

## **Pengembangan Media *Game Arabic Word Quiz* dalam Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang**

**Kartini<sup>1</sup>, Muhammad Ihsan<sup>2</sup>, Ibnu Hajar<sup>3</sup>**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

E-mail: [kartini@iainpalopo.ac.id](mailto:kartini@iainpalopo.ac.id), [muhammadihsan@iainpalopo.ac.id](mailto:muhammadihsan@iainpalopo.ac.id),  
[ibnuhajr1234@gmail.com](mailto:ibnuhajr1234@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini yaitu agar mengetahui rancangan pengembangan media *game Arabic word quiz* dalam pembelajaran kosakata (mufradat) siswa, dan agar dapat mengetahui apakah pengembangan media *game Arabic word quiz* dalam pembelajaran kosakata (mufradat) siswa kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini dirancang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahap. Namun penelitian ini hanya menggunakan tiga tahap yakni sampai pada tahap pengembangan agar peneliti lebih fokus dalam mengembangkan produk, juga menghemat waktu dan biaya. Hasil analisis data kevalidan pada media *game Arabic word quiz* diperoleh persentase skor sebesar 90,045% dan dinyatakan memenuhi kriteria valid melalui uji validitas. Adapun hasil analisis data kepraktisan media *game Arabic word quiz* diperoleh persentase skor sebesar 92,856% dan dinyatakan praktis melalui angket uji praktikalitas.

**Kata kunci:** Media *Game Arabic Word Quiz*, Mufradat

### **Pendahuluan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Kamis, 31 Agustus 2020 peneliti menemukan adanya kekurangan terhadap penguasaan mufradat siswa kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang yakni dari 14 siswa hanya beberapa yang mampu menjawab pertanyaan terkait mufradat pada materi sarana dan prasarana sekolah dari 14 siswa hanya 5 siswa yang mampu menjawab pertanyaan terkait mufradat sarana dan prasarana sekolah. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu buku cetak, sehingga siswa merasa jenuh dalam belajar.<sup>4</sup> Maka dari itu peneliti merasa perlu adanya pengembangan media dalam pembelajaran bahasa Arab terkhusus pada materi mufradat tentang sarana dan prasarana sekolah. Seiring

---

<sup>1</sup> Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

<sup>2</sup> Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

<sup>3</sup> Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

<sup>4</sup> Observasi pada Kelas VII Darul Istiqamah Cilallang pada 31 Agustus 2020

dengan perkembangan teknologi, Android bisa menjadi sebuah alternatif yang relatif praktis dan menurut hemat peneliti penggunaan media dengan menyajikan pembelajarannya dalam bentuk android cocok dengan kondisi anak milenial zaman sekarang mayoritas dari mereka lebih banyak berinteraksi dengan dunia game yang ada pada smartphone, sehingga mempengaruhi gaya belajar mereka dalam proses pembelajaran. Media ini berorientasi pada penciptaan kondisi pembelajaran yang praktis yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk menguasai mufrodad yang diberikan. Berkaitan dengan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “Pengembangan Media *Game Arabic Word Quiz* dalam Pembelajaran Kosakata (Mufrodad) Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang”.

Sejauh ini beberapa penelitian yang relevan dengan tema penelitian yang diangkat oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Noer Azizah dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*.<sup>5</sup> Relevansinya terletak pada metode penelitian yakni R&D (*Research and Development*) dan variabel bebas yang digunakan yaitu media yang berbasis *android*. Akan tetapi, penyajian medianya berbeda. Media yang disajikan hanya berbentuk aplikasi saja sedangkan penelitian ini penyajian medianya dalam bentuk aplikasi game. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat yakni pembelajaran bahasa Arab dalam aspek pembelajaran sharaf sedangkan penelitian ini terkhusus pada pembelajaran penguasaan mufrodad. Rifqi Fahrizal dengan judul *Pembuatan Aplikasi Kuis Terjemah Arab-Indonesia Berbasis Android Berdasarkan Buku Tadribat Terjemah Arab-Indonesia*.<sup>6</sup> Relevansinya terletak pada kesamaan variabel bebas yang digunakan yaitu media game berbasis android. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian, skripsi tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan

---

<sup>5</sup> Noer Azizah S.Pd.I, “*Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*”, (Skripsi: Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018).

<sup>6</sup> Rifqi Fahrizal, “*Pembuatan Aplikasi Kuis Terjemah Arab-Indonesia Berbasis Android Berdasarkan Buku Tadribat Terjemah Arab-Indonesia*”, (Skripsi: Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017).

