

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* INTERAKTIF
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII
MTsN 10 SLEMAN TAHUN AJARAN 2025/2026



Oleh: Nimas Aulia
NIM: 22204022007

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2026

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



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-2917/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NIMAS AULIA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204022007
Telah diujikan pada : Senin, 10 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6a867e37d93e9

Ketua Sidang

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a87fc33b0db

Penguji I

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED



Valid ID: 6a86f71601ab7

Penguji II

Dr. H. Zamakhsari, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a8e06975df6a

Yogyakarta, 10 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nimas Aulia
NIM : 22204022007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 20 Juli 2026

Saya menyatakan,



Nimas Aulia

NIM. 22204022007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nimas Aulia
NIM : 22204022007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi.

Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juli 2026

Saya menyatakan,



Nimas Aulia
NIM. 22204022007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nimas Aulia
NIM : 22204022007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

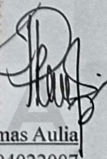
Menyatakan dengan ini, bahwa sesungguhnya saya tidak menuntut kepada program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Dua, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut dikarenakan penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran atas Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 20 Juli 2026

Saya menyatakan,




Nimas Aulia
NIM. 22204022007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS
VIII MTsN 10 SLEMAN TAHUN AJARAN 2025/2026**

Nama : Nimas Aulia
NIM : 22204022007
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

Penguji II : Dr. H. Zamakhsari, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 10 Agustus 2026

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 94.33/A-

IPK : 3,89

Predikat : ~~Memuaskan~~ /Sangat Memuaskan/~~Dengan Pujian~~



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

“Pengembangan Media *Board Game* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 10 Sleman”

Yang ditulis oleh:

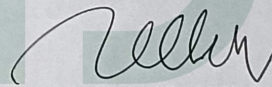
Nama	: Nimas Aulia
NIM	: 22204022007
Jenjang	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Juli 2026

Pembimbing,



Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.
NIP. 19820711 000000 1 301

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



MOTTO

”جَرِّبْ وَ لَاحِظْ تَكُنْ عَارِفًا”¹

“Coba dan perhatikanlah, maka niscaya kamu akan menjadi orang yang tahu”

”وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا...”²

“Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku”

(Q.S. *Tāhā* [20]: 114)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Abdullah, ‘100 Mahfuzhat (Kata-Kata Mutiara, Pepatah Bijak, Hikmah Dan Falsafah Hidup) Bahasa Arab’, *Web Kuliah Abdullah Jejangkit*, 2018 <<https://abdullah.iain-palangkaraya.ac.id/2018/02/100-mahfuzhat-kata-kata-mutiara-pepatah.html>>. Diakses pada 18 Juli 2026

² *Al-Qur’anulkarim*, Edisi Cetak April 2017 (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia). 320

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan cinta kasih, rahmat, taufik dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian tesis ini dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman Tahun Ajaran 2025/2026”. Shalawat yang diiringi salam selalu tercurahkan kepada inspirator kehidupan dan tauladan umat manusia yakni Nabiyyullah Muhammad SAW. Yang selalu dinantikan syafa’atnya di hari akhir nanti.

Peneliti menyadari bahwa penulisan penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku validator ahli materi dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan arahnya dalam menempuh masa perkuliahan.

4. Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus sebagai Pembimbing Tesis yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, juga arahan dalam penelitian dan penyusunan tesis ini.
5. Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., MSI., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik selama menempuh perkuliahan.
6. Fery Irianto Setyo Wibowo, S. Pd., M. Pd.I., selaku Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli media dalam penelitian ini.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Segenap tenaga kependidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi selama menempuh studi.
9. Paijo, S.Ag., M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MTsN 10 Sleman yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
10. Dra. Zumrotul Aslah, M.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di MTsN 10 Sleman.

11. Siswa/i kelas VIII MTsN 10 Sleman yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu penelitian ini.
12. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas segala ketulusan, kasih, sayang, perhatian, dukungan, motivasi, semangat, kesabaran dan juga do'a yang selalu diberikan kepada peneliti.
13. Teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
14. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima dan dibalas dengan hal-hal yang lebih baik oleh Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Terakhir, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 20 Juli 2026

Peneliti,



Nimas Aulia

NIM. 22204022007

ABSTRAK

Nimas Aulia. Pengembangan Media *Board Game* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman Tahun Ajaran 2025/2026. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Board Game* sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik kelas VIII MTsN 10 Sleman. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan serta menguji efektivitas penggunaan media *Arabic Board Game* (ABG) dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, penyelenggaraan *pretest* dan *posttest*, serta penyebaran angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi para ahli.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Produk berupa media *Arabic Board Game* (ABG) yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran bahasa Arab dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. 2) Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar **80%** dengan kategori **layak**, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar **97,5%** dengan kategori **sangat layak**. Selain itu, hasil angket respons peserta didik terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar **88%**, yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik lebih lanjut. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,73 dan kelas kontrol sebesar 0,30. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media *Arabic Board Game* (ABG) layak digunakan dan sangat efektif sebagai media pembelajaran bahasa Arab interaktif di MTsN 10 Sleman.

Kata kunci: *Arabic Board Game*, bahasa Arab, media pembelajaran interaktif, *Game-Based Learning*, ADDIE

الملخص

نيماس أولياء. تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على لعبة اللوح (Arabic Board Game) في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بسليمان، السنة الدراسي 2025/2026. رسالة ماجستير: يوجيا كرتا. قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجيا كرتا، ٢٠٢٦.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تُسمى بلعبة اللوح العربية Arabic Board (ABG) لتكون وسيلة لتعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بسليمان، والكشف عن مدى صلاحيتها وفاعلية استخدامها في عملية تعليم اللغة العربية.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (Research and Development: R&D) وفق نموذج ADDIE الذي يتضمن مراحل: التحليل (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتنفيذ (Implementation)، والتقييم (Evaluation). يتكون مجتمع البحث من ٦٣ طالباً من طلاب الصف الثامن، ٣١ طالباً منهم في المجموعة التجريبية و٣٢ طالباً في المجموعة الضابطة. وُجعت البيانات في هذا البحث باستخدام الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاختبار القبلي، والاختبار البعدي، والاستبانة. كما حُللت البيانات تحليلاً وصفيًا كميًا لتقويم صلاحية المنتج ونتائج تقويم الخبراء، بينما اختُبرت فاعلية الوسيلة من خلال اختبارات الصدق والثبات، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التائي للعينة المستقلة (Independent Sample t-Test)، وحساب درجة الكسب المعدل (N-Gain) باستخدام برنامج SPSS الإصدار 31.

