

## PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS V MI DAARUL ABROOR 3 BANYUASIN

Dinda Laela Okta Aprina<sup>1\*</sup>, Syaripudin Basyar<sup>2</sup>, Dedi Irawan<sup>3</sup>, Ahmad Basyori<sup>4</sup>  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia  
[dindaoktaaa291094@gmail.com](mailto:dindaoktaaa291094@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI), khususnya pada keterampilan berbicara (maharah al-kalam), masih menghadapi berbagai permasalahan. Siswa cenderung kurang aktif, merasa malu, dan kurang percaya diri dalam berbicara menggunakan Bahasa Arab. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang variatif menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berbicara siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Daarul Abroor 3 Banyuasin. Prosedur penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, meliputi uji kelayakan, uji kemenarikan, serta uji efektivitas menggunakan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi yang dikembangkan berupa permainan ular tangga Bahasa Arab dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Respon siswa terhadap media menunjukkan kategori sangat menarik. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa yang signifikan, dengan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Game Edukasi, Bahasa Arab, Maharah Al-Kalam, Madrasah Ibtidaiyah.

*Abstract:* Arabic language learning in Madrasah Ibtidaiyah (MI), especially in speaking skills (maharah al-kalam), still faces several challenges. Students tend to be less active, feel shy, and lack confidence when speaking Arabic. In addition, the limited and less varied use of learning media makes the learning process monotonous and less engaging. This condition has an impact on students' low speaking ability, so innovative learning media are needed to improve student participation and motivation. This study employed a Research and Development (R&D) method using a simplified Borg & Gall development model. The subjects of this study were fifth-grade students of MI Daarul Abroor 3 Banyuasin. The research procedures included needs analysis, product design, media development, expert validation, limited trials, and field trials. Data were collected using questionnaires, tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative approaches, including feasibility testing, attractiveness testing, and effectiveness testing using N-Gain analysis. The results showed that the developed educational game media in the form of an Arabic snakes and ladders game was considered feasible based on expert validation. Student responses indicated that the media was very attractive. Furthermore, the effectiveness test results showed a significant improvement in students' speaking skills, with the N-Gain score categorized as high. Therefore, it can be concluded that the developed educational game media is effective in improving students' speaking skills in Arabic learning.

**Keywords:** Learning Media, Educational Game, Arabic Language, Speaking Skill, Madrasah Ibtidaiyah.

---

#### Article History:

Received: 01-04-2026  
Revised : 01-05-2026  
Accepted: 01-06-2026  
Online : 15-06-2026

---

## A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki peranan yang sangat penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara (*maharah al-kalam*). Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif yang menuntut siswa untuk mampu mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pikiran secara lisan menggunakan bahasa Arab secara tepat, lancar, dan komunikatif (Tarigan, 2008). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif semata, tetapi juga harus memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan praktik komunikasi secara aktif dan berkelanjutan.

Kemampuan berbicara atau *Maharatul Kalam* adalah kemampuan menggunakan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa pendapat, ide, keinginan dan perasaan kepada lawan bicara. Dalam makna yang lebih luas, berbicara adalah suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya (Yunita dan Rojja, 2020). Pengembangan *maharah al-kalam* atau keterampilan berbicara menjadi salah satu fokus penting dalam pembelajaran bahasa Arab, karena keterampilan ini memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan berpartisipasi dalam percakapan nyata (Huzaifi et al, 2024).

Keterampilan ini memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan diri dengan jelas, sehingga komunikasi berlangsung efektif dengan maksud yang diucapkan dapat dipahami oleh pendengar. Keterampilan ini adalah salah satu jenis keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa, salah satunya bahasa Arab. Tahap pembelajar berbicara bahasa asing akan mudah jika pembicara secara aktif terlibat dalam upaya berkomunikasi. Disebutkan pula bahwa kita belajar membaca dengan membaca, sebagaimana kita belajar berbicara dengan berbicara (Huzaifi et al, 2024).

Secara teoretis, keberhasilan pembelajaran bahasa asing sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang komunikatif, interaktif, dan menyenangkan. Keterampilan berbicara tidak dapat berkembang secara optimal apabila proses pembelajaran hanya berfokus pada penguasaan kosakata dan kaidah tata bahasa melalui metode hafalan. Siswa membutuhkan kesempatan untuk berlatih berbicara melalui aktivitas yang mendorong partisipasi aktif, keberanian, serta rasa percaya diri (Iskandarwassid, 2018). Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana yang dapat menjembatani antara materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa secara nyata.

Namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan awal di MI Daarul Abroor 3 Banyuasin, pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada aspek kemampuan berbicara masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah dan latihan hafalan kosakata. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan berbicara siswa, ditandai dengan kurangnya keberanian dalam mengungkapkan kalimat berbahasa Arab, rasa malu, takut melakukan kesalahan, serta rendahnya kepercayaan diri.

Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh karakteristik siswa kelas V MI yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui media yang

bersifat visual, interaktif, dan mengandung unsur permainan (Azhar., 2011). Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara, sulit tercapai secara optimal.

Salah satu alternatif solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media game edukasi. Media game edukasi merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsurpermainan dengan tujuan pendidikan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif (Sudjana, 2013). Dalam pembelajaran Bahasa Arab, game edukasi dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan berbicara melalui berbagai aktivitas seperti tanya jawab, bermain peran, pengulangan kosakata, serta simulasi komunikasi sederhana. Melalui media ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terdorong untuk lebih aktif dan berani dalam berbicara.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Dalam konteks game edukasi, permainan berfungsi sebagai media yang menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik (Azhar., 2011).

Menurut Lamatenggo dalam (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Andrivat, 2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran berbasis permainan atau media game edukasi merupakan media yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai sarana belajar, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui aturan, tantangan, dan tujuan tertentu.

Media ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sadiman et al, 2011).

Game edukasi adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan, yang mengandung unsur pembelajaran, latihan, dan evaluasi, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Game edukasi menekankan keterlibatan aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar langsung melalui interaksi dengan media (Lamatenggo & Uno, 2022).

Secara rasional, pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab menjadi penting karena mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penggunaan media game edukasi juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, interaktivitas, serta pemanfaatan teknologi dan media inovatif dalam proses pembelajaran (Rusman, 2018). Akan tetapi, berdasarkan hasil pengamatan awal, pengembangan media game edukasi yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa kelas V MI, khususnya di MI Daarul Abroor 3 Banyuasin, masih sangat terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu penelitian pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MI Daarul Abroor 3 Banyuasin”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif, serta memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara siswa.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menurut Rahardjo dikutip (Awaludin, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Arifudin, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Daarul Abroor 3 Banyuasin. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada kemampuan berbicara siswa. Sehingga sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester

genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas V, yang meliputi beberapa tahapan, yaitu observasi, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, hingga uji coba lapangan. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media game edukasi Bahasa Arab berupa game ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Desain penelitian pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi model Borg & Gall dikutip (Erfiyana, 2025) yang telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lapangan. Pendekatan yang digunakan bersifat kombinatif (*mixed methods*), yaitu menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan proses pengembangan produk, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui efektivitas media game edukasi yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa, khususnya pada keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*). Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas V MI Daarul Abroor 3 Banyuasin yang berjumlah 11 orang sebagai subjek penelitian. Tahap uji coba meliputi:

1. Pemberian pretest kepada siswa sebelum penggunaan media pembelajaran. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara Bahasa Arab sebelum menggunakan game edukasi ular tangga.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukasi yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai sarana utama dalam kegiatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam berbicara.
3. Pemberian posttest setelah pembelajaran menggunakan media. Posttest bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah penggunaan media game edukasi.
4. Pengisian angket respon siswa, angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang digunakan, meliputi aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam membantu pembelajaran Bahasa Arab.

Melalui tahapan tersebut, data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas media game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

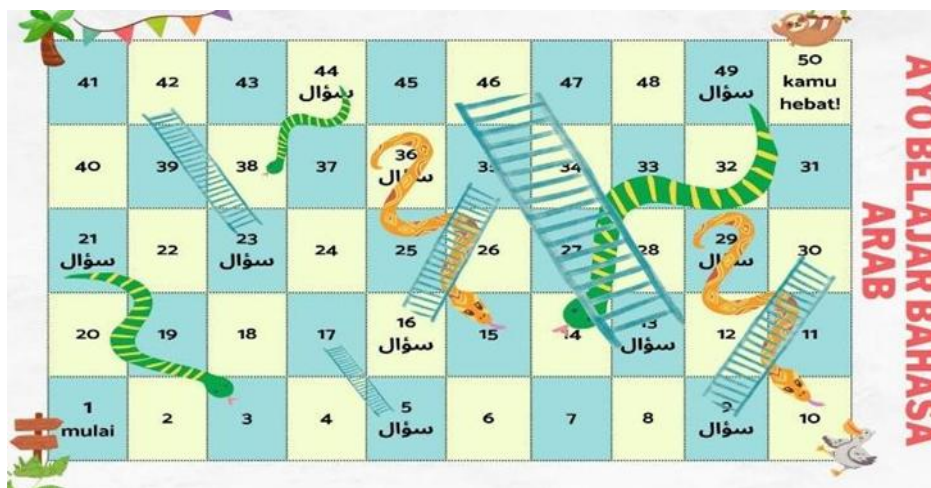
### **Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab guna meningkatkan kemampuan berbicara (*maharah al-kalam*) siswa kelas V MI Daarul Abroor 3 Banyuasin. Proses pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada model Borg & Gall yang telah disederhanakan, yaitu:

