

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI GUDANG KATA UNTUK  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
PADA SISWA KELAS VII DI MTS ASSALAFIYYAH MLANGI**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh :

**IZZUN NADZIFAH**  
**NIM. 18104020078**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2022**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izzun Nadzifah  
NIM : 18104020078  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada acuan atau bagian-bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 23 Juli 2022

Menyatakan,



Izzun Nadzifah  
NIM. 18104020078

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Izzun Nadzifah

NIM : 18104020078

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa untuk kelengkapan pembuatan ijazah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan sadar saya memakai jilbab pada foto diri saya dan saya tidak akan mempermasalahkan foto saya dikemudian hari kepada siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Juli 2022

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Izzun Nadzifah

NIM. 18104020078

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp. : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Izzun Nadzifah

NIM : 18104020078

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi Gudang Kata  
Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata  
Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs  
Assalafiyah Mlangi

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 22 Juli 2022

Pembimbing



Nurul Huda, S.S, M.Pd.I

NIP. 19821026 201903 1 004

## HALAMAN PERBAIKAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : IZZUN NADZIFAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104020078  
Semester : VIII  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Dosen Penasihat Akademik : Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd  
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI GUDANG KATA UNTUK  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA  
KELAS VII DI MTS ASSALAFIYYAH MLANGI

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

| No.  | Topik     | Halaman | Uraian                    |
|--|-----------|---------|---------------------------|
| 1.   | Abstrak   |         | kata تطوير diganti تطويرة |
| 2.   | Malto     |         | Tambahkan footnote        |
| 3.   | Penulisan |         | Dirapikan kembali         |
| STATE ISLAMIC UNIVERSITY<br>SUNAN KALIJAGA<br>YOGYAKARTA |           |         |                           |

Yogyakarta, 29 Juli 2022  
Yang menyerahkan

Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.  
19821026 201503 1 004



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : IZZUN NADZIFAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104020078  
Semester : VIII  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Dosen Penasihat Akademik : Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd  
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI GUDANG KATA UNTUK  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA  
KELAS VII DI MTS ASSALAFIYYAH MLANGI

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

| No. | Topik                               | Halaman | Uraian |
|-----|-------------------------------------|---------|--------|
| 1.  | Rumusan masalah ditambahkan alasan. |         |        |
| 2.  | Penambahan alur bahap pengembangan  |         |        |
| 3.  | Analisis pembahasan dg teori.       |         |        |
|     |                                     |         |        |
|     |                                     |         |        |
|     |                                     |         |        |
|     |                                     |         |        |
|     |                                     |         |        |
|     |                                     |         |        |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 29 Juli 2022  
Yang menyerahkan

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.  
19911202 201903 2 025



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

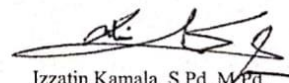
### PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : IZZUN NADZIFAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104020078  
Semester : VIII  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Dosen Penasihat Akademik : Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd  
Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI GUDANG KATA UNTUK MENINGKATKAN PENGUSAHAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII DI MTS ASSALAFIYYAH MLANGI**

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

| No. | Topik                                | Halaman | Uraian  |
|-----|--------------------------------------|---------|---|
| 1.  | Latar belakang                       | 1       | Diurutkan kembali permasalahan yang ada, ditambah penguat teori |
| 2.  | Pembahasan                           | 70      | Ditambah teori atau penelitian terdahulu                        |
| 3.  | Penulisan <i>game</i>                |         | Ditulis miring  |
| 4.  | Analisis soal pre-test dan post-test | 69      | Analisis menggunakan normalitas gain                            |
| 5.  | Rumusan masalah                      | 4       |   |
| 6.  | Spesifikasi produk                   | 10      | Diperinci kembali   |

Yogyakarta, 29 Juli 2022  
Yang menyerahkan

  
Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.  
19880701 000000 2 301

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2087/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI GUDANG KATA UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII DI MTS  
ASSALAFIYYAH MLANGI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IZZUN NADZIFAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104020078  
Telah diujikan pada : Jumat, 29 Juli 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 62f6a27a345ed



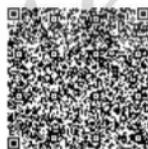
Penguji I  
Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 62f4606179315



Penguji II  
Izzatin Kamala, S.Pd.,M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 62f081e05e42



Yogyakarta, 29 Juli 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 62f0e7483e97



## MOTTO

لَا تَحْزَنُ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا

*“... Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita...”*

(Q.S. At-Taubah: 40)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Ma'had Tahfidh Yanbu'ul Qur'an, *Al-Quddus Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Kudus: CV Mubarakatun Thoyyibah), hlm. 192

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini peneliti persembahkan kepada almamater tercinta,**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالدِّينِ, أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَ رَسُولُهُ لَا نَبِيَّ بَعْدَهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى أَسْعَدِ مَخْلُوقَاتِكَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Tak lupa shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik bagi seluruh umat manusia.

Berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Gudang Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs Assalafiyah Mlangi” sebagai karya ilmiah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan Bahasa Arab. Semoga karya ilmiah ini dapat mendatangkan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik yang terlibat secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.

2. Bapak Dr. Nurhadi, S.Ag, MA. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd selaku penasihat akademik, yang telah membimbing saya selama menempuh program Strata satu (S1) di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
4. Bapak Nurul Huda, S.S, M.Pd.I selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dan memberikan pengarahan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Bapak Ibu dosen dan staf karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, wawasan dan fasilitas kepada penulis selama kuliah.
6. Bapak Barudin, M.Pd selaku Kepala MTs Assalafiyah Mlangi yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak Mukhammad Khasan Sa'idi Nuzul, S.Hum selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi yang telah dengan sabar membimbing dan memfasilitasi penulis dalam melaksanakan penelitian di dalam kelas.
8. Untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Dawami dan Ibu Siti Nur Chimah serta adik-adik saya Khusnawati Anamila dan Balya Malkan yang selalu mendoakan

yang terbaik dan terus memberikan motivasi kepada penulis untuk selalu semangat, sabar, ikhlas dan terus berusaha.

9. Segenap teman-teman Al-Hamasah 2018 yang telah memberikan warna baru dalam hidup saya dan selalu mendukung satu sama lain.
10. Sahabat-sahabat MA saya khususnya Qurrota, Viya, Inosensia, Wachidati, Farda, Ziya, Ody, dan Afnan yang tak lelah juga untuk memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
11. Berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis tuliskan secara keseluruhan.

Penulis berdoa semoga semua bentuk bantuan, dukungan, bimbingan yang telah diberikan oleh semua pihak terkait, diterima sebagai amal baik oleh SWT dan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Amiin.

Yogyakarta, 13 Juli 2022  
Peneliti,



Izzun Nadzifah  
NIM. 18104020078

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Izzun Nadzifah, *Pengembangan Game Edukasi Gudang Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas VII di MTs Assalafiyah Mlangi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi “Gudang Kata” dan mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa terhadap penggunaan *game* edukasi “Gudang Kata” dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini adalah penelitian R&D model Sugiyono dengan enam tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi produk, validasi desain, dan uji coba produk. Produk ini ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan direpson oleh 30 siswa Kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi. Hasil kualitas produk ditentukan dengan menghitung rata-rata skor data kuantitatif kemudian dijabarkan data kualitatif dari hasil angket. Adapun untuk uji peningkatan penguasaan kosakata siswa didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*, dan normalitas gain.

Hasil penelitian pengembangan ini *game* edukasi “Gudang Kata” memperoleh presentase dari ahli materi untuk kesesuaian materi yaitu 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Menurut ahli media untuk kualitas media memperoleh presentase 88,57% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil respon 30 siswa mendapatkan presentase 85,19% dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil uji analisis peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa mengalami peningkatan sebesar 0,7 dengan kategori “Tinggi” berdasarkan perolehan skor rata-rata *pretest* sebesar 86,33 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 96.00.

Kata kunci : Penelitian Pengembangan, *Game* Edukasi, Kosakata, Bahasa Arab

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## الملخص

عز النظيفة. تطوير اللعبة التعليمية "Gudang Kata" لتحسين إتقان المفردات العربية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة السلافية ملاعي. يوكياكرتا: البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية. 2022

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد جدوى اللعبة التعليمية "Gudang Kata" في تعلم المفردات العربية الصف السابع في المدرسة المتوسطة السلافية ملاعي و معرفة جدوى اللعبة التعليمية "Gudang Kata" و تحديد الزيادة إتقان الطلاب للمفردات نحو إستخدام لعبة التعليمية "Gudang Kata" في تعلم المفردات العربية .

هذا البحث هو بحث (بحث و تطويرية) لنموذج Sugiyono مع ست مراحل وهي: الإمكانيات والمشاكل و جمع البيانات و تصميم المنتج و مراجعة المنتج و التحقيق من صحة التصميم و تجارب المنتج. تمت مراجعة هذا المنتج من قبل المشرفين وخبراء المواد وخبراء الإعلام واستجاب له ٣٠ طالبا من الصف السابع المدرسة المتوسطة السلافية ملاعي. يتم تحديد نتائج جودة المنتج عن طريق حساب متوسط درجة البيانات الكمية ثم وصف البيانات النوعية من نتائج الإستبيان. أما بالنسبة لإختبار زيادة إتقان المفردات لدى الطلاب، فيتم الحصول عليها من نتائج الإختبار القبلي والبعدي و normalitas gain.

حصلت نتائج بحث التطويرية للعبة التعليمية "Gudang Kata" على نسبة مئوية من خبراء المواد لملاءمة المادة، وهي 100% ضمن فئة "ممتاز". وفقا لخبراء الإعلام لجودة الإعلام حصلت على نسبة 88.57% مع فئة "ممتاز". وفي الوقت نفسه، حصلت نتائج التقييم ل ٣٠ طالبا على نسبة 85.19% مع فئة "جيد جدا" ثم زادت نتائج إختبار تحليل زيادة إتقان المفردات العربية لدى الطلاب بالنسبة 0,7 مع فئة "مرتفع" بناء على اكتساب متوسط درجات إختبار قبلي 86,33 و متوسط درجات إختبار بعدى 96,00.

الكلمات المفتاحية: البحث التطويرية ، الألعاب التربوية ، المفردات ، اللغة العربية

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin        | Nama                        |
|------------|------|--------------------|-----------------------------|
| أ          | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan          |
| ب          | Ba   | B                  | Be                          |
| ت          | Ta   | T                  | Te                          |
| ث          | Ša   | š                  | es (dengan titik di atas)   |
| ج          | Jim  | J                  | Je                          |
| ح          | Ḥa   | ḥ                  | ha (dengan titik di bawah)  |
| خ          | Kha  | Kh                 | ka dan ha                   |
| د          | Dal  | d                  | De                          |
| ذ          | Žal  | ž                  | Zet (dengan titik di atas)  |
| ر          | Ra   | r                  | er                          |
| ز          | Zai  | z                  | zet                         |
| س          | Sin  | s                  | es                          |
| ش          | Syin | sy                 | es dan ye                   |
| ص          | Šad  | š                  | es (dengan titik di bawah)  |
| ض          | Ḍad  | ḍ                  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط          | Ṭa   | ṭ                  | te (dengan titik di bawah)  |
| ظ          | Ža   | ž                  | zet (dengan titik di bawah) |



|    |        |   |                         |
|----|--------|---|-------------------------|
| ع  | `ain   | ` | koma terbalik (di atas) |
| غ  | Gain   | g | ge                      |
| ف  | Fa     | f | ef                      |
| ق  | Qaf    | q | ki                      |
| ك  | Kaf    | k | ka                      |
| ل  | Lam    | l | el                      |
| م  | Mim    | m | em                      |
| ن  | Nun    | n | en                      |
| و  | Wau    | w | we                      |
| هـ | Ha     | h | ha                      |
| ء  | Hamzah | ‘ | apostrof                |
| ي  | Ya     | y | ye                      |

## B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap termasuk tanda syaddah, ditulis rangkap, contoh :

نَزَّلَ *nazzala*

## C. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya. Ditulis

*jama'ah*      جَمَاعَة

2. Apabila dihidupkan ditulis t, contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ      *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*

#### D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis I, dan dhummah ditulis u

#### E. Vokal Panjang

a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan hubung (-) di atasnya.

#### F. Vokal-vokal Rangkap

1. Fathah dan ya mati ditulis ai, contoh:

كَيْفَ *kaifa*

2. Fathah dan wawu mati ditulis au, contoh:

حَوْلَ *hauḷa*

#### G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof (‘)

تَأْخُذُ *ta'khuzu*

شَيْءٍ *syai'un*

#### H. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah contoh:

الْقَلَمُ *al-qalamu*

الْجَلَالُ *al-jalālu*

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l(el)-nya.

Contoh:

الرَّجُلُ *ar-rajulu*

الشَّمْسُ *asy-syamsu*

### I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

### J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوِي الْفُرُوضِ *zawi al-furud*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut, contoh:

أَهْلُ السُّنَّةِ *ahl as-sunnah*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....                          | ii        |
| SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....                        | iii       |
| SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....             | iv        |
| HALAMAN PERBAIKAN .....                                 | v         |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                 | viii      |
| MOTTO .....   | ix        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                               | x         |
| KATA PENGANTAR .....                                    | xi        |
| ABSTRAK.....  | xiv       |
| المخلص .....  | xv        |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....                   | xvi       |
| DAFTAR ISI.....   | xx        |
| DAFTAR TABEL.....                                       | xxii      |
| DAFTAR GAMBAR .....                                     | xxiii     |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                    | xxiv      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                                 | 1         |
| B. Pembatasan Dan Rumusan Masalah .....                 | 4         |
| C. Tujuan Penelitian .....                              | 5         |
| D. Manfaat Penelitian .....                             | 5         |
| E. Kajian Pustaka.....                                  | 6         |
| F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....            | 10        |
| G. Sistematika Penulisan .....                          | 12        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN.....</b> | <b>14</b> |
| A. Landasan Teori.....                                  | 14        |
| B. Metode Penelitian.....                               | 33        |
| <b>BAB III GAMBARAN UMUM SEKOLAH.....</b>               | <b>50</b> |
| A. Profil Madrasah.....                                 | 50        |
| B. Visi & Misi.....                                     | 51        |
| C. Struktur Organisasi .....                            | 51        |

|   |           |
|---|-----------|
| D. Sarana & Prasarana .....   | 52        |
| E. Data Tenaga Pendidik .....   | 53        |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN &amp; PEMBAHASAN.....</b>  | <b>55</b> |
| A. Hasil Pengembangan.....  | 55        |
| B. Analisis Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa<br>Terhadap Penggunaan Game Edukasi “Gudang Kata” ..... | 69        |
| C. Pembahasan.....  | 70        |
| D. Kajian Produk Akhir .....  | 76        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>  | <b>78</b> |
| A. Kesimpulan .....   | 78        |
| B. Saran.....   | 78        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>80</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>  | <b>83</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 : Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran .....      | 16 |
| Tabel 2 : Jumlah Siswa Kelas VII MTs As-Salafiyah Mlangi..... | 39 |
| Tabel 3 : Jumlah Sampel.....                                  | 40 |
| Tabel 4 : Kisi-kisi instrument untuk ahli materi .....        | 44 |
| Tabel 5 : Kisi-kisi instrument untuk ahli media.....          | 44 |
| Tabel 6 : Kisi-kisi Instrument untuk Siswa.....               | 45 |
| Tabel 7 : Ketentuan Pemberian Nilai .....                     | 46 |
| Tabel 8 : Kriteria Penilaian Kuantitatif .....                | 47 |
| Tabel 9 : Interpretasi Skor Rata-Rata N-Gain.....             | 48 |
| Tabel 10 : Struktur Organisasi MTs Assalafiyah Mlangi .....   | 51 |
| Tabel 11 : Data Tenaga Pendidik MTs Assalafiyah Mlangi.....   | 53 |
| Tabel 12 : Jenis Game <i>QuickApp Ninja</i> .....             | 59 |
| Tabel 13 : Kriteria Penilaian .....                           | 66 |
| Tabel 14 : Kriteria Penilaian .....                           | 67 |
| Tabel 15 : Hasil Uji Normalitas Gain .....                    | 69 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 : Halaman Beranda .....                            | 58 |
| Gambar 2 : Halaman Masuk .....                              | 58 |
| Gambar 3 : Halaman <i>Design</i> .....                      | 60 |
| Gambar 4 : Halaman <i>Content</i> .....                     | 60 |
| Gambar 5 : Halaman <i>Sounds</i> .....                      | 61 |
| Gambar 6 : Halaman <i>Icon</i> .....                        | 61 |
| Gambar 7 : Halaman <i>Settings (General)</i> .....          | 62 |
| Gambar 8 : Halaman <i>Settings (Hints Management)</i> ..... | 62 |
| Gambar 9 : <i>Icon Generate Game</i> .....                  | 62 |
| Gambar 10 : Halaman <i>Game</i> .....                       | 63 |
| Gambar 11 : Logo Gudang Kata .....                          | 63 |
| Gambar 12 : Halaman Awal <i>Game</i> .....                  | 63 |
| Gambar 13 : Halaman Soal .....                              | 64 |
| Gambar 14 : Bantuan/petunjuk .....                          | 64 |
| Gambar 15 : Tampilan Jawaban Benar .....                    | 64 |
| Gambar 16 : Menu Level .....                                | 64 |
| Gambar 17 : Halaman Menu .....                              | 64 |
| Gambar 18 : Halaman pembelian koin .....                    | 64 |

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Pengajuan Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir
- Lampiran II : Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran III : Berita Acara Seminar
- Lampiran IV : Bukti Seminar Proposal
- Lampiran V : Surat Ijin Penelitian
- Lampiran VI : Materi *Game* Edukasi Gudang Kata
- Lampiran VII : Petunjuk Penggunaan Program
- Lampiran VIII : Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran IX : Surat Permohonan Ahli Materi
- Lampiran X : Hasil Angket Validasi oleh Ahli Materi
- Lampiran XI : Surat Permohonan Ahli Media
- Lampiran XII : Hasil Angket Validasi oleh Ahli Media
- Lampiran XIII : Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran XIV : Penilaian Angket Ahli Materi
- Lampiran XV : Penilaian Angket Ahli Media
- Lampiran XVI : Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran XVII : Perhitungan Kriteria Kualitas *Game* Berdasarkan Penilaian Ahli
- Lampiran XVIII : Hasil dan Penghitungan Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran XIX : Kartu Bimbingan
- Lampiran XX : Sertifikat-Sertifikat
- Lampiran XXI : Dokumentasi Saat Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran kosakata memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran kosakata diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa seperti keterampilan menyimak (*Al-Istima'*), berbicara (*Al-Kalām*), membaca (*Al-Qirā'ah*), dan menulis (*Al-Kitābah*). Karena kualitas keterampilan berbahasa seseorang itu bergantung pada banyaknya kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan dapat terampil berbahasa.<sup>2</sup>

Pembelajaran bahasa Arab khususnya kosakata merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Khususnya, kemampuan guru dalam memanfaatkan media yang dapat menciptakan suasana menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, baik secara mandiri maupun kelompok. Pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan media akan menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan mudah.<sup>3</sup> Pembelajaran bahasa Arab pada dasarnya menghendaki keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.<sup>4</sup> Dalam KMA No 183 Tahun

---

<sup>2</sup> Muhammad Luqman Hakim, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*, (*Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 March 17, 2018): 156, <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>

<sup>3</sup> Mujib, & Rahamawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm 63.

<sup>4</sup> Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Aplikasi)*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm 19.

2019 juga dijelaskan bahwa pembelajaran kosakata diajarkan secara implisit yaitu pembelajaran kosakata diajarkan bersama dengan wawancara yang muncul pada saat pembelajaran saat itu atau tidak secara mandiri.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Assalafiyah Mlangi, ditemukan beberapa problematika yang terdapat pada pembelajaran bahasa Arab khususnya kosakata yaitu pendidik masih menggunakan metode konvensional yang mana seorang guru hanya menjelaskan sesuai materinya dan murid mendengarkan apa yang disampaikan oleh gurunya. Meskipun saat ini di MTs Assalafiyah sudah menggunakan metode pembelajaran secara *paper-less* menggunakan tab android, namun ternyata tidak digunakan untuk mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik, akan tetapi hanya digunakan untuk saat ujian dan belajar menggunakan *e-book*. Selain itu perbedaan latar belakang pendidikan siswa dijenjang sebelumnya juga membuat beberapa siswa merasa asing dan tidak minat dengan pembelajaran bahasa Arab.

Permasalahan yang terjadi di MTs Assalafiyah berdampak pada pembelajaran bahasa Arab dan siswa yaitu siswa merasa kesulitan untuk mengingat atau menghafal kosakata. Hal tersebut disebabkan karena latar belakang mereka yang berbeda-beda dan juga kurangnya minat dalam belajar bahasa Arab. Terkadang saat pembelajaran bahasa Arab siswa suka cepat bosan dan jenuh karena metode yang monoton yang akhirnya membuat siswa asyik sendiri dengan hal lainnya dan membuat pembelajaran bahasa Arab

---

<sup>5</sup> Keputusan Menteri Agama RI Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, (Kementerian Agama, 2019), hlm 57

menjadi terhambat. Serta pendidik kurang memanfaatkan fasilitas tab android yang tersedia untuk mengembangkan suatu media yang menarik untuk proses belajar.

Oleh karena itu, untuk memfasilitasi peningkatan penguasaan kosakata siswa diperlukan adanya inovasi baru dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia. Adapun salah satu pemanfaatan teknologi untuk dunia pendidikan yaitu *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan suatu permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya.<sup>6</sup> Ditambah lagi penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi memiliki dampak yang positif yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>7</sup>

Untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Assalafiyah Mlangi, peneliti berinovasi membuat suatu produk pengembangan berupa aplikasi *game* edukasi untuk mengetahui bagaimana produk tersebut dapat meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Produk tersebut adalah *game* edukasi “Gudang Kata”. *Game* edukasi “Gudang Kata” merupakan

---

<sup>6</sup> Dony Novaliendry, *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO)*, (Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, 2013), hlm. 112

<sup>7</sup> Habibur Rohman, *Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah Di MTsN 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*, Skripsi, (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, 2018).

aplikasi *game* berbasis android yang berisi tebak gambar kosakata bahasa Arab pada materi Al-Adawaat Al-Madrasiyyah. Pengambilan materi Al-Adawaat Al-Madrasiyyah disesuaikan dengan kurikulum dan materi yang terdapat pada semester genap, selain itu, materi ini juga terdapat materi kosakata yang banyak yang harus dipahami oleh siswa. Produk tersebut dikembangkan dengan memakai salah satu template yang disediakan di website *Quickapp Ninja* yang menampilkan satu gambar dan pemain diminta untuk menebak gambar tersebut yang mana dalam pembuatan produk dengan menggunakan website *QuickApp Ninja*, pembuat tidak memerlukan keahlian tentang *coding* pemrograman karena sudah disediakan beberapa macam template *game*.

Dari uraian diatas, peneliti berharap *game* edukasi “Gudang Kata” dapat menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan minat siswa dalam belajar bahasa Arab serta memberikan inovasi baru untuk pendidik dalam pemanfaatan teknologi. Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul

***“Pengembangan Game Edukasi Gudang/ Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi”.***

## **B. Pembatasan Dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti. Agar tidak jauh dari topik maka penelitian ini difokuskan pada :

1. Pembuatan produk berupa *game* edukasi “Gudang Kata” bagi siswa kelas VII dengan materi Al Adwaat Al Madrasiyyah.
2. Pengembangan *game edukasi* ini berupa file aplikasi android berformat (.apk).

Mengacu pada batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana kelayakan *game* edukasi “Gudang Kata” bahasa Arab sebagai media pembelajaran dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VII MTs Assalafiyyah Mlangi ?
2. Bagaimana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa terhadap penggunaan aplikasi *game* edukasi “Gudang Kata” dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Assalafiyyah Mlangi?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana uji kelayakan *game* edukasi “Gudang Kata” bahasa Arab sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII MTs Assalafiyyah Mlangi.
2. Mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa terhadap penggunaan aplikasi *game* edukasi “Gudang Kata” dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Assalafiyyah Mlangi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

## 1. Secara Teoritis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan khususnya bahasa Arab tentang media pembelajaran yang menarik yaitu *game* edukasi. Dan juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi para peneliti yang akan mengadakan penelitian khususnya di dunia R & D (*Research and Development*) dan *game* edukasi.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis, pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk berbagai pihak, diantaranya :

- a. Bagi Siswa : pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab dan memberikan alat bantu belajar siswa untuk mempelajari kosakata.
- b. Bagi Guru : memberi inovasi para guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media berbasis teknologi.
- c. Bagi Sekolah : dapat memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

## E. Kajian Pustaka

Penelitian tentang media pembelajaran bahasa Arab sangat banyak sekali yang telah dikaji, tetapi secara khusus belum ada yang meneliti tentang “Pengembangan *Game* Edukasi Gudang Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di MTs Assalafiyah Mlangi”.

Namun, penelitian menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan dengan penelitian ini, diantaranya :

*Pertama*, skripsi yang ditulis oleh Fatiha Khairunnisa pada tahun 2019 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Pengembangan Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi dari ahli media mendapat penilaian “ Baik” dengan presentase sebesar 76,67% , ahli materi sebesar 93,85% yang berkategori “ Sangat Baik”, peer review 90%, dan respon siswa sebesar 84,38% berkategori sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa game tebak gambar bahasa Arab layak digunakan dalam pembelajaran kosakata untuk siswa kelas X. Persamaan dari skripsi ini yaitu sama sama membahas tentang kosakata bahasa Arab. Akan tetapi perbedaannya terletak pada hasil produk yang dihasilkan, produk skripsi ini berupa *hard file* sedangkan produk penulis berupa *soft file* (aplikasi).<sup>8</sup>

*Kedua*, skripsi yang ditulis oleh Okta Rianingtias pada tahun 2019 UIN Raden Intan Lampung yang berjudul *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Penelitian ini menunjukkan hasil validasi media game edukasi dengan respon “sangat layak” dari ahli media sebesar 80,62%, ahli materi 81,24%, dan ahli bahasa 93,75%. Respon tanggapan guru dan peserta

---

<sup>8</sup> Fatiha Khairunnisa, *Pengembangan Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*, Skripsi,(Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019).

didik “sangat menarik” dengan presentase 77,84 % dan 80,50%. Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat diindikasikan media game edukasi berbasis biologi sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran materi biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA. Persamaan dari skripsi ini adalah sama sama mengembangkan game edukasi dan produk yang dihasilkan berupa aplikasi. Akan tetapi perbedaannya terletak pada jenis aplikasi yang digunakan, skripsi ini menggunakan *Construct 2* sedangkan peneliti menggunakan *QuickApp Ninja*.<sup>9</sup>

*Ketiga*, skripsi yang ditulis Habibur Rohman pada tahun 2018 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017-2018*. Hasil penelitian ini menunjukkan respon sangat baik dari ahli media dengan presentase 83,16% dan 31 siswa yaitu 81,5%. Maka dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Construct 2* ini layak menjadi media pembelajaran. Persamaan dari skripsi ini yaitu terletak pada hasil produk yang dikembangkan sama sama berupa aplikasi. Akan tetapi perbedaannya terletak pada keterampilan yang dikaji, skripsi ini mengkaji tentang qira'ah sedangkan penulis mengkaji tentang kosakata. Selain itu, aplikasi yang digunakan dalam pengembangan juga berbeda, skripsi ini

---

<sup>9</sup> Okta Rianingtias, *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan, 2019).



menggunakan *Construct 2* sedangkan peneliti menggunakan *QuickApp Ninja*.

10

*Keempat*, skripsi yang ditulis Pratiwi Oktaviana pada tahun 2016 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten*. Penelitian ini menunjukan hasil dari game *Devinez Ces Images* memperoleh respon yang baik dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan siswa dengan rata-rata presentase 82,3% sehingga diindikasikan game tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis untuk siswa kelas XI. Persamaan dari skripsi ini adalah produk yang dihasilkan sama sama berupa aplikasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran bahasa yang dikaji, skripsi ini mengkaji tentang keterampilan menulis bahasa Prancis sedangkan penulis mengkaji tentang kosakata bahasa Arab.<sup>11</sup>

*Kelima*, jurnal yang ditulis oleh Widya Indra dan Yanti Fitria pada tahun 2021 dengan judul *Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian ini menunjukkan hasil produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dengan hasil uji validitas media, memperoleh nilai pada kategori sangat baik, uji

---

<sup>10</sup> Habibur Rohman, *Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah Di MTsN 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*, Skripsi,(Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, 2018).

<sup>11</sup> Pratiwi Oktaviana, *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten*, Skripsi,(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

validitas RPP memperoleh nilai pada kategori sangat baik, dan uji validitas karakter peduli lingkungan memperoleh nilai pada kategori valid dan sangat valid. Kemudian hasil uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru dan siswa diperoleh nilai pada kategori sangat praktis. Dan hasil uji efektivitas berupa hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor masing-masing memperoleh nilai rata-rata 84, 83, dan 85 pada kategori sangat baik, dan hasil uji efektifitas karakter peduli lingkungan siswa awal diperoleh nilai rata-rata 73,9 dan 86,6 untuk nilai rata-rata pada kategori sangat efektif. Persamaan dari jurnal ini terletak pada pengembangan aplikasi berupa game edukasi. Adapun untuk perbedaannya terletak pada software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, jurnal ini menggunakan *Appsgeyser* sedangkan peneliti menggunakan *QuickApp Ninja*. Selain itu juga terletak pada bidang studi yang dikaji jika jurnal ini mengkaji tentang IPA sedangkan peneliti mengkaji tentang bahasa Arab.<sup>12</sup>

Dari pemaparan beberapa karya tulis ilmiah di atas, menjelaskan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti membahas tentang Pengembangan *Game* Edukasi Gudang Kata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII.

## **F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Rincian spesifikasi produk *game* edukasi “Gudang Kata” bahasa Arab dijabarkan sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Widya Indra dan Yanti Fitria, Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar, (*JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 9, no. 1, 2021): 59, doi: 10.25273/jems.v9i1.8654.

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu sebuah aplikasi berupa *game* edukasi yang bernama “Gudang Kata”.
2. Produk aplikasi *game* edukasi “Gudang Kata” berisi materi Al-Adawaat Al-Madrasiyyah untuk siswa kelas VII MTs.
3. Konsep *game* edukasi “Gudang Kata” yaitu yaitu pembuat menutupi gambar dengan ubin sehingga hanya sebagian kecil yang terlihat. Pemain harus menebak subjek gambar dengan membuka sesedikit mungkin ubin. Karena jika banyak ubin yang terbuka maka semakin mudah menebak gambarnya. Jadi, menebak gambar tersembunyi tanpa membuka banyak ubin memungkinkan pemain mencetak koin lebih banyak.
4. Aplikasi *game* edukasi “Gudang Kata” berisi tentang materi Al-Adawaat Al-Madrasiyyah yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:
  - 2.5 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks naratif sederhana tentang jenis dan warna yang berkaitan dengan tema: الأدوات المدرسية yang melibatkan tindak tutur menunjuk peralatan sekolah dengan memperhatikan susunan gramatikal الضمير بالمتصل
  - 4.5 Mendemonstrasikan tindak tutur menunjuk peralatan sekolah dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الضمير بالمتصل baik secara lisan maupun tulisan
5. Aplikasi *game* edukasi “Gudang Kata” akan dibuat dengan website *QuickApp Ninja*.

6. Produk yang dihasilkan dapat diinstall pada *smartphone* yang berbasis android dengan spesifikasi memiliki ruang kosong pada memori internal 23,23 MB.
7. Memenuhi kriteria ketercapaian hasil produk yaitu:
  - a. Valid yaitu penilaian kelayakan *game* edukasi oleh ahli materi dan ahli media, *game* edukasi dikatakan valid atau layak apabila mendapat kategori minimal baik dari validator.
  - b. Praktis yaitu kepraktisan dalam penggunaan berdasarkan respon siswa, *game* edukasi dikatakan praktis apabila memperoleh kategori minimal baik dari hasil angket respon siswa.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, secara garis besar sistematika penulisan ini terdiri dari :

1. Bagian awal, yaitu terdapat beberapa halaman yang berisi cover halaman, judul, pertanyaan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, kata pengantar, abstrak dan daftar isi.
2. Bagian kedua, yaitu terdapat beberapa bab diantaranya :
  - a. Bab I yang terdiri dari pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.
  - b. Bab II berisi landasan teori dan metode penelitian .
  - c. Bab III berisi gambaran umum tempat penelitian.

- d. Bab IV yang berisi hasil dan pembahasan meliputi hasil penelitian dan pembahasan dari *game* edukasi “Gudang Kata” dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab kelas VII MTs Assalafiyyah Mlangi.
  - e. Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran
3. Bagian akhir, yaitu bagian yang terdapat daftar pustaka serta lampiran yang berkaitan dengan penelitian dan *curriculum vitae*.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kelayakan aplikasi “Gudang Kata” ini berdasarkan hasil validasi dari para ahli yaitu: ahli materi memperoleh presentase 100% dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media yang mendapatkan presentase 88,57% dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya kepraktisan aplikasi diperoleh dari hasil angket siswa yang melibatkan 30 siswa kelas VII MTs Assalafiyah Mlangi mendapatkan presentase 85,19% dengan kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.
2. Analisis peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa terhadap penggunaan *game* edukasi “Gudang Kata” menggunakan hasil *pretest*, dan *normalitas gain* yang memperoleh peningkatan sebesar 0,7 dari skor rata-rata *pretest* sebesar 86.33 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 96.00 dengan kategori “Tinggi”.

#### B. Saran

Akhir kata dengan selesainya penelitian ini, maka terdapat beberapa saran guna sebagai bahan refleksi bersama supaya di masa yang akan datang dapat menjadi lebih baik, yaitu :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi dalam penelitian pengembangan yang lebih baik dan penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik lagi baik pada segi materi ataupun segi desain tampilan.

2. Bagi siswa

Para siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam belajar bahasa Arab dan memanfaatkan aplikasi *game* edukasi “Gudang Kata” untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

3. Bagi guru

Diharapkan para guru memperoleh inovasi baru dalam penggunaan media yang akan digunakan untuk belajar supaya dapat menghindari rasa bosan dalam diri siswa ketika belajar. Dan dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi “Gudang Kata” agar peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

4. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan melakukan peningkatan pada jaringan internet dan teknologi supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi pengajaran bagi guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi.

5. Pengembangan aplikasi “Gudang Kata” ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan baik dari segi materi, desain, dan lainnya. Maka dari itu peneliti sangat mengharapkan saran-saran yang membangun untuk menyempurnakan aplikasi “Gudang Kata” ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyrofi, Syamsuddin. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Sunan Kalijaga Yogyakarta: Pokja Akademik, 2006.
- Handriyanti, E. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, 2009.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Direktorat KSKK Madrasah. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. Jakarta: Kementerian Agama, 2019.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. *Petunjuk Teknis Bantuan Alat Permainan Edukatif (APE)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2011.
- Mufron, Ali. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2013.
- Mujib dan Rahamawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: GP Press Group, 2013.
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Ani. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES, 2012.
- Riva,Iva. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBook, 2012.
- Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionnalitas Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.



Soeprajogo, Magdalena Purnama dan Nina Ratnaningsih. *Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T*. Universitas Padjajaran Bandung: Pusat Mata Nasional Rumah Sakit Mata CICENDO.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sukardjo. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran PPs. 2008.

Uno, Hamzah B, dan Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. 1 cetakan 3. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Wa Muna. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Teras, 2011.

#### **JURNAL & ARTIKEL**

Agustina C dan Wahyudi T. Aplikasi Game Pendidikab Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. (*Indonesian Journal on Software Engineering 1, no. 1, 2015*).

Clark, Donald. *Learning from Games What Do Existing Games Teach Us? How Can Games Accelerate Learning? Affordable 3D Simulations and Games Conclusion*. n.d., 31.

Hakim, Muhammad Luqman. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Arabi : Journal of Arabic Studies 2, no. 2 (March 17, 2018): 156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.

Hartati, Risa. *Peningkatan Aspek Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu*. EDUSAINS 8, no. 1, 2016):3, doi: 10.15408/es.v8i1.1796

Indra, Widya, and Yanti Fitria. *Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar*. (JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains 9, no. 1, 2021): 59, doi: 10.25273/jems.v9i1.8654.

Priyono, Edi dan Buditjahjanto. *Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC Di SMKN 1 Tuban*. n.d., 3.

Novaliendry, D. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO)*. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. 2013

## **SKRIPSI**

Khairunnisa, Fatiha. *Pengembangan Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krpyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2019.

Oktaviana, Pratiwi. *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten* . Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY. 2016.

Rohman, Habibur. *Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah di MTsN 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2018.

Rianingtias, Okta. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA. Skripsi Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah di MTsN 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*. Skripsi dari UIN Raden Intan Lampung. 2019.

## **WEB**

Abdul Halim Wicaksono. *Tujuan Pembelajaran Mufradat*, (<https://www.scribd.com/doc/169538710/Tujuan-Pembelajaran-Mufrodat> ). diakses pada tanggal 12 Januari 2022 jam 21.30.

<https://mtsam.sch.id/> diakses 1 Juni 2022 jam 19.00.

<https://quickappninja.com/> . diakses 8 januari 2022 jam 21.00.