

Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Hanik Farida^{1*}, Saida Ulfa¹, Dedi Kuswandi¹

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia 65145

Email corresponding author*: hanikfarida.edu@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 03-06-2021

Revised 08-09-2021

Accepted 03-12-2021

Published 01-04-2022

How to cite: Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022).

Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–50.

<https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p038>

© The Author(s)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak

Perkembangan teknologi memunculkan berbagai inovasi dalam pembelajaran, salah satunya pembelajaran berbasis game (game based learning). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan mobile game untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas 3 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan model penelitian pengembangan Lee dan Owen. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data melalui penyebaran angket. Angket di validasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi sebelum di ujicobakan kepada siswa. Dari hasil validasi diperoleh persentase kelayakan media sebesar 98,75% dan kelayakan materi sebesar 81,25%. Hasil tersebut menunjukkan game layak dilanjutkan ke tahapan uji coba kepada siswa dan diperoleh persentase kelayakan produk sebesar 84,65% yang berarti game valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab untuk siswa kelas 3 sekolah dasar.

Kata Kunci: *mobile, game-based learning, kosakata bahasa arab*

Abstract

Technological development encourages various innovations in learning, one of them is game based learning. This research aims to develop a mobile game for learning Arabic vocabulary for elementary school students in grade 3. This research is development research, with the development research model of Lee and Owen. The technique for collecting data is through distributing questionnaires. It was validated first by media and material experts before being tested on students. From the validation, the percentage eligibility of the media was 98.75%, and the feasibility of the material was 81.25%. These results indicate this game's feasible continued trial phase for students and obtained a product eligibility percentage of 84.65% means that the game is valid and feasible in learning Arabic vocabulary for grade 3 elementary school students.

Keywords: *mobile, game-based learning, Arabic language vocabulary*

PENDAHULUAN

Di era digital seperti sekarang ini anak-anak semakin terbiasa menggunakan gadget. Melalui gadget anak-anak dapat mengakses banyak hal, seperti video, game, dan lain sebagainya. Mereka menjadi betah berlama-lama menggunakan gadget sehingga terkadang menjadi lupa waktu. Kegemaran yang berlebihan pada sesuatu hingga lupa waktu akan menimbulkan sifat kecanduan. Hal tersebut sangat menjadi kekhawatiran orang tua dan guru saat ini. Kecanduan sesuatu yang tidak baik akan berefek negatif. Sehingga perlu adanya inovasi untuk memanfaatkan gadget tersebut agar meminimalisir dampak negatif kecanduan gadget pada anak-anak menjadi sesuatu yang memberikan manfaat positif, terutama dalam intelektual anak. Gadget akan semakin bermanfaat dan lebih baik apabila bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, tidak hanya untuk media hiburan anak-anak saja, sehingga anak-anak tidak hanya menggunakannya untuk hiburan saja atau untuk hal-hal yang tidak bermanfaat dan negatif, tetapi juga bisa digunakan untuk belajar. *Gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif namun juga menimbulkan dampak positif. Penggunaan gadget untuk bermain game akan membantu pola pikir anak, diantaranya anak dapat belajar mengatur kecepatan bermain dan mengolah strategi dalam permainan (Sasmita et al., 2020).

Anak-anak khususnya usia sekolah dasar memiliki karakter senang bermain, anak-anak lebih tertarik bermain game ketika menggunakan gadget. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Zaini & Soenarto (2019) yang menunjukkan hasil bahwa intensitas pemakaian smartphone pada anak-anak pada penelitiannya sebesar 94%. Anak-anak lebih betah menggunakan smartphone untuk bermain game. Sehingga game sangat cocok untuk anak-anak karena cukup digemari sehingga apabila digunakan untuk pembelajaran diharapkan juga anak-anak akan lebih betah dalam belajar. Perkembangan teknologi menghadirkan banyak inovasi, salah satunya dalam pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi sebagai alternative media pembelajaran diantaranya adalah game. Game yang diinovasikan kemudian digunakan untuk pembelajaran yang disebut dengan *game based learning*.

