PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI DI KELAS II MTs TARBIYAH ISLAMIYAH CANDUANG SUMATERA BARAT

Sarlina[1], Supriadi[2], Riri Okra[3], Liza Efriyanti[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]sarlina475@gmail.com, [2]supriadi@uinbukittinggi.ac.id, [3]ririokra@uinbukittinggi.ac.id, [4]lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRACT

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan pemahaman siswa karena dominasi metode konvensional yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sekaligus mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi dengan bantuan perangkat lunak Construct 2, guna meningkatkan minat serta pemahaman siswa kelas II MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang. Metode yang digunakan adalah ***Research and Development (R&D)*** dengan model pengembangan ***DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate)*****.** Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media yang dihasilkan memiliki nilai validitas 0,81 (kategori valid), praktikalitas 0,88 (kategori sangat tinggi), dan efektivitas 0,90 (kategori tinggi). Temuan tersebut menegaskan bahwa media berbasis game edukasi layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan sekaligus pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Dengan demikian, penggunaan media interaktif ini memberikan kontribusi positif terhadap strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, serta dapat menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Arab di madrasah.

Kata Kunci : *Media Pembelajran, Construct 2, Game Edukasi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan partisipasi siswa karena dominasi metode tradisional seperti ceramah dan diskusi. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia membuat siswa mudah merasa jenuh serta kesulitan memahami kosakata dan struktur tata bahasa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Arsyad (2011) , bahwa penggunaan media interaktif dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dibandingkan pendekatan konvensional. Di MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang, realitas tersebut semakin menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang kreatif dan adaptif.

Salah satu solusi potensial adalah penggunaan game edukasi. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga dapat menstimulasi daya pikir, melatih konsentrasi, serta mendukung pembelajaran berbasis aktivitas (Isnaini & Huda, 2024). Melalui integrasi teknologi digital, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga materi yang dianggap sulit, termasuk Bahasa Arab, dapat dipahami dengan lebih mudah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengajukan pertanyaan: *Bagaimana merancang media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas II MTs TI Canduang?* Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak Construct 2, yang kemudian diuji dari segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Relevansi penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas game edukasi dalam menunjang keterampilan berbahasa Arab yang masih relatif jarang diteliti. Sementara secara praktis, penelitian ini menghadirkan model media inovatif yang dapat dimanfaatkan guru sebagai strategi pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini turut mengisi kekosongan (research gap) dalam pengembangan media digital yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan untuk pembelajaran Bahasa Arab.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan ***Research and Development (R&D),*** dengan model pengembangan menggunakan model *Decide, Design, Develop, Evaluate* (DDD-E) yang dikemukakan oleh Ivers dan Baron tahun 2002 dalam buku Tegeh (2014) yang disingkat 3D-E.

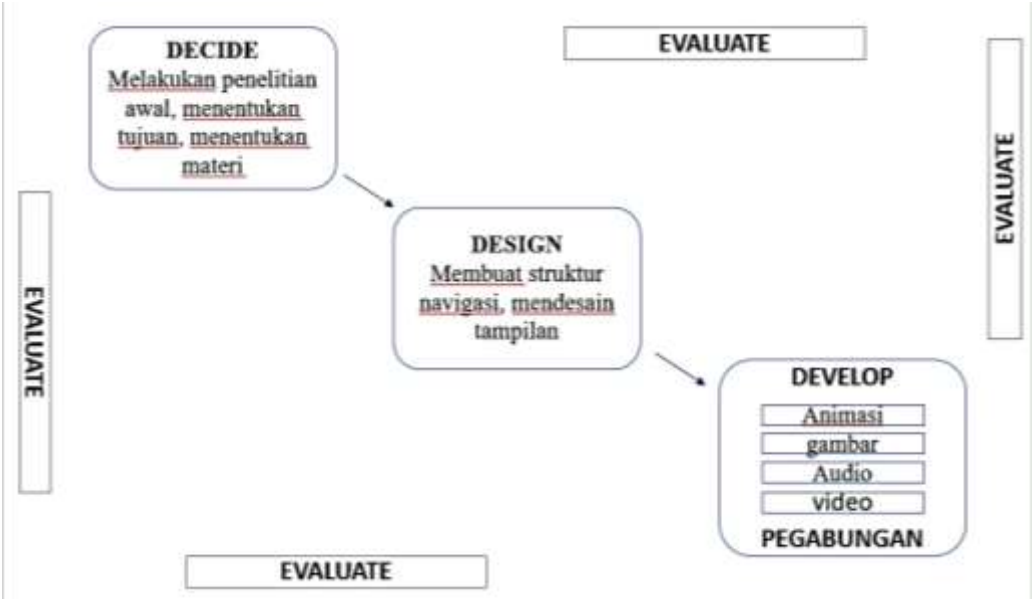
1. **Decide**

   Tahap pertama dalam metode penelitian R&D yaitu tahap untuk merencanakan media.
2. **Design**

   Dilakukannya perancangan produk yang telah ditentukan.
3. **Develop**

   Pada tahap ini deilakukan pembuatan produk meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video. Untuk mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.
4. ***Evaluate***

   Evaluasi dalam model 3D-E dilakukan pada setiap pengembangan formatif. Tidak hanya produk akhir, evaluasi dilakukan mulai dari tahap *decide, design,* dan *develop.*



Gambar 1. Model 3D-E

Pemilihan model ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus merancang serta mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi menggunakan perangkat lunak Construct 2.

Partisipan penelitian meliputi 20 siswa kelas II MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang yang dilibatkan dalam tahap uji coba, sementara objek penelitian adalah media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi. Pemilihan subjek ditentukan karena kelas tersebut sesuai dengan kebutuhan penguasaan materi Bahasa Arab dasar yang dinilai memerlukan inovasi media pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui ***observasi, wawancara, dan angket***, yang kemudian dipakai untuk uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor validitas dari ahli media dan materi, skor praktikalitas dari guru dan siswa, serta skor efektivitas dari hasil belajar siswa. Temuan analisis tersebut menjadi dasar untuk menilai kelayakan media sekaligus melakukan perbaikan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Validitas Media

Produk media pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Semua isi komponen produk media pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Indikator-indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan validitas konstruk. Pengujian dilakukan dengan menggunakan angket penilaian terhadap produk yang telah divalidasi sebelumnya, di mana angket tersebut dirancang untuk mengukur tanggapan responden secara sistematis terhadap kualitas,

kelayakan, dan kebermanfaatan produk yang telah dirancang. Hasil angket uji validitas produk diolah dengan mengacu pada rumus statistika Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \Sigma s/ [n (c – 1)]$$

Keterangan:

S : r-lo
Lo : Angka penelitian validitas yang terendah
C : Angka Penelitian Validitas yang tertinggi
R : Angka yang diberikan oleh seorang penilai
N : Jumlah nilai

Adapun kriteria persentasi yang menentukan sebuah produk valid atau tidak sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
> = 0,6	Valid

Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Pengujian validitas media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian memperoleh rata-rata skor 0,81 yang termasuk dalam kategori valid. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek teknis, kebahasaan, maupun isi materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fameska dkk. (2019), yang menekankan pentingnya keterlibatan berbagai ahli dalam menjamin kualitas media pembelajaran.

2. Praktikalitas Media

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanakan model termasuk kategori "baik". Hasil angket praktikalitas produk dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut:

3. $k = \frac{p-pe}{1-pe}$

Keterangan:

K : *Moment kappa* yang menunjukkan kepraktisan produk.
P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.
pe: Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengaan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah maksimal.

Tabel 2. Interval Nilai dan Kategori

Interval	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Aspek praktikalitas diuji oleh guru mata pelajaran Bahasa Arab dan memperoleh skor rata-rata 0,88 yang termasuk kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, menarik, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan studi Adesia Yuditihwa dkk. yang menyimpulkan bahwa Construct 2 dapat menghasilkan media yang praktis dan mudah diterapkan. Dengan demikian, kesederhanaan dan kemudahan penggunaan menjadi faktor penting agar media dapat efektif dimanfaatkan di kelas.

4. Efektifitas Media

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang telah di validasi sebelumnya kemudian diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu *rumus statistika Richard R. Hake* (*G-Score*) sebagai berikut:

$$< g >= \frac{(\% < sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan :

<g> : G-*Score*

<Sf> : *Score* akhir

<Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

"*High-g"* efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;

"*Medium-g"* efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;

"*Low-g*" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) <0.3.

Uji efektivitas dilakukan pada 20 siswa kelas II dan menghasilkan skor rata-rata 0,90 (kategori tinggi). Hal ini membuktikan bahwa media game edukasi bukan hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Temuan ini memperkuat pendapat Isnaini & Huda (2024), bahwa game edukasi berdampak positif terhadap penguasaan kosakata. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi dan kesulitan pemahaman yang sering muncul dalam pembelajaran tradisional.

Implikasi Akademik

Penelitian ini memberikan kontribusi akademik penting pada dua hal. Pertama, menghadirkan bukti empiris bahwa media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, sebuah bidang yang belum banyak dieksplorasi dalam kajian teknologi pendidikan. Kedua, memperlihatkan adanya kebaruan (novelty) dalam pemanfaatan Construct 2 pada pembelajaran Bahasa Arab, berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya fokus pada bidang matematika dan informatika. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi digital dalam pendidikan Bahasa Arab dan membuka peluang penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang sekaligus mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis game edukasi dengan menggunakan Construct 2 melalui model DDD-E. Hasil pengujian menunjukkan media memperoleh skor validitas 0,81 (kategori valid), praktikalitas 0,88

(kategori sangat tinggi), dan efektivitas 0,90 (kategori tinggi). Dengan capaian tersebut, tujuan penelitian dapat dikatakan tercapai, yakni menghasilkan media yang layak, mudah dioperasikan, serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas II MTs Tarbiyah Islamiyah Canduang. Temuan ini memperlihatkan bahwa game edukasi dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kelemahan metode konvensional yang cenderung monoton.

Dari sisi teoretis, penelitian ini menambah kontribusi pada literatur teknologi pendidikan, khususnya terkait penerapan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab yang masih relatif terbatas dikaji. Secara praktis, media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan guru sebagai strategi pembelajaran interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan sampel kecil dan satu lembaga, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian berikutnya disarankan memperluas jumlah dan jenjang peserta, sekaligus mengintegrasikan fitur teknologi baru untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.

Fameska, E., Okra, R., Supriadi, & Musril, H. A. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran PAI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(1), 657–664.

Fameska, E., dkk. (2019). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT App Inventor pada pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Sains*, *7*(2), 123–130.

Isnaini, M., & Huda, K. R. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *12*(1), 45–56.

Resnawita, Sarwo Derta, Efriyanti, L., & Supriadi. (2022). Perancangan media pembelajaran fikih berbasis augmented reality di MTsN 6 Agam. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *1*(4), 2828–6863.

Sani, R., Efriyanti, L., Supriadi, & Derta, S. (2022). Perancangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada pembelajaran matematika untuk kelas VIII di MTsN 2 Pasaman. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *1*(5), 271–275.

Siregar, T. (2023). Stages of research and development model research and development (R&D). *DIROSAT Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, *1*(4), 142–158. https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48

Yuditihwa, A. (2020). Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Construct 2. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, *5*(1), 67–75.