

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUKASI *WORDWALL* DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
ARAB SISWA KELAS III MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI



Oleh:

Alfia Damayanti

18140104

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2022

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUKASI *WORDWALL* DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
ARAB SISWA KELAS III MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Oleh:

Alfia Damayanti

18140104

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
WORDWALL DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA
KELAS III MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

SKRIPSI

Oleh:

Alfia Damayanti

NIM 18140104

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
WORDWALL DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA
KELAS III MI ALMAARIF 02 SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Alfia Damayanti (18140104)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Mei 2022 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd
NIP. 198012112015031001

Sekretaris Sidang

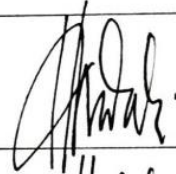
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

Pembimbing

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

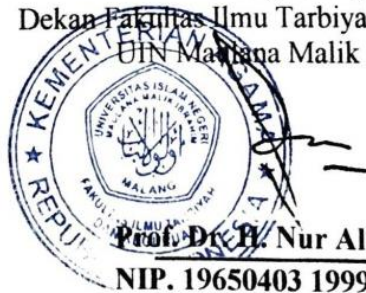
Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
BIN Mardiana Malik Ibrahim



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 1999803 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya ini didedikasikan kepada:

Kedua Orang Tua

Ayah Gatot Suwito dan Ibu Niswatin Chasanah yang telah menjadi motivator terhebat dalam perjalanan hidup, yang tak pernah berhenti mendoakan, menyayangi, serta mengingatkan penulis untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan semangat mengejar cita-cita.

Keluarga dan Saudara

Adik Abimanyu Febrian Ahmadi yang telah memberikan dukungan, semangat, dan waktunya untuk menyelesaikan karya tulis ini

Guru dan Dosen

Orang-orang yang dengan ikhlas dan sabar dalam menyampaikan ilmu serta membimbing sejak belia hingga dewasa sehingga dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini dengan baik. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan keikhlasan kalian.

Terima kasih kepada:

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

MOTTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ

Artinya:

“Barang siapa bertakwa kepada Allah niscaya dia akan mengadakan baginya jalan keluar. Dan memberi rezeki dari arah yang tiada disangka-sangkanya”.

(Q. S At-Talaq: 2-3)

Hidup yang tak diperjuangkan tak akan dimenangkan

(Sultan Sjahrir)

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 28 April 2022

Hal : Skripsi Alfia Damayanti
Lampiran : 4 (Empat Eksemplar)

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan skripsi, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah ini:

Nama : Alfia Damayanti
NIM : 18140104
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi
Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas
III MI Almaarif 02 Singosari

Maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi ini sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon maklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfia Damayanti
NIM : 18140104
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Jl. Babatan No. 11 Arjowinangun, Kedungkandang,
Malang
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game*
Edukasi *Wordwall* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa
Arab Siswa Kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 24 April 2022

Yang membuat pernyataan,



Alfia Damayanti
NIM. 18140104

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan terbesar dalam perjalanan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd), sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ini, ucapan terima kasih yang tak terhingga disampaikan kepada pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung, ucapan terima kasih dihaturkan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Rizki Amalia, M. Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar membimbing serta mengingatkan agar tiap semester mengalami peningkatan.
5. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang dibagikan kepada penulis.

7. Kepala MI Almaarif 02 Singosari Muhammad Ishom, S.Pd dan Ahmad Nur Syadzili, M. Pd selaku guru bahasa Arab kelas III yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
8. Galih Adji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli desain media, Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator materi dan Ahmad Nur Syadzili, M.Pd yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap produk media di penelitian pengembangan ini
9. Kedua orang tua, Bapak Gatot Suwito dan Ibu Niswatin Chasanah yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang dan ridhonya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu. Serta adik, Abimanyu Febrian Ahmadi yang telah membantu dan menemani selama proses penelitian.
10. Siswa-siswi kelas III MI Almaarif 02 Singosari yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu kelancaran penelitian ini dengan menjadi subjek penelitian serta belajar bersama penulis.
11. Keluarga besar Pondok Pesantren Nurul Ulum Malang, Abah KH. Fauzi Syifa', Umik Hj. Kholifatuz Zahroh dan Ning H. Musyafiah serta seluruh pengasuh yang tidak dapat disebutkan satu-satu terimakasih atas ilmu, nasehat, dan bimbingannya.
12. Seluruh Keluarga Besar PGMI UIN Maliki Malang angkatan khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2018 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan selama di bangku perkuliahan.
13. Sahabat-sahabat tercinta Alya Shinta Safira, Ismi Ata Nabila, Maulidia, Kumala Sari dan Nurul Faizah yang selalu memberikan saran, semangat, dan dorongan dalam proses penyelesaian penelitian ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya semoga berbagai bantuan yang diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT.
15. Terakhir namun tidak kalah pentingnya. Saya ingin berterima kasih kepada saya karena telah mempercayai diri saya sendiri. Saya ingin berterima kasih kepada saya untuk kerja keras ini. Saya ingin berterima kasih kepada saya

karena tidak memiliki hari libur. Saya ingin berterima kasih kepada saya karena tidak pernah menyerah untuk melewati semua ini.

Akhir kata, skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran untuk pengembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 24 April 2022

Penulis

Alfia Damayanti

NIM. 18140104

PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ن = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ی = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = '	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= aw
أي	= ay
أُ	= û

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pengembangan	8
C. Spesifikasi Produk	8
D. Asumsi Pengembangan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Pembatasan Masalah	11
G. Devinisi Operasional	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	15
c. Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran	17
d. Jenis Media Pembelajaran	18
2. Game Edukasi Wordwall	19
a. Pengertian Game Edukasi	21
b. Game Wordwall	21
3. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MI	24
a. Pengertian Kosakata	24
b. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab	25
c. Teknik-Teknik Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Desain Uji Coba Produk	34
1. Desain Uji Coba	34
2. Subjek Coba	35
3. Jenis Data	35
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36

5. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Hasil Pengembangan.....	42
B. Hasil Data Pengembangan.....	58
C. Hasil Data Uji Coba	66
BAB V PEMBAHASAN	71
A. Analisis Pengembangan Media.....	71
1. Analisis Desain Pengembangan Media	73
2. Analisis Hasil Validasi	75
a. Analisis Hasil Validasi Media.....	75
b. Analisis Hasil Validasi Materi	76
c. Analisis Hasil Validasi Pembelajaran	78
3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media.....	77
4. Analisis Tingkat Keefektifan Media	86
5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media	87
B. Kesimpulan.....	90
C. Saran Pemanfaatan.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Jumlah Kosakata yang dikuasai	27
Tabel 2.2 KI dan KD Bahasa Arab Kelas III Materi Al-Hadiiqoh.....	28
Tabel 3.1 Skema <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	37
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk.....	39
Tabel 3.3 Kriteria Kemenarikan Produk	40
Tabel 3.4 Kategori Skor <i>N-Gain</i>	41
Tabel 4.1 Kosakata Bahasa Arab Materi Al-Hadiiqoh.....	45
Tabel 4.2 Revisi Sesuai Arahan Ahli Desain Media	56
Tabel 4.3 Revisi Sesuai Arahan Ahli Materi.....	57
Tabel 4.4 Revisi Sesuai Arahan Ahli Pembelajaran.....	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	59
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain Media	61
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Materi	63
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	64
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	66
Tabel 4.11 Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk.....	66
Tabel 4.12 Data Hasil Uji Coba <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Platform Wordwall</i>	20
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	31
Gambar 3.2 Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	34
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Sampul.....	48
Gambar 4.2 Tampilan Menu Tujuan dan Profil Pengembang.....	49
Gambar 4.3 Tampilan Menu Media.....	49
Gambar 4.4 Petunjuk Sebelum Game	50
Gambar 4.5 Tampilan <i>Game Flash Card</i>	51
Gambar 4.6 Tampilan <i>Game Mencari Kecocokan</i>	52
Gambar 4.7 Tampilan <i>Game Matching Pairs</i>	53
Gambar 4.8 Tampilan <i>Game Pesawat Terbang</i>	53
Gambar 4.9 Tampilan Video Pengantar.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Pernyataan Melakukan Penelitian
Lampiran III	: Surat Validator Ahli Media
Lampiran IV	: Surat Validator Ahli Materi
Lampiran V	: Hasil Validasi Ahli Media
Lampiran VI	: Hasil Validasi Ahli Materi
Lampiran VII	: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran VIII	: Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>
Lampiran IX	: Hasil Angket Kemenarikan Media
Lampiran X	: Hasil Wawancara Implementasi Media
Lampiran XI	: Poster untuk link media
Lampiran XII	: Tautan Media Pembelajaran Tabako
Lampiran XIII	: Dokumentasi

ABSTRAK

Damayanti, Alfia. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Penguasaan kosakata merupakan modal awal dalam pembelajaran bahasa karena kosakata memegang peranan penting untuk menunjang keberhasilan kemampuan berbahasa. Pada pembelajaran bahasa Arab kelas III kurikulum 2013 idealnya siswa dapat memahami unsur kebahasaan berupa bunyi, kata, dan makna dari teks sangat sederhana dalam suatu tema. Berdasarkan pengamatan penyampaian materi tanpa menggunakan media akan menurunkan semangat siswa ketika KBM terlebih berdampak terhadap hasil belajar siswa. Sebagai cara agar motivasi siswa meningkat dan memudahkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab, peneliti mengembangkan sebuah media yang atraktif.

Penelitian dan pengembangan media ini bertujuan untuk, (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media, (2) menjelaskan tingkat kemenarikan media, (3) menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* yang beracuan pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Sampel penelitian ini adalah 29. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test-post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* ini dikemas kedalam *website* dan terdiri dari petunjuk sebelum bermain game, video pengantar, poster kosakata, dan beberapa game yaitu *flash card*, *matching pairs*, mencocokkan kartu, dan pesawat terbang yang telah divalidasi oleh 3 validator dengan diperoleh nilai dari ahli desain media sebesar 98, ahli materi 90, dan ahli pembelajaran 92. (2) Hasil respon siswa terhadap kemenarikan produk memperoleh nilai sebesar 95. (3) Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menyatakan bahwa adanya peningkatan rata-rata setelah media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* diujicobakan dari 64 menjadi 89 yang memperoleh skor N-Gain 0,7 dengan kategori sedang.

Kata kunci : *Pengembangan media, Game Edukasi Wordwall, Kosakata Bahasa Arab*

ABSTRACT

Damayanti, Alfia. 2022. *Development of Wordwall Educational Game-Based Learning Media in Arabic Vocabulary Mastery for Class III Students of MI Almaarif 02 Singosari*. Thesis, Department of Education for Primary School Teachers, Faculty of Tarbiyah and Teacher Learning, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Supervisor: Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Mastery of vocabulary is the initial capital in language learning because vocabulary plays an important role in supporting the success of language skills. In learning Arabic class III curriculum 2013 ideally students can understand linguistic elements in the form of sounds, words, and the meaning of very simple texts in a theme. Based on observations of material delivery without using the media, it will reduce students' enthusiasm when teaching and learning has an impact on student learning outcomes. As a way to increase student motivation and make it easier for students to master Arabic vocabulary, researchers developed an attractive media

This media research and development aims to, (1) describe the procedure for media development, (2) explain the level of attractiveness of the media, (3) explain the effectiveness of the wordwall educational game-based learning media in Arabic vocabulary mastery for third grade students of MI Almaarif 02 Singosari.

This research belongs to the type of *Research and Development* with a modified ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) which was adapted from Robert Maribe Branch. The sample of this study was 29. Data collection techniques in this study used questionnaires, tests, interviews, observations, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The research design used was one group pre-test-post-test.

The results of the study show that: (1) This wordwall educational game-based learning media is packaged into the website and consists of instructions before playing the game, introductory videos, vocabulary posters, and several games, namely flash cards, matching pairs, matching cards, and airplanes that have been prepared. validated by 3 validators with a score of 98 media design experts, 90 material experts, and 92 learning experts. (2) The results of student responses to the attractiveness of the product obtained a score of 95. (3) While the results of the pre-test and post-test scores stated that there was the average increase after the wordwall educational game-based learning media was piloted from 64 to 89 which obtained an N-gain score of 0.7 in medium category.

Keywords: Media development, Wordwall Educational Game, Arabic Vocabulary

ملخص البحث

دامايانتي ، ألفيا. 2022. تطوير وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية ووردوال في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية المعاريف 02 سينغوساري . أطروحة ، مدرسة ابتدائية برنامج دراسة إعداد المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية. المشرفة: الدكتور إنداه أمنة الزهرية الماجستير

إتقان المفردات هو رأس المال الأولي في تعلم اللغة لأن المفردات تلعب دورًا مهمًا في دعم نجاح المهارات اللغوية. في منهج تعلم اللغة العربية للصف الثالث 2013 ، يمكن للطلاب بشكل مثالي فهم العناصر اللغوية في شكل أصوات وكلمات ومعاني من نصوص بسيطة جدًا حول موضوع ما. استنادًا إلى التعليقات على تسليم المواد دون استخدام الوسائط ، سيقبل ذلك من حماس الطلاب للتعلم عندما يكون للتدريس والتعلم تأثير على نتائج تعلم الطلاب. كوسيلة لزيادة تحفيز الطلاب وتسهيل إتقان المفردات العربية على الطلاب ، طور الباحثون وسائط مثيرة للاهتمام.

الغرض من هذا البحث والتطوير الإعلامي إلى: (1) وصف إجراءات تطوير الوسائط ، (2) شرح مستوى جاذبية وسائط الإعلام ، (3) شرح فعالية وسائط التعلم التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية ووردوال في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية المعاريف 02 سينغوساري.

ينتمي هذا البحث إلى نوع بحث البحث والتطوير الذي يشير إلى نموذج تطوير ADDIE (التحليل ، التصميم ، التطوير ، التنفيذ ، التقييم) الذي تم اقتباسه من فرع روبرت ماريب. كانت عينة هذه الدراسة 29. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات والمقابلات والملاحظات والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي. كان تصميم البحث المستخدم عبارة عن مجموعة واحدة قبل الاختبار والاختبار اللاحق.

تظهر نتائج الدراسة ما يلي: (1) يتم حزم وسائط التعلم التعليمية القائمة على اللعبة في ووردوال في موقع الويب وتتكون من إرشادات قبل ممارسة اللعبة ، ومقاطع فيديو تمهيدية ، وملصقات المفردات ، والعديد من الألعاب ، وهي بطاقات الفلاش ، والأزواج المتطابقة ، مطابقة البطاقات والطائرات التي تم إعدادها. تم التحقق من صحتها من قبل 3 مدققين بدرجة 98 خبير تصميم وسائط و 90 خبير مواد و 92 خبير تعلم (2) حصلت نتائج ردود الطلاب على جاذبية المنتج على درجة 95 (3) في حين أن نتائج الاختبارين القبلي والبعدي أشارت إلى وجود زيادة متوسطة بعد تجربة وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية للحائط الوافي من 64 إلى 89 والتي أظهرت قيمة المتوسطة إين كائن .

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسائط ، لعبة ووردوال التعليمية ، المفردات العربية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab adalah salah satu pembelajaran dalam rumpun pendidikan agama Islam. Bahasa Arab sendiri adalah bahasa agama yang berkedudukan sebagai hal utama dalam kehidupan manusia karena Al-Qur'an diturunkan dengan berbahasa Arab (Taufiq, 2011). Pada tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyah bahasa Arab termasuk pelajaran yang harus diujikan oleh siswa karena menjadi muatan pendidikan Islam pada kurikulum yang berlaku. Sehingga mengharuskan siswa untuk mengerti kosakata bahasa asing. Begitu juga dengan adanya pelajaran tersebut selanjutnya siswa diharapkan mampu memahami dan menelaah ilmu-ilmu agama Islam yang sebagian besar menggunakan bahasa Arab dengan tujuan dapat mengantarkan mereka menjadi insan yang berakhlakul karimah (Piqri, 2021).

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah bukan lagi menjadi hal baru dalam bidang pendidikan di Indonesia. Akan tetapi kebanyakan siswa merasa bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang rumit, sehingga mereka sukar untuk memahami mufradat yang diajarkan dalam bahasa Arab karena penuturannya belum terbiasa. Carter mengemukakan bahwa "Kosakata atau perbendaharaan kata adalah kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis" (Rambe, 2017). Maka dari itu seseorang akan

mengalami kesulitan dalam menguasai suatu bahasa jika belum dapat menguasai sejumlah kosakata baik banyak maupun sedikit. Begitu juga dengan siswa dinilai sanggup menguasai kosakata (mufrodad) sekiranya telah mendapatkan jumlah indikator yang ada. Adapun indikator yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran kosa kata ialah siswa dapat menyebutkan mufrodad beserta artinya dan dapat menggunakannya dalam bentuk kalimat (Mustofa, 2011).