Menurut Prasetya et al. (2014) *Game Based Learning* adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Media yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran menggunakan permainan digital, selain itu permainan tersebut juga digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, menarik minat belajar, memberikan peningkatan pada kemampuan memahami dan menambah pengetahuan, selain itu juga untuk evaluasi atau penilaian materi suatu disiplin ilmu pengetahuan. Dalam salah satu penelitian menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa meningkat dan perilaku siswa cenderung berubah secara positif selama *game based learning* di implementasikan (Vu & Feinstein, 2017).

Pada penelitian lain diketahui bahwa penerapan *game based learning*, dapat sedikit mengurangi tingkat stress pada siswa dari tugas belajar, menjadi lebih mudah berkonsentrasi, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Chang et al., 2018). Dari beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, memberikan manfaat, dan stimulus dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Laili (2011) mengenai penggunaan media permainan Scrabble menunjukkan terjadi peningkatan pada hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV.

Begitu pula sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Irsyadi et al. (2020) menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Nahdatul Ulama Cepogo yang belajar Bahasa Arab dengan menggunakan game edukasi dari 24 responden siswa tersebut hasil

presentase yang didapatkan adalah 83% yang menyatakan bahwa minat belajar siswa meningkat ketika menggunakan game sebagai media pembelajaran untuk belajar Bahasa Arab. Kemudian dalam penggunaannya game dapat diakses dengan gadget seperti smartphone yang biasa disebut mobile game. Kemudahan dan kepraktisan smartphone akan lebih memudahkan siswa dalam belajar kapanpun dan dimanapun (Anshori, 2018). Di Indonesia keterjangkauan teknologi seluler membuat pengguna smartphone terus meningkat. Pengguna tersebut di Indonesia terus meningkat mencapai 220 juta pengguna (Ulfa, 2012).

Peneliti memilih pembelajaran kosakata Bahasa Arab untuk dijadikan materi dalam game. Bahasa Arab merupakan Bahasa kedua yang diajarkan di sekolah dasar yang berbasis Islam. Mata pelajaran pokok khususnya dalam pembelajaran Bahasa yang diajarkan di sekolah dasar berbasis Islam, seperti Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) salah satunya adalah Bahasa Arab. Dalam agama Islam pedoman dan sumber utamanya adalah Al Qur'an dan Hadist. Bahasa Arab merupakan Bahasa asli dari Al Quran dan Hadist, sehingga cukup penting untuk memahami atau menguasai bahasa tersebut agar umat Islam semakin mudah memahami tentang ajaran agama Islam. Sahabat Nabi Muhammad, yaitu Umar Bin Khattab pernah menyampaikan pentingnya belajar Bahasa Arab, yakni "Belajarlah Bahasa Arab, karena sesungguhnya Bahasa Arab itu adalah sebagian dari agama kalian" (Mufidah, 2016).

Menurut peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008, tujuan dari adanya pembelajaran Bahasa Arab di sekolah adalah untuk membina, membimbing, menumbuhkan sikap positif dan kemampuan bahasa Arab baik produktif maupun represif (Peraturan Menteri, 2008). Kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi tertulis maupun lisan merupakan kemampuan produktif, sedangkan kemampuan dalam memahami bacaan dan pembicaraan orang lain merupakan kemampuan represif (Mathoriyah, 2020). Mata pelajaran bahasa Arab memberikan kontribusi bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain, terdapat standar kompetensi yang didalamnya untuk memahami dan menguasai kosakata Bahasa Arab (mufradat) yang terkait dengan materi pada setiap mata pelajaran Bahasa Arab, seperti Aqidah Akhlak, Al Qur'an Hadits, dan Fiqih.

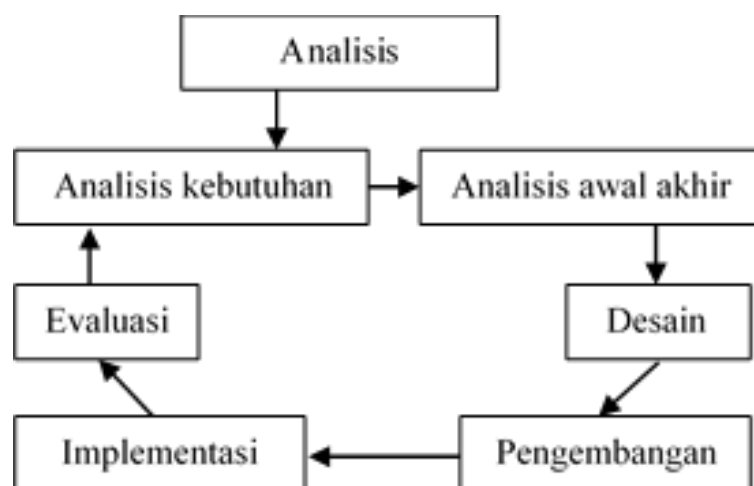
Salah satu unsur dalam pembelajaran Bahasa Arab yang perlu dikuasai adalah pembelajaran kosakata. Sebagaimana Mustofa (2011) menjelaskan bahwa kosakata digunakan sebagai salah satu alat dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Arab siswa baik dalam bahasa lisan maupun tertulis. Namun, minat belajar Bahasa Arab di sekolah dasar masih kurang, selain itu terdapat beberapa materi pada pembelajaran Bahasa Arab yang dirasa sulit dan perlu pemahaman maupun hafalan, yaitu materi pembelajaran kosakata, karena anak-anak belum banyak mengenal Bahasa Arab sebelumnya, bahkan banyak yang belum tau sama sekali, kosakata yang baru dan cukup banyak, apalagi penulisan kosakata juga menggunakan Bahasa Arab, hal tersebut membuat anak-anak harus belajar membaca sekaligus menghafalkan dan membiasakan praktik mengucapkan kosakata Bahasa Arab agar bisa menambah dan menguasai kemampuan kosakata Bahasa Arab mereka. Maka dari hal itu, perlu adanya media yang mampu meningkatkan minat belajar kosakata Bahasa Arab, sekaligus membiasakan dan juga memudahkan anak-anak dalam belajar kapanpun dan dimanapun sehingga anak-anak akan menjadi lebih senang dan mudah dalam belajar kosakata Bahasa Arab.

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *mobile game based learning* kosakata bahasa Arab untuk siswa kelas 3 sekolah dasar, khususnya yang menempuh di sekolah dasar berbasis Islam yang mempelajari Bahasa Arab. Apakah media tersebut layak digunakan untuk anak-anak pada tingkatan

tersebut dan layak diterapkan khususnya dimasa pandemi seperti sekarang ini untuk memudahkan dalam belajar kosakata Bahasa Arab.

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Tahapan dalam model pengembangan Lee dan Owens yakni terdiri dari: (1) *Need Analysis* dan *Front-End Analysis*; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Penerapan/Implementasi; dan (5) Evaluasi.



Gambar 1. Model Pengembangan Lee and Owen
(Sumber: Lee dan Owens (2004))

Analisis

Tahap analisis dibagi menjadi dua tahapan yakni *Needs Analysis* (analisis kebutuhan) dan *Front-end Analysis* (analisis awal-akhir). *Needs Analysis* (analisis kebutuhan) dapat dilakukan dengan wawancara dan observasi (Dick et al., 2015). Observasi dilakukan di SDIT Abu Ja'far dan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas 5. *Front-end Analysis* (analisis awal-akhir) merupakan cara untuk memperoleh data berupa informasi mengenai produk yang akan dikembangkan yang cenderung cukup lengkap, meliputi *audience analysis*, *technology analysis*, *situation analysis*, *task analysis*, *critical analysis*, *objective analysis*, *issue analysis*, *extend-data analysis*, dan *cost analysis* (Lee & Owens, 2004)

Desain

Setelah melakukan berbagai tahapan analisis, berikutnya adalah tahap desain. Pada tahapan ini merupakan tahap perencanaan sebuah media pembelajaran yang meliputi pembuatan jadwal pengembangan game, menyusun tim dalam pengembangan game yang meliputi tim pengembang, ahli materi, ahli media dan siswa ujicoba dari kelas 3 SDIT Abu Ja'far. Game berisi materi kosakata Bahasa Arab dengan jenis permainan berupa tantangan/petualangan, drag and drop, dan tebak suara. Selain hal tersebut pengembang juga membuat instrumen untuk validasi media, materi, dan uji coba audiens yang berupa kuisisioner.

Pengembangan

Tahap pengembangan meliputi: (1) Pembuatan game (2) Validasi ahli materi dan ahli media. Pertama adalah pembuatan game yang dibuat dengan menggunakan software Construct 2 meliputi pembuatan slide, *mapping*, *database using*, *eventing*, *testing*, dan *publishing*. Kemudian tahap pengembangan kedua yakni ujicoba ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan game dari segi tampilan dan isi materi yang terdapat dalam game dan untuk menguji kelayakan media sebelum di uji cobakan kepada siswa.

Implementasi

Game yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diimplementasikan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas 3 SDIT Abu Ja'far. Kelompok kecil berjumlah 5 siswa dan kelompok besar berjumlah 21 siswa. Pada tahap ini merupakan langkah pertama dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan untuk kemudian diperlukan penilaian guna memperoleh data.

Evaluasi

Langkah-langkah dalam tahap evaluasi meliputi: (1) Menentukan tujuan evaluasi, pada penelitian ini tujuan evaluasi pengembang adalah mengolah hasil dari validasi ahli materi, ahli media dan uji coba audiens untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan game yang dikembangkan serta tanggapan ahli dan audiens; (2) Merencanakan, menyusun strategi, dan melakukan evaluasi dengan memberikan angket kepada ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai audiens; (3) Mengumpulkan dan menganalisis data, pada tahap ini pengembang menganalisa dan menginterpretasikan data untuk menentukan kelayakan game.

Pengembang menggunakan rumus dari [Arikunto](#) (2010) untuk mengolah data per item maupun secara keseluruhan, rumus tersebut yakni sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan skor

100% = Konstanta

Setelah didapatkan hasil dari pengolahan data dengan menggunakan rumus di atas, maka langkah berikutnya adalah menghitung tingkat validitas dengan kriteria sesuai yang disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan

Kategori	Persentase (%)	Nilai	Kriteria Validasi
A	76%-100%	4	Valid
B	51%-75%	3	Cukup valis
C	26%-50%	2	Kurang valid
D	0%-25%	1	Tidak valid

(Sumber: [Arikunto](#), 2010)

Keterangan:

- Jika hasil analisis mendapatkan persentase yang masuk dalam kriteria A (76% - 100%), maka media game kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- Jika hasil analisis mendapatkan persentase yang masuk dalam kriteria B (51% - 75%), maka media game kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi cukup valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran.
- Jika hasil analisis mendapatkan persentase yang masuk dalam kriteria C (26% - 50%), maka media game kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan ini kurang valid.
- Jika hasil analisis mendapatkan persentase yang masuk dalam kriteria D (0% - 25%), maka media game kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan tidak valid.

HASIL

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan produk hasil pengembangan berupa mobile game based learning kosakata Bahasa Arab untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Hasil pengembangan yang akan diuraikan pertama adalah tampilan mobile game, yang berisi tampilan setiap halaman, seperti pada [Gambar 2](#).



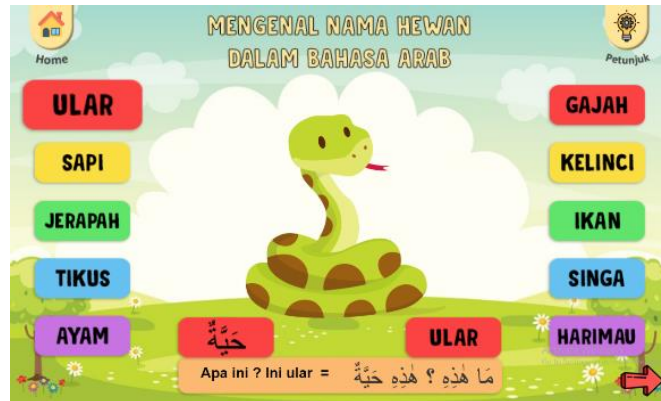
Gambar 2. Halaman Awal Game

Halaman awal adalah halaman utama dari game. Pada halaman ini terdapat judul game, tombol menuju halaman petunjuk permainan, icon pilihan menuju halaman materi atau menuju halaman permainan, dan tombol keluar atau mengakhiri game, seperti pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Halaman Petunjuk Game