Penelitian menggunakan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Moh Hirzi Muharriki dengan judul *Pengembangan Game Arabic Vocabularies berbasis Android untuk Siswa Kelas X MAN Gondanglegi Malang*.<sup>7</sup> Relevansinya terletak pada metode penelitian yakni R&D (*Research and Development*) dan media pembelajaran yang digunakan yakni *game Arabic vocabularies* berbasis android. Adapun perbedaannya terletak pada penyajian materi kosakata, dimana peneliti sebelumnya meneliti pada enam materi kosakata di kelas X MAN Gondanglegi Malang. Sedangkan peneliti sekarang, meneliti pada satu materi kosakata di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R & D (Research and Development)*. Penelitian pengembangan (*research and development/R&D*) adalah proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.<sup>8</sup> Rancangan Penelitian *R & D (Research and Development)* yang digunakan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas (1) Analisi data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Uji coba produk awal, (5) Penyempurnaan produk awal, (6) Uji coba produk yang telah di sempurnakan, (7) Penyempurnaan produk yang telah disempurnakan, (8) Pengujian produk yang telah disempurnakan, (9) Uji lapangan produk yang telah disempurnakan, (10) Dimensi, implementasi, dan institusionalisasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis data kevalidan dan analisis data kepraktisan.

Hasil Analisis data kevalidan diukur berdasarkan penilaian validator untuk menentukan tingkat keefektifan produk pengembangan media pembelajaran mufrodad

---

<sup>7</sup> Moh Muharris, "*Pengembangan Media Game Arabic Vocabularies berbasis Android Kelas X MA Gondanglegi Malang*", (Skripsi: Universitas Negeri Malang, 2017).

<sup>8</sup> Neni Hasnunidah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. 1 (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 59.

bahasa Arab yang berupa media *game Arabic words quiz* berbasis android sebelum diuji cobakan, dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = presentase yang dicari

$\sum X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan<sup>9</sup>

Selanjutnya adalah menentukan kategori validitas yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kriteria validitas**

Presentase	Kriteria	Keterangan
81-100	Sangat Tinggi	Tidak Revisi
61-80	Tinggi	Tidak Revisi
41-60	Cukup	Sebagian Revisi
21-40	Rendah	Revisi
0-20	Sangat Rendah	Revisi

Sedangkan analisis data kepraktisan diukur berdasarkan hasil penilaian siswa melalui angket respon siswa setelah produk pengembangan diuji cobakan, dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = presentase yang dicari

$\sum X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

<sup>9</sup> Suharsini Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*(Jakarta: Bina Aksara, 2003), 112.

100 = bilangan konstan

Selanjutnya hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *game Arabic word quiz* setelah diuji cobakan, kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Praktikalitas**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

### **Hasil dan Pembahasan**

Pengembangan media *game Arabic word quiz* mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yang telah dimodifikasi oleh peneliti menjadi 3 (tiga) tahapan yang terdiri dari analisis data, perencanaan, dan pengembangan. Tahap analisis data meliputi dua langkah pokok, yakni: Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat di MTs Darul Istiqamah Cilallang, analisis kurikulum bertujuan untuk menelaah kurikulum yang digunakan di MTs Darul Istiqamah Cilallang. Tahap perencanaan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang bentuk media *game Arabic word quiz* dengan memuat satu tema bahasan. Adapun rancangan desain media *game Arabic word quiz* memuat halaman depan, tampilan menu materi, tampilan menu profil, tampilan isi materi, bentuk materi, video, dan tampilan menu quiz. Tahap pengembangan, pada tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu penilaian oleh validator ahli dan uji coba produk pengembangan. Pada tahap penilaian oleh validator ahli, validator akan memvalidasi produk pengembangan yang akan dibuat oleh peneliti

pada lembar validasi sebelum produk pengembangan diuji cobakan di lapangan. Setelah validator ahli memberikan penilaian terhadap produk pengembangan dan dinyatakan valid, selanjutnya uji coba produk pengembangan yang dilakukan di lapangan. Pengujian produk pengembangan ini dilaksanakan di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang dengan jumlah siswa 5 (lima) sebagai sampel uji coba produk. Adapun produk yang diuji cobakan hanya pada bahasan المرافق والأدوية المدرسة. Pada akhir kegiatan uji coba, peneliti memberikan angket siswa. Maka diperoleh hasil mengenai kepraktisan media *game Arabic words quiz* yang dikembangkan oleh peneliti.

Kevalidan media *game Arabic word quiz* yang diberikan oleh validator ahli media dan materi bertujuan untuk memvalidasi produk pengembangan sebelum diuji cobakan. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli media dan materi dapat dilihat, sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi dari Tiga Validator**

Validator Media	88,89
Validator Materi	91,42
Validator Media dan Materi	89,825
<b>Jumlah</b>	<b>270,135</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>90.045%</b>

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

Keterangan:

X = Rata-rata (Mean)

$\sum x$  = Jumlah seluruh nilai

N = Banyaknya subjek

Sehingga, diperoleh:

$$X = \frac{270,135}{3}$$

$$X = 90,045\%$$

Berdasarkan hasil dari analisis data maka diperoleh nilai rata-rata dari tiga validator yakni 90,045%.

