN PRODUK
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji validitas aspek bahasa produk pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK ASPEK BAHASA

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Kelugasan Kalimat**					
1.	Penggunaan kalimat di dalam produk ini jelas, dan mudah dipahami.		✓			
2.	Tidak terdapat pengulangan kata atau frasa yang tidak perlu dalam produk.		✓			
3.	Semua kata/kalimat pada produk teridentifikasi dan dapat terbaca dengan jelas.		✓			
4.	Kalimat yang digunakan pada produk bersifat komunikatif.		✓			
B.	**Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa**					
5.	Bahasa yang digunakan pada produk ini sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).		✓			
6.	Tata letak *(layout)* sesuai dengan kebutuhan dan kaedah penulisan.		✓			
7.	Tidak terdapat kesalahan konsep atau informasi keliru dalam produk.		✓			

Saran-saran :

- Buang kata "pada" yang terdapat pada CP
- CP dibuat poin-poin saja
- Berilah titik di akhir TP
- Berilah penomoran dengan angka / huruf pada petunjuk.

Bukittinggi, ...2025

Validator

(202912[illegible]803)

NIP/NIDN.

ANGKET PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Produk ini ringan dan mudah diakses melalui perangkat yang tersedia.	✓				
2.	Pengguna dapat menggunakan produk ini secara mandiri tanpa perlu bimbingan orang lain		✓			
3.	Semua tombol dan navigasi pada produk berfungsi dengan baik.	✓				
4.	Ikon pada produk mempermudah pengguna dalam mengakses fitur-fitur tertentu.	✓				
5.	Produk ini mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna.		✓			
6.	Produk dapat diakses kapan pun dan di mana pun selama terkoneksi dengan internet.	✓				
7.	Petunjuk penggunaan produk disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓				
8.	Produk dapat digunakan secara berulang tanpa mengalami gangguan teknis.		✓			
9.	Produk ini kompatibel dengan berbagai perangkat seperti HP, laptop, dan tablet.		✓			
10.	Waktu yang dibutuhkan untuk memuat atau mengakses produk tergolong cepat dan efisien.	✓				
B.	**Desain Media**					

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
11.	Tampilan antarmuka produk menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓				
12.	Produk ini dilengkapi dengan teks dan gambar yang mendukung pemahaman materi.	✓				
13.	Komposisi warna, tulisan, dan latar belakang pada produk nyaman dilihat dan mudah dibaca.	✓				
C.	**Kemanfaatan Media**					
14.	Produk ini membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.		✓			
15.	Produk ini dapat menyimpan dan menampilkan hasil evaluasi siswa.		✓			

Komentar dan saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, ...2025

Validator

(Abdullah, S. Ag)

ANGKET PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Produk ini ringan dan mudah diakses melalui perangkat yang tersedia.	✓				
2.	Pengguna dapat menggunakan produk ini secara mandiri tanpa perlu bimbingan orang lain		✓			
3.	Semua tombol dan navigasi pada produk berfungsi dengan baik.		✓			
4.	Ikon pada produk mempermudah pengguna dalam mengakses fitur-fitur tertentu.	✓				
5.	Produk ini mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna.		✓			
6.	Produk dapat diakses kapan pun dan di mana pun selama terkoneksi dengan internet.		✓			
7.	Petunjuk penggunaan produk disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓				
8.	Produk dapat digunakan secara berulang tanpa mengalami gangguan teknis.	✓				
9.	Produk ini kompatibel dengan berbagai perangkat seperti HP, laptop, dan tablet.		✓			
10.	Waktu yang dibutuhkan untuk memuat atau mengakses produk tergolong cepat dan efisien.		✓			
B.	**Desain Media**		✓			

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
11.	Tampilan antarmuka produk menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.		✓			
12.	Produk ini dilengkapi dengan teks dan gambar yang mendukung pemahaman materi.		✓			
13.	Komposisi warna, tulisan, dan latar belakang pada produk nyaman dilihat dan mudah dibaca.		✓			
C.	**Kemanfaatan Media**					
14.	Produk ini membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.	✓				
15.	Produk ini dapat menyimpan dan menampilkan hasil evaluasi siswa.	✓				