Melalui wawancara yang telah dilakukan kepada guru bidang studi bahasa Arab di MI Almaarif 02 Singosari bahwa pembelajaran bahasa Arab sejauh ini masih dilaksanakan melalui membacakan kosakata yang ditirukan oleh siswa, membaca berulang-ulang, dan memberi latihan soal. Guru membenarkan jika saat pembelajaran bahasa Arab, media yang digunakanpun hanya buku LKS bahasa Arab dan peralatan lain yang seadanya. Sehingga pembelajaran yang dihasilkanpun juga masih belum maksimal karena hasil belajar siswa belum mencapai KKM dengan presentase 78% siswa belum mencapai KKM.

Hal tersebut ditegaskan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di MI Almaarif 02 Singosari proses pembelajaran disana masih sepenuhnya dikuasai oleh pengajar dan siswa belum terlibat dalam kegiatan pembelajaran. kesulitan pada siswa karena bermula dari kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran sehingga menyebabkan kurang tersampainya materi yang diajarkan. Terlihat kemampuan siswa ketika ditanyai oleh guru terkait makna dari kosakata masih kesulitan dalam

menjawabnya. Dikarenakan saat kegiatan belajar mengajar bahasa Arab selama ini berpangkal pada guru dan cara penyampaian materi guru masih monoton seperti ceramah, dikte dll, sehingga pembelajaran terlihat kurang menarik dan tidak maksimal. Kemudian pelaksanaan pembelajaran juga belum menerapkan media untuk menunjang pemahaman siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu wahana dalam memajukan kegiatan belajar mengajar dan mengatasi berbagai macam masalah dengan menghadirkan solusi yang menarik dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Lazimnya penerapan media dapat menunjang berbagai kebutuhan pembelajaran diantaranya menjadikan belajar lebih menyenangkan, mengingat pengetahuan lebih lama maupun melengkapi rangsangan yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa karena bisa memperjelas penyajian materi dengan meminimalisir pembelajaran yang hanya berisi perkataan lisan maupun tertulis (Pakpahan et al., 2020).

Menurut guru bidang studi bahasa Arab kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari dibutuhkan adanya media pembelajaran untuk merangsang daya pikir maupun daya ingat siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut diungkapkan sebagai berikut:

“Bahasa Arab yang terpenting adalah mengemas pembelajaran semenarik mungkin agar siswa termotivasi dalam belajar. Apalagi masih seusia anak-anak MI yang dunianya masih menyukai permainan. Serta yang paling utama pelajaran bahasa Arab itu membutuhkan pembiasaan

karena bahasa tersebut bukan bahasa yang dipakai dalam percakapan sehari-hari. Ketika pengajar penyampaian materi dengan cara yang menyenangkan tentu akan menumbuhkan minat siswa dalam suatu pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media. Jadi ketika siswa disampaikan materi dengan menampilkan media yang menarik, materi tersebut akan lebih tinggi diserap dan mudah ditangkap oleh siswa. Pada pembelajaran bahasa Arab tingkat dasar media yang bagus dalam pembelajaran bahasa Arab adalah memfokuskan pada pemahaman mufrodat”.

Pada tingkat sekolah dasar proses belajar mengajar sangat membutuhkan media pembelajaran yang bisa membangkitkan kemauan siswa untuk belajar karena pada usia yang masih tergolong anak-anak mereka sangat antusias dengan suasana belajar sambil bermain. Maka dari itu perlunya guru untuk memfasilitasi pembelajaran yang terdapat unsur bermain (Zuryanty et al., 2020). Karena dengan bermain siswa berada pada situasi yang senang dan tidak menjenuhkan. Sebagaimana yang dikatakan (Mujib, 2011) jika melalui bermain siswa berpeluang untuk bereksplorasi dan belajar dengan menyenangkan. Hal tersebut memberikan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu pada penguasaan kosakata yang penyampaiaannya dilakukan dengan permainan akan memberikan kesan positif dalam proses belajar, yaitu menghilangkan kejenuhan dalam belajar, memberikan keterlibatan penuh kepada siswa, dan dengan ketidaksadaran dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dewasa ini media pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan berkembangnya teknologi salah satunya yaitu game yang mengusung tema edukasi. Maksud dari game edukasi adalah permainan atau game yang diterapkan untuk kepentingan pendidikan (Adisantoso et al., 2021). *Game* edukasi dilengkapi dengan fitur permainan yang menarik sehingga dianggap dapat mengembangkan pemahaman siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dengan cepat sehingga membuat anak merasa senang belajar. Tujuan dari diterapkannya game edukasi adalah untuk membantu pembelajaran seperti belajar menghitung, belajar mengenal warna, huruf, angka, dan bahkan sampai belajar bahasa asing.

Dari segi pemanfaatannya *game* edukasi memberikan peran besar dalam menumbuhkan minat belajar pada siswa karena selain menyenangkan game edukasi memiliki pola yang mengharuskan pemain untuk terus belajar dari tantangan yang ada dalam game agar tidak mengulangi kegagalan ketika memainkannya (Adisantoso et al., 2021). Begitu banyak game edukasi yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran salah satunya yaitu aplikasi *wordwall*. Aplikasi berbasis *website* tersebut adalah media yang dapat dikembangkan menjadi game pembelajaran yang menyenangkan dan variatif. Dengan *wordwall* berbagai macam model games dapat membuat siswa tertantang dan antusias dalam belajar (Suratno et al., 2021).

Hal tersebut sebelumnya pernah dibuktikan oleh penelitian terdahulu dan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah

diterapkannya media dalam pembelajaran menumbuhkan perubahan tingkah laku belajar siswa diantaranya:

1. Tesis Reza Afridha Zahra, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Kartu Damira Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif Gendingan Tulungagung”. Penelitian pengembangan pada tahun 2020 ini menunjukkan peningkatan mufradat siswa dengan nilai rata-rata dari 54 menjadi 70, keterlibatan siswa dalam menggunakan media 86%, dan ketertarikan dalam belajar 71% (Zahra, 2020).
2. Tesis Zhul Fahmy Hasani, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “Domira” untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pematang Siantar”. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2017 ini menghasilkan media dengan tingkat kelayakan 4,57 dengan kategori sangat baik dan pada aspek penggunaan dengan rata-rata skor 4.08 yang berkategori baik. Hasil pengembangan media yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata tersebut secara keseluruhan dapat meningkatkan motivasi siswa dan gairah belajar bagi siswa (Hasani, 2017).
3. Jurnal Ditania Oktariyanti dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 ini menginterpretasikan media tersebut dengan kategori cukup tinggi dari hasil validasi. Sedangkan untuk uji coba

media pembelajaran ini berkategori valid dan praktis untuk digunakan (Oktariyanti, et al., 2021)

Berangkat dari problematika yang telah dibahas diatas bahwa penggunaan media pembelajaran di MI Almaarif 02 Singosari terutama pada mata pelajaran bahasa Arab masih jarang dilakukan dengan hanya menggunakan media seadanya. Sehingga keadaan yang terjadi berpengaruh terhadap pembelajaran bahasa Arab karena siswa akan kehilangan minat dan merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan. Sebagai seorang guru harusnya dapat mengatasi berbagai masalah yang terjadi selama pembelajaran, mampu mengurangi hambatan yang ada dalam kelas, memotivasi peserta didik serta memanfaatkan media yang dapat mengembangkan daya pikir siswa lebih imajinatif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi *wordwall* yang mengusung tema *game* edukasi dan dirancang secara menarik dengan dilengkapi gambar untuk mempermudah pemahaman dan daya ingat siswa lebih lama. Media berbasis *website* ini juga menerapkan *game* edukasi yang menyenangkan dengan berisi materi bahasa Arab kelas III Kurikulum 2013. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas beserta penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan setelah digunakannya media pembelajaran, maka peneliti merasa bahwa perlunya melakukan

penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab kelas III MI Almaarif 02 Singosari”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Dengan adanya permasalahan yang telah disebutkan diatas, sehingga didapat tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang valid pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas III MI Almaarif 02 Singosari.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari.
3. Mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas III MI Almaarif 02 Singosari.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dan diharapkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang didasarkan pada mata pelajaran bahasa Arab kelas III MI kurikulum 2013
2. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *platform wordwall.net* yang kemudian diletakkan pada *website* dengan mencakup tombol-tombol dan petunjuk terkait penggunaannya.
3. Media ini disertai dengan video pengantar terkait pembelajaran kosakata sebelum memainkan *game* yang telah disajikan
4. Nama dari produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* adalah “tabako” yang terdiri dari beberapa tombol pilihan menu yaitu tujuan pembelajaran, profil pengembang, petunjuk penggunaan, materi, poster, dan beberapa game menebak kosakata
5. Cakupan yang ada pada media ini berisikan pembelajaran untuk penguasaan kosakata bahasa Arab pada salah satu bab materi *al-hadiiqoh*

D. Asumsi Penelitian

1. Guru bidang studi bahasa Arab belum menerapkan media ketika pembelajaran sehingga melalui media berbasis *game* edukasi *wordwall* dan melalui bimbingan dari guru, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.
2. Meminimalisir tingkat kebosanan siswa pada proses pembelajaran bahasa Arab. Dimana dalam media pembelajaran berbasis *game*

edukasi *wordwall* ini penyampaian materi dilakukan melalui game edukasi yang menantang siswa karena memiliki tampilan yang menarik dan variatif.

3. Mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengingat kosa kata bahasa Arab karena media menyajikan kosakata pada beberapa permainan yang bermacam-macam yang disertai gambar dan *mufradat* sehingga dapat lebih mudah diingat siswa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* merupakan upaya untuk membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab pada kelas III yang diharapkan memberi kepentingan karena memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dari Segi Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meneruskan sumbangsih wawasan terkait kemajuan dalam pemanfaatan maupun pengembangan pembelajaran yang efektif dan menarik dengan media berbasis teknologi berupa game edukasi.

2. Dari Segi Praktis

- a. Bagi Pendidik

Pengembangan media ini bisa digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kinerja guru dengan memberikan inovasi baru dan menyusun media pembelajaran yang dapat mempermudah

siswa dalam memahami mempelajari kosakata bahasa Arab dengan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis aplikasi *website wordwall* dilengkapi dengan video pembelajaran *game* edukasi, gambar yang berkaitan dengan makna dari setiap kosa kata bahasa Arab serta dikemas dalam *website*. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan daya ingat maupun minat belajar siswa dalam pemahaman maupun hafalan siswa terhadap kosakata bahasa Arab

c. Bagi Peneliti

Peneliti dan pengembang media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dikembangkan pada *website* dan aplikasi *wordwall* ini dapat memperkaya pengetahuan peneliti dalam hal penelitian. Sehingga dalam penelitian ini secara tidak langsung adalah menambah pengalaman belajar yang dapat mengembangkan keterampilan peneliti selama proses pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi

F. Pembatasan Masalah

Setiap penelitian diperlukan adanya pembatasan masalah agar menghindari adanya pelebaran masalah maupun perbedaan penafsiran sehingga pembahasan lebih terarah. Penelitian ini dibatasi pada pelajaran bahasa Arab yaitu penguasaan *mufradat* pada siswa kelas III dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*. Sedangkan, pokok bahasan atau materi pelajaran yang akan difokuskan mengenai penguasaan kosa kata bahasa Arab pada materi *al-hadiqoh*.

G. Devinisi Operasional

Berikut adalah definisi istilah yang terdapat pada penelitian ini yang dipaparkan untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul penelitian:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall*

Media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat menyampaikan pesan. Maka dalam pendidikan media terdaya menjadi perangsang pikiran dan pembangun antusias pada diri siswa untuk terus belajar. *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dan dapat dikembangkan pada pembelajaran tertentu dalam membimbing siswa melatih kemampuan serta menarik minat siswa untuk memainkannya. Penggunaan game edukasi bertujuan agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang didalamnya memuat permainan sehingga siswa akan merasa senang ketika belajar.

Wordwall adalah aplikasi *web* yang dipergunakan untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Keuntungannya adalah murid akan mendapatkan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan penuh tantangan. Selain itu memudahkan murid untuk dapat memahami

pelajaran, karena dilengkapi template menarik sesuai dengan yang dibutuhkan oleh murid. *Wordwall* ini nantinya berupa link yang diletakkan pada website untuk dilengkapi petunjuk penggunaan dan sebelum memainkannya terdapat pengantar berupa video dan poster kosakata yang ditautkan juga pada website.

2. Penguasaan kosakata bahasa Arab kelas III

Pada setiap pembelajaran bahasa maka hal terpenting adalah memahami kosakata. Penguasaan adalah suatu pemahaman atau keterampilan terhadap suatu bidang ilmu atau bahasa. Mengenai standar pembelajaran mufradat untuk murid kelas 1-3 MI diharapkan dapat menguasai 8-9 kosakata pada setiap bab. Salah satu materi kosakata yang disajikan di kelas III ialah mufradat dengan tema “al-hadiqoh”. Maka Indikator penguasaan kosakata bahasa Arab yaitu siswa dapat mengulang kembali mufradat yang didengar, siswa dapat menyebutkan mufradat yang diajarkan dan siswa dapat mengetahui makna dari mufradat yang diajarkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media merupakan perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Sebagaimana Anitah (2008) mengemukakan bahwa media adalah perantara penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Dalam bahasa Arab istilah media disebut juga dengan kata ‘wasaila’ yang memiliki arti penyalur pesan yang disampaikan pengirim kepada penerima pesan (Arif & Makalalang, 2020).

Sudut pandang media dalam pendidikan berfungsi sebagai sarana pengutaraan informasi dari guru kepada siswa dalam upaya meneruskan suatu pengetahuan beserta pemahaman pada berbagai materi yang diajarkan. Selain untuk menyalurkan pengetahuan media juga dapat menjadikan pembelajaran semakin efektif dan menghasilkan pembelajaran yang baik karena dalam penyampaiannya dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan maupun kemauan siswa (Suryani et al., 2018). Perihal tersebut sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl: 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan pengajaran yang baik. Sesungguhnya tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Dengan penyajian ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran yang bagus, hingga mewujudkan buah pengetahuan pada hasil belajar yang diharapkan. Maka diantara terciptanya pembelajaran yang baik adalah menggunakan media sebagai penghubung materi pelajaran kepada siswa dengan maksud menghasilkan pembelajaran yang baik.

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a) Tujuan Media Pembelajaran

Mengenai maksud penerapan media dalam proses pembelajaran ialah untuk mempermudah berjalannya sistem belajar mengajar di kelas, dapat menambah konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan penyampaian materi agar tercapainya tujuan yang diinginkan (Suryani et al., 2018)

b) Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi guru, dan siswa diantaranya sebagai berikut: (Suryani et al., 2018)

1. Bagi guru

- Membangun motivasi siswa dan menarik perhatian untuk belajar
- Memiliki urutan pengajaran yang sistematis, berpedoman, dan terarah.
- Membantu ketelitian dan kecermatan selama menyajikan materi pelajaran
- Mewujudkan iklim belajar tanpa tekanan dan berlangsung menggembirakan
- Dapat menyumbang kedayagunaan waktu dengan menerangkan materi secara sistematis dan mudah dipahami.

2. Bagi siswa

- Membangkitkan keingintahuan saat pembelajaran
- Mempermudah siswa dalam mengerti sajian materi yang diterapkan berbantu media secara sistematis
- Menciptakan iklim pembelajaran yang tidak membosankan dan akhirnya pembelajaran dapat lebih terfokuskan
- Dapat memotivasi siswa untuk belajar di kelas maupun mandiri

3. Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Miarso (2004) sebagai pakar teknologi menjelaskan beberapa prinsip sebagai berikut: (Suryani et al., 2018)

- 1) Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tidak ada media yang terbaik. Setiap media mempunyai kekurangan dan kelebihan.
- 2) Pada penerapannya media yang digunakan sebaiknya senantiasa melibatkan partisipasi aktif siswa
- 3) Media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan karakteristik materi yang disajikan dengan kesesuaian ciri media yang akan digunakan
- 4) Sebelum menerapkan media harus dilakukan persiapan yang baik
- 5) Selain media yang perlu dipersiapkan adalah mengarahkan siswa agar mereka dapat lebih memperhatikan pada bagian yang penting ketika penyajian dengan media.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Tiap-tiap media menyangkut kelebihan dan kekurangan tersendiri, maka dari itu hal yang seharusnya guru perhatikan adalah dapat meminimalisir kekurangan

dalam penggunaan media dan menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Abdul ‘Alim Ibrahim berpendapat tentang beberapa media dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya 1) benda-benda asli seperti: jam, bunga, buah, baju dan sebagainya. 2) contoh dalam bentuk patung/permainan, seperti: rumah, mobil dan sebagainya. 3) gambar-gambar, 4) peta, 5) papan tulis, 6) kartu-kartu, 7) kaset dan *tape recorder*. Dengan demikian berikut adalah jenis media yang dimanfaatkan pada pembelajaran bahasa Arab: (Arif & Makalalang, 2020)

1. Media audio

Media audio merupakan sesuatu yang bisa digunakan sebagai menunjang pembelajaran bahasa dengan memberikan pengetahuan melewati indra pendengaran. Seperti radio, tape reoder, dan lain-lain

2. Media visual

Media visual adalah sesuatu yang bisa digunakan sebagai menunjang pembelajaran bahasa dengan memberikan pengetahuan yang tersampaikan melewati indra pengelihatan. Seperti benda sli, benda tiruan, gambar, kartu pengingat (*flash card*), buku teks, computer, LCD dan lain sebagainya

3. Media audio-visual

Al-washa'il al-sam'iyyah al-bashariyah merupakan sesuatu yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa dengan memberikan pengetahuan melewati indra pengelihatian dan pendengaran. Contohnya televisi, video, Proyektor, LCD, dan lain-lain.