نتائج هذا البحث هي؛ (١) منتج عبارة عن وسيلة لعبة اللوح العربية Arabic Board (ABG) قد طُورت استناداً إلى احتياجات تعليم اللغة العربية، بهدف جعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وتواصلًا. (٢) تُظهر نتائج اختبار الفعالية أن التحقق قد بلغت نسبة تقويم خبير المادة ٨٠٪ بتقدير "صالحة"، بينما بلغت نسبة تقويم خبير الوسيلة ٩٧,٥٪ بتقدير "صالحة جداً". أما استجابات الطلاب تجاه الوسيلة فقد بلغت نسبتها ٨٨٪ بتقدير "صالحة جداً". وأظهرت نتائج اختبار التوزيع الطبيعي أن جميع البيانات تتبع التوزيع الطبيعي. كما بينت نتائج اختبار التائي للعينة

المستقلة (*Independent Sample t-test*) أن قيمة الدلالة الإحصائية أقل من ٠,٠٠٠, مما يدل على وجود فرق معنوي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وبلغت قيمة الكسب المعدّل (N -*Gain*) للمجموعة التجريبية ٠,٧٣، بينما بلغت للمجموعة الضابطة ٠,٣٠، كانت الزيادة في نتائج التعلم في الفصل التجريبي أعلى منها في الفصل الضابط، إلا أن مقدار التحسّن في المجموعة التجريبية أعلى. وبناءً على ذلك، فإن وسيلة لعبة اللوح العربية (*Arabic Board Game (ABG)*) تُعدّ صالحة للاستخدام، كما أنها تتمتع بفاعلية كافية جدًا كوسيلة تعليمية تفاعلية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بسليمان.

الكلمات المفتاحية: لعبة اللوح العربية، اللغة العربية، الوسائل التعليمية التفاعلية، التعلم القائم على الألعاب، نموذج ADDIE.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	v
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xiii
المخلص.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian.....	11
1. Kegunaan Teoretis.....	11
2. Kegunaan Praktis	11
E. Kajian Pustaka	11
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Pembelajaran Bahasa Arab	21
1. Definisi Pembelajaran Bahasa Arab.....	21
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab	22

3. Integrasi Empat <i>Mahārāh</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab.....	23
4. Pembelajaran Berbasis Game.....	26
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	36
1. Definisi Media Pembelajaran.....	36
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	38
C. Board Game.....	40
1. Pengertian <i>Board Game</i>	40
2. <i>Board Game</i> sebagai Implementasi Pembelajaran Berbasis Game... ..	42
3. Kedudukan <i>Board Game</i> dalam Penelitian	44
D. Game Based Learning (GBL)	44
1. Definisi <i>Game Based Learning</i> (GBL)	44
2. Karakteristik <i>Game Based Learning</i> (GBL)	45
E. Teori Konstruktivisme dan Sosial Kultural.....	46
1. Teori Konstruktivisme.....	46
2. Sosial Kultural.....	47
3. Konstruktivisme dan Sosial Kultural dalam <i>Board Game</i> Interaktif ..	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	52
2. <i>Design</i> (Perancangan)	52
3. <i>Development or Production</i> (Pengembangan)	53
4. <i>Implementation or Delivery</i> (Penerapan atau Penyebaran).....	54
5. <i>Evaluations</i> (Evaluasi)	54
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	55
C. Sumber Data.....	56
1. Populasi.....	57
2. Sampel.....	57
D. Hipotesis.....	58
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	59
1. Observasi.....	59
2. Wawancara	59

3. Dokumentasi	60
4. Angket.....	61
5. Tes	64
F. Teknik Analisis Data	65
1. Analisis Kelayakan Produk.....	65
2. Analisis Efektivitas Produk.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Pengembangan Media <i>Board Game</i> Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman.....	70
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	71
2. <i>Design</i> (Desain).....	72
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	81
4. <i>Implementation</i> (Implementasi atau Penerapan).....	93
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	99
B. Efektivitas Media <i>Board Game</i> Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman.....	103
1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103
2. Uji Keabsahan Data.....	104
C. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG) Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 10 Sleman	111
1. Pembahasan Hasil Penelitian	111
2. Kekurangan dan Kelebihan Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG)	113
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
C. Kata Penutup.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	128
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Klasifikasi Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu ...	17
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	63
Tabel 3. 3 Pilihan Skor Skala Pengisian Penilaian.....	64
Tabel 3. 4 Pernyataan Umum Validator	64
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Produk.....	65
Tabel 3. 6 Kategori Interpretasi Indeks <i>N-Gain Score</i>	68
Tabel 3. 7 Klasifikasi <i>N-Gain Score</i>	69
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran Bahasa Arab.....	74
Tabel 4. 2 Kategori Penilaian Validasi Ahli	86
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Praktisi	91
Tabel 4. 6 Revisi Ahli Materi	92
Tabel 4. 7 Revisi Produk Ahli Media	92
Tabel 4. 8 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa.....	98
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Siswa	98
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas	104
Tabel 4. 11 Presentase Validasi Kelayakan Materi.....	105
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	107
Tabel 4. 13 Ringkasan Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	108
Tabel 4. 14 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	109
Tabel 4. 15 Rata-rata Pemerolehan <i>N-Gain Score</i>	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Gambaran Model ADDIE.....	50
Gambar 3. 2 Lokasi MTsN 10 Sleman.....	56
Gambar 3. 3 Rumus Presentase Kelayakan Produk.....	66
Gambar 3. 4 Rumus Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	67
Gambar 3. 5 Rumus <i>N-Gain Score</i>	68
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG).....	77
Gambar 4. 2 Materi dalam Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG).....	78
Gambar 4. 3 Materi dalam Bentuk Desain Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG) ...	79
Gambar 4. 4 Materi dalam Bentuk Desain Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG) ...	80
Gambar 4. 5 Proses Desain Papan Media <i>Arabic Board Game</i> (ABG).....	80
Gambar 4. 6 Pembuatan Desain Cover Depan.....	82
Gambar 4. 7 Pembuatan Desain Cover Belakang.....	82
Gambar 4. 8 Penggabungan <i>Cover Arabic Board Game</i> (ABG)	83
Gambar 4. 9 Materi dalam <i>Arabic Board Game</i> (ABG).....	83
Gambar 4. 10 Materi Struktur Bahasa Arab.....	84
Gambar 4. 11 Langkah dan Aturan <i>Arabic Board Game</i> (ABG).....	84
Gambar 4. 12 Desain Kartu Kosakata dan Evaluasi	85
Gambar 4. 13 <i>Arabic Board Game</i> Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4. 14 <i>Arabic Board Game</i> Setelah Revisi.....	93
Gambar 4. 15 Kartu <i>Arabic Board Game</i> Sebelum Revisi	93
Gambar 4. 16 Kartu <i>Arabic Board Game</i> Setelah Revisi.....	93
Gambar 4. 17 Hasil Uji Reliabilitas	106
Gambar 4. 18 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS v.31	107
Gambar 4. 19 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	108
Gambar 4. 20 <i>Output</i> SPSS Uji <i>N-Gain Score</i>	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	129
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	130
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 5 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi	132
Lampiran 6 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media Sebelum Revisi.	134
Lampiran 7 Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media Setelah Revisi...	137
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Tes	140
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	142
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas VIII C dan VIII D	143
Lampiran 11 Soal <i>Pretest-Posttest</i>	144
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa.....	148
Lampiran 13 Hasil Angket Respons Siswa terhadap Media <i>Arabic Board Game</i>	150
Lampiran 14 Instrumen Wawancara.....	152
Lampiran 15 Hasil Wawancara Narasumber.....	153
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	158

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini berpedoman pada hasil Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut.