Komentar dan saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, 15/07/2025

Validator

Rivo Gusti Pratama, S.Pd

ANGKET EFEKTIVITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti	:	Sarlina
NIM	:	2521116
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji efektivitas pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum menggunakan Game Edukasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek pencapaian tujuan pembelajaran**					
1.	Produk yang digunakan mampu mengukur pemahaman siswa secara tepat.				✓	
2.	Dengan menggunakan produk ini siswa mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara mandiri					✓
B.	**Aspek penyelesaian masalah pembelajaran**					
3.	Produk pembelajaran bahasa arab yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	
4.	Media yang digunakan menyelesaikan masalah dalam lambatnya pengumpulan hasil evaluasi					✓

B. Setelah menggunakan Game Edukasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek pencapaian tujuan pembelajaran**					
1.	Produk yang digunakan mampu mengukur pemahaman siswa secara efisien dan tepat sasaran.	✓				
2.	Dengan menggunakan produk ini siswa mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara mandiri	✓				

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
B.	**Aspek penyelesaian masalah pembelajaran**					
3.	Produk pembelajaran bahasa arab yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			
4.	Media yang digunakan menyelesaikan masalah dalam lambatnya pengumpulan hasil evaluasi	✓				

Komentar dan saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi,.....2025

Responden

(Rara Patrona)

ANGKET EFEKTIVITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji efektivitas pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum menggunakan Game Edukasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek pencapaian tujuan pembelajaran**					
1.	Produk yang digunakan mampu mengukur pemahaman siswa secara tepat.					✓
2.	Dengan menggunakan produk ini siswa mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara mandiri					✓
B.	**Aspek penyelesaian masalah pembelajaran**					
3.	Produk pembelajaran bahasa arab yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	
4.	Media yang digunakan menyelesaikan masalah dalam lambatnya pengumpulan hasil evaluasi					✓

B. Setelah menggunakan Game Edukasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek pencapaian tujuan pembelajaran**					
1.	Produk yang digunakan mampu mengukur pemahaman siswa secara efisien dan tepat sasaran.	✓				
2.	Dengan menggunakan produk ini siswa mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara mandiri	✓				

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
B.	**Aspek penyelesaian masalah pembelajaran**					
3.	Produk pembelajaran bahasa arab yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran	✓				
4.	Media yang digunakan menyelesaikan masalah dalam lambatnya pengumpulan hasil evaluasi	✓				

Komentar dan saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi,.....2025

Responden

(muhammad Faris)

ANGKET EFEKTIVITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II BERBASIS GAME EDUKASI DI MADRASAH TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG

Nama Peneliti : Sarlina

NIM : 2521116

Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang

Petunjuk : Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan uji efektivitas pada Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi Di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIFITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum menggunakan Game Edukasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek pencapaian tujuan pembelajaran**					
1.	Produk yang digunakan mampu mengukur pemahaman siswa secara tepat.					✓
2.	Dengan menggunakan produk ini siswa mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara mandiri				✓	
B.	**Aspek penyelesaian masalah pembelajaran**					
3.	Produk pembelajaran bahasa arab yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran				✓	
4.	Media yang digunakan menyelesaikan masalah dalam lambatnya pengumpulan hasil evaluasi					✓

B. Setelah menggunakan Game Edukasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek pencapaian tujuan pembelajaran**					
1.	Produk yang digunakan mampu mengukur pemahaman siswa secara efisien dan tepat sasaran.	✓				
2.	Dengan menggunakan produk ini siswa mampu mengukur pencapaian pembelajaran secara mandiri	✓				

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
B.	**Aspek penyelesaian masalah pembelajaran**					
3.	Produk pembelajaran bahasa arab yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran		✓			
4.	Media yang digunakan menyelesaikan masalah dalam lambatnya pengumpulan hasil evaluasi	✓				

Komentar dan saran :

Semoal Bermanfaat Dalam Belajar Bahasa Arab.

Bukittinggi,.....2025

Responden

(M. Azzam Saputra)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0334/Un.26.1/HK.00.5/03/2025

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djammil Djambek Bukittinggi an.**Sarlina, NIM 2521116** tanggal 17 Maret 2025 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 2 Berbasis Game Edukasi di MTI CanduangSarlina"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	**: Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd**
NIP	**: 197210052003121003**
Pangkat/Gol.Ruang	**: Penata Tk. I/III/d**
Jabatan	: Lektor
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Pendidikan
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 17 Maret 2025

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP.197706162003121003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0582/Un.26.1/PP.07/07/2025 Bukittinggi, 14 Juli 2025
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**SARLINA**
NIM	:	**2521116**
Semester	:	9
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Berbasis Game Edukasi di Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang"***
Lokasi Penelitian	:	Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang
Waktu	:	Juli 2025 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

DOKUMENTASI PENELITIAN