B. Game Edukasi Wordwall

1. Pengertian Game Edukasi

Dikatakan *game* edukasi apabila *game* tersebut dapat menyalurkan atau memberikan informasi maupun materi pembelajaran (Jasson, 2009). *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dan dapat dikembangkan pada pembelajaran tertentu dalam membimbing siswa melatih kemampuan serta menarik minat siswa untuk memainkannya. Penggunaan game edukasi bertujuan agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang didalamnya memuat permainan sehingga siswa akan merasa senang ketika belajar.

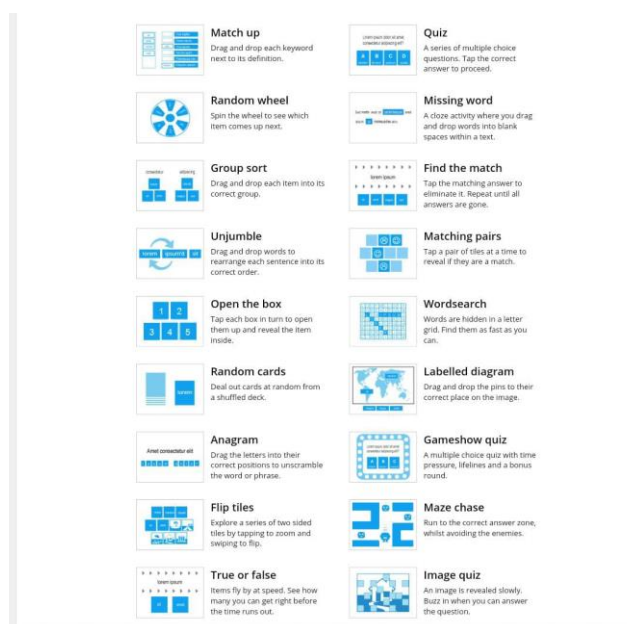
2. Aplikasi Web Wordwall

a. Pengertian

Wordwall merupakan aplikasi web yang dipergunakan untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran di kelas. Keuntungannya adalah murid akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan. Selain itu memudahkan murid untuk dapat memahami pelajaran, karena dilengkapi *template* menarik sesuai dengan yang dibutuhkan oleh murid (Wardah Insiring Teacher, 2020).

Untuk membuat *game* maupun konten dengan menggunakan *wordwall* ini guru dapat log-in terlebih dahulu pada *wordwall.net*. Selanjutnya guru dapat memilih *template* yang disediakan untuk membuat materi pembelajaran yang dijadikan konten dalam *template* tersebut (Hermawan, 2021)



Gambar 2.1 Platform Wordwall

Adapun aplikasi berbasis *website* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu akses mudah

dijangkau, fitur lebih bervariasi, hasil tugas siswa terkirim ke guru secara otomatis. Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat, untuk dapat menggunakan fitur yang lengkap harus berlangganan terlebih dahulu (berbayar).

b. Macam-macam *game wordwall*

Wordwall.net menyediakan 18 *templete* sebagai pilihan yang akan digunakan. Pemilihan *template* tersebut dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta karakteristik siswa. Diantara *game* yang ditawarkan sebagai pilihan media pembelajaran adalah *flashcard*, *find the match*, dan *flip tiles*.

1) *Flash Card*

Flash card adalah kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang memudahkan siswa mengingat juga mengarahkan siswa terkait hal yang berkenaan dengan gambar dan sering dipakai untuk melatih siswa dalam memperkaya kosakata (Arsyad, 2011). *Flash card* merupakan media visual yang digunakan pada anak-anak sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan setiap objek benda, huruf, simbol dengan mudah (Christina, 2019).

Mengenai media ini mempunyai sejumlah kelebihan diantaranya praktis karena dalam pembuatannya sendiri tidak memerlukan keahlian, sajian pesan-pesan pendek yang termuat didalamnya gampang diingat karena mudah dimengerti siswa untuk mengenali suatu konsep dan dalam penggunaannya media ini termasuk menyenangkan karena diterapkan melalui permainan (Saifullah, 2021).

Ketika pembelajaran pemakaian media *flash card* menurut (Riyana & Susilana, 2009) yang pertama kartu-kartu yang telah dirangkap diperlihatkan menghadap siswa dengan dipegang oleh guru setinggi dada, setelah itu kartu tersebut dicabut satu persatu bila guru selesai menjelaskan, kemudian *flash card* tersebut diberikan kepada siswa agar siswa bisa mengamati kartu satu persatu.

2) *Find The Match*

Game yang ditawarkan pada aplikasi wordwall diantaranya *find the match* (menemukan kecocokan). Game ini menerapkan aturan agar siswa mencocokkan gambar yang muncul dengan deretan kartu yang ada untuk dicari kecocokannya. Sehingga mengharuskan siswa untuk menjawab dengan benar agar tidak kehilangan kesempatan.

3) *Matching Pairs*

Diantara game yang ada pada aplikasi wordwall adalah *matching pairs* (pasangan yang cocok). *Matching pairs* adalah permainan yang meminta siswa untuk mencocokkan gambar pada kartu A dengan kata yang benar yang ada pada kartu B dalam kartu yang berbeda (Handayani, 2017). Media yang dikembangkan berbasis *game* edukasi *wordwall* ini menuangkan materi kosakata bahasa Arab dengan cara mencocokkan kartu yang berisi gambar dengan kartu yang berisi mufradat yang sesuai dengan maknanya.

4) *Airplane*

Airplane yang dalam bahasa Indonesia pesawat terbang adalah game dengan cara bermain mengarahkan pesawat terbang pada jawaban yang benar dari pertanyaan yang muncul sebelum pesawat melaju. *Game* ini mengharuskan siswa untuk tidak menabrak atau mengarahkan pesawat pada awan yang bukan mengandung jawaban dari pertanyaan. Ketika siswa mengarahkan pada awan yang salah, maka otomatis pesawat akan perlahan menunjukkan kerusakan. Pada penelitian ini game pesawat terbang berisi permainan menebak gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa Arab (*mufradat*).

Nama dari media yang dikembangkan berisi *game* edukasi *wordwall* ini adalah media tabako. Pemberian nama untuk media tersebut diambil dari frasa “tebak-tebak kosakata” yang merupakan cara bermain *game* edukasi tersebut. Pemilihan cara bermain *game* tersebut juga didasarkan dari salah satu teknik dari pembelajaran *mufradat* yaitu dengan menebak kosakata. Beberapa *game* yang disajikan memiliki cara bermain yang sama yaitu menebak kosakata yang sesuai dengan gambar. Adapun sebagaimana yang telah disebutkan diatas bahwa pada media ini terdapat bermacam-macam *game* seperti *flash card*, *matching pairs*, mencari kecocokan dan *airplain* serta sebelum bermain siswa dapat menyimak video penganar dan poster kosakata. Sehingga diharapkan siswa dapat berlatih untuk mempelajari sekaligus mengingat kosakata bahasa Arab dengan menyenangkan melalui media berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako”.

C. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MI

1. Pengertian Kosakata Bahasa Arab

Kosakata adalah dasar yang dibutuhkan dalam mengenal maupun mempelajari bahasa. Menurut Homby yang dinukil oleh Aziz Fachrurrozi dengan penjelasannya yaitu: 1) kosakata merupakan daftar kata yang disertai defnisi-definisi atau terjemahannya; 2) kosakata ialah kuantitas dari kata-kata yang

membentuk satu bahasa beserta aturan-aturan yang mengkombinasikannya (Fachrurrozi & Mahyuddin, 2011).

Maka dari itu salah satu komponen bahasa yang perlu dimiliki siswa adalah mufradat yang berbentuk sekumpulan kata yang membangun bahasa untuk berkomunikasi dengan bahasa tersebut, karena koskata bahasa Arab sangat menunjang empat keterampilan berbahasa dan memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan baik.

2. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah

Makna penguasaan tidak jauh berbeda dengan makna keterampilan, yaitu suatu kesanggupan. Adapun makna menguasai yang berhubungan dengan bahasa berarti dapat menggunakan bahasa tersebut dengan benar. Penguasaan adalah suatu pemahaman dan keterampilan terhadap suatu bidang ilmu atau bahasa (Mustofa & Hamid, 2016). Tujuan dari penguasaan kosakata karena hal tersebut sebagai modal awal dalam pembelajaran bahasa Arab karena berperan besar untuk mengantarkan siswa ke tingkat pelajaran yang selanjutnya seperti memahami kaidah bahasa (Sanwil et al., 2021).

Dalam mempelajari bahasa tiada terlepas dengan pemahaman terhadap kosakatanya begitu juga dengan mempelajari bahasa arab maka sudah seharusnya mufradat merupakan unsur yang penting dalam pembelajaran tersebut.

Untuk itu pembelajaran yang ada pada pelajaran bahasa Arab yang termuat didalamnya kosakata bukanlah sekedar memperkenalkan kosakata yang kemudian dilanjut dengan kegiatan hafalan oleh siswa, akan tetapi siswa dianggap mampu menguasai *mufradat* jika sudah mencapai beberapa indikator yang ada sebagai berikut (Mustofa, 2011):

- a. Siswa dapat menyebutkan *mufradat* baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan
- b. Siswa dapat menerjemahkan bentuk *mufradat* dengan baik
- c. Siswa mampu menggunakannya dalam kalimat dengan benar

Sedangkan indikator penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

- a. Mengulang kembali *mufradat* yang didengar
- b. Menyebutkan *mufradat* terkait materi yang diajarkan
- c. Mengetahui makna dari *mufradat* pada materi yang diajarkan

Ruang lingkup pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah meliputi tema-tema tentang pengenalan, alamat, keluarga, anggota badan, peralatan madrasah, di rumah, di kebun, di madrasah, di laboratorium, di perpustakaan, di kantin, jam, kegiatan sehari-hari, pekerjaan, dan rekreasi. Untuk itu pada tingkat pendidikan dasar pembelajaran bahasa Arab dititik

beratkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa.

Pada Madrasah Ibtidaiyah Kosakata yang harus dikuasai adalah sebanyak 300 kata (Safitri, 2020). Sedangkan kosakata yang diajarkan pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah terdiri dari 6 bab dengan berbagai macam tema yang berbeda. Setiap bab terdapat kurang lebih 10 sampai 12 kosakata dalam pembelajaran mufradat sehingga siswa pada kelas 1-3 diharapkan memahami 8-9 mufradat pada setiap bab (Albantani, 2018). Adapun kategori jumlah kosakata bahasa Arab yang dikuasai pada kelas III materi al-hadiqoh adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria jumlah kosakata yang dikuasai

No.	Jumlah kosakata yang dikuasai	Kriteria
1	10 – 12	Sangat Baik
2	7 – 9	Baik
3	4 – 6	Kurang
4	1 – 3	Sangat Kurang

Standar dari penguasaan kosakata bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah diketahui dari pemahaman siswa terhadap setiap kata maupun dalam konteks kalimat. Sehingga siswa tidak diharuskan menguasai seluruh kosakata bahasa Arab namun disesuaikan pada

materi pada kurikulum yang ditentukan. Adapun penguasaan kosakata bahasa Arab berkaitan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran bahasa Arab kelas III.

Tabel 2.2 KI dan KD Bahasa Arab kelas III bab *al-Hadiqoh*

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di madrasah	Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema <i>al-Hadiqoh</i> yang melibatkan tindak tutur memberi informasi nama tanaman

3. Teknik-Teknik Pembelajaran Mufradat

Agar pembelajaran yang dihasilkan dapat sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Arab maka diperlukan adanya sebuah teknik tertentu (Mustofa, 2011). Adapun teknik dan tahapan dalam pembelajaran kosakata (*al-mufradat*) diantaranya mendengarkan kata karena merupakan tahap yang paling awal dalam pembelajaran bahasa pada tahap tersebut siswa menyimak dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru maupun melalui media lain.

Setelah dirasa kosakata sudah banyak dipahami siswa maka guru dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu mengucapkan kata. Mengucapkan kata merupakan bagian dari

pembelajaran bahasa yaitu guru mencontohkan pengucapan kosakata kemudian ditirukan atau diulang-ulang oleh siswa agar siswa terbiasa dengan mufradat tersebut. Selanjutnya adalah memperoleh makna dari kosakata yang dilakukan dengan pemakaian gambar/foto, peragaan gerak tubuh, menunjukkan benda disekitar atau benda manipulatif. Pada tahap ini sebaiknya tidak menerapkan terjemahan dari makna kosakata (Mustofa, 2011).

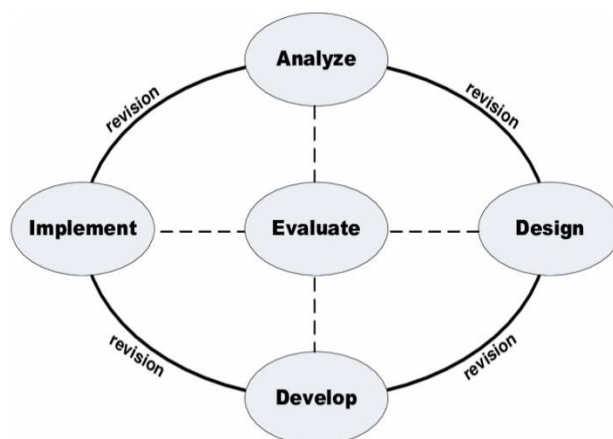
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk sesuai analisis hasil uji temuan kebutuhan pengguna, kemudian dilaksanakan perbaikan hingga produk tersebut siap dipakai secara luas di lapangan (Rayanto & Sugiyanti, 2020). Adapun pengembangan produk yang akan diterapkan di MI Almaarif 02 Singosari berupa media berbasis website yang terdapat *game* edukasi di dalamnya dengan didasarkan pada permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Adapun diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajarannya dengan diterapkannya media ini.

Mengenai pengembangan media ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan 5 langkah prosedur pengembangan (Suryani et al., 2018) yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut prosedur umum desain media pembelajaran model pengembangan ADDIE:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Penggunaan model pengembangan ini mempunyai pandangan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, otentik dan menginspirasi. Tahapan yang ada pada pengembangan ADDIE juga memiliki langkah-langkah yang sistematis karena pada setiap tahapnya harus runtut dari awal sampai akhir (Brance, 2009). Keunggulan yang dimiliki pada model pengembangan ini adalah pada setiap akhir prosedur menerapkan evaluasi sehingga produk yang dikembangkan memiliki kelayakan yang tinggi.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dibawah ini prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 langkah untuk pengembangan suatu produk:

1. Analisis (*Analyze*)

Yang dimaksud analisis pada tahap ini mencakup analisis masalah yang ada yakni melalui kegiatan wawancara di MI Almaarif 02 Singosari. Peneliti pada tahap ini menganalisis bagaimana

kemampuan awal kosakata bahasa Arab siswa, apa saja materi kosakata yang sesuai kurikulum, serta pengembangan media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Jika sudah diketahui situasi di lapangan, peneliti menyesuaikan dan merancang pengembangan produk yang tepat sebagai cara untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan solusinya.

2. Desain (*Design*)

Maksud dari desain adalah prosedur yang diikuti dengan kegiatan merancang media yang sebelumnya sudah terpikirkan. Maka penelitian pengembangan pada rancangan produk yang akan dikembangkan ini adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*. Proses perencanaan produk meliputi tahapan sebagai berikut:

- 1) Menentukan kosakata yang disesuaikan dengan materi pada pelajaran bahasa Arab kelas III berdasarkan KI, KD dan Indikator yang akan dijadikan isi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis *game* edukasi *wordwall*.
- 2) Merancang model produk meliputi bentuk, warna, font, gambar maupun video pengantar yang akan dituangkan pada media.