Halaman petunjuk berisi penjelasan dan petunjuk penggunaan game secara keseluruhan dan untuk masing-masing halaman game, seperti pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Halaman Materi Game



Gambar 5. Halaman Pilihan Game

Halaman materi berisi materi kosakata Bahasa Arab, yang memuat gambar, suara, tulisan kosakata dalam huruf Arab beserta arti dan contoh kalimatnya. Terdapat 20 kosakata Bahasa Arab nama-nama hewan dan 20 kosakata profesi pekerja laki-laki dan perempuan. Pengguna dapat menekan icon atau tombol yang ada pada game yang menunjukkan tulisan pilihan kosakata untuk mendengarkan suara pelafalan kosakata Bahasa Arab, gambar ilustrasi yang memperjelas arti dari kosakata, dan arti dari kosakata Bahasa Arab beserta contoh penggunaan/penerapan kosakata Bahasa Arab untuk kalimat sederhana, seperti pada Gambar 5. Halaman pilihan game berisi icon atau tombol-tombol yang bisa dipilih untuk menuju halaman game yang ingin dimainkan, yaitu pilihan gamenya adalah game tebak suara, game petualangan, dan game puzzle. Selain tombol menuju halaman pilihan game, terdapat juga tombol home (dengan icon rumah) untuk menuju halaman utama atau halaman awal, dan tombol keluar dari game, seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Game Puzzle

Game puzzle merupakan game memasangkan kosakata Bahasa Arab dalam tulisan Arab ke kolom yang sudah disediakan sesuai dengan arti dari kosakata tersebut. Pengguna dapat menekan dan menggeser (drag and drop) puzzle untuk ditempatkan di kolom yang sudah tersedia, apabila benar maka skor akan bertambah, dan jika salah puzzle akan kembali ke tempat semula. Selain itu terdapat juga tombol back atau kembali ke halaman pilihan game dan tombol petunjuk permainan puzzle, seperti pada [Gambar 7](#).



Gambar 7. Halaman Game Tebak Suara

Game tebak suara adalah game menebak suara pengucapan kosakata Bahasa Arab yang terdengar dengan menekan tombol bergambar microphone, kemudian pengguna memilih pilihan jawaban arti dari kosakata yang telah didengarkan, seperti pada [Gambar 8](#).



Gambar 8. Halaman Game Petualangan

Game petualangan merupakan game seorang siswa SD yang akan berpetualang berjalan-jalan mencari hewan dan orang-orang dengan beragam profesi pekerjaan. Apabila siswa tersebut bertemu dengan hewan maupaun orang dengan beragam profesi maka siswa harus mendekati untuk memunculkan dan menjawab kotak berupa pertanyaan kosakata Bahasa Arab dari hewan atau profesi pekerjaan yang ditemui tersebut. Apabila menjawab dengan benar maka skor akan bertambah dan akan muncul icon bergambar piala, apabila salah maka akan muncul icon silang berwarna merah. Selain itu, terdapat juga icon bergambar

bom, apabila siswa menyentuh bom tersebut maka akan mengurangi nyawa yang berupa icon bergambar hati, apabila icon nyawa habis maka permainan berakhir (gameover). Hasil pengembangan yang akan diuraikan pertama adalah Game diuji validasi kepada ahli materi dan ahli media dengan instrumen angket, masing-masing terdapat 20 pertanyaan.

Skor dari semua aspek yang terdapat dalam angket ahli media mendapatkan jumlah keseluruhan jawaban 79 poin dari jumlah keseluruhan skor 80 poin. Kemudian skor diolah datanya dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{79}{80} \times 100\% \\ &= 98,75\% \end{aligned}$$

Hasil validasi ahli materi disajikan pada [Tabel 2](#).

Praktisi	Skor	Persentase	Ket
Ahli Media	79	98,75%	Valid

Dari hasil validasi yang disajikan pada [Tabel 2](#), menunjukkan bahwa skor yang didapatkan dari ahli media sebesar 79 dan persentase yang didapatkan adalah 98,75% yakni berada pada kategori A dengan persentase 76% - 100% yang berarti masuk dalam kriteria valid. Berikutnya skor dari seluruh aspek yang terdapat pada angket ahli materi didapatkan jumlah keseluruhan jawaban 65 poin dari 80 total poin yang bisa didapatkan. Selanjutnya dilakukan perhitungan dan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{65}{80} \times 100\% \\ &= 81,25\% \end{aligned}$$

Hasil validasi ahli materi disajikan pada [Tabel 3](#).

Praktisi	Skor	Persentase	Ket
Ahli Materi	65	81,25%	Valid

Dari hasil validasi yang disajikan pada [Tabel 3](#) di atas menunjukkan persentase 81,25% yakni berada pada kategori A dengan persentase 76% - 100% yang berarti masuk dalam kriteria valid. Masing-masing hasil validasi baik yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pada penelitian ini masuk dalam kriteria valid dan layak untuk diimplementasikan dan dilakukan uji coba kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Kemudian setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa sebanyak 5 anak, dari angket yang sudah dibagikan dan diisi didapatkan hasil jumlah keseluruhan jawaban dengan total 371 dari 400 jumlah keseluruhan skor yang bisa didapatkan. Selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{371}{400} \times 100\% \\ &= 92,75\% \end{aligned}$$

Hasil uji coba kelompok kecil disajikan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kelompok	Skor	Persentase	Ket
Kelompok kecil	371	92,75%	Valid dan layak digunakan

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian keseluruhan di atas menunjukkan persentase 92,75% yakni berada pada kategori A dengan presentase 76% - 100% yang berarti mobile game based learning kosakata Bahasa Arab masuk dalam kriteria valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas 3 Sekolah Dasar. Selanjutnya uji coba kelompok besar pada siswa kelas 3 SDIT Abu Ja'far sebanyak 21 anak, dari angket yang sudah dibagikan dan diisi didapatkan hasil jumlah keseluruhan jawaban dengan total 1351 dari 1596 jumlah keseluruhan skor yang bisa didapatkan. Selanjutnya dilakukan analisis dengan perhitungan:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{1351}{1596} \times 100\% \\
 &= 84,65\%
 \end{aligned}$$

Hasil uji coba kelompok besar disajikan pada [Tabel 5](#) berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Kelompok	Skor	Persentase	Ket
Kelompok besar	1351	84,65%	Valid dan layak digunakan

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian keseluruhan di atas menunjukkan persentase 84,65% yakni berada pada kategori A dengan presentase 76% - 100% yang berarti mobile game based learning kosakata Bahasa Arab masuk dalam kriteria valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas 3 Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini pengembang memilih mengembangkan mobile game based learning kosakata Bahasa Arab, karena melihat banyak kendala dalam pembelajaran Bahasa Arab yang membutuhkan media untuk memudahkan pembelajaran. Pengembangan mobile game based learning kosakata Bahasa Arab memiliki tujuan akhir yaitu menjadi media pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam mencapai tujuan tersebut, maka perlu diuji agar siap digunakan untuk pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah, secara offline maupun daring. Proses pengembangan menggunakan tahapan dari model pengembangan Lee & Owen ([Gambar 1](#)). Pembelajaran dengan menggunakan game khususnya smartphone melahirkan kesempatan masyarakat untuk belajar sepanjang hayat ([Surahman & Surjono, 2017](#)). Adanya smartphone saat ini dapat digunakan sebagai alat untuk peningkatan pembelajaran. Oleh karena itu kemampuan smartphone dapat mendahului fungsi dari komputer khususnya dalam mengambil informasi sebagai sumber belajar ([Ulfa, 2013](#)).

Penggunaan smartphone yang praktis bisa dibawa kemana-mana, bisa diakses kapanpun dan dimanapun akan memudahkan dalam pembelajaran. Hal itu terbukti juga dari respon siswa kelas 3 SDIT Abu Ja'far yang mengatakan bahwa belajar kosakata Bahasa Arab

menggunakan game dengan HP menjadi menyenangkan, lebih mudah memahami materi dan menjadi pengalaman baru dalam belajar. Penelitian lain yang mengembangkan mobile game juga menunjukkan hasil dan respon positif. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan [Miranti \(2018\)](#) yang mengembangkan aplikasi untuk pembelajaran Bahasa kedua yakni Bahasa Mandarin berbasis mobile learning, mendapatkan hasil produk aplikasi yang sangat baik dan respon siswa menunjukkan bahwa aplikasi tersebut sangat membantu dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

Kemudian penggunaan game untuk pembelajaran memiliki dampak positif bagi siswa. Game memuat level-level permainan dengan tingkatan kosakata yang lengkap dan juga terdapat reward maupun nilai yang membuat siswa menjadi lebih tertantang dalam belajar untuk semakin menambah kemampuan kosakata Bahasa Arab mereka. Siswa juga ingin menggunakan game sebagai salah satu pilihan media dalam belajar mereka, karena pembelajaran kosakata yang membutuhkan hafalan cukup terbantu dengan adanya game tersebut, apalagi pada game tidak hanya memuat materi dan permainan yang mendukung, namun juga terdapat gambar, suara dan animasi sehingga menjadi lebih menarik.

Pembelajaran menggunakan game biasa disebut game based learning. [Plass et al. \(2015\)](#) menyebutkan bahwa game based learning adalah jenis game dengan hasil pembelajaran yang ditentukan. Sehingga game memang digunakan untuk pembelajaran yang nantinya materi disesuaikan dan telah ditentukan sebelumnya dengan game yang akan diterapkan. Penggunaan game yang sesuai dengan karakter siswa khususnya tingkat sekolah dasar, menunjukkan hasil yang positif. Dalam penelitian ini siswa menjadi lebih antusias dan terbantu dalam pembelajaran. Sebagaimana penelitian sebelumnya, Game Based Learning bagi responden sebagaimana besar dianggap bahwa tidak hanya mudah digunakan namun juga sangat membantu dalam pembelajaran ([Wang et al., 2017](#)). Kemudian pada penelitian lain yang dilakukan oleh [Hidayatulloh et al \(2020\)](#) didapatkan hasil bahwa pemahaman siswa dalam menggunakan game pembelajaran lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan game pembelajaran.

Merujuk pada penelitian lain yang juga meneliti tentang game based learning, menunjukkan hasil juga bahwa game based learning dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa ([Tsai et al., 2017](#)). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan diterapkannya game based learning terjadi pencapaian dan peningkatan kemampuan siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran biasa ([Chang et al., 2018](#)). Pada tingkat kevalidan dan kelayakan produk, mobile game kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan setelah melewati uji validitas ahli media, ahli materi dan uji coba user menunjukkan hasil valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi didapatkan hasil persentase sebesar 81,25%, sedangkan hasil validasi dari ahli media sebesar 98,75%, uji coba kelompok kecil sebesar 92,75%, dan uji coba kelompok besar 84,65% yang menunjukkan bahwa mobile game based learning kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil di atas serupa dengan beberapa penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh [Sambung et al. \(2018\)](#) yang mengembangkan mobile learning berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata bahasa kedua yaitu Bahasa Jepang dari penilaian ahli media, ahli materi, uji lapangan dan setelah dilakukan analisis didapatkan hasil bahwa mobile learning yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Arab. Kemudian hasil penelitian tersebut selaras juga dengan penelitian lain yang dilakukan oleh [Maulidina et al. \(2018\)](#) yang diperoleh hasil untuk validasi ahli media sebesar 97,63%, sedangkan validasi ahli materi sebesar 96,29% dan hasil uji coba

lapangan sebesar 89,95%, hal tersebut menunjukkan bahwa game based learning valid dan layak dimanfaatkan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan mobile game based learning kosakata Bahasa Arab yang valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas 3 sekolah dasar. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 81,25%, sedangkan hasil validasi ahli media sebesar 98,75%, uji coba kelompok kecil sebesar 92,75%, dan uji coba kelompok besar sebanyak 84,65%, hal tersebut menunjukkan bahwa game yang dikembangkan telah valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Responden juga berniat menggunakan game dimasa yang akan datang karena memberikan manfaat dalam pembelajaran Bahasa Arab, game membuat belajar lebih mudah, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar baru. Pengembangan *mobile game based learning* kosakata Bahasa Arab tidak terlepas dari beberapa saran pengembangan. Saran untuk pengembangan selanjutnya game agar dapat diakses tidak hanya di smartphone android tetapi juga IOS, kemudian untuk pengguna android agar dapat mengunduh dari Google Play Store sehingga dapat lebih memudahkan semua kalangan dalam mengunduh game tersebut.

REFERENSI

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), 13.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. PT. Bina Aksara, Jakarta.
- Chang, C. C., Warden, C. A., Liang, C., & Lin, G. Y. (2018). Effects of digital game-based learning on achievement, flow and overall cognitive load. *Australasian Journal of Educational Technology*, 34(4), 155–167. <https://doi.org/10.14742/ajet.2961>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. 22.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Irsyadi, F. Y. A., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 55–66. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2581>
- Laili, N. H. (2011). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sukolilo no. 250 Kecamatan Bulak Surabaya / Nur Hijratul Laili. *Universitas Negeri Malang*, 0(0), Article 0. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=48650>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-based Training, Distance Broadcast Training, Performance-based Solutions*. San Francisco : Pfeiffer.
- Mathoriyah, L. (2020). Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Miranti, Y. N., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2018). Pembelajaran Bahasa Kedua (Mandarin-HSK 3) Berbasis Mobile Learning. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian*

- Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 3(1), 101–104.
<https://doi.org/10.17977/um031v3i12016p101>
- Mufidah, B. (2016). Implementasi metode A* (A-Star) untuk NPC musuh pada game 3D pembelajaran kosakata Bahasa Arab [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/3611/>
- Mustofa, S. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif. UIN Maliki Press. <http://repository.uin-malang.ac.id/1233/>
- Peraturan Menteri. (2008). <http://itjen.kemenag.go.id/sirandang/peraturan/3642-2-peraturan-menteri-nomor-2-tahun-2008-tentang-standar-kompetensi-lulusan-dan-standar-isi-pendi>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prasetya, D. D., G.i, W. S., & Patmanthara, S. (2014). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 20(2), Article 2.
<http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114>
- Sambung, D., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121–129.
<https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p121>
- Sasmita, M. P., Affandi, L., & Pramudhita, A. N. (2020). Sistem Pakar Klasifikasi Kecanduan Gadget Menggunakan Teori Arthurt T. Hovart Dengan Metode Naive Bayes Classifier Untuk Anak Sekolah Dasar. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*, 102–106.
- Surahman, E., & Surjono, H. dwi. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>
- Tsai, C. H., Cheng, C. H., Yeh, D. Y., & Lin, S. Y. (2017). Can learning motivation predict learning achievement? A case study of a mobile game-based English learning approach. *Education and Information Technologies*, 22(5), 2159–2173.
<https://doi.org/10.1007/s10639-016-9542-5>
- Ulfa, S. (2012). Mempromosikan Akuisisi Kosakata melalui Game Seluler. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(9), 1178-1183, 8.
- Ulfa, S. (2013). Mobile Technology Integration into Teaching and Learning. 2(1), 7.
- Vu, P., & Feinstein, S. (2017). An Exploratory Multiple Case Study about Using Game-Based Learning in STEM Classrooms. *International Journal of Research in Education and Science*, 582–582. <https://doi.org/10.21890/ijres.328087>
- Wang, C. S., Huang, Y. M., & Hsu, K. S. (2017). Developing a mobile game to support students in learning color mixing in design education. *Advances in Mechanical Engineering*, 9(2), 1–6. <https://doi.org/10.1177/1687814016685226>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>