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>Ša</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ha</i>	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Žal</i>	Ž/ž	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye

ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Ẓa</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>‘Ain</i>	‘	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...’...	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. *Ta’ Marbūṭah*

1. *Ta’ Marbūṭah* Hidup

Ta’ marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah /t/.

2. *Ta’ Marbūṭah* Mati

Ta’ marbūṭah yang mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan *ta’ marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata tersebut terpisah maka *ta’ marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - *raudah al-atfāl*
- *raudatul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - *al-madīnah al-munawwarah*
- *al-madīnatul munawwarah*

طَلْحَة - *ṭalḥah*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ - *hum fī raḥmatillāh*

C. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ـَ	<i>fathah</i>	a	a
ـِ	<i>kasrah</i>	i	i
ـُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Contoh:

كَتَبَ - *kataba*

يَذْهَبُ - *yaẓhabu*

فَعَلَ - *fa'ala*

ذَكَرَ - *ẓukiro*

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut.

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
اَ - يَ	<i>fathah</i> dan <i>ya</i>	ai	a dan i
اَ - وَ	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	au	a dan u

D. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Contoh:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Keterangan
اَ - اِ - يَ	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis di atas
اَ - يَ	<i>kasrah</i> dan <i>ya</i>	ī	i dan garis di atas
اَ - وَ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun hal tersebut hanya berlaku ketika *hamzah* berada di tengah atau akhir kata. *Hamzah* di awal kata tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

أَكَلَ - *akala* تَأْكُلُونَ - *ta'kulūna* النَّوْءُ - *an-nau'u*

F. Syaddah (Tasydīd)

Transliterasi tanda *syaddah* dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا - *rabbanā* نَزَّلَ - *nazzala* الْحَجُّ - *al-ḥajju*

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata Sandang yang Diikuti Huruf *Syamsiah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf/diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ - *ar-rajulu* الشَّمْسُ - *asy-syamsu*

2. Kata Sandang yang Diikuti Huruf *Qamāriah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamāriah* ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

الْقَلَمُ - *al-qalamu* الْبَدِيعُ - *al-badī'u*

H. Lafz *al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ - *dīnullāh* بِاللَّهِ - *billāh*

I. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang

ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - *wa mā Muhammadun illā rasūl*

J. Penulisan Kata-kata

Pada dasarnya setiap kata yang terdiri dari *Bail fi'il*, *isim* maupun *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan.

Contoh:

إِبْرَاهِيمُ الْخَلِيلُ - *Ibrāhīm al-khalīl*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan bahasa yang sangat istimewa, bahasa tersebut dijadikan sebagai bahasa al-Qur'an. Bahkan hanya bahasa Arab-lah yang memiliki kriteria khusus yang tak dimiliki bahasa-bahasa lain.³ Karena kekhasan dan keistimewaan yang dimilikinya, bahasa Arab tidak saja dipandang sebagai bahasa wahyu tetapi juga sebagai bahasa ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan islam baik secara langsung maupun tidak langsung.⁴ Di Indonesia, pengajaran bahasa Arab telah banyak diterapkan di berbagai lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Namun demikian, proses pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan yang mempengaruhi minat, motivasi, dan pemahaman siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, peserta didik diharuskan menguasai keterampilan berbahasa yang empat (*al-mahārāt al-lughawīyyah*) yaitu: keterampilan mendengar (*mahārāh al-istimā'*), keterampilan berbicara (*mahārāh al-kalām*), keterampilan membaca (*mahārāh al-qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*mahārāh al-kitābah*). Keempat keterampilan tersebut ialah satu kesatuan yang saling terikat dan menjadi indikator keberhasilan

³ Azkia Muharom Albantani, 'Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan', 3.2 (2018), 174–92 <<https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v2i2.417>>.

⁴ Besse Wahida, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Terhadap Problematika Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Di IAIN Pontianak)', *Jurnal Al-Astar STAI Mempawah*, 7.1 (2017), 43–64.

pembelajaran bahasa Arab. Karenanya, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, interaktif dan juga berpusat pada peserta didik agar dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Arab secara optimal.⁵

Namun demikian, pembelajaran bahasa Arab di madrasah tidak cukup jika hanya diarahkan pada penguasaan kosakata dan pemahaman struktur bahasa. Peserta didik juga perlu memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa yang dipelajari melalui berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk merespons, berinteraksi, dan mengolah materi bahasa secara aktif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi sejumlah persoalan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut ditandai dengan rendahnya antusiasme belajar, munculnya anggapan bahwa bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit, serta masih digunakannya pola pembelajaran yang cenderung konvensional sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas.⁶

Diperlukan faktor-faktor pendukung seperti minat peserta didik akan mata pelajaran, metode dan media pendukung proses pembelajaran yang

⁵ Umi Hijriyah dan rekan-rekannya, 'Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Keterampilan Al Istimā' Kelas 8 SMP', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah untuk Pembelajaran Bahasa Arab dan Linguistik*, 5.2 (2022), 239.

⁶ Khoirun Nisa', Ella Cahyani, and Ahmad Abu Nafi', 'Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab', *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 4.1 (2024), 1–8 <<https://doi.org/10.55352/pba.v4i1.843>>.

digunakan pendidik/guru, serta lingkungan berbahasa yang mendukung agar keempat kemahiran berbahasa tersebut tercapai.⁷ Karena dalam belajar, peserta didik membutuhkan dukungan berupa media dan pendekatan pembelajaran menarik yang bisa meningkatkan ketertarikan dan semangat belajarnya.⁸

Temuan serupa juga terlihat pada jenjang pendidikan menengah. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁹ Di sisi lain, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga tidak secara otomatis menjamin keberhasilan penguasaan materi. Kegiatan permainan tetap perlu disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik agar keterlibatan yang muncul selama permainan dapat mendukung proses belajar.¹⁰ Hal tersebut sejalan dengan kajian sistematis tentang gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab yang menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan berkaitan dengan capaian aktivitas yang dirancang mampu mendorong partisipasi, keterlibatan, dan penggunaan bahasa secara bermakna.¹¹

⁷ Abdul Wahab Rosyidi and Mamlu'atul Ni'mah, 'Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab' (UIN-Maliki Press, 2011).

⁸ Eka Lutfiyatun, 'Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6.2 (2021), 117–28.

⁹ Amirotun Nasikha, Syamsuddin Ali, and Nuroh Aisyah, 'Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas', *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 8.1 (2025), 24–33 <<https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863>>.

¹⁰ Ismi Khairani and Zulfahmi Lubis, 'Analysis of Game-Based Learning in Improving Arabic Vocabulary Mastery in Madrasah Tsanawiyah Students', *Studi Arab*, 16.1 (2025), 35–50 <<https://doi.org/10.35891/sa.v16i1.6288>>.

¹¹ Sultan A Almelhes, 'Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review', *Frontiers in Education*, 9 (2024), 1371955 <<https://doi.org/10.3389/educ.2024.1371955>>.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam studi pendahuluan yang dilakukan di MTsN 10 Sleman pada 12 Januari 2026. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Arab, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan (*drill*). Media yang digunakan sebagian besar berupa buku ajar dengan dukungan LCD atau proyektor. Penggunaan media tersebut memang membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi aktivitas peserta didik masih belum banyak memberikan ruang untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, merespons pertanyaan, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas kebahasaan bersama teman.¹²

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran tidak semata-mata berkaitan dengan ada atau tidaknya media pembelajaran. Permasalahan yang lebih mendasar terletak pada bagaimana media tersebut digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa gaya mengajar yang monoton dan terbatasnya variasi media dapat memengaruhi ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab.¹³ Penelitian lain pada siswa MTs juga menunjukkan perlunya media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu memfasilitasi partisipasi serta interaksi verbal peserta didik.¹⁴ Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif

¹² Wawancara dengan Ibu Zumrotul Aslah, M. Pd., Guru Bahasa Arab MTsN 10 Sleman, tanggal 12 Januari 2026, di Ruang Perpustakaan MTsN 10 Sleman.

¹³ Annida Zulfa and others, 'Developing an Innovative Board Game Using a Cooperative Learning Approach to Foster Interest in Learning Arabic', *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2025), 99–119.

¹⁴ Ummul Syafiah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Who Is It Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8.3 (2025), 1401–11.

untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih melibatkan siswa.¹⁵ Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran tetap perlu berangkat dari analisis kebutuhan peserta didik agar bentuk, materi, dan mekanisme media yang dirancang sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dihadapi.¹⁶

Berdasarkan kondisi tersebut, media pembelajaran perlu dipahami bukan hanya sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik, tetapi juga sebagai bagian dari aktivitas belajar itu sendiri. Media yang digunakan idealnya mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari melalui tindakan dan interaksi selama proses pembelajaran. Salah satu bentuk media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *board game*.

Kajian sistematis mengenai penggunaan permainan analog dalam pendidikan menunjukkan bahwa *board game* memiliki potensi untuk mendukung keterlibatan, kepuasan, fleksibilitas, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna, terutama ketika mekanisme permainan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁷ Dalam pembelajaran bahasa, unsur-unsur seperti tujuan, aturan, tantangan, umpan balik, dan interaksi dapat menciptakan aktivitas belajar

¹⁵ Moch Farkhan Yuangga Al Farisi, Mustamin, and Muhammad Ihsanuddin Masdar, 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab', *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 2.1 (2025), 1–16 <<https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.281>>.

¹⁶ Siti Jubaidah, 'Development of a Roblox-Based Interactive Game for Arabic Vocabulary Learning in Islamic Senior High Schools', *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 10.1 (2026), 1–16 <<https://doi.org/10.15575/jta.v10i1.55124>>.

¹⁷ Carla Sousa, 'Playing at the School Table: Systematic Literature Review of Board, Tabletop, and Other Analog Game-Based Learning Approaches', *Frontiers in Psychology*, 14 (2023), 1160591 <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>>.

yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam penggunaan bahasa.¹⁸ Secara khusus, kajian sistematis Almelhes menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta capaian pembelajaran, terutama dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa.¹⁹

Karakteristik tersebut telah dimanfaatkan dalam beberapa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Pengembangan BOGASA, misalnya, mengintegrasikan kosakata, materi, dan evaluasi ke dalam permainan untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Arab.²⁰ Penelitian lain juga mengembangkan *board game* dengan pendekatan pembelajaran kooperatif dan menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.²¹ Selain itu, pengembangan *Scrabble Board Game* berbasis *experiential learning* menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata siswa, yaitu dari rata-rata 54,3 menjadi 82,1. Penggunaan media tersebut juga diikuti oleh peningkatan keterlibatan, motivasi, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran.²² Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa potensi

¹⁸ Songcun Zhang and Zuwati Hasim, 'Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research', *Frontiers in Psychology*, 13 (2023), 1030790 <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>>.

¹⁹ Almelhes.

²⁰ Deby Ayu Noormalasari, Toha Makhshun, and Warsiyah Warsiyah, 'Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA', *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 83 <<https://doi.org/10.30659/jspi.v6i1.31099>>.

²¹ Zulfa and others.

²² Khansa Nabila, Agus Yasin, and Alif Cahya Setiyadi, 'Development of a Scrabble Board Game Based on Experiential Learning for Enhancing Arabic Vocabulary Acquisition', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 9.2 (2025), 477–95.

board game dalam pembelajaran tidak hanya terletak pada unsur hiburan, tetapi terutama pada kemampuannya menghubungkan tujuan pembelajaran dengan aktivitas yang dilakukan peserta didik selama permainan.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan *board game* dalam pembelajaran bahasa Arab hingga saat ini cenderung masih berfokus pada aspek kebahasaan tertentu. BOGASA, misalnya, lebih diarahkan pada pengembangan keterampilan membaca,²³ sedangkan *Who Is It Board Game* dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs.²⁴ Penelitian mengenai *Scrabble Board Game* berfokus pada penguasaan kosakata.²⁵

Kebaruan penelitian ini terletak pada rancangan Arabic Board Game (ABG) yang mengintegrasikan keempat *mahārah al-lughawiyyah (istimā', kalām, qirā'ah, dan kitābah)* sekaligus penguasaan dua struktur gramatikal (المصدر الصريح pada tema المهنة dan الفعل الماضي pada tema عيادة المريض) ke dalam satu kesatuan mekanisme permainan bukan hanya sebagai materi yang disajikan di awal, melainkan sebagai syarat yang harus dipenuhi peserta didik untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam permainan. Dengan demikian, unsur tujuan, aturan, tantangan, dan umpan balik pada ABG dirancang saling terkait dengan capaian pembelajaran pada keempat keterampilan berbahasa secara simultan, bukan berdiri sendiri-sendiri sebagaimana penelitian *board game* bahasa Arab terdahulu yang cenderung berfokus pada satu keterampilan. Selain itu, efektivitas ABG diuji melalui desain *quasi-experiment* dengan kelompok

²³ Noormalasari, Makhshun, and Warsiyah.

²⁴ Syafiah and others.

²⁵ Nabila, Yasin, and Setiyadi.

kontrol serta pengukuran *N-Gain* dan uji beda (*independent sample t-test*), yang memberikan bukti kuantitatif komparatif sebuah pendekatan pengujian yang tidak diterapkan secara konsisten pada seluruh penelitian *board game* bahasa Arab sebelumnya, yang umumnya berhenti pada uji kelayakan dan kepraktisan.

Dengan demikian, kegiatan bermain sekaligus menjadi kesempatan bagi peserta didik untuk merespons, berinteraksi, dan menerapkan bahasa yang dipelajari. ABG menjadikan permainan sebagai media penyampaian materi yang menempatkan kemampuan berbahasa sebagai bagian yang diperlukan dalam menjalankan permainan, sehingga unsur gamifikasi berfungsi untuk membangun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, bukan hanya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²⁶

Selain itu, penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran perlu dirancang secara hati-hati. Penelitian pada siswa kelas VIII MTs menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Kesulitan tersebut berkaitan dengan ritme permainan yang terlalu cepat, kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan, serta perbedaan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.²⁷

Oleh karena itu, pengembangan media permainan bahasa Arab perlu memperhatikan berbagai aspek, mulai dari analisis kebutuhan peserta didik,

²⁶ Rafid Ari Martdana and Atno Atno, 'Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa', *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4.2 (2025), 327–35.

²⁷ Khairani and Lubis.

kesesuaian materi dengan kurikulum, perancangan aktivitas dan tantangan permainan, pemberian umpan balik, hingga proses evaluasi terhadap media yang dikembangkan.²⁸ Dengan demikian, *Arabic Board Game* (ABG) dalam penelitian ini tidak dikembangkan hanya sebagai variasi kegiatan pembelajaran, tetapi sebagai media yang dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan kemudian diuji kelayakan serta efektivitas penggunaannya.

Rancangan tersebut sejalan dengan berbagai pengembangan *board game* dalam pembelajaran bahasa Arab yang menempatkan interaksi peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran,²⁹ serta pengembangan permainan yang mengintegrasikan pengalaman langsung, kerja sama, dan penguasaan materi.³⁰ Kajian sistematis tentang gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab juga menekankan pentingnya kesesuaian antara mekanisme permainan dan tujuan penguasaan bahasa,³¹ sedangkan penelitian mengenai permainan analog menunjukkan bahwa nilai pedagogis *board game* akan lebih kuat apabila aktivitasnya merepresentasikan proses belajar yang ingin dicapai.³²

Berdasarkan pemaparan di atas pemilihan *board game* dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang memungkinkan materi pembelajaran ditempatkan secara langsung ke dalam aktivitas permainan. Peserta didik tidak hanya membaca atau memperhatikan materi, tetapi juga mengikuti aturan permainan, menentukan langkah, menjawab pertanyaan, menyelesaikan

²⁸ Jubaidah.

²⁹ Syafiah and others.

³⁰ Nabila, Yasin, and Setiyadi.

³¹ Almelhes.

³² Sousa.

tantangan, serta berinteraksi dengan pemain lain. Dengan demikian, aktivitas bermain dapat sekaligus menjadi bagian dari proses belajar.

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Arabic Board Game* (ABG) serta untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media *Board Game* Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman Tahun Ajaran 2025/2026.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *board game* interaktif pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman?
2. Bagaimana efektivitas media *board game* interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman?

C. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk berupa media *board game* interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman.
2. Mengetahui efektivitas media *board game* interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Peserta didik saling tukar wawasan dan membantu dalam proses pembelajaran satu sama lain. Menambah wawasan pengetahuan dalam sektor pendidikan, terutama dalam inovasi media pembelajaran bahasa Arab yang berbentuk *board game* interaktif. Serta memberikan kontribusi pemikiran akademis untuk pengembangan pembelajaran bahasa Arab di masa depan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Pendidik, studi ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan akademik serta memberikan perspektif yang lebih luas dan mendetail bagi guru-guru dan calon pendidik.
- b. Bagi Siswa, diharapkan penelitian ini dapat memotivasi dan mendorong siswa agar lebih giat, aktif, dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa Arab, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Arab.
- c. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang bisa menjadi sumber informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab.

E. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka bertujuan untuk menyajikan berbagai teori yang berkaitan dengan isu yang akan diteliti. Kajian Pustaka ini akan menjadi landasan pemikiran dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti akan melaksanakan kajian Pustaka guna menghindari terjadinya pengulangan karya ilmiah atau

penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain dengan isu yang serupa. Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada sejumlah penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang akan ditelaah, antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Rifanisa Muchtar pada tahun 2025. *Pengembangan media pembelajaran Board Game pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupateten Luwu Utara*.³³ Tujuan penelitian untuk mengetahui tahap pengembangan, validitas, kepraktisan, dan tingkat keefektifan dari media pembelajaran *Board Game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara. Jenis Penelitian merupakan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *board game* memperoleh hasil validasi materi sebesar 84% kategori sangat valid, validasi media sebesar 93,7% kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 92% kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0.77, termasuk kategori tinggi.
2. Artikel yang ditulis oleh Khansa Nabila, Agus Yasin, dan Alif Cahya Setiyadi, 2025.³⁴ *Development of Scrabble Board Game Based on Experimental Learning for Enhancing Arabic Vocabulary Acquisiton*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Tujuan Penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran

³³ Rifanisa Muchtar, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupateten Luwu Utara' (IAIN Palopo, 2025).

³⁴ Nabila, Yasin, and Setiyadi.

media pembelajaran berupa *scrabble board game* berbasis eksperimental *learning* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa tingkat pemula. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dari rata-rata 54,3 menjadi 82,1 dengan nilai *N-Gain* 0,61 (kategori sedang ke tinggi). Observasi dan wawancara menunjukkan meningkatnya keterlibatan, motivasi, dan kerja sama siswa. Penerapan model *Experiential Learning Kolb* memfasilitasi pembelajaran bermakna melalui pengalaman langsung, refleksi, dan praktik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi permainan edukatif dengan strategi *experiential learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Arab serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi adaptasi digital dan penerapan lebih luas di berbagai jenjang pendidikan.

3. Artikel yang ditulis oleh Ummul Syafiah, Aishiyah Saputri Laswi, Naidin Syamsuddin Putri Rahayunengsih, Asmaul Husna, 2025.³⁵ *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game berbasis Who Is It untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Who Is It* pada materi peralatan dan tempat sekolah untuk siswa kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara. Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan persentase 90% dari

³⁵ Syafiah and others.

ahli materi dan 90% dari ahli media. Uji kepraktisan memperoleh skor 92% dari guru dan 90% dari siswa, menandakan media mudah digunakan dan disukai. Uji efektivitas memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata dari 646,3 pada pretest menjadi 1.093,1 pada posttest, dengan tingkat efektivitas 80,69% pada kategori efektif. Media *Board Game* ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif, kepercayaan diri berbicara, serta penguasaan kosakata dan struktur kalimat siswa, sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab yang lebih menyenangkan dan interaktif.

4. Artikel yang ditulis oleh Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi, 2022. *Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika Pada Materi Bilangan Kelas VII SMP*.³⁶ Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media *Board Game* Jumanji Matematika pada materi bilangan VII SMP. Hasil penelitian media *Board Game* Jumanji matematika menunjukkan hasil uji kevalidan 79,67% dengan kategori sangat baik, hasil uji kepraktisan 88,75% kategori sangat baik dan hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 dengan rata-rata *posttest* persentase 94,88% kategori sangat baik sehingga media *board game* Jumanji matematika dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, media *board game* Jumanji matematika dapat menjadi alternatif media

³⁶ Aldelia Manasika Putri, 'Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika Pada Materi Bilangan Kelas VII SMP', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2022.

pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

5. Artikel yang ditulis oleh Uswatun Hidayah dan Siti Quratul Ain, 2021.

*Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru.*³⁷ Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* ular tangga pada Tema 3 Subtema 2 untuk peserta didik kelas IV serta menguji tingkat kelayakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* ular tangga yang dikembangkan pada materi metamorfosis kupu-kupu dalam Tema 3 Subtema 2 kelas IV telah memenuhi kriteria valid, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

6. Artikel yang ditulis oleh Zahra Nida Al Medina, Zurkhaira, dan M. Yusuf A.H., 2019. *The Arabic Adventure: Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs di Purbalingga.*³⁸ Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan media *board game* "*The Arabic Adventure*" sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* "*The Arabic Adventure*" dinyatakan layak

³⁷ Uswatun Hidayah and Siti Quratul Ain, 'Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru', *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13.2 (2021), 557–76 <<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>>.

³⁸ Zahra Nida, Al Medina, and M A H Yusuf, 'The Arabic Adventure; Media Board Game Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Di Purbalingga', *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 8.1 (2019), 58–66.

digunakan berdasarkan penilaian para ahli, dosen, dan guru. Kelayakan tersebut ditinjau dari aspek materi maupun tampilan media yang telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.

7. Artikel yang dituliskan oleh Deby Ayu Noormalasari, Toha Makhshun, dan Warsiyah, 2023. *Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA*.³⁹ Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran BOGASA sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama. Pertama, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran BOGASA yang memuat unsur kosakata, materi, latihan, dan evaluasi dalam bentuk permainan untuk mendukung peningkatan keterampilan membaca bahasa Arab. Kedua, hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan guru memperoleh nilai rata-rata 90,5, sehingga media pembelajaran BOGASA dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, berdasarkan hasil analisis SWOT, baik media pembelajaran BOGASA maupun buku pegangan siswa memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Keunggulan yang terdapat pada media sebelumnya dapat dipertahankan, sedangkan kelemahan yang ditemukan pada produk yang dikembangkan dijadikan sebagai bahan evaluasi dan acuan untuk penyempurnaan produk pada tahap pengembangan berikutnya.

³⁹ Noormalasari, Makhshun, and Warsiyah.

Tabel 1. 1 Klasifikasi Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara	Rifanisa Muchtar	Pengembangan media <i>board game</i> dan menggunakan model ADDIE.	Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs, sedangkan penelitian ini mengembangkan <i>board game</i> untuk pembelajaran Bahasa Arab pada kelas VIII MTs.
2	<i>Development of Scrabble Board Game Based on Experiential Learning for Enhancing Arabic Vocabulary Acquisition</i>	Khansa Nabila, Agus Yasin, dan Alif Cahya Setiyadi	Sama-sama mengembangkan <i>board game</i> untuk pembelajaran Bahasa Arab dan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	Penelitian tersebut mengembangkan <i>Scrabble Board Game</i> berbasis <i>Experiential Learning</i> untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tingkat pemula, sedangkan penelitian ini mengembangkan <i>Arabic Board Game</i> (ABG)

No	Judul	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
				untuk siswa kelas VIII MTs dengan materi عيادة المريض dan المهنة.
3	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> berbasis <i>Who Is It</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara	Ummul Syafiah, Aishiyah Saputri Laswi, Naidin Syamsuddin Putri Rahayunengsi, dan Asmaul Husna	Sama-sama mengembangkan <i>board game</i> untuk pembelajaran Bahasa Arab dan menggunakan model ADDIE.	Penelitian tersebut menggunakan <i>board game</i> berbasis <i>Who Is It</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII, sedangkan penelitian ini mengembangkan ABG untuk siswa kelas VIII dengan materi عيادة المريض dan المهنة.
4	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP	Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi	Sama-sama merupakan penelitian R&D yang mengembangkan media <i>board</i>	Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran Matematika materi bilangan untuk kelas VII SMP, sedangkan

No	Judul	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
			<i>game</i> dengan model ADDIE.	penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas VIII MTs.
5	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru	Uswatun Hidayah dan Siti Quratul Ain	Sama-sama mengembangkan media <i>board game</i> sebagai media pembelajaran.	Penelitian tersebut berfokus pada IPA materi metamorfosis kupu-kupu untuk kelas IV SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas VIII MTs.
6	<i>The Arabic Adventure:</i> Media <i>Board Game</i> untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs di Purbalingga	Zahra Nida Al Medina, Zurkhaira, dan M. Yusuf A.H.	Sama-sama mengembangkan media <i>board game</i> untuk pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang MTs.	Penelitian tersebut menggunakan <i>board game</i> untuk keterampilan berbicara siswa kelas VII, sedangkan penelitian ini mengembangkan ABG untuk siswa kelas VIII dengan

No	Judul	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan
				materi عيادة المريض dan المهنة.
7	Pengembangan Media BOGASA (<i>Board Game</i> Arab Raksasa) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA	Deby Ayu Noormalasari, Toha Makhshun, dan Warsiyah	Sama-sama mengembangk an media <i>board</i> <i>game</i> dalam pembelajaran Bahasa Arab.	Penelitian tersebut mengembangkan BOGASA untuk keterampilan membaca siswa SMA, sedangkan penelitian ini mengembangkan ABG untuk siswa kelas VIII MTs dengan materi عيادة المهنة dan المريض.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian beserta pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Arabic Board Game* (ABG) sebagai media pembelajaran interaktif di MTsN 10 Sleman memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran bahasa Arab. Adapun beberapa kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Arabic Board Game* (ABG) di MTsN 10 Sleman menghasilkan sebuah produk berupa media permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab. Pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran bahasa Arab memerlukan media yang lebih menarik, interaktif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan, materi pembelajaran dikemas ke dalam berbagai komponen permainan, seperti papan permainan, kartu kosakata, kartu pertanyaan, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan *Arabic Board Game* (ABG). Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori layak, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respons peserta didik

memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Arabic Board Game* (ABG) memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Efektivitas media *Arabic Board Game* (ABG) dievaluasi melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 0,73, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 0,30. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Arabic Board Game* (ABG) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTsN 10 Sleman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian maupun pengembangan media pembelajaran pada masa mendatang. Pertama, guru bahasa Arab dapat memanfaatkan media *Arabic Board Game*

(ABG) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Kedua, siswa diharapkan menggunakan media ini tidak sekedar sebagai permainan semata, melainkan juga sebagai sarana untuk memperkaya kosakata, melatih keberanian berbicara, dan memahami struktur kalimat bahasa Arab. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan dan melengkapi materi yang belum tercakup dalam media ini atau tema yang lebih beragam, menambahkan fitur digital atau *QR code audio* untuk melatih *mahārāh istimā'*, serta dapat mengadaptasinya untuk jenjang pendidikan yang berbeda.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan, baik dari aspek penyusunan maupun isi yang disajikan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada penelitian selanjutnya. Besar harapan peneliti agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, '100 Mahfuzhat (Kata-Kata Mutiara, Pepatah Bijak, Hikmah Dan Falsafah Hidup) Bahasa Arab', *Web Kuliah Abdullah Jejangkit*, 2018 <<https://abdullah.iain-palangkaraya.ac.id/2018/02/100-mahfuzhat-kata-kata-mutiara-pepatah.html>>
- Abdullah, Muhammad Nur, 'Kajian Literatur Potensi Integrasi Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar', *Genius: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.1 (2026), 165–78
- Agustin, Rida Sukistiana, and Noor Hasyim, 'PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAMALIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN', *Jurnal Citrakara*, 2.01 (2020)
- Ahmadi, Anas, Galih Wibisono, and Resdianto Permata Raharjo, 'Jurnal DISASTRI (Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia) Creative Writing Among Chinese Teachers : An Overview of Phenomenological Psychology Menulis Kreatif Di Kalangan Guru Bahasa Mandarin : Sebuah Tinjauan Psikologi Fenomenologi Jurnal DISASTRI (Pen', 3 (2021), 105–11
- Akbar, Muh Rijalul, Ulfa Widayati, and Dedi Irawan, 'KONSEP HOMO LUDENS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS PERMAINAN: KAJIAN NARATIVE LITERATURE REVIEW', *Jurnal PENEROKA*, 6.1 (2026), 84–98
- Al-Qur'anulkarim*, Edisi Cetak April 2017 (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia)
- Albantani, Azkia Muharom, 'Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan', 3.2 (2018), 174–92 <<https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v2i2.417>>
- Almelhes, Sultan A, 'Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review', *Frontiers in Education*, 9 (2024), 1371955 <<https://doi.org/10.3389/educ.2024.1371955>>
- Amphigean, 'ADDIE Model', *Amphigean Ltd*, 2020 <<https://amphigean.com/2020/07/29/addie-model-what-is-it-and-why-is-it-useful/#>> [accessed 22 March 2025]
- Andriani, Ririn, Haifaturrahmah Haifaturrahmah, and Nursina Sari, 'The Influence of the Use of Interactive Learning Media on Students' Learning Interest', *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7.4 (2025), 3017–37
- Annasthasya, Dellia, Isnaeni Alfindoria, Suciati Rahayu, and Oki Iqbal Khair, 'Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Pendidikan', *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3.7 (2025), 423–29
- Annisa, Maryam Nur, Muhammad Rifki, R Taufiqurrochman, and Abdul Muntaqim Al Anshory, 'Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di

- Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo', *Jurnal Sustainable*, 6.2 (2023), 378–88
- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011)
- Asdhar, Haztika Jihadania, and Nono Hery Yoenanto, 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Sosio-Emosional Terhadap Pencapaian Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar : A Literature Review', 06.03 (2024), 115–25
- Baharizqi, Sindi Ladya, Sofyan Iskandar, Dede Trie Kurniawan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl Setiabudi No, Kec Sukasari, and others, 'Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar', 8 (2023), 9–16
- Baroroh, R. Umi, and Fauziyah Nur Rahmawati, 'Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif', *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9.2 (2020), 179–96
<<https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>>
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer, 2009), DCCXXII <<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>>
- , *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer, 2009)
<<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>>
- Darojat, Alfiah, and Riza Faishol, 'Literature Study: Learning Media To Improve The Understanding Of High School Students on Elemental Chemistry', in *International Conference on Humanity Education and Society (ICHES)*, 2023, II
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Desniwati, Desniwati, Noviana Mustapa, Sri Tatminingsih, and Zakirman Zakirman, 'Tinjauan Literatur Sistematis: Pengaruh Media Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini', *PAUDIA*, 2026, 189–203
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O Carey, 'The Systematic Design of Instruction', 1985
- Fadila, Hani Nur, Koderi Koderi, Ahmad Sodiq, and Rumadani Sagala, 'Literature Review: Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab', *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 7.1 (2025), 37–51
- Falahudin, Iwan, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1.4 (2014), 104–17
- Al Farisi, Moch Farkhan Yuangga, Mustamin, and Muhammad Ihsanuddin Masdar, 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab', *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 2.1 (2025), 1–16
<<https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.281>>
- Gee, James Paul, 'What Video Games Have to Teach Us about Learning and

- Literacy', *Computers in Entertainment (CIE)*, 1.1 (2003), 20
- Haniefa, Rifda, 'Implementasi Model Penilaian Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab', *Ta'limi Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 1.1 (2022), 49–71 <<https://doi.org/https://doi.org/10.53038/tlmi.v1i1.11>>
- Al Haqiqy, Muhammad Syihabul Ihsan, 'Implementasi Pembelajaran Mahārah Al-Qirā'ah Dengan Pendekatan Komunikatif Di Lembaga Kursus Bahasa: Implementation of Reading Skills Learning with a Communicative Approach at a Language Course Institution', *AL-QIBLAH: Jurnal Studi Islam Dan Bahasa Arab*, 3.6 (2024), 945–56
- Hariyadi, Sigit, Binti Isrofin, Silvia Kurniawati, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati Kota, and others, 'Game Based Learning Dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah', 7.1 (2022), 22–34
- Hariyadi, Sigit, Mulawarman Mulawarman, Petra Kristi Mulyani, and Awalya Awalya, 'Games as an Intervention for Adolescent Mental Health: A Systematic Literature Review Using PRISMA', *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10.2 (2025), 284–99
- Hidayah, Uswatun, and Siti Quratul Ain, 'Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru', *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13.2 (2021), 557–76 <<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>>
- Ishak, Muhammad, 'Indonesian Journal of Physical Activity TINJAUAN LITERATUR TENTANG INTEGRASI CABANG OLAHRAGA TRADISIONAL LITERATURE REVIEW ON THE INTEGRATION OF TRADITIONAL SPORTS BRANCHES IN', 5 (2025), 235–58
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3.1 (2020), 1–28 <<https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>>
- Jisman, Abd, 'MAPPING THE PEDAGOGICAL POTENTIAL OF ARABIC EDUCATIONAL GAMES FOR FOSTERING RELIGIOUS MODERATION IN INDONESIA: A SYSTEMATIC LITERATURE'
- Jubaidah, Siti, 'Development of a Roblox-Based Interactive Game for Arabic Vocabulary Learning in Islamic Senior High Schools', *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 10.1 (2026), 1–16 <<https://doi.org/10.15575/jta.v10i1.55124>>
- Kalsum, Ummi, and Muhammad Taufiq, 'Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istima' melalui Metode Storytelling Pada Siswa Kelas X', *Journal of Education Research*, 4.3 (2023), 1251–58
- Khairani, Ismi, and Zulfahmi Lubis, 'Analysis of Game-Based Learning in

- Improving Arabic Vocabulary Mastery in Madrasah Tsanawiyah Students', *Studi Arab*, 16.1 (2025), 35–50 <<https://doi.org/10.35891/sa.v16i1.6288>>
- Lutfiyatun, Eka, 'Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6.2 (2021), 117–28
- Ma, Ahmad Aji Jauhari Ma'mun, Nungki Sri Handayani, and Hidayatu Munawarah, 'Konsep Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Permainan Anak Anak', *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2.1 (2024), 1–10
- Martdana, Rafid Ari, and Atno Atno, 'Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa', *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4.2 (2025), 327–35
- Meidaluna, Galuh, and Meirina Lani Anggapuspa, 'Perancangan Board Game Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5', *BARIK*, 1.2 (2020), 166–83
- Meldi, Kamisyka Samawa, and R Umi Baroroh, 'Innovative Interactive Approach through Projects in Maharah Kalam Assessment', *Inovasi Kurikulum*, 22.3 (2025), 1243–56
- Muchtar, Rifanisa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara' (IAIN Palopo, 2025)
- Mukmin, Mukmin, Isna Radiyah, and Budi Yusuf, 'Kurikulum 2013 Dan Relevansi Pembelajaran HOTS Di Sekolah;(Tinjauan Teoritis Pendidikan Terhadap Pembelajaran Abad XXI)', *AZKIYA*, 2.2 (2021), 36–53
- Mutiara, Cindy, Wati Mulaicin, and Universitas Lambung Mangkurat, 'PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI ANAK USIA DINI', 1.2023, 994–1032
- Mutmainnah, Nurul, and Rezky Awalia Amanda, 'MERENCANAKAN KEGIATAN PEMBELAJARAN (MENYATAKAN TUJUAN PEMBELAJARAN)', 1.5 (2024), 363–75
- Nabila, Khansa, Agus Yasin, and Alif Cahya Setiyadi, 'Development of a Scrabble Board Game Based on Experiential Learning for Enhancing Arabic Vocabulary Acquisition', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 9.2 (2025), 477–95
- Nasikha, Amirotun, Syamsuddin Ali, and Nuroh Aisyah, 'Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas', *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 8.1 (2025), 24–33 <<https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863>>
- Nida, Zahra, Al Medina, and M A H Yusuf, 'The Arabic Adventure; Media Board Game Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Di Purbalingga', *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 8.1 (2019), 58–66

- Nisa', Khoirun, Ella Cahyani, and Ahmad Abu Nafi', 'Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab', *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 4.1 (2024), 1–8
<<https://doi.org/10.55352/pba.v4i1.843>>
- Nissa, Alya Chaeru, Rifki Adit Tia Permana, Dewi Susilawati, Pandu Teguh Pamungkas, Natasya Dwi Meilany Putri, and Alfin Delima, 'Sintesis Kualitas Umpan Balik Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Siswa: Tinjauan Sistematis Evaluasi Formatif', *Jurnal Literasi Olahraga*, 7.1 (2026), 9–21
- Noormalasari, Deby Ayu, Toha Makhshun, and Warsiyah Warsiyah, 'Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA', *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 83
<<https://doi.org/10.30659/jspi.v6i1.31099>>
- Novia, Novia, Anna Permanasari, Riandi Riandi, and Ida Kaniawati, 'Tren Penelitian Educational Game Untuk Peningkatan Kreativitas Siswa: Sebuah Systematic Review Dari Literatur', *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6.2 (2020), 217–26
- Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2011)
- Nursirwan, Helmi, Zainal Abidin Arief, and Rudi Hartono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor', *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol, 12.3 (2023), 51
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, 'Media Pembelajaran' (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022)
- Piaget, Jean, 'Piaget: The Psychology of Intelligence' (M. Piercy and D. Berlyne, trans.). New York: Routledge, 1950)
- Plass, Jan L, Bruce D Homer, and Charles K Kinzer, 'Foundations of Game-Based Learning', *Educational Psychologist*, 50.4 (2015), 258–83
- Purwanto, Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Putri, Aldelia Manasika, 'Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika Pada Materi Bilangan Kelas VII SMP', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2022
- Rachmawati, Imania Nur, 'Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning). Penggunaan Game Dalam Pembelajaran PAI Pada Siswa Madrasah', *JEIM: Journal of Education and Islamic Moderation*, 1.02 (2025), 48–58
- Ramadhani, Muhammad Habib, Anugrah Agung, Rizqa Dwi Shofiya Maghfira Izzania, Ratna Sari, and Irfan Supriatna, 'Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Tentang Konsep, Tantangan, Dan

- Implikasinya Bagi Pembelajaran Masa Kini', in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 2025, VIII, 1244–58
- Rosyidi, Abdul Wahab, and Mamlu'atul Ni'mah, 'Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab' (UIN-Maliki Press, 2011)
- Sangadji, Etta Mamang, and Sopiah Sopiah, 'Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian', *Yogyakarta: CV Andi Offset*, 2010
- Saputro, Imron Nugroho, Muhammad Thoriq Hadad Akbar, Amanda Eka Rismawati, and Anggrahini Sapitri, 'Efektivitas Pembelajaran Melalui Direction Instruction Model: Systematic Literature Review', *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15.3 (2025), 148–61
- Setyanugrah, Firdaus, and Denny Indrayana Setyadi, 'Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya', *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6.1 (2017), F62–68
- Sousa, Carla, 'Playing at the School Table: Systematic Literature Review of Board, Tabletop, and Other Analog Game-Based Learning Approaches', *Frontiers in Psychology*, 14 (2023), 1160591
<<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>>
- Sudrajat, Azzahra Emira, Ummu Salamah, and Ubaid Ridlo, 'Bahasa Arab Yang Dipelajari:(Ciri Khusus Bahasa Arab, Gaya Bahasa Lisan Dan Tulisan, Fungsi Dan Manfaat Komunikasi Bahasa Arab Di Indonesia)', *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.1 (2026), 455–66
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 4th edn (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sugiyono, Sudarwan, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D', *Alfabeta, Bandung*, 2018
- Supuwingsih, Ni Nyoman, *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan Dengan Game Based Learning* (PT. Media Penerbit Indonesia, 2025)
- Syafiah, Ummul, Aishiyah Saputri Laswi, Naidin Syamsuddin, Putri Rahayuningsi, and Asmaul Husna, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Who Is It Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8.3 (2025), 1401–11
- Wahida, Besse, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Terhadap Problematika Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Di IAIN Pontianak)', *Jurnal Al-Astar STAI Mempawah*, 7.1 (2017), 43–64
- Warseto, Andri, Hani Nurlaeli Wijayanti, and Cahya Edi Setyawan, 'Pandangan Stephen Krashen Dalam Pemerolehan Bahasa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Journal Ihtimam*, 2.1 (2019)

- Widoyoko, Eko Putro, 'Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian', 2012
- Yusuf, Onah, and Noviana Mustapa, 'Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan Melalui Prinsip 3R (Reduce, Reuse, Recycle) Pada Anak Usia Dini', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9.1 (2026), 274–88
- bin Zaid, Abdul Hafidz, Lina Nur Widyanti, Moh Ismail, and Dias Ayu Miftakhul Jannah, 'Implementasi Pendekatan Komunikatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7.2 (2024), 682–88
- Zayuda, Dafa Nur Abtia, Imas Marlina, Masnida Wati Suryani, Halimah Ibrahim, and Sahkholid Nasution, 'Eksistensi Mahārah Al-Kitābah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Counselia: Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 4.2 (2023), 164–80
- Zhakarsya, Rakha, 'Peningkatan Kemampuan Berbicara Peserta Didik Melalui Pendekatan Communicative Language Teaching: Suatu Kajian Literatur', *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 1.1 (2025), 26–34
- Zhang, Songcun, and Zuwati Hasim, 'Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research', *Frontiers in Psychology*, 13 (2023), 1030790 <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
- Zulfa, Annida, Hamsi Mansur, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Martine Warren, and Terry Harris, 'Developing an Innovative Board Game Using a Cooperative Learning Approach to Foster Interest in Learning Arabic', *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2025), 99–119