3. Pengembangan (*Develop*)

Lanjutan dari prosedur sebelumnya kegiatan yang diartikan sebagai pengembangan adalah proses pembuatan produk yang sudah dilakukan rancangan menjadi suatu produk media yang asli dan utuh.

Maka sebelum diimplementasikannya produk tersebut dibawa kepada tim validator untuk dimintai penilaian dan saran kemudian direvisi sesuai arahan. Setiap validator ahli pada bidangnya masing-masing. Apabila media sudah dinilai baik maka tidak perlu direvisi dan siap digunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap dimana produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* diuji cobakan untuk siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa. Cara terpenting pada pelaksanaan prosedur ini yaitu adanya strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkannya media. Berarti guru memberikan bimbingan dengan menunjukkan contoh bagaimana penggunaan media serta memeriksa tentang unsur apa saja yang menjadi pendukung dan juga penghambat

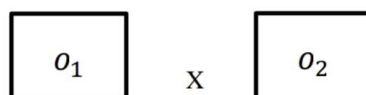
5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berikutnya menjadi tahap penilaian setelah prosedur keempat. Evaluasi ini dilakukan tidak hanya menilai media pada saat tahap implementasi tetapi juga ketika media belum diimplementasikan. Penilaiannya mencakup seperti apa efektifitas media tersebut terhadap perbedaan hasil *post-test* yang lebih tinggi dari *pre-test*, kemenarikan yang menjadikan media memberikan kesan ketika belajar, tingkat kepraktisan media tersebut serta penilaian yang diperoleh dari tim validator.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penentuan keberhasilan pengembangan produk maka harus dilakukan melalui pengujian. Pengujiannya dilakukan dua kali yaitu sebelum menerapkan media dan setelah penerapan media. Atau disebut juga desain uji coba *one group pre-test-posttest*. Bentuk uji coba *one group pre-test and post-test design* yang digunakan pada adalah sebagai berikut: (Sugiyono, 2017)



Gambar 3.2 Desain *one group pretest-posttest design*

Keterangan

O_1 : Nilai sebelum perlakuan

O_2 : Nilai sesudah perlakuan

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari yang berjumlah 29 anak. Pemilihan MI Almaarif 02 sebagai subjek uji coba didasarkan pada informasi pralapanan. Pemilihan subjek uji coba subjek kelas III didasarkan beberapa alasan berikut ini:

- a. Berdasarkan hasil wawancara pra-lapangan diketahui bahwa 78% siswa kelas III MI Almaarif tergolong masih rendah dalam penguasaan kosakata bahasa Arab
- b. Penerapan media masih belum dilakukan pada pembelajaran bahasa Arab serta penyampaian materi yang terlalu kaku sehingga pembelajaran terasa kurang maksimal dan membosankan.

D. Jenis Data

Keterangan maupun informasi yang dikumpulkan untuk memperkuat penelitian adalah data. Data diperoleh dari sebuah pengukuran yang dapat berupa kata maupun angka. Berdasarkan sifatnya data dibagi menjadi dua:

1. Data Kualitatif

Perolehan data kualitatif pada penelitian ini didapatkan dari pendapat, kritik, serta saran terhadap media yang dikembangkan dari beberapa tim validator yaitu ahli media, ahli pelajaran, dan guru mata pelajaran. Supaya prosedur pengembangan pada tahap analisis lebih jelas peneliti juga melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Arab terkait pembelajaran, karakteristik siswa, maupun materi pembelajaran bahasa Arab kelas III

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini adalah data yang peneliti peroleh dari hasil penilaian instrument validasi yang diberikan pada

ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan hasil respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis *game* edukasi wordwall serta hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Berbagai teknik pengumpulan data sebagai cara untuk memperoleh data yang lebih akurat diantaranya:

1. Angket

Pengumpulan data juga dilakukan dengan angket. Pada pengembangan ini angket dipakai sebagai pemeroleh informasi yang berkaitan dengan efektivitas, kemenarikan, dan validitas media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran kosakata dengan beberapa angket yaitu angket penilaian validasi ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran kemudian angket yang ditujukan kepada siswa terkait kemenarikan media yang dikembangkan

2. Tes

Untuk mengukur bagaimana keefektifan media yang dikembangkan tes perlu dilaksanakan sebagai bentuk pemerolehan data. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang semestinya diberikan tanggapan guna mengukur tingkat kemampuan siswa ataupun menunjukkan aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Widoyoko, 2014). Pada penelitian ini tes diberikan secara bertahap yang terdiri dari dua kali test yaitu *pre-test* dan *post-test* secara tertulis. Guna

mengetahui perbandingan pengetahuan siswa antara sebelum dan setelah diberikannya media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*. Setelah didapatkan hasil tes tersebut selanjutnya keefektifan dari media disimpulkan beracuan skema *One-group pre-test-postest design* sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skema *One-group pretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T_1	X	T_2

Keterangan:

T_1 = tes awal sebelum penerapan media berbasis *game* edukasi

X = penerapan media berbasis *game* edukasi

T_2 = tes akhir setelah diterapkannya media berbasis *game* edukasi

3. Wawancara

Suatu kegiatan berupa tanya jawab yang dilakukan antara penanya atau pewawancara dan narasumber terkait hal yang ingin dibahas dan diketahui (Widoyoko, 2014). Pelaksanaannya dilakukan bersama guru bahasa Arab kelas III dengan mengutarakan beberapa pertanyaan untuk mengungkap hal-hal terkait informasi seputar penelitian ini. Adapun yang ingin diketahui peneliti berkaitan tentang

kebutuhan berdasarkan permasalahan yang ada, menganalisis sumber data, objek penelitian dan hal-hal yang berhubungan.

4. Observasi

Kegiatan pengamatan sebagai upaya memeriksa secara langsung apa saja gejala yang ada dalam lapangan merupakan kegiatan observasi. Faktor yang dilihat mencakup bagaimana situasi yang terjadi pada siswa terkait respon, antusias, maupun tingkah laku yang ditunjukkan ketika media diuji cobakan.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini menghasilkan data kualitatif dengan dianalisis secara deskriptif. Data yang dimaksud seperti kritik dan saran pengujian kepada validator, wawancara dan pengamatan

2. Analisis Data Kuantitatif

Data yang dimaksud didapatkan dari uji coba agar diketahui keemimpinan, keefektifan dan dan kemenarikan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall dengan analisis dibawah ini:

1. Analisis kevalidan produk

Cara yang dilakukan untuk melihat bagaimana produk yang dikembangkan dinyatakan valid beracuan pada rumus menurut dibawah ini: (Gitnita et al., 2018)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

F = Jumlah total jawaban

N = Skor maksimal

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
81% – 100%	Sangat valid	Sangat layak
61% – 80 %	Valid	Layak
41% – 60%	Cukup valid	Cukup layak
21% – 40%	Tidak valid	Tidak layak
<21%	Sangat tidak valid	Sangat tidak layak

2. Analisis kemenarikan produk

Instrument kemenarikan produk yaitu angket diberikan kepada siswa sebagai tanggapan atas produk yang telah diterapkan.

Kemudian diukur sebagai berikut: (Pramesti, 2019)

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dibawah ini adalah rentang nilai kriteria penilaian kemenarikan produk: (Pramesti, 2019)

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat menarik
61 – 80	Menarik
41 – 60	Cukup menarik
21 – 40	Kurang menarik
0 – 20	Tidak menarik

3. Analisis keefektifan produk

Langkah yang dilakukan untuk mendapati dan mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* peneliti peneliti menganalisis dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Apakah memang dapat meningkatkan nilai rata-rata tes siswa setelah diujikannya produk pengembangan media. Adapun untuk mengetahui rata-rata nilai *pre-test* dan *post test* siswa peneliti menggunakan rumus dibawah ini:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{post} = Skor *post-test*

S_{pre} = Skor *pre-test*

S_{Max} = Skor maximum Ideal.

Tabel 3.4 kategori skor N-gain

No	Kategori	Kriteria
1	$N - gain > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < - gain < 0,70$	Sedang
3	$N - gain < 0.30$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” dengan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Berikut dipaparkan proses dan hasil pengembangan media tersebut:

1. Analyze (Analisis)

Dalam prosedur pertama ini ada beberapa tahap yang dilakukan peneliti dan berikut adalah aspek utama yang dianalisis diantaranya:

a) Menganalisis kesenjangan kinerja

Analisis permasalahan yang terjadi diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa Arab kelas III di MI Almaarif 02 Singosari Bapak Ahmad Nur Syadzili, M.Pd. bahwa kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Arab masih menerapkan metode hafalan dengan cara didekte oleh guru kemudian ditirukan oleh siswa setelah itu membacanya berulang-ulang. Dalam penyampaian materi guru masih belum menggunakan media sehingga tidak ada sesuatu yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Media yang digunakan selama proses belajar mengajar bahasa Arab hanya buku LKS siswa yang

tidak berwarna. Beliau juga menuturkan bahwa dalam buku LKS siswa untuk pembelajaran *mufradat* dalam pengenalannya masih menerapkan terjemah langsung dari setiap kosakata. Sehingga itu menghambat ingatan siswa karena gambar sudah mewakili arti dari *mufradat* tersebut.

Selain melakukan wawancara, kegiatan observasi juga dilakukan oleh peneliti pada kelas III di MI Almaarif 02 Singosari. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ke ruang kelas, pembelajaran terlihat membosankan karena siswa hanya menirukan guru setelah dibacakan beberapa mufradat setelah itu membacanya beberapa kali. Hal tersebut membuat siswa tidak tertarik dalam belajar sehingga ketika ditanyai terkait mufradat maupun maknanya, siswa masih kesulitan menjawabnya.

b) Mengkonfirmasi karakteristik siswa

Terdapat kurang lebih 90 siswa pada kelas di III di MI Almaarif 02 Singosari yang terdiri dari 3 kelas dan setiap kelas berjumlah 29 siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya bahwa siswa mudah bosan dan tidak termotivasi dalam belajar karena pembelajaran yang dilakukan dikuasai sepenuhnya oleh guru. Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Arab kelas III bahwa sebelumnya sudah pernah menerapkan metode permainan dengan cara menebak mufradat. Namun, terlalu sering menggunakan metode tersebut juga terkesan

tidak bervariasi dan monoton sehingga perlunya cara lain untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar.

c) Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Ada beberapa sumber daya yang dibutuhkan dan diidentifikasi pada penelitian ini diantaranya yaitu, pertama sumber daya isi yang diidentifikasi dari buku bahasa Arab siswa kelas III pada materi al-Hadiiqoh yang mempunyai kosakata paling banyak dari bab lain. Kedua, sumber daya yang dimiliki MI Almaarif 02 Singosari berupa laboratorium komputer. Ketiga, sumber daya instruksional yaitu tempat / ruang laboratorium yang memadai untuk diterapkannya media dalam pembelajaran. Keempat, sumber daya manusia yang diidentifikasi meliputi validator ahli media desain media, ahli materi dan menyesuaikan dengan karakteristik guru

d) Merumuskan tujuan instruksional

Sesudah dilakukannya analisis dengan menganalisis beberapa aspek diatas, selanjutnya peneliti merumuskan rujukan instruksional yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III Almaarif 02 Singosari sebagai fokus dalam penelitian ini.

e) Menyusun rencana kerja

Pada aspek terakhir dalam tahap analisis maka dilakukannya penyusunan rencana kerja. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*, setelah itu melakukan uji validasi bersama beberapa validator, mengujikan media dengan menentukan strategi, melakukan evaluasi formatif, setelah itu mengimplementasikan produk yang dikembangkan dan melaksanakan evaluasi secara keseluruhan dari sebelum penerapan media sampai setelahnya.

2. *Design (Desain)*

Tahap ini dilakukan setelah menganalisis beberapa aspek. Setelah itu peneliti melanjutkannya pada tahap desain yang dipaparkan sebagaimana berikut:

a) Pemilihan materi

Tahap pengembangan diawali dengan menentukan kosakata pada salah satu bab yaitu al-Hadiiqoh tentang kosakata buah-buahan dan bunga. Adapun penguasaan kosakata bahasa Arab disesuaikan dengan KD yang ada pada kelas III dengan kosakata sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kosakata Bahasa Arab Materi *Al-Hadiiqoh*

Jeruk	بُرْتُقَالٌ		Kebun	الْحَدِيقَةُ
-------	-------------	--	-------	--------------

Apel	تَفَّاحَةٌ	Kelapa	نَارَجِيلٌ
Pisang	مَوْزٌ	Anggur	عِنَبٌ
Pepaya	بَابَايَا	Melati	يَاسْمِينٌ
Anggrek	زَنْبَقٌ	Mangga	مَنْجَا
Bunga Matahari	دَوَّارُ الشَّمْسِ	Mawar	وَرْدَةٌ
Pohon	شَجَرَةٌ	Luas	وَاسِعَةٌ

b) Merancang model produk

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini berbasiskan game yang ada pada aplikasi *website wordwall*. Game yang akan digunakan terdiri dari 4 permainan yaitu *flash card*, *matching pairs*, *match a match*, dan *airplane*. Sehingga sebelum mendesain game, peneliti harus mendaftar akun terlebih dahulu pada *website wordwall*.

Dalam menuliskan petunjuk penggunaannya dan mengemas game tersebut agar menjadi dalam satu menu kesatuan yang mudah digunakan, peneliti memanfaatkan *google site* sebagai wadah beberapa *game wordwall*. Media ini juga dilengkapi dengan video pengantar sebelum memainkan *game wordwall*. Dalam memasukkan materi kedalam aplikasi *wordwall*, peneliti mendesain gambar, font, dan juga grafis menggunakan aplikasi *canva* agar lebih menarik. Font yang dipakai peneliti pada media

juga menggunakan huruf arab yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yaitu font amiri yang tersedia di aplikasi canva. Dalam merancang produk media pembelajaran ini peneliti menyusun alur agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Adapun susunan alur pada produk meliputi Halaman sampul, halaman tujuan pembelajaran dan profil pengembang, menu materi berupa video pengantar dan poster kosakata serta beberapa *game* edukasi *wordwall*.

c) Menentukan alat evaluasi

Pada tahap desain, aspek terakhir adalah menentukan alat evaluasi untuk siswa dan tim validator. Alat evaluasi untuk siswa berupa angket dan soal *pre-test* dan *post-test*. Sementara untuk validator, instrument evaluasi berupa angket yang terancang atas beberapa aspek penilaian dan indikator dengan lima skala penelitian serta tempat kritik dan saran. Dalam penyusunan alat ukur ini peneliti dibantu referensi dari buku dan juga arahan dari dosen pembimbing.

3. Develop (Pengembangan)

Tahapan dalam prosedur selanjutnya adalah pengembangan produk yang sebelumnya sudah dirancang dengan merealisasikan menjadi suatu produk yang utuh. Sebagaimana pada tahap rancangan bahwa *game* edukasi *wordwall* dikemas kedalam *website* menggunakan aplikasi *google site*. Pengemasan untuk media ini

dirancang dengan menerapkan warna hijau muda yang memiliki arti sejuk. (Batubara, 2020). Pemilihan warna tersebut didasari dari keadaan yang terjadi di kebun memiliki suasana yang sejuk.

Hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall adalah sebagai berikut:

a) Halaman Sampul

Bagian awal sebagai halaman pertama media ini berisi nama media tombol masuk dan kartun anak-anak yang menggunakan busana muslim serta keranjang yang berisi buah-buahan.



Gambar 4.1 tampilan halaman sampul

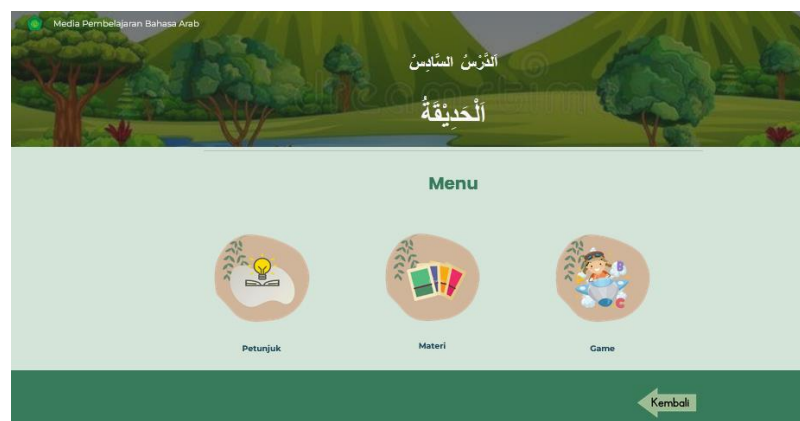
b) Halaman menu tujuan dan profil pengembang

Halaman selanjutnya berisi menu pengembang dan tujuan pembelajaran. Agar menu pada media lebih mudah dipahami serta tidak terlewatkan, tombol tersebut tidak dijadikan satu dengan menu materi dan game. Halaman ini juga berisi gambar anak-anak muslim beserta kata-kata selamat datang di media ini.