Kepraktisan media *game Arabic word quiz* diperoleh dari angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket respon siswa berisi daftar pernyataan untuk mengetahui pendapat siswa terkait media *game Arabic word quiz* yang dikembangkan. Adapun hasil angket respon siswa dapat dilihat, sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Angket Respon siswa**

No	Nama Siswa	Skor		Presentase	Kriteria Praktikalitas
		X	X <sub>1</sub>		
1	Ardiansyah	68	70	97,14	Sangat Praktis
2	Bashri	68	70	97,14	Sangat Praktis
3	Elvin	63	70	90	Sangat Praktis
4	Eril	63	70	90	Sangat Praktis
5	Fajar Asshiddiq	63	70	90	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>				<b>464,28</b>	
<b>Rata-rata</b>				<b>92,856%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

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

Keterangan:

X = Rata-rata (Mean)

$\sum x$  = Jumlah seluruh nilai

N = Banyaknya subjek (siswa)

Sehingga, diperoleh:

$$X = \frac{464,28}{5}$$

$$X = 92,856\%$$

Berdasarkan hasil dari analisis data maka diperoleh nilai rata-rata dari angket respon siswa yakni 92,856%.

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Rancangan media *game Arabic word quiz* dalam pembeajaran kosa kata bahasa Arab, mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahapan namun telah dimodifikasi menjadi 3 (tiga) tahapan, yaitu: (a) Analisis data dengan dua langkah pokok yang terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, (b) Perencanaan terdiri dari halaman depan, tampilan menu materi, tampilan menu profil, tampilan isi materi, bentuk materi, video, dan tampilan menu *quiz*, dan (c) Pengembangan dengan dua langkah pokok yang terdiri dari penilaian produk pengembangan oleh validator ahli dan uji coba produk pengembangan.

Kevalidan media *game Arabic word quiz* dalam pembelajaran kosa kata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang yang diperoleh dari validator dengan rata-rata total adalah 90,045% dalam kategori sangat tinggi dengan presentase 81-100.

Kepraktisan media *game Arabic word quiz* dalam pembelajaran kosakata (mufradat) di kelas VII MTs Darul Istiqamah Cilallang yang diperoleh dari angket respon siswa adalah 92,856% dalam kategori sangat praktis dengan presentase 81-100.

### **Daftar Pustaka**

- Noer Azizah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*. Skripsi: Yogyakarta, Universitas Sunan Kalijaga.
- Rifqi Fahrizal. (2017). *Pembuatan Aplikasi Kuis Tarjamah Arab-Indonesia Berbasis Android Berdasarkan Buku Tadribat Tarjamah Arab-Indonesia..* Skripsi: Jakarta, Universitas Syarif Hidayatullah.

- Moh Hirzi Muharriki. (2017). *Pengembangan Game Arabic Vocabularies berbasis Android untuk Siswa Kelas X MAN Gondanglegi Malang*. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Neni Hasnunidah. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet. 1, Yogyakarta: Media Akademi.
- Pratyaksa, I. G. T. (2020). Komik Online Sebagai Media Penyuluhan Agama Hindu Bagi Generasi Milenial. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi*, 3(2), 21–29.
- Kartini, K., Pamessangi, A. A., Pallawagau, B & .Wahibah, W. (2022). *منهج شعبة* .( *تدريس اللغة العربية بناء على الوساطة الدينية يف اجلامعات الإسلامية احلكومية بسوالويسي* , ٢٥ (١), ١٦-*Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* , ٣٤ .
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Pratyaksa, I. G. T. (2020). Komik Online Sebagai Media Penyuluhan Agama Hindu Bagi Generasi Milenial. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi*, 3(2), 21–29.
- Pamessangi, A. A. (2021). *Istirâtijjiyyah Ta’lim al-Lughah al-‘Arabiyyah ‘ala Asâsi Khasâ’is al-Ṭalabah*. *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(02), 138-154.
- Pamessangi, A. A. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 117-128. \
- Pamessangi, A. A. (2022). Developing Arabic Language Textbooks Based on Religious Moderation in Madrasah. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 147-156.

Rahmani, Naila. fauzia. Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII d. Yogyakarta. Skripsi: Universitas Yogyakarta, 2004.

Rahmani, Naila. fauzia. Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII d. Yogyakarta. Skripsi: Universitas Yogyakarta, 2004.

Suharsini Arikunto. (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.