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara, masih menghadapi berbagai kendala. Siswa cenderung kurang aktif dalam berbicara, merasa malu, dan kurang percaya diri dalam menggunakan Bahasa Arab secara lisan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang variatif, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, yaitu merumuskan tujuan pengembangan serta menyusun rancangan awal media game edukasi. Pada tahap ini, terdapat beberapa hal yang dilakukan, diantaranya:

1. Peneliti menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media dari buku cetak yang menjadi bahan rujukan. Materi yang dimasukkan dalam media meliputi kosakata dan percakapan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Membuat desain pembelajaran dimulai dengan menyusun alur permainan, serta merancang bentuk tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Tahap pertama yaitu membuat desain ular tangga dengan memanfaatkan aplikasi canva, berikut ini tampilan media game ular tangga bahasa Arab.



Gambar 4. 1 Tampilan Media Game Ular Tangga Bahasa Arab

Kemudian membuat desain soal menggunakan aplikasi wordwall. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Tampilan Desain Soal

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan pada seluruh siswa kelas V. Pada tahap ini, media digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan partisipasi dalam kegiatan berbicara. Pada tahapan akhir, peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap produk yang telah dikembangkan melalui analisis terhadap data-data yang diperoleh dari hasil implementasi lapangan dan melakukan penilaian terkait dengan pengembangan media game edukasi.

#### Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba

Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah melewati validasi oleh para ahli dibidangnya. Uji kelayakan media game edukasi dalam pembelajaran bahasa Arab dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

##### 1. Validasi ahli media

Sebagai suatu produk media pembelajaran, diperlukan proses validasi oleh ahli yang kompeten di bidangnya untuk memastikan kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, validasi media dilakukan oleh Ahmad Nur Mizan, S. Hum, MA., yang merupakan dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek materi, aspek tampilan, dan aspek daya tarik media. Proses penilaian dilakukan melalui pengisian angket yang menggunakan skala penilaian 1 sampai 4, dengan kategori mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Skor yang diperoleh dari penilaian angket adalah dari total skor sejumlah 36. Untuk memperoleh persentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari penilaian validasi ahli media, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka menghasilkan nilai persentase dari ahli media sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{35}{36} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan dari hasil validasi materi tersebut mendapatkan persentase sebesar 97% dengan kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak.

## 2. Validasi ahli materi

Terkait dengan ahli materi, peneliti meminta Dosen PBA Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yakni Dr. Fachrul Ghazi, MA., yang memiliki kapasitas dalam memberikan penilaian terhadap aspek materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada penilaian tersebut terdapat aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, aspek penyajian serta belajar mandiri. Validator memberikan penilaian terkait media pembelajaran yang dibuat dengan mengisi angket dari skala 1 hingga 4, yang berisi keterangan sangat layak sampai sangat tidak layak. Skor yang diperoleh dari penilaian angket adalah dari total skor sejumlah 52. Untuk memperoleh persentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari penilaian validasi ahli materi, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Maka berdasarkan rumus tersebut, maka persentase yang dihasilkan dari penilaian ahli materi adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{52}{52} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan dari hasil validasi materi tersebut mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kriteria kelayakan sangat layak.

## 3. Kemenarikan Media Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Untuk menguji kemenarikan dari media pembelajaran, peneliti menguji pada siswa kelas V sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa terhadap media game edukasi ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas. Angket diisi secara langsung pada lembar tertulis oleh seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Untuk mengetahui jumlah persentase yang didapatkan dari kelayakan media pembelajaran berdasarkan uji coba lapangan terhadap siswa, maka peneliti menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Mengacu pada rumus dan hasil tabel pada angket siswa, maka mendapat hasil perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{531}{572} \times 100\% = 92\%$$

Keseluruhan nilai yang diperoleh dari angket siswa adalah sebesar 531 dengan persentase yang diperoleh sebesar 92%, termasuk pada kategori “sangat layak”. Yang berarti media game edukasi ular tangga pada pembelajaran bahasa Arab di kelas V layak untuk digunakan sebagai media guna membantu guru dalam menyampaikan informasi di dalam kelas agar lebih menyenangkan.