Gambar 4.2 Tampilan menu tujuan dan profil pengembang

c) Halaman menu



Gambar 4.3 tampilan menu media

Pada halaman ini berisi beberapa tombol yang dapat dipilih siswa untuk masuk ke dalam halaman yang diinginkan. Beberapa tombol pilihan tersebut adalah menu petunjuk penggunaan, materi dan beberapa *game* edukasi.

d) Halaman petunjuk sebelum bermain game

Halaman ini adalah salah satu halaman yang ada pada game dan berisi petunjuk sebelum bermain game edukasi yang menjelaskan tentang tombol yang ada pada game dan cara memainkan game tersebut. Adapun gambar yang digunakan adalah buah-buahan dan bunga



Gambar 4.4 Petunjuk Sebelum Bermain Game

e) Halaman game

Pada halaman ini terdapat beberapa game kosakata bahasa Arab yang tersedia sebagai media pembelajaran berbasis game untuk siswa. Adapun macam-macam game yang disajikan terdiri dari *game flash card*, *game* mencari kecocokkan, *game* menemukan kecocokkan kartu, dan *game* pesawat terbang yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. *Game Flash Card*

Game ini berisi kartu yang mempunyai dua sisi depan yang memuat gambar dan sisi belakang yang berisi mufradat bahasa Arab. Dalam penggunaannya *game* ini mempunyai beberapa fitur diantaranya dapat membalikkan kartu, mengacak kartu, dan mengeliminasi kartu yang telah diketahui. Sebelum siswa memainkan *game* tersebut, terlebih dahulu semua kartu diperlihatkan kepada siswa satu-persatu kemudian bermain tebak-tebakan.



Gambar 4.5 *game flash card*

2. *Game* mencari kecocokan

Selanjutnya yaitu *game* mencari kecocokan. *Game* ini menerapkan permainan dengan cara mencari gambar yang cocok dari kosakata yang berjalan. Pada *game* ini terdapat kosakata yang harus dicari gambarnya yang sesuai. Dalam permainannya *game* ini mempunyai 3 kesempatan kesalahan

dalam menjawab sehingga tantangan dalam memainkannya adalah agar tidak salah dalam mencocokkan.



Gambar 4.6 game mencari kecocokan

3. Game *Matching Pairs*

Sebagaimana nama game ini yaitu *matching pairs* yang berarti menemukan pasangan yang cocok. Cara bermainnya yaitu membalikan setiap kartu kemudian dicari pasangannya yang cocok. Kartu yang tidak cocok akan otomatis terbalik sehingga game ini dapat melatih ingatan siswa karena siswa akan membalikkan berulang kali kartu sampai bertemu pasangannya yang sesuai. Pada *game matching pairs* yang ada pada media tabako ini, terdapat 6 pasangan yang harus ditemukan.



Gambar 4.7 *game matching pairs*

4. Game pesawat terbang

Pengembangan game selanjutnya yaitu pesawat terbang. Cara bermainnya yaitu mengarahkan pesawat ke awan yang berisi gambar dari setiap kosakata yang muncul. Apabila pesawat diarahkan ke awan yang salah, maka secara perlahan pesawat akan mengalami kerusakan.



Gambar 4.8 *game pesawat terbang*

f) Video pengantar

Video yang diputar sebelum memainkan game ini bertujuan agar siswa dapat mendengarkan bagaimana pembacaan kosakata yang

benar. Dalam pengembangannya video tersebut dirancang menggunakan aplikasi *editing* video bernama Kinemaster. Dinamakan video pengantar karena dicermati sebelum bermain *game* yang telah disajikan. Video tersebut berisi gambar, suara, dan koskata.



Gambar 4.9 Tampilan Video Pengantar

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini baru dapat dilaksanakan apabila media tersebut sudah divalidasi oleh tim validator yang selanjutnya dilakukan kegiatan uji coba kepada siswa di Al-Maarif 02 Singosari. Implementasi produk tersebut dilakukan pada 29 siswa pada salah satu kelas III yang sebelumnya telah dilakukan pre-test terlebih dahulu. Penerapan produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dilakukan di laboratorium komputer yang terhubung jaringan internet. Pada tahap ini siswa juga diberikan soal *post-test* setelah penerapan media “tabako” untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Pada tahap ini, peran peneliti sangat penting untuk mengarahkan cara menggunakan media yang sesuai dengan aturan

penggunaan dan tujuan pembelajaran. Selama proses implementasi peneliti mengamati tingkah laku siswa yang terjadi pada saat diterapkannya media. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti menemukan perbedaan tingkah laku siswa sebelum dan ketika diterapkan media yaitu siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi selama pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusias siswa menyelesaikan tantangan yang ada pada *game* edukasi *wordwall*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam prosedur ini adalah evaluasi. Kegiatan ini terdiri dari menganalisis data validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, maupun ahli pembelajaran. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap kemenarikan media yang dilakukan oleh siswa dan uji coba keefektifan produk berdasarkan nilai hasil *pre-test* dan *post-test*. Proses evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari.

Pada kegiatan evaluasi dilakukan tidak hanya sesudah media diimplementasikan namun sebelum diuji cobakan juga dilaksanakan evaluasi sebagaimana dijelaskan dibawah ini :

a) Revisi Produk

Sebelum produk diimplementasikan, media direvisi terlebih dahulu dengan memperhatikan kritik dan saran dari tim validator

agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas untuk diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu penguasaan kosakata pada siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari sebagai berikut:



Tabel 4.2 Revisi Sesuai Arahan Ahli Desain Media

Sebelum	Saran	Sesudah Revisi
	<p>Pada media dilengkapi keterangan kelas</p>	
	<p>Tombol tujuan pembelajaran dan profil pengembang diletakkan di awal agar tidak menjadi satu dengan halaman materi dan game</p>	
<p>Game Mencocokkan Kartu</p> <p>Wah ada game mencocokkan kartu juga loh. Cara memainkannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tekanlah gambar untuk masuk ke website wordwall 2. Carilah kecocokan antara gambar dan <i>mufradat</i>-nya dengan menekan kartu-kartu yang tengkurap. 3. Selesaikan game ini dengan baik ya, pasti bisa ! 	<p>Petunjuk saat bermain game diperjelas dengan tidak melewatkan urutannya yang sesuai dan tepat</p>	<p>Game Mencocokkan Kartu</p> <p>Wah ada game mencocokkan kartu juga loh. Cara memainkannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tekanlah gambar untuk masuk ke website wordwall 2. Tekan tombol mulai untuk bermain game 3. Carilah kecocokan antara gambar dan <i>mufradat</i>-nya dengan menekan kartu-kartu yang tengkurap. 4. Selesaikan game ini dengan baik ya, pasti bisa ! 

Selanjutnya produk berupa media pembelajaran juga dilakukan evaluasi sesuai kritik dan saran dari ahli materi. Secara

keseluruhan media sudah layak diimplementasikan untuk pembelajaran bahasa Arab pada penguasaan mufradat. Kemudian ahli materi memberi saran agar pada media ditambahkan poster kosakata bahasa Arab agar lebih mendukung pengantar sebelum bermain game sebagaimana keterangan dibawah ini:

Tabel 4.3 Revisi Sesuai Arahan Ahli Materi

Sebelum	Saran	Sesudah Revisi																
Tidak ada	Menambahkan nama pengembang dan instansi																	
Tidak ada	Menambahkan poster kosakata bahasa Arab	 <table border="1" data-bbox="895 1155 1302 1615"> <thead> <tr> <th>فَاكِهَةٌ</th> <th>Buah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>مَوْزٌ</td> <td>Pisang</td> </tr> <tr> <td>بُرْتُقَالٌ</td> <td>Jeruk</td> </tr> <tr> <td>تُفَاحَةٌ</td> <td>Apel</td> </tr> <tr> <td>عَنْبٌ</td> <td>Anggur</td> </tr> <tr> <td>مَنْجَا</td> <td>Mangga</td> </tr> <tr> <td>بَابَايَا</td> <td>Pepaya</td> </tr> <tr> <td>نَارَجِيْلٌ</td> <td>Kelapa</td> </tr> </tbody> </table>	فَاكِهَةٌ	Buah	مَوْزٌ	Pisang	بُرْتُقَالٌ	Jeruk	تُفَاحَةٌ	Apel	عَنْبٌ	Anggur	مَنْجَا	Mangga	بَابَايَا	Pepaya	نَارَجِيْلٌ	Kelapa
فَاكِهَةٌ	Buah																	
مَوْزٌ	Pisang																	
بُرْتُقَالٌ	Jeruk																	
تُفَاحَةٌ	Apel																	
عَنْبٌ	Anggur																	
مَنْجَا	Mangga																	
بَابَايَا	Pepaya																	
نَارَجِيْلٌ	Kelapa																	

Kegiatan evaluasi terkait validasi media juga dilakukan dengan merevisi produk sesuai arahan dari ahli pembelajaran agar pada media memiliki validitas yang tinggi. Berikut adalah revisi

produk yang dilakukan terkait saran agar pada video pengantar menyajikan cara membaca lafadz yang sesuai dengan makhraj panjang pendek yang benar:

Tabel 4.4 Tabel Revisi Sesuai Arahan Ahli Pembelajaran

Keterangan Media	Saran	Sesudah Revisi
	<p>Pada media bagian video pengantar diperbaiki cara membaca lafadz agar sesuai dengan makhraj panjang pendek yang benar</p>	

B. Hasil Data Pengembangan

1. Hasil Data Validasi

Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan maka dilakukan validasi kepada beberapa ahli sebelum diujicobakan. Kevalidan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* didapatkan dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh tim validator. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penilaian angket oleh tim validator dan data kualitatif diperoleh dari adanya

kritik saran dari tim ahli. Berikut pemaparan data kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian validasi oleh tim validator:

a. Validasi Ahli Media

Dalam penelitian dan pengembangan ini produk divalidasi oleh validator ahli media yaitu salah satu dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd sebagai berikut :

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan proporsi layout yang digunakan pada media	5	5	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media	5	5	100	Sangat Valid
3	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan pada media	5	5	100	Sangat Valid
4	Jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	5	5	100	Sangat Valid
5	Kombinasi warna pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	5	5	100	Sangat Valid
6	Pemilihan game sesuai dengan perkembangan siswa kelas III	5	5	100	Sangat Valid
7	Pemilihan game sesuai dengan materi pembelajaran terkait	5	5	100	Sangat Valid

	kosakata bahasa Arab				
8	Media memberikan kemudahan dalam memahami materi terkait kosakata bahasa Arab	5	5	100	Sangat Valid
9	Media mencantumkan petunjuk penggunaan	4	5	80	Valid
10	Media disertai pengantar berupa video sebelum memainkan game edukasi wordwall	5	5	100	Sangat Valid
11	Kemudahan dalam penggunaan media	5	5	100	Sangat Valid
12	Media berbasis game edukasi wordwall merupakan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir		59	60	98	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{59}{60} \times 100$$

$$= 98$$

Dari hasil nilai secara keseluruhan terkait penilaian media yang dikembangkan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 98. Berdasarkan kriteria nilai yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 98 termasuk kedalam kategori sangat valid sehingga tidak diperlukan revisi secara menyeluruh.

Namun agar media memiliki kualitas yang baik, dalam kelanjutannya masih harus memperhatikan kritik maupun saran terkait pengembangan media yang disampaikan oleh validator

3) Data kualitatif

Berikut ada data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari validator ahli desain media berupa kritik dan saran :

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain Media

Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk penggunaan sebelum bermain game diperjelas - Tombol tujuan pembelajaran dan profil pengembang diletakkan di awal - Menambah keterangan kelas pada media

b. Validasi Ahli Materi

Selanjutnya media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli materi pada bidangnya yaitu oleh bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang merupakan dosen PBA (Pendidikan Bahasa Arab) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai berikut :

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5	5	100	Sangat Valid
2	Media mencakup materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai	5	5	100	Sangat Valid
3	Ketepatan pemilihan kosakata sesuai dengan perkembangan siswa kelas III	4	5	80	Valid
4	Kesesuaian konten media dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III	4	5	80	Valid
5	Penempatan kosakata yang sesuai dengan gambar	4	5	80	Valid
6	Media dapat menumbuhkan minat siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab	5	5	100	Sangat Valid
7	Keruntutan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall4	4	5	80	Valid
8	Kejelasan paparan materi terkait pembelajaran kosakata bahasa Arab	4	5	80	Valid
9	Sajian media berbasis game dapat memudahkan siswa dalam menguasai kosakata	5	5	100	Sangat Valid

	bahasa Arab				
10	Media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall merupakan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir		45	50	90	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{45}{50} \times 100$$

$$= 90$$

Pada data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli materi dengan hasil akhir sebesar 90. Maka dari itu nilai 90 tersebut menunjukkan kevalidan media dengan kriteria sangat valid. Namun, produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang dikembangkan masih memerlukan revisi meskipun tidak secara keseluruhan. Oleh karena itu agar media lebih baik lagi maka dalam pengembangannya tetap memperhatikan saran dan kritik dari validator agar diperoleh pengembangan produk dengan kuantitas dan kualitas yang valid.

3) Data kualitatif

Dibawah ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli media berupa kritik dan saran :

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Saran dan Kritik
H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Menyantumkan nama dan instansi pengembang - Menambah poster kosakata dan poster untuk link media - Menyebutkan keterangan kelas pada media

c. Validasi Ahli Pembelajaran

1) Data kuantitatif

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan KI/KD, dan Indikator	5	5	100	Sangat Valid
2	Konten media sesuai dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III	5	5	100	Sangat Valid
3	Kejelasan materi yang disampaikan pada media	4	5	80	Valid
4	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	5	5	100	Sangat Valid
5	Media menggunakan jenis huruf Arab yang sesuai dengan siswa kelas III	5	5	100	Sangat Valid
6	Desain media baik dan menarik	4	5	80	Valid
7	Kemudahan dalam penggunaan media	4	5	80	Valid

8	Media tidak error saat digunakan	4	5	80	Valid
9	Kualitas media pengembangan	4	5	80	Valid
10	Media berbasis game edukasi wordwall bersifat menyenangkan	5	5	100	Sangat Valid
11	Media dapat memudahkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab	5	5	100	Sangat Valid
12	Game yang disajikan dapat memotivasi siswa dalam belajar	4	5	80	Valid
13	Pemilihan game dapat melatih siswa menguasai kosakata bahasa Arab	5	5	100	Sangat Valid
14	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab	5	5	100	Sangat Valid
15	Media yang dikembangkan merupakan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir		69	75	92	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{69}{75} \times 100$$

$$= 92$$

Berdasarkan hasil akhir terkait validasi media yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dengan skor perolehan

sebesar 92 maka produk memiliki tingkat kevalidan dengan kriteria sangat valid. Namun perlu memperhatikan kritik dan saran dari validator meskipun tidak dilakukan revisi secara menyeluruh.

3) Data kualitatif

Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Validator	Kritik dan saran
Ahmad Nur Syadzili, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu diperhatikan pemakaian font arab pada media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III - Cara membaca lafadz dalam video pengantar disesuaikan dengan panjang pendeknya

C. Hasil Data Uji Coba

1. Data Uji Coba Kemenarikan

Data hasil uji coba terhadap kemenarikan produk yang dikembangkan diperoleh dari respon siswa melalui angket untuk kelas 3 dengan jumlah 29 siswa kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari sebagai berikut:

Tabel 4.11 Respon Siswa terhadap Kemenarikan Produk

No	Nama	Skor	Skor Max	Nilai	Tingkat Kemenarikan
1	AC	37	40	92,5	Sangat Menarik
2	AN	38	40	95	Sangat Menarik
3	AA	40	40	100	Sangat Menarik
4	AI	40	40	100	Sangat Menarik
5	AU	39	40	97,5	Sangat Menarik
6	AM	37	40	92,5	Sangat Menarik
7	AD	36	40	90	Sangat Menarik
8	AZ	37	40	92,5	Sangat Menarik
9	CN	39	40	95	Sangat Menarik
10	CM	36	40	90	Sangat Menarik
11	FA	40	40	95	Sangat Menarik
12	LK	40	40	90	Sangat Menarik
13	MG	40	40	100	Sangat Menarik
14	MI	38	40	92,5	Sangat Menarik
15	MN	35	40	87,5	Sangat Menarik
16	MY	40	40	100	Sangat Menarik
17	MD	39	40	97,5	Sangat Menarik
18	NN	40	40	95	Sangat Menarik
19	ND	40	40	100	Sangat Menarik
20	NE	36	40	90	Sangat Menarik
21	NZ	38	40	95	Sangat Menarik
22	NL	36	40	90	Sangat Menarik
23	NA	40	40	100	Sangat Menarik
24	RR	38	40	95	Sangat Menarik
25	SL	39	40	97,5	Sangat Menarik
26	TR	38	40	95	Sangat Menarik
27	UK	36	40	90	Sangat Menarik

28	ZF	38	40	95	Sangat Menarik
29	ZN	40	40	100	Sangat Menarik
Jumlah Skor Perolehan		1110			
Total Skor Maksimal		1160			
Rta-rata		95			

Berdasarkan data yang telah diatas diatas bahwa didapatkan skor kemenarikan media sebesar 95. Skor tersebut menunjukkan kategori sangat menarik dimana adanya respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan menggunakan media berbasis *game* edukasi *wordwall* yaitu minat siswa bertambah dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

2. Data Hasil Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang terbagi menjadi kelompok control dan eksperimen. Adapun hasil uji coba dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dipaparkan dibawah ini :

Tabel 4.12 Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Nilai		Gain Skor	Kriteria
		Pre-Test	Post-Test		
1	AC	72	96	0.8	Tinggi
2	AN	64	84	0.5	Sedang

3	AA	68	92	0.8	Tinggi
4	AI	52	84	0.6	Sedang
5	AU	64	88	0.6	Sedang
6	AM	76	100	1.0	Tinggi
7	AD	72	100	1.0	Tinggi
8	AZ	48	68	0.3	Rendah
9	CN	52	80	0.5	Sedang
10	CM	40	60	0.3	Rendah
11	FA	60	96	0.9	Tinggi
12	LK	64	96	0.8	Tinggi
13	MG	68	84	0.5	Sedang
14	MI	56	88	0.8	Tinggi
15	MN	72	100	1.0	Tinggi
16	MY	80	100	1.0	Tinggi
17	MD	72	100	1.0	Tinggi
18	NN	48	68	0.4	Sedang
19	ND	52	76	0.5	Sedang
20	NE	84	100	1.0	Tinggi
21	NZ	60	84	0.6	Sedang
22	NL	72	92	0.8	Tinggi
23	NA	68	96	0.8	Tinggi
24	RR	52	80	0.6	Sedang
25	SL	72	100	1.0	Tinggi
26	TR	56	76	0.4	Sedang
27	UK	78	100	1.0	Tinggi
28	ZF	72	100	1.0	Tinggi
29	ZN	56	92	0.8	Tinggi
Jumlah		1850	2580	21.3	
Rata-rata		64	89	0,7	

Tabel diatas memaparkan data hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan. Berdasarkan paparan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil nilai *pre-test* siswa adalah 64, sedangkan setelah diberikannya perlakuan berupa menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” rata-rata nilai *post-test* siswa mengalami peningkatan sebesar 89. Kemudian perhitungan dilakukan dengan menggunakan *N-gain* yang menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0.7. Dengan demikian peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* termasuk kedalam kategori sedang. Dalam kategori tersebut sebanyak 58,6 % kategori tinggi, 34,4% kategori sedang dan 6,89% kategori rendah. Dari uji *N-gain* yang dilakukan tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang mengalami peningkatan tinggi lebih banyak dibandingkan dengan siswa dengan peningkatan sedang dan rendah.

Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa sebanyak 24 siswa mendapatkan nilai diatas 78 (KKM) dan 5 siswa yang masih dibawah KKM. Sehingga dari beberapa pernyataan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas III di MI Almaarif 02 Singosari.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media

Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab pada penguasaan kosakata di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Almaarif 02 Singosari. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa dalam upaya meneruskan suatu pengetahuan beserta pemahaman pada berbagai materi yang diajarkan dan menjadikan pembelajar semakin efektif (Suryani, dkk. 2018). Dalam penelitian ini media dikembangkan untuk penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal tersebut karena selain mempelajari kosakata bahasa Indonesia yang bertujuan mempermudah siswa dalam berkomunikasi tentang benda-benda yang ada disekitar mereka, kosakata bahasa Arab juga merupakan unsur penting dalam memahami bahasa Arab sendiri. Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqarah: 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“ Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar! “

Ayat di atas menerangkan bahwasanya Allah SWT memberikan pembelajaran kepada nabi Adam AS terkait nama-nama benda yang ada di sekitar beliau agar dapat mengambil manfaat dari sekitar apa yang diketahui. Maka dari itu kosakata merupakan suatu pengetahuan yang harus diajarkan sebelum memahami suatu bahasa. Bahasa Arab merupakan bahasa keagamaan bagi umat islam di dunia dan memiliki empat keterampilan yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Maka dari itu untuk mencapai tujuan berupa kemahiran dan keterampilan bahasa maka diperlukan penguasaan kosakata yang cukup.

Sebagai cara untuk memberikan kemudahan pada siswa dalam mengingat maupun menguasai kosakata, media merupakan perantara yang dapat menunjang komunikasi dalam pembelajaran. Karena media selain dapat menunjang komunikasi dalam pembelajaran. Karena media selain dapat menumbuhkan perhatian siswa, media mampu menciptakan ingatan lebih lama terhadap materi yang diajarkan. Melalui media, penjelasan tidak hanya berlangsung secara verbal namun lebih lama membekas dalam ingatan siswa apabila pembelajaran menghadirkan media dengan komunikasi verbal (Suryani, 2018).

Dalam penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*). Hasil dari proses penelitian dan pengembangan tersebut yaitu berupa produk media serta hasil uji coba penelitian. Analisis pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* “tabako” yang digunakan untuk membantu dan memotivasi siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab di kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari. Media ini termasuk media yang berbasis teknologi digital yang dalam menjalankannya membutuhkan alat-alat elektronik dan jaringan. Dalam pembelajaran media ini dapat diterapkan ketika di kelas dengan bantuan proyektor maupun di laboratorium komputer.

Media ini dirancang dengan menyajikan beberapa *game* yang ada pada aplikasi *wordwall*. *Game* tersebut berupa *flash card*, *matching pairs*, menemukan kecocokan kartu, dan pesawat terbang yang dapat diakses dengan menekan link yang tersedia. Pemilihan konten *game* disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Adapun setiap *game* memiliki link yang berbeda sehingga *game* edukasi *wordwall* ini dikemas dalam *website* agar penyajian *game* lebih bervariasi dan memudahkan siswa ketika memainkan *game* tersebut.

Dalam pemanfaatannya *website* memiliki kelebihan diantaranya dapat mengintegrasikan teks, audio, gambar, animasi, grafik, dan sistem komputer (Priyambodo et al., 2017). Sehingga *website* menjadi pilihan untuk mengemas *game* edukasi *wordwall* dengan memberikan keterangan petunjuk penggunaan, video

pengantar, dan poster kosakata. Desain yang ada pada media ini terdiri dari desain *website* dan desain pada aplikasi *wordwall* yang dirancang dengan bantuan aplikasi *canva* agar dihasilkan tampilan yang menarik. Desain tersebut meliputi pemilihan warna, font, grafis, dan gambar yang akan digunakan pada media.

Selain tampilan dan pengemasan yang menarik, pemilihan *game* yang disajikan juga bervariasi dengan harapan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan *game wordwall* sangat praktis untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut karena *template game* dan *kuis* sudah tersedia sehingga hanya diperlukan memasukkan konten materi dalam aplikasi tersebut. Penelitian sebelumnya pernah melakukan pengembangan media dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada pelajaran matematika materi bilangan ganjil genap. Pengembangan media pada jurnal tersebut menggunakan aplikasi *wordwall* jenis *game whack-a-mole* dengan ciri-ciri permainan memukul tikus yang berisi bilangan-bilangan ganjil dan genap (Sudarsono, 2021). Pada penelitian dan pengembangan tersebut desain media yang digunakan sudah ada sehingga media hanya mendesain materi materi terkait bilangan.

Sedangkan pada penelitian ini *game* dan materi yang dikembangkan berbeda. Dalam segi desain media peneliti mengembangkan tampilan dan font Arab yang masih terbatas pada aplikasi *web* tersebut sehingga perlunya bantuan dari aplikasi lain

untuk mendesain tampilan dan font yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Sebagaimana saran yang disampaikan dari tim validator untuk mendesain font bahasa Arab yang mudah dibaca oleh siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai cara agar media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik.

2. Analisis Hasil Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diuji cobakan. Tahap validasi media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dilakukan oleh 3 validator pada bidangnya masing-masing yaitu dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Di bawah ini adalah paparan dari hasil validasi terkait media yang telah dikembangkan

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dilakukan validasi untuk mengetahui apakah media layak untuk digunakan serta mengetahui tingkat kelayakannya. Untuk melakukan validasi tersebut dilakukan oleh ahli yang berkemampuan pada bidang desain media dan juga teknologi untuk menilai serta memberikan arahan terkait pengembangan produk dari segi gambar, grafis, desain, audio, video, *layout* dan pemakaian media.

Berdasarkan hasil validasi desain media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam penelitian ini memperoleh

skor 98% yang termasuk kriteria sangat valid untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Arab pada penguasaan kosakata siswa kelas III yang akan dilaksanakan di MI Al-Maarif 02 Singosari. Perolehan hasil validasi tersebut didapat setelah dilakukannya revisi beberapa kali. Karena sebelum itu media masih diperlukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain media bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” ini sudah layak diuji cobakan namun perlu diperbaiki pada petunjuk penggunaan agar lebih jelas dipahami oleh siswa. Kemudian dalam segi layout sebaiknya pada media dibuat alur agar ketika penggunaannya menjadi berurutan dan sistematis dengan diletakkannya tombol mulai, profil pengembang, dan tujuan pembelajaran di awal media sehingga tidak menjadi satu menu bersamaan dengan materi dan game edukasi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi selanjutnya dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi yang disajikan pada media. Validasi tersebut dilakukan pada ahli yang memumpuni pada bidangnya yaitu pendidikan bahasa Arab. Dari segi materi, media ini dilakukan penilaian terkait kesesuaiannya dengan KI maupun KD, standar kosakata yang ada pada kosakata, ketepatan penulisan setiap lafadz yang sesuai dengan kaidah, dan konten game yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan hasil validasi materi pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* "tabako" media ini memperoleh skor sebesar 90%. Angka tersebut termasuk kedalam kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan pada penguasaan kosakata bahasa Arab kelas III MI Almaarif 02 Singosari. Namun sebelum diuji cobakan media tersebut masih terlebih dilakukan perbaikan sesuai saran dari validator ahli materi.

Ahli materi memberikan saran agar media yang dikembangkan untuk menyantumkan keterangan kelas pada media dan juga nama pengembang serta dilengkapi dengan instansi UIN Maulana Malik Ibrahim. Pada dasarnya pengembangan media merupakan suatu karya yang didalamnya terdapat hak cipta atas karya tersebut. Karena adanya hak cipta pada suatu karya dapat memberikan pengembang untuk memiliki hak menggandakan, mengedarkan maupun mengizinkan orang lain dalam penggunaannya dan lain-lain (Hidayatno, 2018).

Selain itu ahli media juga menyarankan untuk menambahkan poster kosakata bahasa Arab pada salah satu menu yang ada pada media agar lebih menarik. Poster merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi tertentu kepada siswa. Dalam penggunaannya poster dapat memperjelas penyampaian informasi agar lebih mudah dan menarik (Wahyuni & Hidayat, 2019). Sehingga poster dalam

media ini menjadi pengantar sekaligus bahan untuk menyampaikan materi sebelum memainkan *game* edukasi.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi selanjutnya setelah penilaian pada materi dan desain media adalah validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran. Media yang dikembangkan ini melewati tahap uji kelayakan pembelajaran sebelum diuji cobakan pada siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari. Dalam validasi ini, ahli pembelajaran merupakan guru bidang studi yang berpengalaman dalam mengajar bahasa Arab di MI Almaarif 02 Singosari. Setelah dilakukannya penilaian, media menunjukkan skor sebesar 92% yang termasuk kedalam tingkat sangat valid untuk diujicobakan.

Menurut ahli pembelajaran media dan konten *game* yang dikembangkan sangat cocok diterapkan untuk siswa kelas III yang berada pada tingkatan kelas bawah. Karena pada masa tersebut siswa berada pada tahap belajar sambil bermain. Selain itu materi yang ada pada media berupa kosakata bahasa Arab sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, dan mencakup kosakata yang ada pada bab al-Hadiiqoh.

Beberapa saran yang disampaikan oleh ahli pembelajaran terkait media berbasis *game* edukasi wordwall bahwasanya pada bagian video pengantar sebelum bermain *game* agar memperbaiki cara membaca kosakata yang ada pada video agar merubahnya

sesuai dengan tata cara membaca kosakata bahasa Arab yang benar. Selanjutnya dalam penggunaan font pada media sebaiknya menggunakan font arab yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sehingga siswa tidak kesulitan dalam membaca kosakata bahasa Arab. Dalam memilih warna font juga mengacu pada unsur keterbacaan sehingga pada media ini menggunakan warna kontras dan netral yaitu hitam (Batubara, 2020)

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Setelah melewati tahap validasi terkait tingkat kelayakan, media diujicobakan kepada siswa kelas III di MI Almaarif 02 Singosari untuk mengetahui respon siswa terhadap media tersebut. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa dan memiliki fungsi untuk menambah minat siswa belajar. Hal tersebut sebagaimana yang dikemukakan oleh Sukiman (2012) bahwa fungsi media pembelajaran selain untuk menyajikan informasi dan intruksi juga untuk memotivasi minat dan tindakan (Suryani et al., 2018).

Pada penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” dilakukan uji kemenarikan media tersebut dengan memberikan angket yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui respon siswa. Maka dari itu

berikut adalah analisis berupa pemaparan dan penjelasan tentang penilaian siswa terkait kemenarikan media:

- a. Pertanyaan “belajar sambil bermain membuat lebih bersemangat”.

Pada instrumen ini hampir semua siswa menjawab sangat setuju dengan perolehan nilai sebesar 96. Sehingga dapat diketahui dari hasil data kuantitatif bahwa media yang menerapkan permainan sebagai penyampaian materi dapat memicu semangat siswa dalam belajar. Pada data kualitatif peneliti mengamati aktivitas siswa selama penerapan media. Berdasarkan pengamatan tersebut menunjukkan bahwa semua siswa merasa senang dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui bahwa siswa mengulangi permainan meskipun permainan tersebut sudah selesai dimainkan. Sehingga aktivitas tersebut menunjukkan tidak ada kebosanan yang terjadi ketika siswa mempelajari kosakata bahasa Arab. Pernyataan dengan beracuan data kuantitatif dan kualitatif dapat diartikan bahwa media berbasis *game* dapat menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III di MI Almaarif 02 Singosari.