## 4. Epektifitas Penggunaan Media Game Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Peneliti menggunakan siswa kelas V di MI Daarul Abroor 3 Banyuasi yang berjumlah 11 orang untuk penelitian ini. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling yang

termasuk pada jenis non probability sampling. Sebelum siswa menggunakan media game edukasi, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran. Setelah melakukan pretest, peneliti mulai melakukan uji coba produk berupa game edukasi ular tangga kepada siswa. Seluruh siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini melakukan uji coba produk dengan menggunakan produk media pembelajaran ini. Setelah siswa menguasai secara keseluruhan, kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan menggunakan media game edukasi ular tangga. Analisis hasil pretest dan posttest data siswa dilakukan menggunakan uji statistik. Sebelum melakukan uji statistik, maka dilakukan uji prasyarat dalam hal ini adalah uji normalitas data. Uji ini dilakukan untuk memastikan apakah data dapat menggunakan uji hipotesis statistik secara parametrik maupun non-parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hasil data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan shapiro wilk melalui program SPSS 27.0. dikarenakan sampel yang digunakan kurang dari 100. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas (Signifikansi)  $> 0,05$ , sedangkan apabila nilai probabilitas (Signifikansi)  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah perhitungan nilai dengan SPSS 27.0.

Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	,138	11	,200*	,931	11	,424
<i>posttest</i>	,274	11	,021	,828	11	,022

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan penggunaan *shapiro wilk*, maka dapat diketahui bahwa diperoleh nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,424 dan untuk data *posttest* sebesar 0.022. Jika mengacu pada pernyataan sebelumnya, hasil *pretest* dengan nilai signifikansi  $0,424 > 0,05$  serta hasil *posttest* dengan nilai signifikansi  $0,022 > 0,05$  dapat ditarik kesimpulan bahwasanya data *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal. Sehingga uji hipotesis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik dengan menggunakan *paired sample test*.

b. Uji Hipotesis

Setelah dipastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah analisis dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis atau uji T-Test dengan menggunakan *Paired Sample Test* karena termasuk kedalam statistik parametrik. Uji tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS 27.0.

### Hasil Uji Paired Sample Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	64,55	11	24,234	7,307
posttest	90,00	11	10,954	3,303

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui terdapat perbedaan nilai rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* didapat sebanyak 64,55. Sedangkan pada nilai *posttest* mendapatkan hasil rata-rata sejumlah 90,00. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan nilai sebesar 25,45.

#### c. N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media game edukasi, dilakukan analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji N-Gain. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan media pembelajaran berupa game edukasi ular tangga. Dari hasil perhitungan menunjukkan rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil persentase dari uji N-Gain mengacu pada kriteria sebagai berikut:

Tabel Kategori N-Gain Score

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Perolehan persentase dari nilai yang dicapai adalah sejumlah 76,26. Mengacu pada tabel kategori N-Gain di atas, maka persentase tersebut masuk kedalam kategori 'Efektif'. Sementara itu, untuk mengetahui nilai keefektifan dari hasil uji tersebut, maka dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	9	,40	1,00	,7627	,20330
Ngain_persen	9	40,00	100,00	76,2698	20,33032
Valid N (listwise)	9				

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Media game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek isi, bahasa, penyajian, serta tampilan media pembelajaran. Media game edukasi yang dikembangkan memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi. Hal ini terlihat dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan kategori sangat menarik. Media mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi yang dikembangkan tidak hanya layak dan menarik, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi:

##### 1. Bagi Guru

Disarankan disarankan untuk memanfaatkan media game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan media yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar.

##### 2. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana latihan berbicara Bahasa Arab secara mandiri maupun kelompok, sehingga dapat meningkatkan keberanian dan keterampilan berbahasa secara berkelanjutan.

##### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Direkomendasikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan cakupan materi yang lebih luas serta berbasis teknologi digital yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat efektivitas media secara lebih luas.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan yang luar biasa selama proses penyusunan karya ilmiah ini.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Andrivat, Z. (2024). Penggunaan Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Motivasi Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Primary Edu*, 2(3), 348–363.

- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Dan Presentasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 6(3), 629–644.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Huzaifi et al. (2024). Pengembangan Instrumen Evaluasi Maharah Kalam. *Ukaz*, 5(4), 795–817.
- Iskandarwassid, D. S. (2018). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kartika, I. (2024). Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(1), 1–15.
- Kartika, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Di PAUD. *Plamboyan Edu*, 3(3), 326–341.
- Lamatenggo & Uno. (2022). *Tugas Guru Dalam Pembelajaran: aspek yang memengaruhi*. Bandung: Bumi Aksara.
- Rusman. (2018). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman et al. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yunita dan Rojja. (2020). Metode Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Al-Kalam di Kelas Bahasa Center for Languages and Academic Development. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(2), 56–63.