- b. Pada angket terdapat pertanyaan “apakah kamu suka dengan *game* edukasi *wordwall*?”. Secara keseluruhan semua siswa menjawab sangat suka yang ditunjukkan dengan perolehan nilai berupa data kuantitatif sebesar 100. Hal tersebut berarti *game* yang disajikan sangat cocok dengan karakteristik siswa kelas III yang menyukai

permainan. Sebagaimana yang dikatakan oleh guru bahasa Arab bahwa siswa kelas bawah tergolong kedalam karakteristik suka bermain. Berdasarkan pengamatan peneliti didapatkan data kualitatif berupa deskripsi terkait respon siswa ketika diterapkannya media tersebut. Selama pembelajaran tidak ditemukan siswa yang pasif dalam mempelajari kosakata bahasa Arab karena semua ingin mencoba bermain dan menduduki peringkat terbaik pada papan peringkat. Ketika memainkan *game* siswa tidak hanya mencobanya satu kali saja melainkan berkali-kali. Sehingga dapat diartikan bahwa media dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dapat memotivasi siswa mempelajari mufradat. Pernyataan diatas membentuk kesimpulan bahwa *game* edukasi *wordwall* “tabako” menarik untuk digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III di MI Almaarif 02 singosari

- c. Instrumen dengan pertanyaan “gambar dan warna pada *game* edukasi *wordwall* sudah bagus”. Dari respon siswa menunjukkan perolehan nilai sebesar 96 yang berarti mayoritas siswa menjawab bahwa gambar dan warna yang ada pada media sudah sangat bagus. Selain itu peneliti juga mengamati terkait aktivitas siswa ketika media diimplementasikan. Siswa lebih mudah mengingat makna dari kosakata melalui sajian gambar yang tersedia pada media. Sehingga media ini tidak menerapkan terjemah langsung

dari kosakata bahasa Arab dengan tujuan siswa lebih lama mengingat setiap kosakata yang dipelajari. Selain itu pada media tidak hanya terdiri dari satu warna melainkan berbagai macam warna. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan guru bidang studi bahasa Arab bahwa media tabako sangat menarik karena berisi gambar dan juga terdiri berbagai warna. Sehingga akan menarik minat dan mempermudah siswa. Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa gambar dan warna pada media dan *game wordwall* sudah sangat bagus untuk mempermudah penguasaan kosakata bahasa Arab di MI Almaarif 02 Singosari pada kelas III

- d. Pertanyaan pada angket diantaranya “tuliskan kosakata bahasa Arab mudah dibaca”. Pada media ini instrumen pertanyaan tersebut memperoleh nilai sebesar 96 yang termasuk ke dalam kriteria sangat mudah dibaca. Media ini dirancang dengan memperhatikan pemilihan font yang mudah dibaca dan juga sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut bertujuan agar siswa tidak kesulitan ketika membaca maupun mempelajari kosakata. Sehingga pertanyaan diatas memberikan maksud bahwa font yang digunakan pada penulisan mufradat sangat mudah dibaca oleh siswa.
- e. Pertanyaan selanjutnya “media berbasis *game* edukasi *wordwall* membantu menguasai kosakata bahasa Arab”. Salah satu pertanyaan dalam instrumen tersebut mendapatkan respon dari siswa dengan total perolehan nilai sebesar 95. Nilai tersebut

menunjukkan bahwa media game edukasi wordwall sangat membantu dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Melalui pengamatan peneliti menemukan perubahan perilaku siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media. Hal tersebut terbukti sebelum diimplementasikan media, tidak ada bahan maupun perantara materi yang dapat memicu semangat siswa sehingga pembelajaran berjalan kurang baik. Namun setelah diterapkannya media, suasana kelas menjadi aktif karena setiap siswa ikut serta dalam pembelajaran. Bukti lainnya terdapat pada hasil nilai pre-test dan post-test yang memperlihatkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dari sebelumnya. Beberapa pernyataan diatas mengikhtisarkan bahwa media berbasis game edukasi wordwall sangat membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Arab

- f. Pertanyaan “*game edukasi wordwall* dapat membuat semangat dalam mempelajari kosakata bahasa Arab”. Instrument ini mendapat nilai 96 dari respon siswa. Sehingga hampir semua siswa memilih jawaban sangat semangat mempelajari kosakata dengan menggunakan media *game wordwall*. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa sangat antusias ketika bermain game yang didalamnya mengandung pengajaran kosakata karena dalam penyampaianya dilakukan dengan cara yang baru terlebih mengemasnya dalam bentuk permainan. Jika sebelumnya pembelajaran dilakukan dengan tanya jawab tanpa media, pada

penerapan media ini siswa memberikan respon positif untuk mau mempelajari kosakata sehingga nampak perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya. Maka dari itu disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan media *game wordwall* dapat menumbuhkan semangat siswa.

- g. Instrumen dengan pertanyaan “apakah kamu mau belajar kosakata bahasa Arab menggunakan *game* edukasi *wordwall* ketika di rumah”. Dari respon siswa pertanyaan tersebut memperoleh nilai sebesar 96 dengan penjabaran bahwa hampir semua siswa menjawab sangat mau dan hanya satu siswa yang menjawab mau. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa media bertempat pada kriteria sangat bagus. Hal ini karena kemenarikannya siswa merasa terkesan setelah bermain *game* sehingga masih ingin mencoba bermain sembari mempelajari kosakata bahasa Arab ketika di rumah. Sehingga pernyataan yang ada menghasilkan kesimpulan bahwa media dengan *game* edukasi *wordwall* dapat memberikan kesan yang baik untuk siswa agar termotivasi dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas III MI Almaarif 02 Singosari
- h. Pertanyaan “media berbasis *game* edukasi *wordwall* mudah digunakan”. Pada hasil jawaban siswa terkait pertanyaan tersebut didapatkan nilai sebesar 95. Dari nilai tersebut sebagian besar siswa menjawab bahwa media *game wordwall* sangat mudah

digunakan. Media ini dikembangkan dengan disertai petunjuk penggunaan media yang didalamnya mencakup cara memainkan *game*, dan keterangan dari fungsi-fungsi tombol lainnya. Sebelum bermain dan menjalankan media ini, siswa mendapat arahan terlebih dahulu dari guru agar media dapat dijalankan dengan baik dan mudah. Sehingga beberapa pernyataan yang telah disebutkan dapat diartikan bahwa media berbasis *game* edukasi *wordwall* mudah digunakan dalam mempelajari kosakata bahasa Arab

Setelah dilakukan penilaian berupa beberapa pertanyaan melalui angket terkait kemenarikan media, kemudahan penggunaan, kemudahan dalam menghafal kosakata, serta peningkatan motivasi belajar dan minat siswa, media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* memperoleh skor sebesar 95% yang termasuk kedalam tingkat kemenarikan sangat tinggi dengan mengacu pada tabel kriteria kemenarikan produk. Pernyataan tersebut didukung oleh respon positif yang diberikan oleh siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari terhadap media berbasis *game* edukasi *wordwall* “*tabako*”. Sehingga, media yang menarik dapat membantu siswa dalam menumbuhkan minat belajar siswa lebih tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran. (Silaban, 2021).

4. Analisis Tingkat Keefektifan Media

Pada penelitian dan pengembangan ini selain bertujuan untuk mengembangkan suatu produk juga bertujuan untuk meningkatkan suatu kinerja pada proses pembelajaran. Media yang dikembangkan pada pelajaran bahasa Arab ini didesain untuk menarik minat siswa belajar dan juga meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Dalam mengukur tingkat keefektifan media ini, peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas III MI Almaarif 02 dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test*.

Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan cara membandingkan rata-rata hasil nilai *pre-test* dan *post-test* untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari. Penentuan media yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria efektif jika rata-rata nilai *post-test* mengalami peningkatan dari sebelumnya yaitu ketika *pre-test*. Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa rata-rata hasil nilai *pre-test* adalah 64 sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media rata-rata hasil siswa meningkat menjadi 89. Analisis yang dilakukan dengan N-gain diperoleh skor 0,7 yang termasuk kedalam kategori sedang.

Secara sederhana dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test*. Penelitian sebelumnya dengan judul

“Pengembangan Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Materi IPS” juga menyatakan bahwa dengan diterapkannya *game* edukasi *wordwall*, hasil belajar siswa meningkat dengan presentase peningkatan diperoleh sebesar 14,09%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* efektif pada penguasaan kosakata bahasa Arab dalam pembelajaran.

5. Analisis Kelebihan Media dan Kekurangan Media

Produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan terkait desain maupun pada saat diujicobakan. Maka dari itu dibawah ini adalah pembahasan terkait kelebihan dan kekurangan yang ada pada media:

a. Analisis Kelebihan

Selama produk diuji cobakan peneliti mengamati tingkah laku dan respon siswa terhadap penggunaan media berbasis *game* edukasi *wordwall*. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat perbedaan tingkah laku siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media. Ketika produk diimplementasikan siswa cenderung aktif dan berpartisipasi selama pembelajaran menggunakan media berbasis *game* edukasi *wordwall*. Dalam hal ini produk pengembangan dirancang agar siswa lebih senang belajar sambil

bermain. hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah sekolah dasar yang menyukai dunia permainan. (Ardini & Lestarinigrum, 2018)

Selain itu produk media pembelajaran dengan *game* edukasi *wordwall* merupakan media digital yang dalam penggunaannya memerlukan jaringan internet. Sehingga dalam penyampaian materi sudah menerapkan penggunaan teknologi. Hal tersebut sebagaimana saran yang dikemukakan oleh kemendikbud bahwa dalam pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Pratama et al., 2019).

Berdasarkan pengamatan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa ketika diterapkan media ini ditunjukkan dengan semua siswa turut aktif dalam proses pembelajaran. Pada salah satu *game* yaitu *flash card*, dimana dimainkan secara berpasangan setelah sebelumnya ditunjukkan secara sekilas oleh guru, siswa melakukan tanya jawab secara bergantian terkait mufradat maupun maknanya. Media tersebut dijalankan dengan menggunakan fitur menarik seperti gambar, tombol pemutar acar, membalikkan kartu, dan mengeliminasi kartu setelah kosakata maupun makna sudah diketahui. Sebagaimana indikator dari penguasaan kosakata bahasa Arab bahwa siswa dapat menirukan kosakata yang didengar, siswa dapat menyebutkan kosakata maupun maknanya. Dalam *game*

tersebut terdapat kelebihan dimana siswa dapat berlatih untuk menyebutkan mufradat dengan baik dan benar. Selain itu pada beberapa *game* lainya juga menunjukkan bertambahnya minat dalam pembelajaran ditunjukkan dengan aktivitas siswa yang ingin menyelesaikan permainan untuk memenangkan game dengan memperoleh peringkat tertinggi.

Tampilan lain yang menjadi kelebihan dari media ini adalah dalam penyajian kosakata tidak menerapkan terjemahan langsung sehingga makna dari kosakata ditunjukkan menggunakan gambar. Hal tersebut merupakan salah satu dari teknik penyampaian kosakata dengan menghindari atau tidak langsung menerjemahkan mufradat setiap kali menyampaikan kosakata (Musthofa, 2011). Penggunaan gambar pada media bermaksud agar kosakata lebih mudah diingat oleh siswa.

Secara umum produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” efektif untuk digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Almaarif 02 Singosari. Hal tersebut didukung dengan meningkatnya rata-rata hasil nilai *post-test* siswa setelah diterapkannya media dan perubahan perilaku siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media.

b. Analisis Kekurangan

Terlepas dari adanya kelebihan pada media berbasis *game* edukasi *wordwall*, media ini juga memiliki kekurangan. Pada bagian warna background dan beberapa desain masih terpaku pada template tema yang ada pada aplikasi tersebut. Sehingga rancangan desain media tidak dapat sepenuhnya dikreasikan sesuai dengan keinginan. Hal tersebut juga terjadi pada pemilihan font Arab dimana pada *wordwall*, jenis-jenis font masih terbatas sehingga diperlukan kreativitas dalam pengembangannya.

Selanjutnya peneliti menemukan kekurangan lain pada aplikasi ini bahwa papan peringkat yang merupakan salah satu fitur untuk mengetahui hasil dari aktivitas siswa masih terbatas dengan hanya menampung 10 peringkat teratas. Untuk dapat mengetahui aktivitas siswa secara keseluruhan maka pengembang harus melakukan pembayaran untuk berlangganan. Dalam penggunaannya, media berbasis *game wordwall* masih membutuhkan jaringan internet yang kuat dan stabil karena jika berada pada jaringan yang lambat maka pengoperasiannya akan terhambat. Sejumlah kekurangan tersebut dapat menjadi patokan bagi penelitian selanjutnya terkait penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang serupa. Media ini dikembangkan untuk penelitian pada awal tahun 2022 dengan menggunakan fitur dan fasilitas yang tersedia di tahun tersebut dan

memungkinkan pada aplikasi *web wordwall* kedepannya mengalami pembaharuan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari di dapatkan kesimpulan sebagaimana berikut ini :

1. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* ini dikembangkan dengan beracuan pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 prosedur dalam tahapannya berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Pada tahap uji validasi yang ada dalam prosedur pengembangan, media ini menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 90% dari ahli materi, 98% dari ahli desain media, dan 92% dari ahli pembelajaran. Kemudian pada uji kemenarikan oleh siswa terhadap media ini menunjukkan skor sebesar 95% yang termasuk ke dalam kriteria sangat menarik.
3. Hasil uji coba yang telah dilakukan pada siswa kelas III di MI Almaarif 02 dalam penguasaan kosakata bahasa Arab menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” efektif digunakan dalam proses belajar mengajar, hal tersebut dibuktikan dari peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa

dengan nilai rata-rata *pre-test* 64 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 89. Hasil uji *N-Gain* memperoleh rata-rata 0,7 dengan kategori sedang yang terdiri dari sebanyak 58,6 % kategori tinggi, 34,4% kategori sedang dan 6,89% kategori rendah. Dari uji *N-gain* yang dilakukan tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang mengalami peningkatan tinggi lebih banyak dibandingkan dengan siswa dengan peningkatan sedang dan rendah. Serta rata-rata yang diperoleh pada *post-test* menunjukkan sebanyak 24 siswa sudah mencapai KKM.

B. Saran Pemanfaatan

1. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian materi pada mata pelajaran bahasa Arab kelas III Madrasah Ibtidaiyah khususnya dalam pembelajaran kosakata
2. Media ini dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Arab pada salah satu bab di semester 2 yaitu materi *al-Hadiiqoh* yang berisi kosakata tentang macam-macam buah dan bunga dengan mengacu pada buku Buku Bahasa Arab kurikulum 2013
3. Penggunaan media berbasis *game* edukasi *wordwall* “tabako” diakses menggunakan jaringan yang kuat dan stabil
4. Media yang dikembangkan ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar daring maupun luring. Jika luring dapat digunakan di kelas dengan bantuan proyektor atau di dalam laboratorium komputer agar siswa dapat bermain *game* secara keseluruhan. Dan jika

penggunaannya melalui daring maka media dapat diakses menggunakan smartphone dengan menekan link yang dibagikan oleh guru.

C. Saran untuk Pengembang Selanjutnya

Media yang dikembangkan dengan aplikasi *web wordwall* ini menyediakan bermacam-macam game yang variatif sehingga dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna atau digunakan dalam mata pelajaran lain dengan pemilihan konten *game* yang sesuai. Pada pengembangannya game ini sangat praktis untuk pengembang yang kurang menguasai terkait pengembangan media berbasis teknologi karena dalam mendesain media tidak memerlukan koding. Kemudian penggunaan media ini mudah diterapkan untuk siswa kelas III yang sebelumnya diberikan arahan dari guru. Sehingga *game* edukasi *wordwall* ini dapat diterapkan untuk siswa dengan tingkat kelas yang sama maupun lebih tinggi.

Game yang telah dikembangkan lebih efektif apabila diterapkan untuk diakses pada setiap siswa atau perorangan sehingga tidak hanya ditunjukkan dengan satu alat misalnya satu proyektor untuk semua siswa di kelas. Maka dari itu dalam penerapannya di sekolah perlu memperhatikan sumber daya yang tersedia di sekolah seperti fasilitas laboratorium komputer maupun android yang terhubung dengan koneksi jaringan yang baik dan stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisantoso, J., Arifin, S., & Daryono. 2021. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021*. Pasuruan: PGRI Wiranegara University. <https://bit.ly/35GXGdl>
- Albantani, A. M. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Trobosan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 2(2), 160–173. Retrieved from <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/41>
- Amirudin, Z. (2010). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Arif, M., & Makalalang, E. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Padang: Balai Insan Cendikia Mandiri. <https://bit.ly/3t0640a>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.Press
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajarann Efetitif*. Semarang :Fatawa Publishing.
- Christina, S. P. (2019). *Mengajar Membaca itu Mudah*. Yogyakarta: CV Alaf Media
- Fachrurrozi, A., & Mahyuddin, E. (2011). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Pustaka Cendeka Utama
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 156.
- Handayani, F. (2017). *The Use Of Matching Pairs Game To Enrich Students' Vocanulary Mastery*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang tahun. Unnes Repository. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/30485>
- Hasani, Z. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “Domira” Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pernalang. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(02), 123–143. <https://doi.org/10.32699/liar.v1i02.204>
- Hidayatno, A., Destyanto, A. R., & Iman, M. R. N. (2018). *Bermain untuk Belajar*. Yogyakarta:Leutikaprio

- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Koderi, K., Aridan, M., & Muslim, A. B. (2020). Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodlat Siswa MTs. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4 (2), 265. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- Mustofa, B., & Hamid, A. (2016). *Metode dan Strategi Pembelajaran bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., La Ili, Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. <https://bit.ly/368ioSV>
- Piqri, M. H. (2021). *Belajar Asyik dengan Permainan Bahasa Arab*. Bogor: Guepedia. <https://bit.ly/3sYxseU>
- Pramesti, S. L. D. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management. <https://bit.ly/3I01ovA>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Rambe, R. N. K. (2017). Penggunaan Media Flash Card Dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII(1), 1–16. Retrieved from <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/150>
- Robert Maribe Brance, *Instructional Design-The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009), hlm. 2
- Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata Bagi Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtida ' Iyah. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 2, 272–283. Retrieved from <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/566>
- Saifullah. (2021). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an*. Yogyakarta: CV Bintang Surya Madani. <https://bit.ly/3MGQRcu>

- Sanwil, T., Utami, R., Hidayat R., Ahyar, D. B., Rahmi, S., Alcom, M., Bukori, E. B., Febriani, S. R., Nisa', D. K., Mustakim, N., Syukron, A. A. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://bit.ly/35NoFnp>
- Sholeh, B., & Rizal, H. S. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodad Siswa Kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan. *Studi Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 45–56. Retrieved from <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab>
- Silaban, S. (2021). *Pengembangan Program Pengajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sudarsono, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 9 No 0*. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Suratno, Awaliyah, A., Astuti, I. A., Lukifawati, I., Yuliani, K., Rahayu, K., Setiono, M., Marsono, Panggih, M., Hidayati, N. B., Wibowo, M. P., Mardhiana, P., Nurjanah, S., Karsono, S., Kurniati, S., Suharni, Suryanto, T. (2021). *Tiga Belas Ladang Cintaku*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management. <https://bit.ly/3J2cD86>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009) *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Taufiq. (2014). *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. Surabaya: PMN Surabaya.
- Wardah Inspiring Teacher. (2020). *Inovasi Media Belajar Saat Pandemi*. Malang: PT Paragon Technology and Innovation. <https://bit.ly/3CEGjpy>
- Wahyuni, I., & Hidayat, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Poster di Bengkel. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpts.v1i1.28270>
- Zuryanty, Hamimah, Kenedi, A. K., & Helsa, Y. (2020). *Pembelajaran STEM di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama. <https://bit.ly/3pUSnO1>

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50. Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 323/Un 03.1/TL.00.1/03/2022 4 Maret 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Maarif 02 Singosari
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Alfia Damayanti
NIM : 18140104
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari Malang**
Lama Penelitian : **Maret 2022** sampai dengan **Mei 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Scanned by TapScanner

Lampiran II: Surat Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ALMAARIF SINGOSARI
 SK Menkumham No. : AHU-0003189.AH.01.04 Tahun 2015 - Jo Akta Notaris E.H. Wijaya, SH. No 77 Tahun 1978
MADRASAH IBTIDAIYAH ALMAARIF 02
TERAKREDITASI "A"
 Jl. Masjid 33, Telp. (0341) 451542 Singosari Malang 65153e-mail : mia02sgs@gmail.com
 NSM : 111235070219 NPSN : 60715204

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 157/YPA/MIA02/E2/III/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : MUHAMMAD ISHOM, S.Pd.
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MI Almaarif 02 Singosari
 Alamat : Jl. Masjid No. 33 Singosari

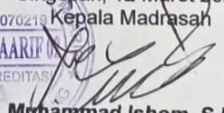
Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Alfia Damayanti
 NPM : 18140104
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Universitas : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penilaian di MI Almaarif 02 Singosari dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al-Maarif 02 Singosari Malang"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan sebesar-besarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya/ dan apabila terdapat kekeliruan akan diberikan kemudian hari.



Singosari, 12 Maret 2022
 Kepala Madrasah

Muhammad Ishom, S.Pd.

Scanned by TapScanner

Lampiran III: Surat Izin Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50. Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1030/Un.03/FITK/PP.00.9/03/2022 4 Maret 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.


Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Alfia Damayanti
 NIM : 18140104
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
 Edukasi Wordwall dalam Penguasaan Kosakata
 Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al-Ma'arif 02 Singosari
 Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 197308232000031002

Lampiran IV: Surat Izin Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1029 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2022 4 Maret 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Ahmad Makki Hasan, M.Pd
 di –
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Alfia Damayanti
 NIM : 18140104
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
 Edukasi Wordwall dalam Penguasaan Kosakata
 Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al-Ma'arif 02 Singosari
 Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran V : Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL

A. Identitas Responden

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP : 198803222018020121146
Jabatan : Dosen PGMI
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

C. Pedoman Penelitian

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Buruk	= 2
Sangat Buruk	= 1

D. Penilaian Aspek Media

No	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan proporsi layout yang digunakan pada media					✓
2	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media					✓
3	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan pada media					✓
4	Jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa kelas III					✓
5	Kombinasi warna pada media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III					✓
6	Pemilihan game sesuai dengan perkembangan siswa kelas III					✓
7	Pemilihan game sesuai dengan materi pembelajaran terkait kosakata bahasa Arab					✓
8	Media memberikan kemudahan dalam memahami materi terkait kosakata bahasa Arab					✓
9	Media mencantumkan petunjuk penggunaan				✓	
10	Media disertai pengantar berupa video sebelum memainkan game edukasi wordwall					✓
11	Kemudahan dalam penggunaan media					✓
12	Media berbasis game edukasi wordwall merupakan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran					✓

E. Kritik dan Saran

- ~ Petunjuk penggunaan sebelum bermain game diperjelas.
- ~ Tombol tujuan pembelajaran dan profil pengembang diletakkan di awal sebelum menu materi dan game.
- ~ Menambah Keterangan Kelas.

Malang, 9 Maret 2022

Validator Ahli Media



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

198803222018020121146

Lampiran VI : Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL****A. Identitas Responden**

Nama : Ahmad Makki Hasan, M.Pd
NIP : 198403192019031004
Jabatan : Dosen PBA (Pendidikan Bahasa Arab)
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

C. Pedoman Pengisian

Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Buruk = 2
Sangat Buruk = 1

D. Penilaian Aspek Materi

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
2	Media mencakup materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai					✓
3	Ketepatan pemilihan kosakata sesuai dengan perkembangan siswa kelas III				✓	
4	Kesesuaian konten media dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III				✓	
5	Penempatan kosakata yang sesuai dengan gambar				✓	
6	Media dapat menumbuhkan minat siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab					✓
7	Keruntutan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall				✓	
8	Kejelasan paparan materi terkait pembelajaran kosakata bahasa Arab				✓	
9	Sajian media berbasis game dapat memudahkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab					✓
10	Media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall merupakan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab					✓

E. Kritik dan Saran

- ~ Menyantumkan nama dan Instansi pengembang
- ~ Menyebutkan Keterangan Kelas
- ~ Menambah poster Kosakata dan poster untuk link media .

Malang, 8 Maret 2022

Validator Ahli Materi



Ahmad Makki Hasan, M.Pd

198403192019031004

Lampiran VII : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN****MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL****A. Identitas Responden**

Nama : Ahmad Nur Syadzili, M.Pd

Jabatan : Guru Bahasa Arab kelas III

Instansi : MI Al-Maarif 02 Singosari

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

C. Pedoman Penelitian

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

D. Penilaian Aspek Media

No	Komponen Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KI/KD, dan Indikator					✓
2	Konten media sesuai dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III					✓
3	Kejelasan materi yang disampaikan pada media				✓	
4	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III					✓
5	Media menggunakan jenis huruf Arab yang sesuai dengan siswa kelas III					✓
6	Desain media baik dan menarik				✓	
7	Kemudahan dalam penggunaan media				✓	
8	Media tidak error saat digunakan				✓	
9	Kualitas media pengembangan				✓	
10	Media berbasis game edukasi wordwall bersifat menyenangkan					✓
11	Media dapat memudahkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab					✓
12	Game yang disajikan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓	
13	Pemilihan game dapat melatih siswa menguasai kosakata bahasa Arab					✓
14	Media pengembangan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab					✓

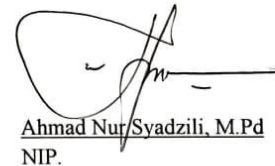
15	Media yang dikembangkan merupakan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas III						✓
----	--	--	--	--	--	--	---

E. Kritik dan Saran

- Penulisan transliterasi sesuai dengan Pretest dan post test.
- Konsistensi penulisan kata & media pembelajaran dg. evaluasi. (font nya).

Malang, 12 - 3 - 2022

Validator Ahli Pembelajaran



Ahmad Nur/Syadzili, M.Pd
NIP.

Lampiran VIII : Soal Pre-test dan Post-test

SOAL POST-TEST

Nama :

No. Absen :

صَعِّعْ عِلْمًا "√" أَمَامَ الإِجَابَةِ الصَّحِيحَةِ !

(Berilah tanda "√" pada jawaban yang benar !)



١. هَذِهِ ...

أ. مَوْزٌ ب. بُرْتُقَالٌ ج. تُفَّاحَةٌ د. بَابَايَا



٢. فِي الحَدِيقَةِ ...

أ. نَارَجِيلٌ ب. عِنَبٌ ج. مَوْزٌ د. تُفَّاحَةٌ

٣. Bahasa Arabnya "Kebun" adalah ...

أ. شَجَرَةٌ ب. تُفَّاحَةٌ ج. حَدِيقَةٌ د. بُرْتُقَالٌ



٤. مَا هَذَا؟ هَذَا ...

أ. مَوْزٌ ب. بُرْتُقَالٌ ج. حَدِيقَةٌ د. يَاسْمِينٌ

٥. Manakah yang termasuk nama bunga pada tabel dibawah ini?

٤	٣	٢	١
عِنَبٌ	زَنْبَقٌ	تُفَّاحَةٌ	نَارَجِيلٌ

أ. ١ ب. ٢ ج. ٣ د. ٤

6. Manakah yang termasuk nama buah pada tabel di bawah ini? .6

٤	٣	٢	١
يَاسْمِينٌ	مَوْزٌ	وَرْدَةٌ	رَبِّيْقٌ

أ. ١ ب. ٢ ج. ٣ د. ٤

7. Arti lafadz yang bergaris bawah adalah ... فِي الْحَدِيقَةِ زَهْرَةٌ دَوَّارِ الشَّمْسِ .7

أ. Bunga mawar ج. Bunga matahari

ب. Bunga melati د. Bunga anggrek

8. Gambar yang memiliki arti dari lafadz بُرْتُقَالٌ adalah8



ج.



أ.



د.



ب.



٩. مَا هَذَا؟

أ. هَذَا مَوْزٌ ب. هَذَا يَاسْمِينٌ ج. هَذَا نَارَجِيْلٌ د. هَذَا رَبِّيْقٌ

١٠. هَذِهِ شَجَرَةُ الْبَابَايَا ... Arti kata yang bergaris bawah adalah ...

أ. Mangga ب. Buah ج. Pohon د. Mawar

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ !

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan 2 (dua) nama bunga dalam bahasa Arab beserta artinya !

1) .

2) .

2. Tulislah kosakata yang bergaris bawah lalu terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia !

فِي الْحَدِيثِ عِنَبٌ وَ مَوْزٌ وَ بَابَايَا

--

3. Isilah tabel dibawah ini dengan menerjemahkan kosakata ke dalam bahasa Indonesia !

وَاسِعَةٌ	زَنْبَقٌ	وَرْدَةٌ
...

4. Artikan kosakata di bawah ini menggunakan bahasa Arab !

a. Kelapa :

b. Mangga :

c. Pisang :

5. هَذِهِ شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ وَ شَجَرَةُ الْمَوْزِ

Tulislah kembali kata yang berarti "pohon jeruk"

--

Lampiran IX : Hasil Angket Kemenarikan Media

Angket Siswa

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall
dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab**

Nama : ALVIN ULINOVITA

Kelas : 3C

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban di bawah ini !

- Apakah belajar sambil bermain membuat kamu lebih semangat ?
 - Sangat semangat
 - Semangat
 - Cukup semangat
 - Kurang semangat
 - Tidak semangat
- Apakah kamu suka dengan game edukasi wordwall?
 - Sangat suka
 - Suka
 - Cukup Suka
 - Kurang suka
 - Tidak Suka
- Apakah gambar dan warna yang pada game edukasi wordwall sudah bagus?
 - Sangat bagus
 - Bagus
 - Cukup bagus
 - Kurang bagus
 - Tidak bagus
- Apakah tulisan kosakata bahasa Arab pada media mudah dibaca ?
 - Sangat mudah
 - Mudah
 - Cukup mudah
 - Kurang mudah
 - Tidak mudah
- Apakah media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall membantu menguasai kosakata bahasa Arab ?
 - Sangat membantu
 - Membantu
 - Cukup membantu
 - Kurang membantu
 - Tidak membantu
- Apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall membuat kamu lebih semangat dalam mempelajari kosakata bahasa Arab ?
 - Sangat semangat
 - Semangat
 - Cukup semangat
 - Kurang semangat
 - Tidak semangat
- Apakah kamu mau belajar kosakata bahasa Arab menggunakan game edukasi wordwall ketika di rumah ?
 - Sangat mau
 - Mau
 - Cukup mau
 - Kurang mau
 - Tidak mau
- Apakah media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall mudah digunakan?
 - Sangat mudah
 - Mudah
 - Cukup mudah
 - Kurang mudah
 - Tidak mudah

Scanned by TapScanner

Lampiran X : Hasil Wawancara Implementasi Media

INSTRUMEN WAWANCARA

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI

WORDWALL "TABAKO" DI MI AL-MAARIF 02 SINGOSARI

Hari/Tanggal : Selasa, 5 April 2022
 Tempat : MI Al-Maarif 02 Singosari
 Narasumber : Ahmad Nur Syadzili, M.Pd
 Jabatan Narasumber : Guru bahasa Arab kelas III

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media berbasis game edukasi wordwall mudah dioperasikan?	Sudah. Karena sudah bisa diterima dan digunakan oleh anak-anak karena memang sebelum diimplementasikan sudah divalidasi lalu direvisi.
2	Bagaimana tanggapan anda terkait penggunaan media berbasis game edukasi wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab?	Media ini dapat menambah daya ingat anak-anak karena banyak visual yang ditampilkan, warna-warna yang digunakan bagus. Apalagi mediana dalam bentuk game.
3	Apakah siswa lebih semangat dalam mempelajari kosakata menggunakan media berbasis game edukasi wordwall?	Iya. Ketika penyampaian materi, siswa lebih antusias menguasai kosakata. Karena cara penyampaian materi yang menarik. Sehingga siswa terbawa suasana kelas yang diharapkan yaitu keaktifannya.
4	Apakah terdapat perbedaan perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media?	Ada perbedaan karena tidak ada siswa yang diam. Semua semangat. Apalagi saat ditanyai arti kosakata siswa berebut untuk menjawabnya.

5	Bagaimana perbedaan perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media?	Dari segi minat untuk belajar, media ini memang menarik. Siswa menjadi lebih bisa menjawab ketika diberikan suatu pertanyaan.
6	Apakah media berbasis game edukasi wordwall sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Arab?	Sesuai karena game ini kan cara memainkannya dengan tebak-tebakan sehingga hal tersebut juga sst membantu dalam proses pembelajaran karena membuat siswa terus berlatih tanpa bosan.
7	Apakah media berbasis game edukasi wordwall dapat mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab?	Mudah. Karena untuk materi tersebut tentang buah-buahan dan bunga. tidak mungkin menghadirkan barang asli. Nah media ini dirasa cocok dan memberikan solusi terhadap kemudahan belajar maupun mengajar.
8	Apakah game yang memuat kosakata bahasa Arab sesuai dengan karakteristik pembelajaran?	Sudah sesuai. seperti kosakata yang dilengkapi gambar-gambar dan juga bermacam-macam game nya. yg dapat melatih mengingat kosakata
9	Apakah media berbasis game edukasi wordwall sesuai dengan karakteristik berfikir siswa?	Sudah sesuai dengan karakter maupun dengan siswanya. seperti pemilihan font itu sudah bagus; merancang media dengan permainan itu sangat di senangi siswa tentunya.
10	Apakah media berbasis game edukasi wordwall dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab?	Tepat saja. Karena selain menarik, di sekolah ini sekarang sudah mempunyai fasilitas untuk di terapkan diterapkan media tersebut. Selain itu ada peningkatan dari pre pre-test ke post-test maka sudah pasti itu terbukti efektif.

Lampiran XI : Poster untuk Link Media

Media
TABAKO

Kelas
3

Mari belajar bahasa Arab
dengan menyenangkan!

Pelajaran ke-6
الحَدِيثُ

Wordwall

Link Media :
<https://sites.google.com/view/tabako/bahasa-arab-kelas-3>

Media "Tabako" adalah media pembelajaran bahasa Arab berupa game edukasi wordwall yang terdiri dari game flash card, airplane, matching pairs dan find the match. Selain itu media ini dikemas kedalam website yang dilengkapi dengan video pengantar dan poster kosakata bahasa Arab.

Pengembang :
Alfia Damayanti / PGMI / UIN Malang

Lampiran XII : Tautan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi
Wordwall



Kode QR untuk mengakses media pembelajaran berbasis website atau mengunjungi tautan di bawah ini

<https://sites.google.com/view/tabako/bahasa-arab-kelas-3>

Lampiran XIII : Dokumentasi



Siswa melakukan pre-test



Memberi araan siswa terkait penggunaan media



Penerapan game flash card



Penerapan game pesawat terbang



Penerapan game pesawat terbang



Siswa bermain game flash card secara berpasangan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Alfia Damayanti

NIM : 18140104

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 23 Juli 2000

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2018

Alamat : Jl. Babatan No. 11 RT 04 RW 03 Arjowinangun
Kedungkandang Malang

No. Hp : 081532768636

E-Mail : alfia.al.domani123@gmail.com

Motto : Allah senantiasa menolong hamba selama ia
menolong saudaranya

Riwayat Pendidikan : RA Muslimat NU 22 Malang
SDN Arjowinangun 02 Malang
MTs Nurul Ulum Malang
MA Nurul Ulum Malang
S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang