

**RANCANG BANGUN *MOBILE GAME MULTIPLAYER* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA ARAB  
DALAM BENTUK ULAR TANGGA STUDI KASUS : TPQ  
(TAMAN PENDIDIKAN AL – QURAN) JEULINGKE**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**FIRDAUS**

**NIM. 170212065**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)**

**Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M/1444 H**

**RANCANG BANGUN *MOBILE GAME MULTIPLAYER* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA ARAB  
DALAM BENTUK ULAR TANGGA STUDI KASUS : TPQ  
(TAMANPENDIDIKAN AL – QURAN) JEULINGKE**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

**FIRDAUS**

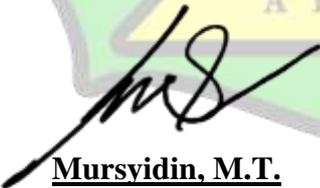
**NIM. 170212065**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Mursyidin, M.T.**

NIDN.0105048203

  
**Nurrisqa, S.Pd, M.T.**

NIDN. 1330049702

**RANCANG BANGUN *MOBILE GAME MULTIPLAYER* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA ARAB  
DALAM BENTUK ULAR TANGGA STUDI KASUS : TPQ  
(TAMANPENDIDIKAN AL – QURAN) JEULINGKE**

**SKRIPSI**

Telah Diujikan Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 23 Desember 2022

29 jumadil Awal 1443 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,

Sekretaris,

  
**Mursyidin, M.T.**  
NIDN.0105048203

  
**Muhajir, S.ST.**

Penguji I,

Penguji II,

  
**Nurrisqa, S.Pd, M.T.**  
NIDN. 1330049702

  
**Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc**  
NIP.199305212022031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry  
Darusalam, Banda Aceh



**Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**

NIP. 197801021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firdaus  
NIM : 170212065  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Siripsi : Rancang Bangun Mobile Game Multiplayer Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Arab Dalam Bentuk Ular Tangga Studi Kasus : TPQ (Taman Pendidikan Al – Quran) Jeulingke

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh 28 Desember 2022  
Yang menyatakan



**Firdaus**

NIM. 170212065

## ABSTRAK

Nama : Firdaus  
NIM : 170212065  
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Rancang Bangun *Mobile Game Multiplayer* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Arab Dalam Bentuk Ular Tangga Studi Kasus : TPQ (Taman Pendidikan Al – Quran) Jeulingke  
Pembimbing I : Mursyidin, M.T.  
Pembimbing II : Nurrizqa, S.Pd,M.T

*Game* Edukasi ini dirancang untuk dapat menambah wawasan pengetahuan pembelajaran dasar Bahasa Arab untuk peserta didik. Tujuan dari adanya Penelitian ini yaitu: 1) Untuk merancang dan membangun *mobile game multiplayer* sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga. 2) Untuk menguji kelayakan *mobile game multiplayer* sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan anak. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari *game* edukasi yang dirancang maka pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan perancangan (R&D) dengan perancangan menggunakan ADDIE dan untuk menghitung kelayakan menggunakan metode kuantitatif. Sampel pada penelitian ini yaitu sepuluh (10) ustad dan ustadzah yang mengajar di TPQ Jeulingke. Dengan jawaban yang didapat dari data responden sebesar 3,61 dengan persentase 72,2% mendapat kategori baik. Pengujian pada ahli materi dengan hasil 92,7% dan ahli media dengan hasil 100%. Hasil menunjukkan bahwa dari sisi kelayakan dan penggunaan *game* edukasi dapat diterapkan dan layak dipakai untuk membantu pembelajaran di TPQ Jeulingke.

**Kata Kunci : Perancangan dan Pengembangan, Bahasa Arab, *Game Education Multiplayer, Game Ular Tangga***

## KATA PENGANTAR

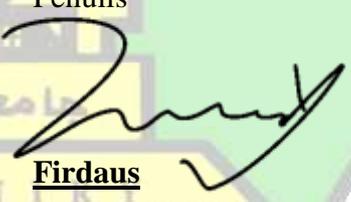
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliah ke alam islamiah sehingga skripsi dengan judul “rancang bangun *mobile* game multiplayer sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga studi kasus : TPQ (Taman Pendidikan Al – Quran) jeulingke” dapat diselesaikan dengan lancar. Proposal ini merupakan salah satu syarat yang harus diselesaikan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry.

Doa dan harapan penulis semoga segala bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena sesungguhnya kesempurnaan mutlak milik Allah SWT. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin Ya Rabbal Alamin. Maka melalui tulisan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih dan hormat sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orangtua , ayahanda Zubir, Ibunda Rukiah serta saudara-saudara yang saelalu memberikan semangat,doa dan *Suport* dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. Mujiburrahman, Mag yang selalu mendukung dan memberi motivasi untuk kami.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Bapak Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D Bapak dan Ibu pembantu Dekan, dosen dan asisten dosen, serta karyawan dan karyawanati di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk mengadakan penelitian dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Mursyidin, M.T selaku pembimbing I dan Ibu Nurrisqa, S.Pd,M.T sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Teman-teman dan sahabat Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Banda Aceh, 23 Desember 2022  
Penulis

  
**Firdaus**  
NIM. 170212065

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
A. Media Pembelajaran .....	5
1. Definisi Media Pembelajaran .....	5
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	5
3. Macam Macam Media Pembelajaran .....	7
B. <i>Game</i> Edukasi .....	8
1. <i>Game</i> Edukasi .....	8
2. Tipe <i>Game</i> .....	9
3. Permainan Ular Tangga .....	9
C. Adobe Animate CC .....	10
1. Adobe Animate .....	10
2. Bagian Bagian Adobe Animate CC .....	11
D. Bahasa Arab .....	11
E. Black Box Testing .....	12
F. Penelitian Terdahulu .....	12

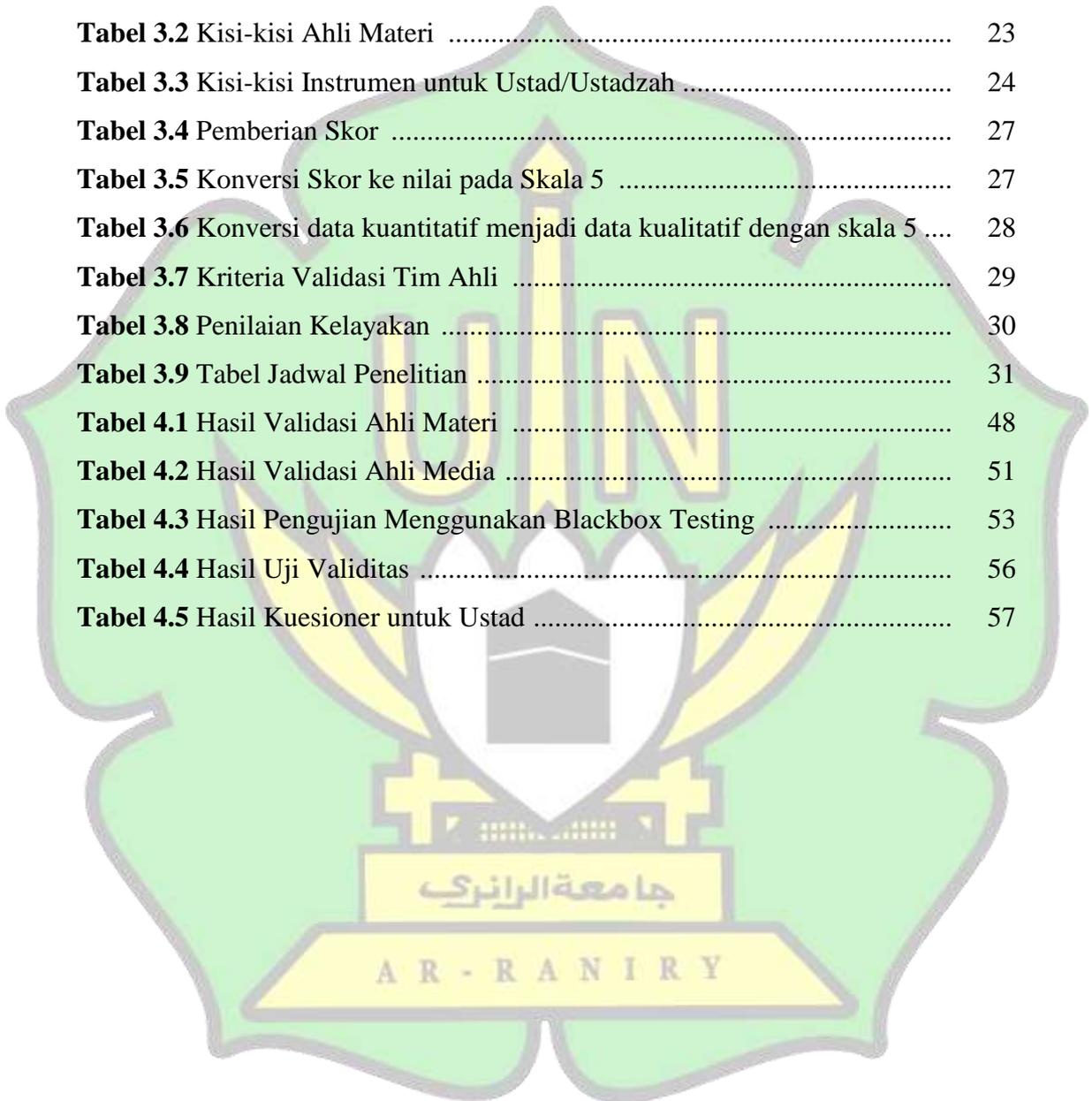
<b>BAB III</b> .....	<b>17</b>
A. Metode Penelitian .....	17
B. Prosedur Penelitian .....	18
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	20
D. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	21
E. Teknik Pengumpulan Data .....	21
F. Instrumen Pengambilan Data .....	21
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	25
H. Teknik Analisis Data .....	26
I. Jadwal Penelitian .....	31
<b>BAB IV</b> .....	<b>33</b>
A. Deskripsi Hasil Pnelitian .....	33
1. Analisis .....	33
2. Desain .....	34
3. Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk) .....	42
4. Validasi oleh ahli Media .....	50
5. Implementation (Pengujian) .....	53
6. Evaluation (Evaluasi) .....	55
B. Pembahasan .....	59
C. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga Bahasa Arab .....	62
<b>BAB V</b> .....	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Skema Model ADDIE Modifikasi .....	18
<b>Gambar 4.1</b> Flowchart Menu .....	35
<b>Gambar 4.2</b> Flowchart kuis di petak tangga .....	36
<b>Gambar 4.3</b> Flowchart kuis di petak ular .....	37
<b>Gambar 4.4</b> Menu Utama .....	38
<b>Gambar 4.5</b> Kamus .....	39
<b>Gambar 4.6</b> Cara Bermain .....	39
<b>Gambar 4.7</b> Desain Halaman Papan Ular Tangga .....	40
<b>Gambar 4.8</b> Info Pengembang .....	41
<b>Gambar 4.9</b> Popup Kuis .....	41
<b>Gambar 4.10</b> Popup Pemenang Game .....	42
<b>Gambar 4.11</b> Desain Media Menggunakan Affinity Desainer .....	43
<b>Gambar 4.12</b> Desain Logo Gambar Ular Tangga di Photoshop .....	43
<b>Gambar 4.13</b> Penempatan Aset Di Adobe Animate .....	44
<b>Gambar 4.14</b> Program Game .....	44
<b>Gambar 4.15</b> Halaman Menu Utama Game .....	45
<b>Gambar 4.16</b> Halaman Kamus .....	45
<b>Gambar 4.17</b> Halaman Petujuk permianan .....	46
<b>Gambar 4.18</b> Halaman Papan Ular Tangga .....	46
<b>Gambar 4.19</b> Popup Kuis .....	47
<b>Gambar 4.20</b> Popup Pemenang .....	47
<b>Gambar 4.21</b> Popup Info Pengembang .....	48

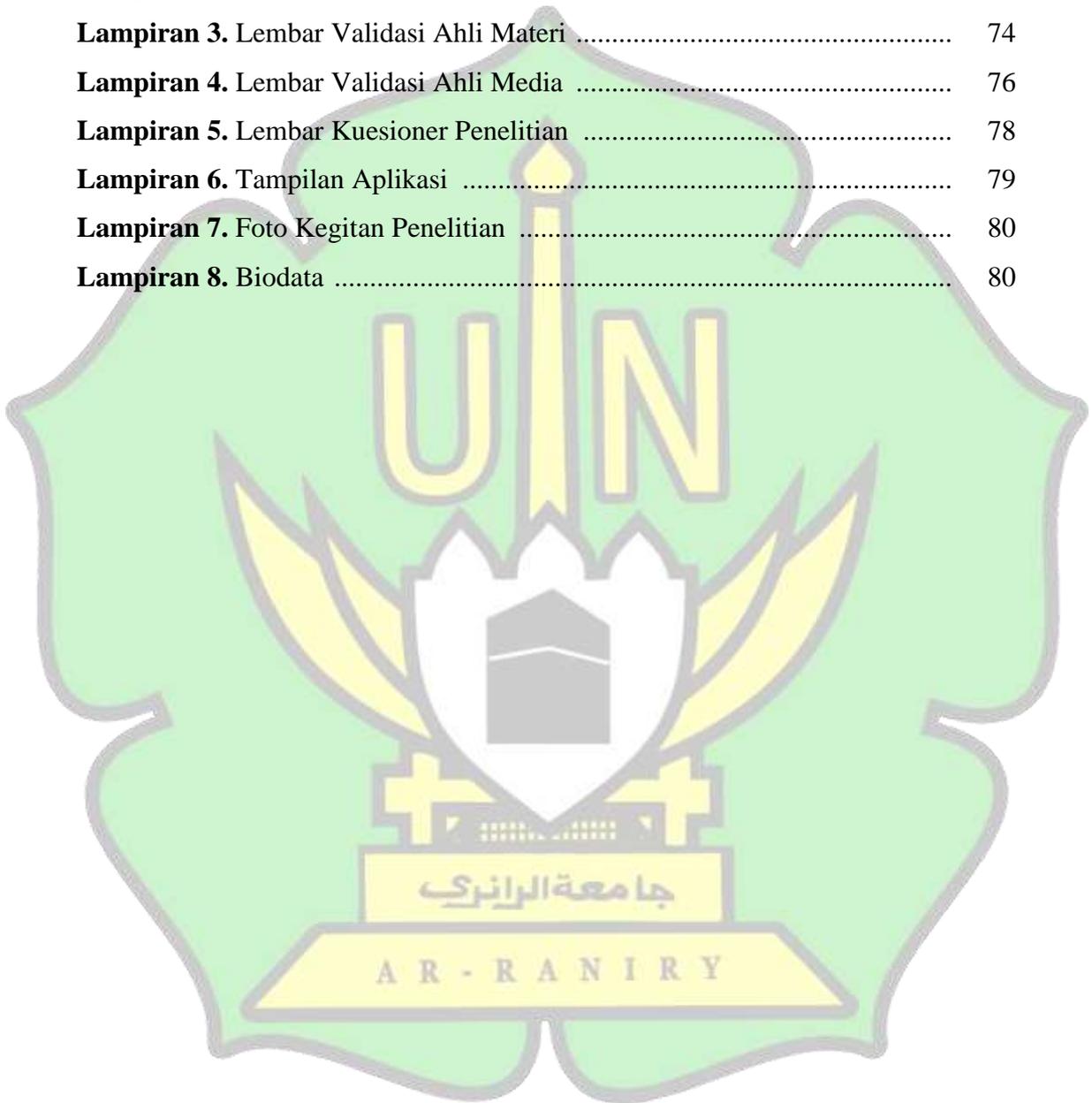
## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	12
<b>Tabel 3.1</b> Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	22
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-kisi Ahli Materi .....	23
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi Instrumen untuk Ustad/Ustadzah .....	24
<b>Tabel 3.4</b> Pemberian Skor .....	27
<b>Tabel 3.5</b> Konversi Skor ke nilai pada Skala 5 .....	27
<b>Tabel 3.6</b> Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala 5 ....	28
<b>Tabel 3.7</b> Kriteria Validasi Tim Ahli .....	29
<b>Tabel 3.8</b> Penilaian Kelayakan .....	30
<b>Tabel 3.9</b> Tabel Jadwal Penelitian .....	31
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Validasi Ahli Materi .....	48
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Validasi Ahli Media .....	51
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Pengujian Menggunakan Blackbox Testing .....	53
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Uji Validitas .....	56
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Kuesioner untuk Ustad .....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> SK Penelitian .....	72
<b>Lampiran 2.</b> Surat Penelitian .....	73
<b>Lampiran 3.</b> Lembar Validasi Ahli Materi .....	74
<b>Lampiran 4.</b> Lembar Validasi Ahli Media .....	76
<b>Lampiran 5.</b> Lembar Kuesioner Penelitian .....	78
<b>Lampiran 6.</b> Tampilan Aplikasi .....	79
<b>Lampiran 7.</b> Foto Kegiatan Penelitian .....	80
<b>Lampiran 8.</b> Biodata .....	80



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi pada masa kini telah mempengaruhi peradaban manusia, sehingga manusia di masyarakat diharuskan mengikuti perubahan yang ada dan bahkan teknologi telah dapat merubah gaya hidup manusia dari berbagai aspek. Dampak tersebut tidak hanya berpengaruh pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak dikarenakan mudahnya akses pada perangkat teknologi digital [1].

Perkembangan teknologi mempunyai dampak positif dan negatifnya. dampak positif teknologi mampu memberikan akses informasi dengan cepat, sehingga memungkinkan anak meningkatkan pengetahuan serta kreatifitas dan mendorong minat anak atas suatu hal serta dampak negatif berupa kecenderungan terus menerus menggunakan teknologi dalam hal hiburan semata dan anak dapat mengakses konten yang tak pantas [2].

Peran orang tua atau guru dalam memberikan bimbingan penggunaan teknologi digital pada anak dianggap penting. Orang tua atau guru bisa memberikan contoh baik serta pengawasan dalam penggunaan teknologi digital. Bimbingan tersebut seperti pengenalan anak terhadap konten-konten edukasi yang tersedia untuk menjadi tujuan utama anak dalam menggunakan teknologi digital [3].

Pada pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Pemerintah terus berupaya mendorong dan mengimplementasikan berbagai strategi agar penguasaan literasi dasar, termasuk literasi digital pada anak menjadi sebuah kebiasaan baik seperti memudahkan anak bisa mengakses pustaka digital, mengakses kelas maya, serta akses ke media sosial yang berisikan konten edukasi [4].

Multimedia interaktif merupakan salah satu alat yang dapat mendorong pengaruh positif terhadap penggunaan teknologi digital, terutama pada bidang pendidikan yang dapat menjadi media pembelajaran bagi anak, karena salah satu manfaat multimedia interaktif adalah dapat memberikan umpan balik yang cepat

terhadap hasil belajar yang dilakukan. Contoh dari multimedia interaktif yaitu seperti ; Animasi pembelajaran, aplikasi pembelajaran, *game* edukasi dan lainnya [5].

Selaras dengan hasil penelitian Adelia.T. dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fisika elektromagnetik. Multimedia sebagai media pembelajaran teruji efektif membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar serta adanya peningkatan hasil belajar pada uji post test sebesar 100% materi fisika elektromagnetik pada subjek murid smk kelas x [6].

*Game* edukasi sebagai media pembelajaran dianggap dapat menunjang minat belajar pada anak. *game* edukasi yang dirancang sedemikian rupa dapat mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik dan memimbing mereka dalam melatih kemampuan, meningkatkan konsentrasi serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan *game* edukasi secara terus menerus [7].

Berdasarkan penelitian terdahulu pramuditya S.A dkk. (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika”. *Game* edukasi menjadi solusi dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan mengasikan serta dari hasil pengujian tes soal yang menunjukkan rata rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 93,76% [8].

Penelitian lainnya Bahauddina A. dkk (2019) yang berjudul ”*Game* edukasi : Apakah membuat belajar lebih menarik “. Dalam penelitian ini menyatakan *game* edukasi di lingkungan sekolah sangat di butuhkan, dikarenakan sudah banyaknya *smartphone* yang di miliki oleh siswa sehingga sangat memungkinkan penerapan media pembelajaran di implementasi ke dalam *game* [9].

Sintaro S. dkk (2020) “Rancang bangun *game* edukasi tempat bersejarah di indonesia” dalam penelitian ini menghasilkan bahwa *game* edukasi berpotensi meningkatkan pengetahuan mengenai materi yang disampaikan, dengan pembelajaran yang lebih menarik dan juga adanya peningkatan menjawab soal tentang tempat bersejarah di indonesia khususnya pulau sumatera dan pulau jawa sebesar 50% [10].

Pada survei pertama peneliti ketika melakukan kegiatan kuliah pengabdian masyarakat (KPM) di daerah Gampong jeulingke, peneliti ditugaskan oleh perangkat kampung agar bisa membantu proses belajar mengajar TPQ(Taman Pendidikan Al-Quran) yang ada di kampung tersebut dengan langsung terlibat mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat anak-anak semakin hari semakin tidak bersemangat dan tidak serius untuk mengikuti kegiatan yang ada, terutama pada pembelajaran dasar Bahasa Arab di karenakan terdapat sebagian anak yang lalai dengan *smartphon*nya.

Oleh karena itu penulis mengusulkan membangun sebuah *game* pembelajaran dasar Bahasa Arab yang berbentuk *game* ular tangga yang di dalamnya mengandung kosakata dasar Bahasa Arab. Dari *game* ini diharapkan dapat mengasah logika berpikir dan melatih daya ingat kosakata kosakata dasar Bahasa Arab untuk anak anak. *Game* edukasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Animate CC berbasis android, sehingga pengajar atau guru nantinya akan menampilkan tampilannya didepan kelas atau bisa langsung diinstal pada *smartphone* peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun *mobile game multiplayer* sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibangun berbasis *smartphone* android.
2. Media pembelajaran yang dibangun berbentuk *game multiplayer* yang dijalankan secara *offline*.
3. Penelitian ini hanya sampai pengetesan hasil kelayakan dari perancangan sebuah aplikasi *game* pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab.

4. Hanya mengenai kosakata dasar Bahasa Arab.
5. Terdapat kamus yang terdiri dari beberapa kosakata dasar.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang dan membangun mobile *game multiplayer* sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga.
2. Untuk menguji kelayakan mobile *game multiplayer* sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab dalam bentuk ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan anak.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dari Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi manfaat sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan tambahan ilmu pengetahuan seputar media pembelajaran sehingga adanya inovasi dan variasi belajar mengajar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Anak

Murid dapat memainkan *game* ini pada *smartphone* sebagai media pembelajaran dasar Bahasa Arab dan juga mengenalkan murid kepada *Game* Edukasi.

###### b. Bagi Guru Atau Orang Tua

Sebagai sarana dalam menyajikan dan memberikan pengetahuan bagi anak anak dengan pembelajaran interaktif. *Game* ini juga dapat memberikan referensi media pembelajaran untuk di pasang pada perangkat *smartphone* anak.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Media adalah sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Association of Education and Communication Technology, (1997) memberi batasan definisi media ialah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar, Pembelajaran adalah suatu cara untuk mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik [11].

Menurut Oemar Hamalik (1994) media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Definisi lain media Gagne yang dikutip Arief S. Sadiman, dkk. (2003:6): Media Pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses komunikasi pendidikan antara guru (atau perancang media) dan siswa dapat berjalan efektif dan efisien [12].

##### **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Edgar Dale (dalam Tejo Nurseto 2011), mengemukakan 5 fungsi media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran, yaitu; [13]

- a) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
- c) Mempercepat proses belajar

- d) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar
- e) Mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi pembelajaran yang verbalisme atau menghafal.

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu; [14]

- a) Merekam suatu obyek atau peristiwa tertentu Dapat diabadikan dengan foto, film atau melalui video atau audio
- b) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat bantu belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Beberapa manfaat penerapan media pembelajaran dalam praktis nya antara lain ; [15]

- a) Memudahkan penyampaian konsep-konsep berupa absrak dengan cara visualisasi, sehingga dapat mengurangi pembelajaran dengan cara menghafal. Misalnya dengan menggunakan audio-visual, skema, grafik, model dan sebagainya
- b) Memberikan variasi pembelajaran terhadap siswa, sehingga motivasi dan fokus siswa terhadap jalannya pembelajaran meningkat
- c) Media pembelajaran dapat menjadi solusi akan keterbatasan indera siswa pada proses kegiatan pembelajaran
- d) Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung, disebabkan media dapat merepresentasikan suatu objek yang nyata pada suatu konsep materi ajar. Misalnya memberikan pengetahuan

tentang orbit bumi, globe menjadi media yang dapat memrepresentasikan konsep tersebut dengan nyata

- e) Proses pembelajaran lebih interaktif, dikarenakan terjadi interaksi antara siswa dan guru atau lingkungannya, misanya dengan bermain *game*, kuis, karyawisata dan sebagainya
- f) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul dan sebagainya.

### 3. Macam Macam Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajarn yang dapat dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun di luar kelas antara lain sebagai berikut; [16]

#### a) Media visual

Media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Dalam contohnya seperti: gambar dan foto, Peta konsep, Diagram, Grafik, Globe dan lainnya.

#### b) Media audio

Media audio adalah jenis media yang hanya bisa didengar saja tanpa mengandung unsur penglihatan. Media ini hanya melibatkan unsur pendengaran saja ketika sedang memahami sesuatu hal. misal Alat perekam pita maknetik, Radio, Laboratorium bahasa.

#### c) Audio visual

Media visual adalah jenis media yang hanya bisa dilihat saja tanpa mengandung unsur suara. Media ini melibatkan indera penglihatan saja ketika memahami sesuatu hal. seperti gambar, suara, video dan lain-lain.

## B. *Game* Edukasi

### 1. *Game* Edukasi

*Game* atau permainan yang berbasis teknologi elektronik sebagai medianya adalah multimedia yang di rancang semanarik mungkin sehingga pemain mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sehingga menjadi sebuah hiburan dan dapat memuaskan batin. *Game* juga memiliki banyak jenis atau genre sehingga pemain memiliki banyak pilihan seperti ; Puzzle, Racing, RPG, Sport, simulasi dan lain-lain [17].

Edukasi ialah proses dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki kemampuan dalam sistem berpikir dalam tindakan dan berperilaku yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang [18].

*Game* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran dengan mencampurkan unsur multimedia interaktif yang berisikan konsep materi dan *game* yang berupa *game* edukasi. *Game* Edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang di buat semikian rupa dengan tujuan pengguna dapat belajar dan memahami suatu konsep. *Game* edukasi juga memberikan motivasi pengguna untuk terus memainkannya. Perancangan *game* edukasi juga menyediakan peluang baru untuk ketersediaan bentuk pembelajaran baru dan berbeda, termasuk hubungan antara peserta didik, guru dan objek pembelajaran [19].

#### a. Kriteria *Game* edukasi

Hurd dan Jenuings (dalam Dora Irsa dkk, 2015), mengemukakan kriteria dari *game* edukasi ; [20]

##### a) Nilai Keseluruhan (Overall Value)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*.

##### b) Dapat Digunakan (Usability)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*.

c) Keakuratan (Accuracy)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah game dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya.

d) Kesesuaian (Appropriateness)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik.

e) Umpan Balik (Feedback)

Untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (performance) mereka sesuai dengan objek game atau tidak, feedback harus disediakan.

## 2. Tipe Game

Permainan tunggal adalah tipe *game* yang dimana hanya satu pemain saja yang dapat memainkannya, *game* pemain tunggal atau *singleplayer* biasanya mengacu pada jenis *game* yang ceritanya berfokuskan pada satu karakter dan karakter pendukung biasanya berupa komputer yang dijalankan secara otomatis. Pada era sekarang *game singleplayer* dianggap tipe *game* yang sulit memikat hati para pemain *game* karena kurangnya interaksi dan pemain tidak dapat memainkan *game* tersebut dengan temannya.

Permainan *multiplayer* adalah tipe *game* yang mempunyai fitur *multiplayer*, dimana pemain dapat memilih mode bermain sendiri atau bersama teman. *Game multiplayer* dianggap tipe *game* yang lebih menjual ketimbang *game singleplayer* dikarenakan *game multiplayer* dianggap lebih mengaksikan dapat bermain dengan teman ketimbang sendirian [21].

## 3. Permainan Ular Tangga

Permainan Ular tangga ialah permainan bergenre leisure and board *game* yang berarti permainan papan santai yang biasanya di mainkan secara *multiplayer*, setiap pemain mendapat satu pion yang harus berlomba menyelesaikan setiap kotak kotak pada papan permainan yang dimana terdapat kotak terakhir yang menandai akhir permainan, dengan aturan setiap pemain

mendapat sesi mengocok dadu yang terdapat nomor 1 sampai 6, pada papan permainan terdapat “ular” dan ”tangga” sehingga menambah keseruan saat bermain.

Permainan ular tangga sendiri tidak mempunyai standar pada papan permainan sehingga setiap orang dapat merancang papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berbeda. Media permainan ular tangga merupakan media yang dapat menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif tentang pengetahuan dasar [22].

Melalui permainan ular tangga diharapkan peserta didik dapat membantu menghafal kosakata dasar Bahasa Arab dikarenakan permainan dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran Bahasa Arab.

## C. Adobe Animate CC

### 1. Adobe Animate

Adobe Animate CC ialah software yang digunakan dalam membangun aplikasi, web, animasi video dan *game* berbasis HTML 5 dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action script 3.0* yang dikembangkan sendiri oleh Adobe. Adobe Animate sendiri telah ada sejak tahun 2005 dengan produk awalnya Macromedia Flash. penggunaan Adobe Animate CC dengan cara menyusun gambar secara teratur *frame per frame* dan pengguna dapat memasukan berbagai *file* bisa berupa *audio, video, bitmap* dan lainnya.

Adobe Animate menawarkan beberapa keunggulan misalnya :

- a. Format keluar yang banyak seperti Aplikasi berbasis HTML 5, Video 4k dan WebGL
- b. Pengguna dapat mendesain langsung berupa vektor
- c. Terintegrasi dengan file produk adobe lainnya seperti adobe photoshop dan adobe ilustrasi sehingga antar file dapat langsung digunakan pada setiap aplikasi adobe.

## 2. Bagian Bagian Adobe Animate CC

Bagian area kerja yang terdapat pada Adobe Animate CC dibedakan menjadi berikut :

- a. Stage atau area kerja merupakan tempat pengguna dalam membuat dan mengolah objek, dengan dibantu oleh toolbox yang merupakan area tool tool yang dapat diggunkan dalam menggambar atau mendesain
- b. Timeline ialah panel yang diggunakan untk mengatur susunan isi dokumen menurut waktu dalam bentuk layar dan frame
- c. Panel Action berfungsi sebagai area kerja dalam menulis actionscrip atau perintah perintah yang hendak di buat dalam aplikasi [23].

### D. Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan bahasa yang termasuk kedalam rumpun bahasa *semit* yang pada perkembangannya sudah dituturkan oleh lebih dari 280 juta orang yang sebagian besar berada di kawasan jazirah arab atau timur tengah dan afrika utara. Bahasa Arab juga berperan besar pada perkembangan bahasa indonesia sendiri menurut kamali dalam ghazali (1999) yang meneliti kamus umum bahasa indonesia sedikitnya terdapat 2.178 kosakata Bahasa Arab, selain pengarnya pada bahasa indonesia Bahasa Arab juga berpengaruh pada perkembangan budaya di indonesia seperti pemberian nama dan istilah istilah Bahasa Arab yang diterapkan di masyarakat indonesia.

Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting bagi kehidupan manusia khususnya umat Islam, karena pedoman hidup manusia adalah Al-Quran yang dasar bahasanya berkembang dan menjadi Bahasa Arab. Pada kalangan murid di indonesia, Bahasa Arab merupakan bahasa yang minat belajar siswa kurang karena kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah maupun di luar sekolah [24].

## E. Black Box Testing

*Black Box Testing* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat syarat fungsional suatu program [25].

Keuntungan penggunaan metode *Black Box Testing* adalah

- a. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu
- b. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan
- c. Programm dan tester keduanya saling bergantung satu sama lain.

Kekurangan dari metode Black Box Testing adalah ;

- a) Uji kasus sulit disain tanpa spesifikasi yang jelas
- b) Kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan oleh programmer
- c) Beberapa bagian *back end* tidak diuji sama sekali.

## F. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Oleh	Metode	Hasil
1	Pengembangan permainan ular tangga kimia berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi senyawa hidrokarbon di sekolah menengah atas (2021) [26]	Yurnalisa. Aprilia dan Iswendi	Menggunakan <i>development studies</i> menggunakan <i>model plomp</i> yang terdiri dari tahap investasi awal, pembentukan konsep dan penilaian. Proses penelitian ini hanya sampai tahap pembentukan konsep yaitu tahap penilaian ahli.	Pembuatan <i>game</i> berbasis android pada penelitian ini di masukan untuk mengimplementasi kan <i>game</i> dengan pembelajaran kimia materi hidrokarbon.  Aplikasi ini bertujuan meningkatkan aktivitas peserta

				didik untuk mengerjakan latihan secara mandiri dalam kelompok kecil, karena dalam aplikasi tersebut terdapat soal yang teracak sehingga siswa tidak mudah menyontek.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di Sma (2018) [27]	Indah Kurnia Nur Pratiwi Guterres, dkk	<p>Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall; tinjauan literatur. Perencanaan pengembangan bentuk produk awal, uji lapangan pendahuluan dan revisi produk dan uji lapangan utama dan revisi produk.</p> <p>Teknik analisis data yang digunakan untuk memperoleh analisis data validitas dapat ditentukan dengan persamaan yang dikemukakan oleh Hobri</p>	<p>Pengembangan <i>game</i> ular tangga berbasis android ditujukan untuk meningkatkan kualitas dan inovasi dalam pembelajaran</p> <p>Berdasarkan dari hasil belajar yang diujikan siswa menunjukkan keseluruhan efektif pada penerapannya <i>game</i> pada pembelajaran fisika SMA</p>
3	Permainan Ular Tangga Berbasis Android Menggunakan	Novanda Bayhakky	Model penelitian ini ialah model pengembangan yang berupa <i>game</i> tahap perancangan <i>game</i> desain dokumen meliputi ide, konsep	Pengembangan <i>game</i> ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan ular tangga pada anak. Dalam

	Unity (2018) [28]		permainan, desain permainan, peraturan permainan, cara bermain dan sound effect dalam permainan tersebut	penelitian ini berfokus pada bagaimana cara membangun <i>game</i> ular tangga secara 3D dengan seluruh aspek aspek yang harus membuat <i>game</i> ini menarik, Seperti : pemilihan warna, sistem permainan, dll.
4	Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (2019) [29]	Devi Afriyantari Puspa Putri	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan waterfall meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi, pengujian dan implementasi.	Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi belajar Bahasa Arab untuk anak usia dini, yang pada pengujiannya menghasilkan presentase yang cukup baik untuk kategori aplikasi dapat membantu kegiatan pembelajaran dan sangat interaktif.
5	Rancang bangun <i>game</i> pembelajaran Bahasa Arab dasar "aladin" (arabic learning by exploring) dengan konsep petualangan berbasis android (2018) [30]	Idhawati Hestingsih, Mardiyon, Fiska Esi Kurnia	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan waterfall meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan skenario dan pengujian.	Pada penelitian ini mengembangkan <i>game</i> sebagai media belajar Bahasa Arab dengan tingkat kepuasan pengguna untuk murid 83% dan tingkat pengguna untuk guru 89%.

***a. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yurnalisa. Aprilia dan Iswendi (1).***

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yurnalisa.dkk yaitu pada tujuan penelitian yaitu merancang dan membangun game edukasi berbentuk ular tangga sebaga media pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Yunalisa dengan penelitian ini terletak pada penggunaan validasi untuk mengetahui motivasi peserta didik pada penelitian yurnalisa menggunakan studi literasi terdahulu sedangkan penelitian ini berfokus pada kelayakan *game* yang dibangun sebagai media pembelajaran. Selain itu terdapat perbedaan dari tahapan perancangan produk dan desain *UI game* dan juga pilihan mode bermain yang pada penelitian yurnalisa tidak ada pilihan bermain sendiri.

***b. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah K.N dkk (2).***

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah K.N dkk yaitu pada tujuan penelitian yaitu merancang dan membangun game edukasi berbentuk ular tangga sebaga media pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Indah dkk dengan penelitian ini terletak pada pengumpulan data pada penelitian Indah terdapat uji eksperiment tes hasil belajar dan lembar observasi pada kegiatan pengumpulan data lakukan oleh Indah K.N dkk sedangkan pada penelitian ini hanya fokus pada kelayakan game. Selain itu terdapat perbedaan objek penelitian, metode penalitian dan desain aplikasi dan juga pilihan mode bermain.

***c. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Novanda .B (3).***

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novanda .B yaitu pada tujuan penelitian yaitu merancang dan membangun game edukasi berbentuk ular tangga sebaga media pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Novanda dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian pada penelitian Novanda hanya mencakup variabel variabel bagaimana game di rancang semenarik mungkin sedangkan pada penelitian ini terdapat variabel variabel lain untuk mengetahui kelayakan game sebagai media pembelajaran. Selain itu terdapat perbedaan dari tahapan perancangan produk dan desain UI/UX *game*.

***d. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi A.p (4).***

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi A.p yaitu pada tujuan penelitian yaitu merancang dan membangun game edukasi sebagai media pembelajaran. Serta penerapan materi Bahasa Arab sebagai media pembelajarannya.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Devi A.p dengan penelitian ini terletak pada genre game yang hendak dirangan pad apenelirian Devi game berupa adven ture sedangkan penelitian berupa ular tangga.

***e. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Idhawati dkk (5).***

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Idhawati dkk yaitu pada tujuan penelitian yaitu merancang dan membangun game edukasi sebagai media pembelajaran. Serta penerapan materi Bahasa Arab sebagai media pembelajarannya.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Idhawati dkk dengan penelitian ini terletak pada genre game yang hendak dirangan pad apenelirian Devi game berupa adven ture sedangkan penelitian berupa ular tangga.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengacu pada jenis metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan dalam membuat suatu produk tertentu setelah itu dilakukan pengujian untuk mengetahui kelayakannya [31].

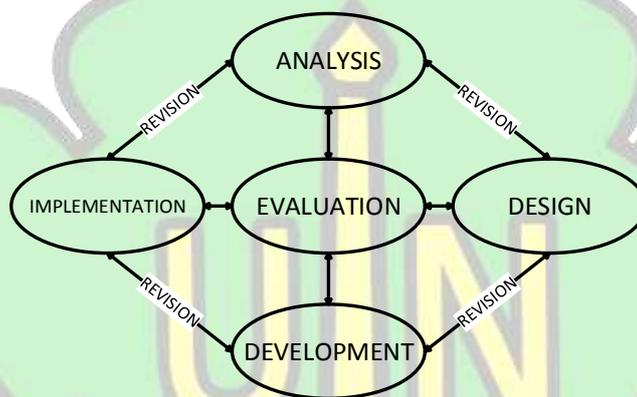
Penelitian dan pengembangan ini melibatkan pengumpulan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam hubungannya dengan pengembangan produk atau kegiatan manufaktur dan kemudian memverifikasi kelayakan produk.

Produk yang diciptakan tidak dapat langsung diuji terlebih dahulu, melainkan harus diubah terlebih dahulu menjadi barang. Setelah suatu produk dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi maka kemudian dilakukan pengujian pengguna terbatas yaitu guru/ustad yang menjadi pengguna produk yang dikembangkan [32]. Model yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan uji coba produk di TPQ Rawa Sakti jeulingke untuk mencoba produk yang telah dihasilkan oleh penguji nantinya. Kemudian setelah pengetesan *game* akan dilakukan pengetesan kelayakan menggunakan metode kuantitatif.

## B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini model ADDIE digunakan karena dianggap sangat cocok dalam mengembangkan suatu proyek berupa aplikasi, dengan pendekatan yang sistematis model ADDIE memberikan kemudahan kepada setiap pengembang aplikasi karena pada prosesnya setiap tahap telah dibagi ke dalam urutan urutan logis, kemudian hasil dari setiap tahap di jadikan masukan ke tahap berikutnya [33].



Gambar 3.1 Skema Model ADDIE Modifikasi [33].

Bedasarkan Model penelitian ADDIE, prosedur penelitian yang akan dilakukan antara lain :

### 1. Analisis

Pada Tahap analisis, peneliti melakukan analisa awal untuk melihat kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi pembelajaran yang akan di sampaikan melalui *game* edukasi, dalam tahap analisis ini digunakan :

#### a) Analisi masalah

Analisis masalah digunakan untuk menemukan persoalan yang akan muncul dalam pembelajaran di lapangan dan kemudian mengidentifikasi kemungkinan kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan tersebut.

#### b) Analisis isi dari media

Bagian analisis dari media digunakan untuk mempelajari komponen pembelajaran yang akan di sajikan dan diharapkan berdampak pada target pengguna.

## 2. Perancangan Desain

Perancangan desain awal bertujuan untuk menetapkan sistem *game* sehingga antar halaman mempunyai fungsi yang baik, tahap ini juga untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran di terapkan ke dalam *game*. Selanjutnya dilakukan Perancangan *game* yang di buat untuk menentukan genre *game*, target pengguna, serta *game* apa hendak di kembangkan dan selajutnya dibuatkan perancangn proses untuk membuat rancangan awal system kerja *game* yang hendak dibuat, bagaimana alur data pada *game* berpindah.

Desain dibuat sedemikian rupa untuk mencapai keefektifan dan interaktif pada *game*. Desain pada *game* ini di fokuskan untuk mencapai suatu *game* yang di senangi oleh anak anak.

## 3. Development (pengembangan dan pembuatan produk)

Pada tahap ini *Flowchart* dan desain awal yang dibuat di terapkan pada saat pembuatan *game* dengan menggunakan aplikasi pembuat *game* yang digunakan.

Kemudian akan dilakukan pengujian dari media pembelajaran tersebut. Pengujian yang dilakukan terbagi menjadi 3 tahap sebagai berikut:

- a) Tahap pengujian yang dilakukan oleh peneliti. Di tahapan ini aplikasi yang sudah dibuat akan dites langsung oleh peneliti secara mandiri, dimana produk media pembelajaran yang telah dikerjakan di uji apakah ada kesalahan-kesalahan UI, sistemnya, navigasi, maupun kesalahan isi dari media pembelajaran tersebut.
- b) Tahapan pengujian yang dilakukan oleh dosen pembimbing. Peneliti akan mencoba berdiskusi dengan dosen pembimbing perihal media pembelajaran yang dirancang. Hal tersebut dilakukan jikalau ada saran atau

masukan dari dosen pembimbing agar pengembangan media pembelajaran menjadi lebih baik.

- c) Tahapan pengujian yang dilakukan oleh validator yang disini yaitu ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diperbaiki sesuai dengan saran dari dosen pembimbing dan pengecekan yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri kemudian dibagikan kepada ahli materi dan ahli media yang kemudian validator memberikan penilaian atau validasi.

#### **4. Implementation (Pengujian)**

Pada tahap pengujian atau tes dilakukan untuk mencari tahu kesalahan yang akan terjadi ketika *game* dijalankan menggunakan metode *Black Box Testing*, biasanya berupa kesalahan pada UI, kelahan pada sistem program, sistem navigasi maupun kesalahan isi, karena akan perlu pengecekan ganda.

Setelah itu produk di uji langsung ke anak-anak atau peserta didik di TPQ tersebut yang di dampingi oleh ustad/ustadzah yang ada.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran media pembelajaran. Di tahapan ini peneliti akan memberi angket kepada ustad/ustadzah yang mengajar di TPQ Jeulingke sebagai tolak ukur untuk penilaian. Keberhasilan dan kelayakan pakai media pembelajaran media pembelajaran serta dari masukan dan saran yang disampaikan oleh ustad/ustadzah agar peneliti melakukan revisi dari media pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan layak dan sesuai dijadikan sebagai pembantu media pembelajaran. Produk yang telah dihasilkan yaitu pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini diambil dari ustad dan ustadzah di TPQ jeulingke sebagai subjek

pengambilan data kelayakan *game* edukasi. Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti[34]. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu sampel yang merupakan keseluruhan dari anggota populasi berjumlah 10 ustad dan ustadzah.

#### **D. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TPQ jeulingke Banda aceh yang berlokasi di Jl. Lr. rawa bakti, desa Jeulingke, kota banda acah. Adapun waktu dalam penelitian ini berawal dari bulan Oktober-Desember 2022.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan data yang akan dipakai dalam mendapatkan data dari tanggapan dari pengetesan media pembelajaran yang di buat menggunakan lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan *game* dengan cara kuisisioner. Angket yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing berupa penilaian semua aspek yang ada dalam media pembelajaran, kemudian diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Pemberian angket dilakukan pada langkah validasi ahli materi dan ahli media.

#### **F. Instrumen Pengambilan Data**

Dalam penelitian ini instrumen yang akan dipakai untuk mengumpulkan data dalam menganalisa hasil dari data media pembelajaran yang dites adalah menggunakan angket dengan menggunakan teknik jawaban skala likert. Instrumen angket pada penelitian ini akan dipakai sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang bagaimana tangkapan dari ahli materi dan ahli media terkait media pembelajaran yang telah di tes.

Skala yang akan dipakai pada penelitian ini adalah skala likert. Dengan menggunakan 5 pilihan. Angket yang telah dibuat berfungsi untuk memvalidasi instrumen untuk validator. Instrumen nya sebagai berikut :

## 1. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen media digunakan agar pengujian kelayakan pakai media pembelajaran dari sudut pandang tampilan dan programnya. Lembar validasi digunakan sebagai penilaian yang di dalamnya berisi pernyataan-pernyataan yang ditunjukkan untuk dosen ahli media agar dapat memberikan komentar, saran dan rekomendasi untuk revisi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Desain presentasi (Tampilan)	a. Kesesuaian tampilan b. Posisi gambar yang jelas c. Pemilihan font yang tepat dan jelas d. Pemakaian tema e. Kualitas Hasil tampilan desain f. Pemilihan <i>background</i>	1,2,3,4,5,6	6
Penggunaan interaksi	a. Tombol navigasi mudah dan jelas penggunaannya b. Petunjuk penggunaan jelas c. Kemudahan menjawab quiz	7,8,9,10 11,12	6
Akseibilitas	a. Kesesuaian aplikasi dalam perancangan b. Kesesuaian system pada aplikasi saat berjalan c. Kemudahan pengoprasian aplikasi	13,14,15 16,17,18	6

## 2. Instrumen untuk Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dengan pemahaman tentang Bahasa Arab. Ahli materi merupakan lulusan dari Pendidikan Bahasa Arab atau Sastra arab. Tujuan dilakukannya validasi dari ahli materi adalah untuk memperoleh data yang dipakai untuk memperbaiki media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Pembelajaran	a. Kegiatan pembelajaran dapat memberi pengaruh bagi peserta didik b. Pemberian contoh media pembelajaran	1,2,3	3
Kualitas isi	a. Kebenaran materi b. Kemenarikan materi c. Ketepatan penggunaan Bahasa d. Kemudahan untuk siswa dalam memahami materi	4,5,6,7,8	6
Umpan balik dan motivasi dalam belajar	a. Dapat kemudahan dalam belajar dasar Bahasa Arab b. Dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab	9,10,11	3

### 3. Instrumen untuk Penelitian

Instrumen untuk pengguna ditinjau oleh Ustad dan Ustadzah langsung yang bersangkutan, baik itu dari aspek pembelajaran, desain tampilan dan materi. Berikut merupakan instrumen nya:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ustad/Ustadzah

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah soal
Pembelajaran	a. Kegiatan pembelajaran dapat memberi pengaruh bagi peserta didik b. Pemberian contoh media pembelajaran	1,2,3	3
Kualitas isi	a. Kebenaran materi b. Kemenarikan materi c. Ketepatan d. penggunaan Bahasa	4,5,6	3
Umpan Balik	a. Dapat kemudahan dalam belajar dasar Bahasa Arab b. Dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab	7,8,9	3
Desain presentasi	a. Kesesuaian tampilan b. Posisi gambar yang jelas c. Pemilihan font yang tepat dan jelas d. Pemakaian tema e. Kualitas Hasil tampilan desain	10,11,12,13, 14,15	6

Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah soal
	f. Pemilihan <i>background</i>		
Akseibilitas	a. Kesesuaian aplikasi dalam perancangan b. Kesesuaian system pada aplikasi saat berjalan c. Kemudahan pengoprasian aplikasi	16,17,18 19,20	5

### G. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen itu harus memenuhi persyaratan, hal itu ditentukan dengan melakukan pengujian instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto “Baik atau buruknya, instrument ini mempengaruhi keefektifan data yang dikumpulkan dan menentukan juga kualitas hasil penelitian”[35].

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Peneliti menggunakan validitas dari ahli untuk validasi instrumen. Lembar validasi ahli merupakan lembaran untuk validator memberikan penilaian serta saran terhadap instrumen yang sudah dibuat peneliti. Hasil dari validasi tersebut yang membantu peneliti untuk merevisi instrument tersebut sehingga instrument tersebut layak digunakan dan dapat dibagikan kepada responden [36].

#### 2. Uji Realibilitas Instrumen

Realibilitas adalah kemampuan memercayai karena alat yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data sanagt baik. Realibilitas instrumen adalah kondisi pengujian validitas instrumen [37].

Menurut Sugiyono, “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data yang sama apabila digunakan berulang-ulang untuk mengukur variable yang sama”.

Uji reliabilitas dibutuhkan untuk menguji data yang kita peroleh dari survei yang telah dibagikan. Jawaban dapat dikatakan reliabilitas bila jawaban yang terdapat dari responden konsisten dari waktu ke waktu. Teknik yang akan digunakan untuk pengujian reliabilitas ini ialah Cronbach Alpha, Yaitu uji koefisien terhadap jawaban responden yang didapat dari penggunaan instrumen penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik Cronbach Alpha untuk menguji setiap butiran pertanyaan agar dapat dipercaya dan digunakan dalam angket. Suatu variabel dikatakan reliabel, apabila hasil  $\alpha \geq 0,60$  = reliabel dan hasil  $\alpha < 0,60$  = tidak reliabel[38]. Adapun taraf signifikannya adalah 95% maka butiran pertanyaan dinyatakan reliabel yang digunakan untuk mencari data yang benar, peneliti menggunakan taraf kesalahan 5% dengan bantuan program SPSS di Windows.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan setelah dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan [49].

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang terkumpul diperoleh dari beberapa subjek, yaitu hasil angket tertutup dari ahli materi, hasil angket tertutup dari ahli media dan kuesioner dari ustad/ustadzah. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat.

## 1. Analisis Validasi

Jenis data dipakai adalah berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Yaitu mengubah nilai kualitatif yang didapat dari validasi yang dilakukan ke dalam kuantitatif, dengan ketentuan pada tabel berikut

Tabel 3.4 Pemberian Skor

JAWABAN	SKOR
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

(Sumber: Rochman, 2020)[40]

- b. Menghitung skor rata-rata keseluruhan indikator penilaian dari media pembelajaran dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata indikator

$\Sigma X$  = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- c. Kemudian skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Perubahan skor rata-rata dilakukan menjadi kualitatif dengan cara skor rata-rata dengan penilaian ideal dengan indikator dengan konversi skor 5.

Tabel 3.5 Konversi Skor ke nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	A	Sangat Baik

$Mi + 0,6 SBi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	B	Baik
$Mi + 0,6 SBi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	C	Cukup
$Mi - 1,8 SBi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Aryani, 2021) [41]

Keterangan:

$X$  = skor aktual (empiris)

$Mi$  = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$SBi$  = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

Dari 5 skala tersebut data diketahui bahwa skor yang ideal diperoleh adalah = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan  $Mi$  dan  $SBi$  sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

$$SBi = \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan yang di atas, hasil perhitungannya akan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala 5

Skala	Kriteria	Skor	
		Perhitungan	Hasil
5	Sangat Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$X > 4,2$
4	Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$3,4 < X \leq 4,2$

3	Cukup	$3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$

(Sumber: Utami, 2021)[42]

- d. Kemudian menentukan media pembelajaran dengan memakai rumus:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

- e. Membandingkan hasil persentase lembar dengan kriteria lembar validasi yang terdapat di tabel 3.6

Tabel 3.7 Kriteria Validasi Tim Ahli

Persentase	Angka	Keterangan
76-100%	4	Sangat Valid
56-75%	3	Valid
40-55%	2	Tidak Valid
0-39%	1	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Pradana, 2012) [43]

## 2. Analisis Kuesioner

Untuk menganalisis data dari angket langkah-langkah nya adalah sebagai berikut:

- Mengubah nilai kualitatif yang didapat dari pengisi kuesioner ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan dari tabel 3.3
- Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran dengan memakai rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata indikator

$\sum X$  = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

Mengubah skor dari data rata-rata indikator dari kuantitatif menjadi kualitatif, dengan cara membandingkan skor rata-rata dengan hasil konversi skor skala 5 yang terdapat pada tabel 3.4.

Kemudian dari skala 5 tersebut skor ideal nya adalah =5 dan skor minimal ideal =1, sehingga didapatkan perhitungan  $Mi$  dan  $SBi$  sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

$$SBi = \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan diatas, maka diperoleh hasil skala 5 sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.5

- c. Lalu Menentukan persentase dari media pembelajaran data yang telah terkumpul diproses dengan dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan didapatkannya persentase

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor rata rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

- d. Kemudian membandingkan dengan tabel persentase sesuai dengan hasil persentase respon dari ustad dan ustadzah yang bisa dilihat di tabel 3.7

Setelah didapatkan data persentase melalui kuesioner yang telah dibagikan kemudian dideskripsikan dan diambil kesimpulan melalui masing-masing indikator pernyataan dari instrumen.

Tabel 3.8 Penilaian Kelayakan

No	Angka	Kriteria
1	0%-10%	Sangat Kurang
2	11-40%	Kurang
3	41%- 60%	Cukup
4	61%-90%	Baik
5	91-100%	Sangat Baik

(Sumber: Ernawati, 2017)[44]

Pada Tabel 3.8 disebutkan persentase pencapaian dan Skala nilai. Agar dapat mengetahui kelayakan pakai maka digunakan tabel 3.7 sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan.

### I. Jadwal Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan siap dalam waktu 5 bulan dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.9 Tabel Jadwal Penyelesaian Penelitian

No	URAIAN KEGIATAN	TAHUN 2022				
		BULAN				
		Agt	Sep	Ok	Nov	Des
1	Penyelesaian Proposal					
2	Seminar Proposal					
3	Obeservasi Lapangan					
4	Desain APK					
5	Pembuatan APK					
6	Pengambilan data validasi ahli					
7	Pengambilan data kuesioner					
8	Penyelesaian Skripsi					
9	Sidang Skripsi					

Seperti yang ada pada table 3.9 penelitian ini membutuhkan waktu lima bulan yang terbagi dalam; observasi dan desain *game* edukasi dua bulan, perancangan dan pembuatan *game* edukasi dua bulan, pembuatan lembar ahli materi, media dan kuesioner satu bulan, pengambilan data pada tanggal 25 november dan pengolahan data selama satu bulan, lalu pada bulan desember penyelesaian revisi dan siding skripsi.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan *game* edukasi bergenre *game* ular tangga untuk pengenalan dasar Bahasa Arab berbasis android ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan pengembangan *game* edukasi secara rinci akan di jelaskan pada bab ini. Tahapan yang di gunakan untuk membangun *game* edukasi menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisa awal terkait kebutuhan dan permasalahan yang ada, Desain awal produk, validasi desain, revisi desain, pengumpulan data, uji coba, revisi produk, implementasi dari produk dan analisis data. Berikut tahapan pengembangan produk berdasarkan model ADDIE.

##### 1. Analisis

Tahap ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi terkait pembuatan *game* ular tangga kosakata dasar Bahasa Arab yang layak untuk di gunakan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari Bahasa Arab kedepannya. Bahasa Arab berperan besar pada perkembangan bahasa indonesia sendiri, selain pengaruhnya pada bahasa indonesia Bahasa Arab juga berpengaruh pada perkembangan budaya di indonesia seperti pemberian nama dan istilah istilah Bahasa Arab yang diterapkan di masyarakat indonesia.

Analisis dilakukan dengan melakukan survei langsung. Berdasarkan hasil survei tersebut, TPQ jeulingke mempunyai teknologi yang memadai dan mendukung adanya media pembelajaran yang beragam, tetapi belum dapat memanfaatkan dengan optimal. Dari hasil survei yang dilakukan anak anak di TPQ jeulingke sudah mampu mengoprasikan *smartphone*, *table* berbasis android, yang biasanya perangkat tersebut di gunakan untuk hiburan seperti ; bermain *game*, menonton. Berdasarkan analisis, media berbabis android dapat dijadikan sebagai tambahan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab setiap hari senin dan selasa.

## 2. Desain

Di dalam tahap desain ini terdapat beberapa hal yaitu perancangan desain dan sistem game. Perancangan desain awal atau Mockup dibuat dengan berbantuan Microsof Office Word dari *game* yang akan di bangun dan pembuatan *flowchart* sebagai alur untuk sistem dari *game* itu sendiri. Selanjutnya menggunakan Aplikasi Affinity Desainer untuk membuat berbagai tampilan berupa : animasi, latar belakang dan lainnya sebagai isi dari game edukasi ular tangga kosa kata dasar Bahasa Arab. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

### a. Perancangan media pembelajaran

Di Perancangan media pembelajaran terdapat penjelasan-penjelasan tentang perancangannya antara lain:

#### 1) Genre media pembelajaran

Genre game yang akan digunakan berupa game Ular tangga, Karena dengan menggunakan game ular tangga materi dapat di sajikan sedemikian interaktif sehingga anak-anak dengan santai dan menyenangkan dalam menangkap materi karena media pembelajaran berkonsepkan belajar sambil bermain.

#### 2) Aplikasi yang akan digunakan dalam membangun *game*

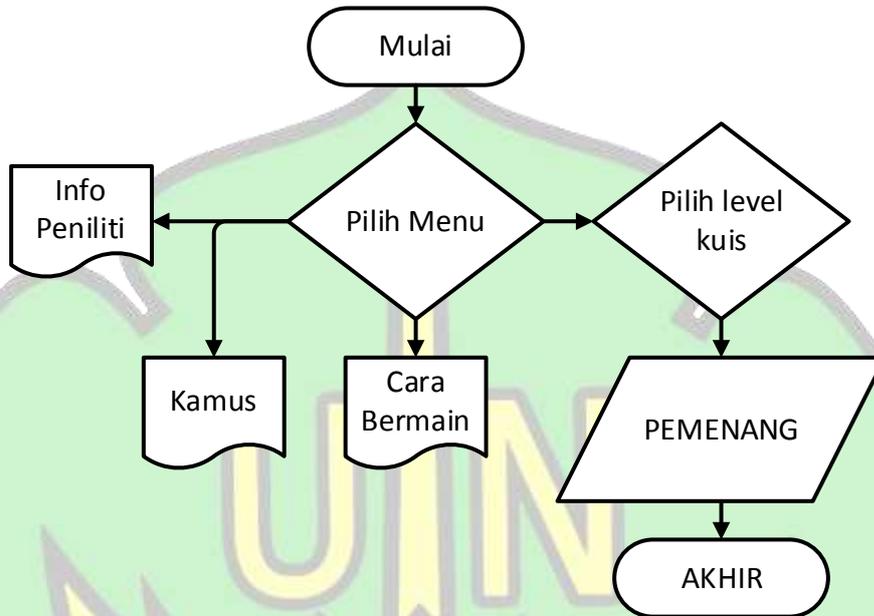
Aplikasi atau *tool* yang dipakai untuk membuat *game* ular tangga edukatif ini yaitu menggunakan Adobe Animate CC menggunakan bahasa pemograman *Action script 3.0*. Dan untuk membuat tampilan *interface* isi dari game menggunakan bantuan aplikasi Affinity Desainer.

### b. Perancangan proses

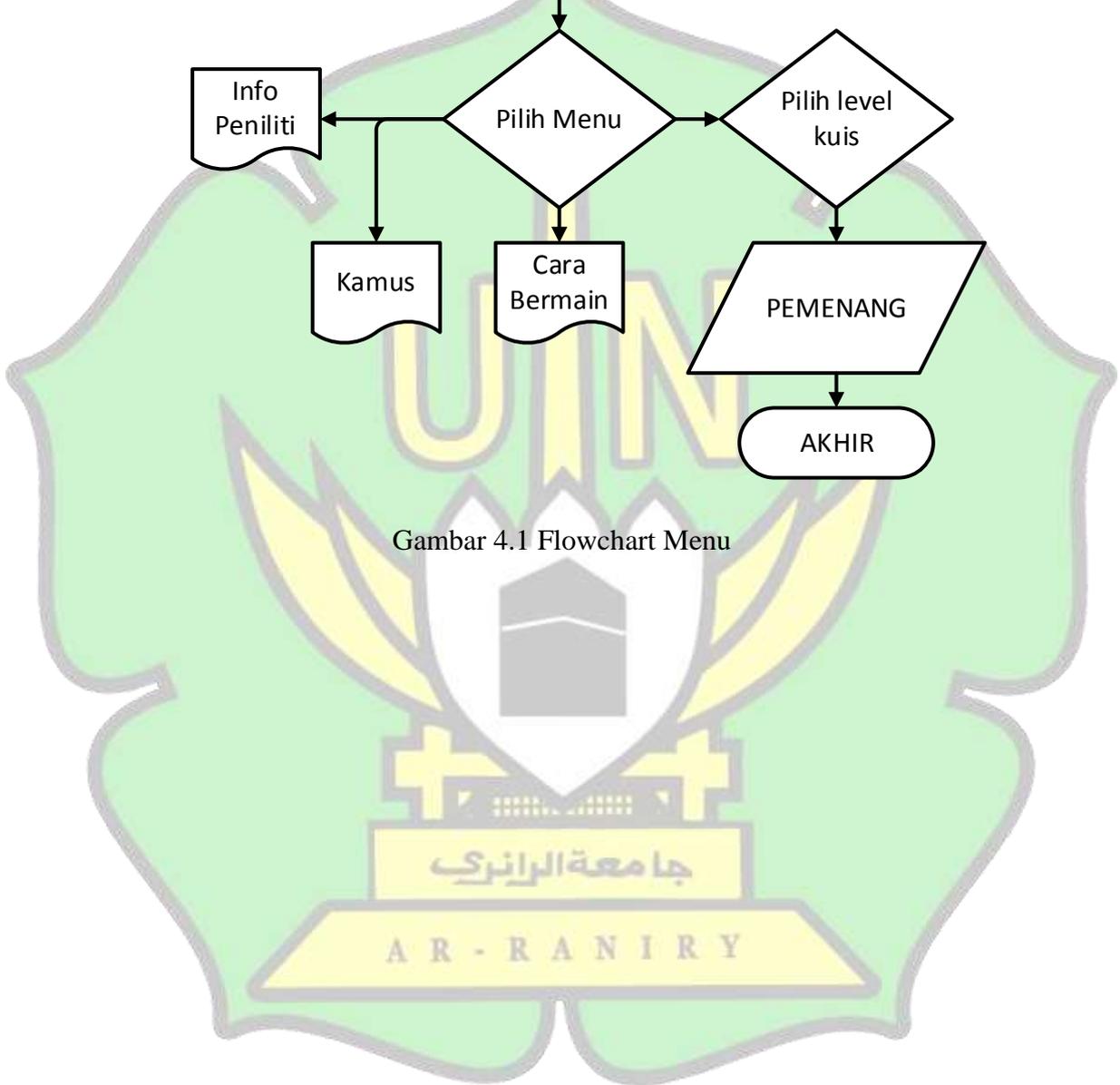
Tujuan dari adanya perancangan proses yaitu berfungsi untuk menggambarkan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan dan kemudian bagaimana data data yang ada berpindah di antara aktivitas-aktivitas yang ada [32].

Untuk membuat alur tahapan tahapan proses dari sistem aplikasi *game* edukasi ini menggunakan *flowchart system* dapat kita lihat sebagai berikut;

### 1. Flowchart Menu

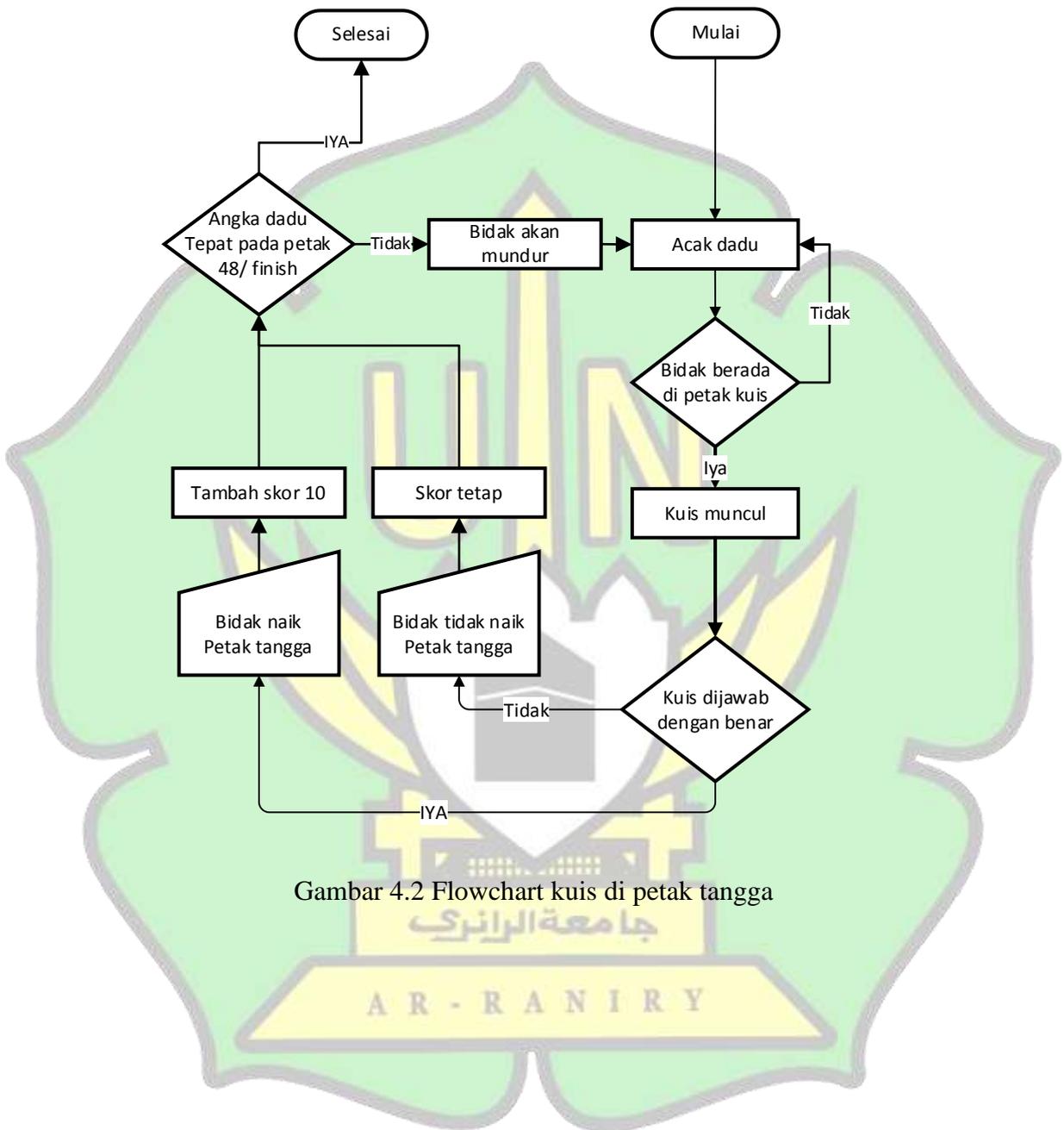


Gambar 4.1 Flowchart Menu



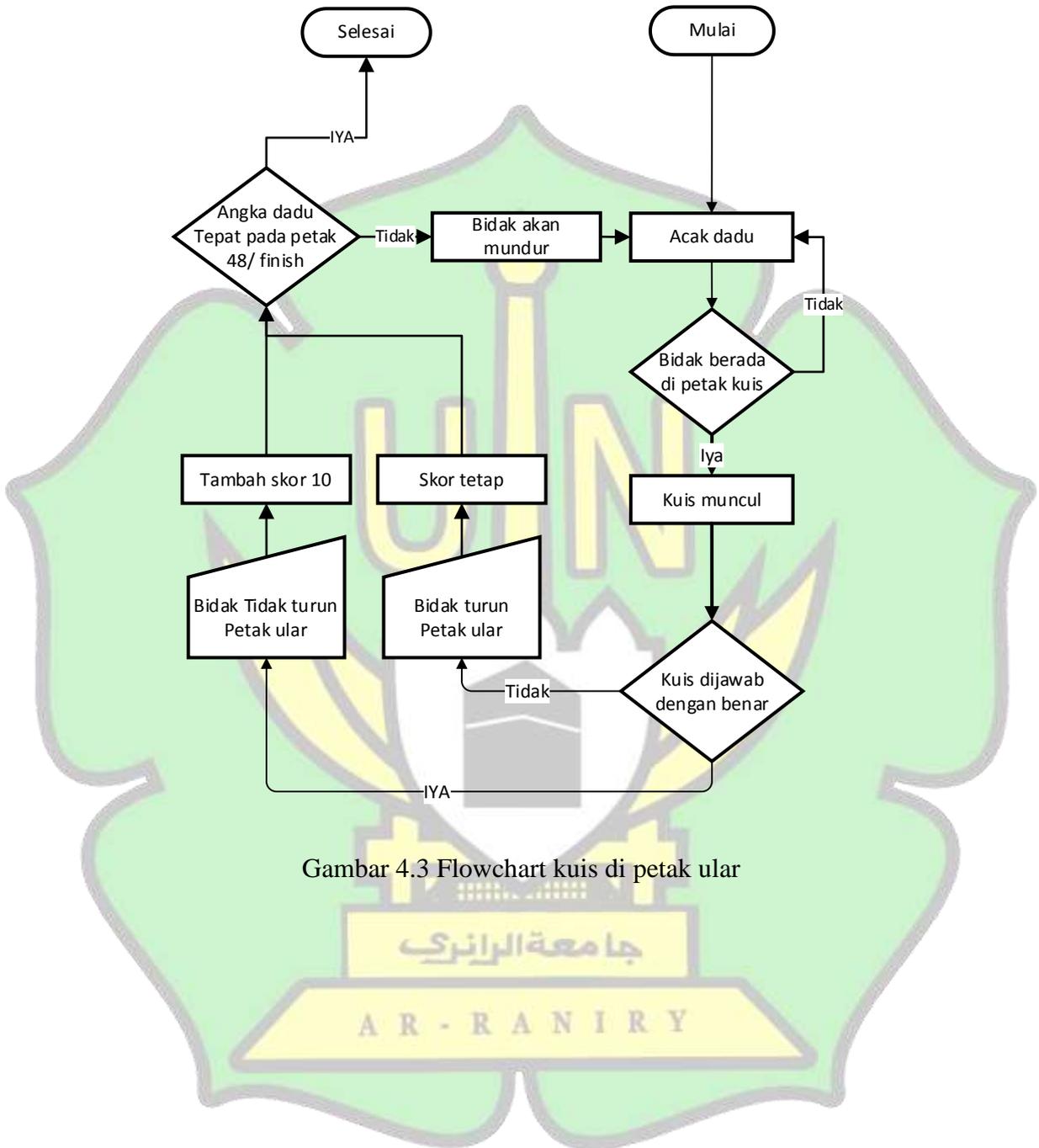
2. Flowchart Alur *game*

a. Flowchart bidak di petak kuis tangga



Gambar 4.2 Flowchart kuis di petak tangga

b. Flowchart bidak di petak kuis ular



Gambar 4.3 Flowchart kuis di petak ular

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

c. *Desain Interface*

Perancangan interface berfungsi untuk membuat tampilan dari software yang akan berinteraksi dengan pemakai. Untuk menghasilkan produk yang terstruktur maka akan dirancang tampilan interface yaitu sebagai berikut :

a. *Desain Menu utama*

Menu utama merupakan halaman berisikan pilihan navigasi atau tombol game yang nantinya di arahkan berdasarkan fungsi masing masing.



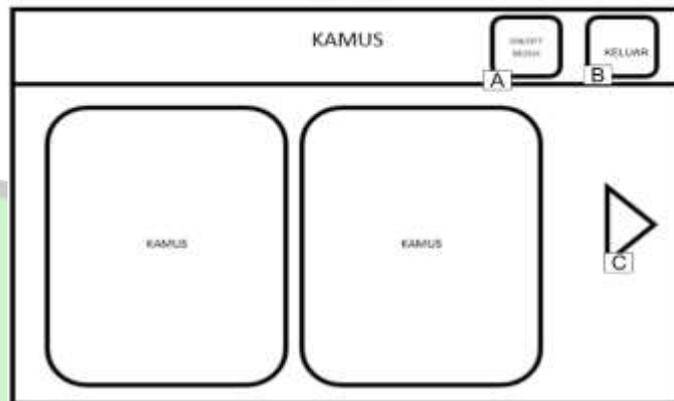
Gambar 4.4 Menu Utama

Keterangan :

- A. Judul Dari *Game*
- B. Tombol music on/off
- C. Tombol petunjuk game
- D. Tombol keluar dari aplikasi
- E. Info pengembang
- F. Tombol mulai
- G. Kamus

b. Desain menu kamus

Halaman kamus berfungsi sebagai kamus sebagai pengetahuan dasar anak-anak sebelum bermain, dalam kamus terdapat kata-kata benda yang sering dijumpai sehari-hari dan cara baca dalam Bahasa Arab.



Gambar 4.5 Kamus

Keterangan :

- a. Tombol on/off musik
  - b. Tombol home
  - c. Tombol next halaman kamus
- c. Halaman cara bermain

Halaman cara bermain berfungsi petunjuk pertama pemain sebelum memainkan game ular tangga Bahasa Arab.



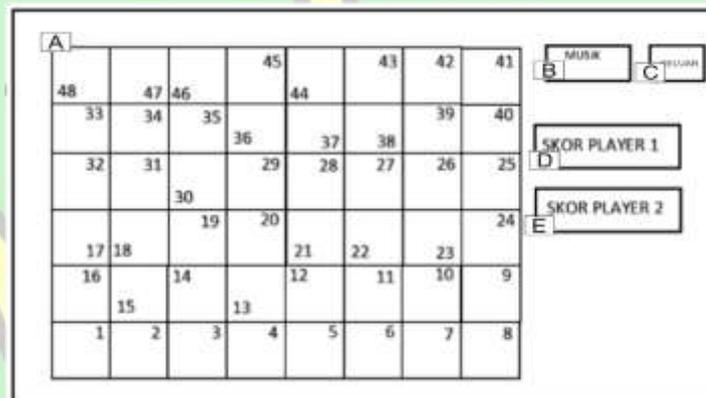
Gambar 4.6 Cara Bermain

Keterangan :

- a. Tombol on/off musik
- b. Pengaturan

d. Halaman Ular tangga

Desain pada halaman utama merujuk pada papan *game* ular tangga pada umumnya, halaman papan ular tangga menjadi halaman utama dari *game*, disini terdapat 48 petak/kotak yang nantinya terdapat ular dan tangga yang di ikuti dengan kuis.

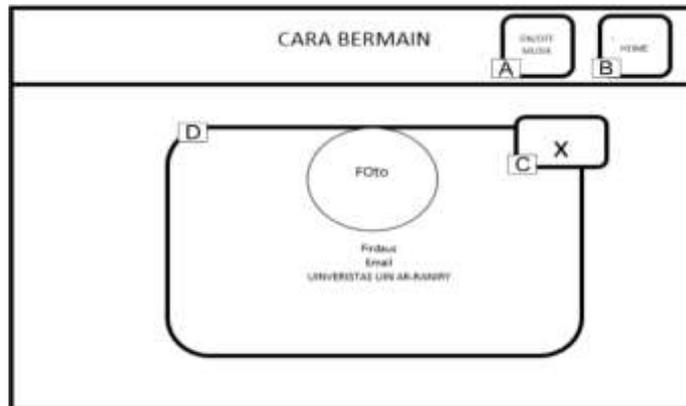


Gambar 4.7 Desain Halaman Papan Ular Tangga

Keterangan :

- a. Tombol on/off musik
- b. Tombol kembali ke halaman menu utama
- c. Papan ular tangga 1 sampai 48
- d. Kotak perolehan skor pemain satu dan pemain dua
- e. Halaman Biodata Pengembang

Halaman Biodata pengembang bersikan informasi pengembang berupa: foto, nama, email dan uinversitas.

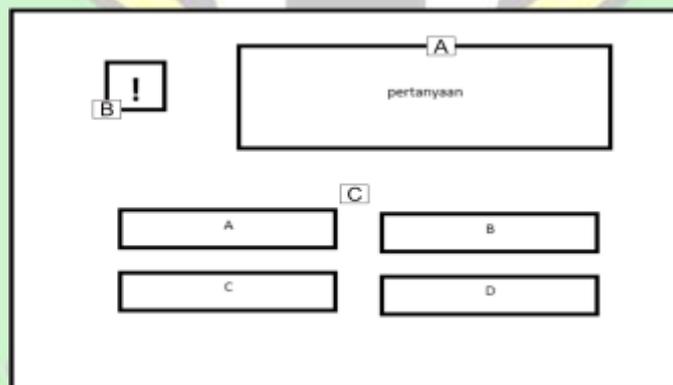


Gambar 4.8 Info Pengembang

Keterangan :

- a. Tombol on/off musik
- b. Tombol kembali ke halaman menu utama
- f. Popup kuis

Popup kuis akan muncul pada petak yang telah ditentukan (4,9,17,23,27,28,32,36,37,41) secara otomatis teracak yang mempunyai jumlah 20 soal dengan level kesulitan setiap kuis akan di buat sama pada setiap petaknya.



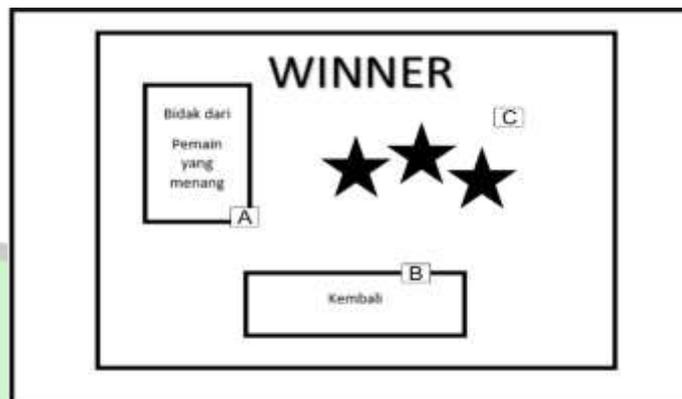
Gambar 4.9 Popup Kuis

Keterangan :

- a. Area input text untuk pertanyaan
- b. Gambar
- c. Tombol jawaban A.B.C dan D

g. Pop up pemanang

Pop up yang akan muncul ketika salah satu bidak pemain mencapai di petak 48. Pop up kan memunculkan bidak pemain yang menang.



Gambar 4.10 Popup Pemenang Game

Keterangan :

- a. Bidak dari pemain yang menang
- b. Tombol kembali ke menu utama
- c. Skor dan bintang

### 3. Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Pengembangan dan pembuatan produk terdiri dari beberapa tahap yang terbagi dari ; desain *button*, desain font, desain menu utama, desain halaman kamus, desain permainan papan ular tangga, *background game* dan gambar gambar benda untuk kuis dengan menggunakan Aplikasi Affinity Designer dan Adobe Photoshop dan Pembuatan *game* ular tangga Bahasa Arab menggunakan Adobe Animate CC. adapun Perinciannya sebagai berikut ;

a. Pengembangan *game*

Desain tampilan *game* pada penelitian ini menggunakan Affinity desainer dan Adobe photoshop sesuai dengan Mock up desain awal.



Gambar 4.11 Desain Media Menggunakan Affinity Desainer

Menggunakan Affinity disainer untuk membuat huruf dan button yang akan digunakan dalam *game* edukasi.



Gambar 4.12 Desain Logo Gambar Ular Tangga di Photoshop

b. Pembuatan menggunakan Adobe Animate CC

Pada aplikasi Adobe animate CC *game* dibuat melalui beberap tahap; mulai dari menempatkan aset gambar dalam frame atau layar kerja, membuat program (*function*) pada setiap tombol dan gamenya dan terakhir peng *ekxportan file* menjadi bentuk format APK.



Gambar 4.13 Penempatan Aset Di Adobe Animate

Menempatkan desain gambar pada setiap frame aplikasi adobe animate CC sesuai dengan perancangan.



Gambar 4.14 Program Game

Lalu kemudian Pada stiap frame diinputkan actionscript (*source code*) untuk program *game* dapat berjalan semestinya.

c. Action Script 3.0 Adobe animate CC

Tahap selanjutnya setiap frame yang telah dibuat diinputkan action/coding dengan tiap koding berbeda seperti ; coding pindah frame, soal, menampilkan pop up, tombol exit, coding menghidupkan dan mematikan, coding kuis dan lainnya.

d. Berikut tampilan produk yang telah di buat ;

a. Halaman utama



Gambar 4.15 Halaman Menu Utama Game

Halaman utama berfungsi juga sebagai menu utama pada *game* edukasi ini, berisikan tema *game* ular tangga seabgai media pembelajaran dengan latar belakang biru dan gambar ular tangga. Terdapat animasi dan *sound effect* pada setiap tombol navigasi, musik latar belakang untuk menarik perhatian anak anak.

2. Halaman kamus



Gambar 4.16 Halaman Kamus

Halaman kamus berfungsi sebagai halaman belajar siswa dalam mengenal kosa kata kosa kata dasar yang akan menjadi materi kuis di dalam *game*, selain kata benda dalam Bahasa Arab dan artinya dalam bahasa indonesia terdapat tombol untuk memutar suara dari kata tersebut dalam pengucapan Bahasa Arabnya. Sehingga pemain akan tahu arti dan cara bacanya.

### 3. Halaman Petujuk permianan



Gambar 4.17 Halaman Petujuk permianan

Halaman cara bermain berfungsi sebagai petunjuk dalam memainkan *game* ular tangga Bahasa Arab, sehingga pemain dapat pengetahuan dalam menjalankan gamenya, selain itu terdapat penjelasan *genre game* yang digunakan, serta peraturan di dalam *game* ular tangga Bahasa Arab.

### 4. Halaman permainan ular tangga Bahasa Arab



Gambar 4.18 Halaman Papan Ular Tangga

Halaman Permainan ular tangga Bahasa Arab berfungsi sebagai halaman utama yang di mana terdapat papan ular tangga, ular dan tangga, bidak, dadu, papan skor, gambar benda dan artinya dalam Bahasa Arab, Di halaman ini permainan akan di sunnguhkan permainan ular tangga yang mana di kotak nomor tertentu akan bersikan pop up kuis yang akan muncul.

## 5. Pop up kuis



Gambar 4.19 Pop up Kuis

Pop up kuis berfungsi sebagai soal materi pembelajaran, didalam popup kuis terdapat soal soal Bahasa Arab arab di masukan di dalam game ular tangga sebagai media pembelajaran, soal dapat berupa gambar, tulisan dan suara. Sedangkan jawaban dapat berupa, tulisan dalam bahasa indonesia dan arab.

## 6. Pop up pemenang



Gambar 4.20 Pop up Pemenang

Pop up pemenang berfungsi sebagai menampilkan bidak pemenang, perolehan bintang dan skor pemain.

7. Popup informasi pengembang



Gambar 4.21 Popup Info Pengembang

e. Validasi Produk

Permainan edukasi ular tangga Bahasa Arab yang sudah dirancang dan dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh dosen ahli dan guru untuk mendapatkan masukan dan saran dari validator agar pengembang dapat mengetahui permainan edukasi ular tangga Bahasa Arab yang dibuat sudah layak digunakan atau tidak di lingkungan TPQ. Validasi dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media.

a. Validasi oleh ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi akan didapatkan validasi dari aspek materi. Validasi dari ahli materi ini perlu dilakukan untuk memvalidasi tentang materi-materi yang digunakan dalam *game* edukasi ular tangga. Adapun hasil validasi nya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				

1	Materi yang ditampilkan pada aplikasi sesuai					✓
2	Aplikasi ini dapat menimbulkan minat peserta didik untuk menghafal kosakata kosakata dasar Bahasa Arab					✓
3	Aplikasi ini dapat mengedukasi pengguna					✓
4	Aplikasi ini sudah mencakup materi tentang kosakata dasar Bahasa Arab				✓	
5	Penyajian uraian materi secara utuh				✓	
6	Kemudahan pemahaman materi				✓	
7	Penyampaian materi sesuai/memenuhi kebutuhan Pengguna					✓
8	Tata bahasa yang digunakan sudah benar sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan Bahasa Arab					✓
9	Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menghafal kosakata Bahasa Arab					✓
10	Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memahami materi tentang kosakata dasar Bahasa Arab					✓
11	Aplikasi ini dapat menimbulkan motivasi meningkatkan belajar kosakata dasar Bahasa Arab				✓	
<b>Jumlah Frekuensi</b>					<b>4</b>	<b>7</b>

<b>Jumlah Skor</b>				<b>16</b>	<b>35</b>
<b>Total Jumlah Skor</b>	<b>51</b>				
<b>Rata-rata</b>	<b>4,63</b>				
<b>Persentase</b>	<b>92,7 %</b>				
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>				

Hasil validasi yang didapatkan dari penilaian ahli materi yang ditinjau dari aspek kemudahan dan materi yang ditampilkan, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 51 dan rata-rata nya adalah 4,6. Kemudian dikonversikan pada tabel skala 5 diperoleh kriteria nya yaitu sangat valid. tetapi terdapat bagian yang diubah berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai dengan saran. Adapun saran dari ahli media yaitu perbaikan *error* pada kuis.

#### **4. Validasi oleh ahli Media**

Validasi dari aspek media yang dilakukan didapat kualitas dari tampilan dan program dari media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan berdasarkan kualitas dari tampilan dan program dari media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan. Warna, grafis, penyajian animasi, pemilihan huruf, ukuran teks, pemilihan teks, kejelasan petunjuk, gambar pendukung, suara, kemudahan penggunaan media dan penempatan buttons adalah aspek media yang dimaksud.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>				
1	Jenis font yang digunakan sudah tepat sehingga dapat di baca dengan baik					✓
2	Ukuran font sudah proposional sehingga dapat di baca dengan baik					✓
3	Pemilihan warna font sudah tepat sehingga dapat di baca dengan baik					✓
4	Kualitas gambar memenuhi kriteria sehingga dapat di lihat dengan jelas					✓
5	Penggunaan warna latar pada aplikasi sudah tepat sehingga suatu objek dapat dilihat dengan jelas					✓
6	Warna tulisan memiliki contrast yang berkebalikan dengan warna latar					✓
7	Tombol navigasi tersedia di setiap latar					✓
8	Navigasi yang tersedia mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas					✓
9	Penggunaan tombol konsisten dari satu latar ke latar berikutnya					✓
10	Petunjuk menggunakan aplikasi jelas					✓
11	Tampilan edukasi pada aplikasi interaktif untuk di pelajari					✓
12	Dengan aplikasi ini, memudahkan pengguna memahami materi dan membantu dalam belajar Bahasa Arab					✓

13	Fitur yang tersedia didalam aplikasi ini sudah meliputi menu bermain, menu belajar, settingan suara dan pilihan karakter					✓
14	Semua fitur yang ada di dalam aplikasi ini dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.					✓
15	Aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala error					✓
16	Dengan fitur yang ada didalamnya, aplikasi ini dapat membantu pengguna belajar sambil bermain					✓
17	Semua fitur di dalam aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
18	Penggunaan user interface memudahkan pengguna untuk mengoperasikan aplikasi ini					✓
<b>Jumlah Frekuensi</b>						<b>18</b>
<b>Jumlah Skor</b>						<b>90</b>
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>90</b>				
<b>Rata-rata</b>		<b>5</b>				
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat valid</b>				

Hasil validasi yang didapat dari penilaian ahli media yang dilihat dari aspek tampilan dan aspek pemrograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini yaitu baik dan sangat baik. Skor yang diperoleh yaitu 90 dari 18 soal dan rata-rata nya yaitu 5. Kemudian dikonversikan menjadi skala 5 didapatkan kriteria sangat valid.

## 5. Implementation (Pengujian)

### a. Blackbox testing

Pada proses pengujian *game* edukasi ular tangga Bahasa Arab berbasis Android dengan Black box testing yang terfokus pada rangkain tombol dan fungsi yang terdapat dalam aplikasi, pengujian di jalankan pada smarphon dengan sistem andorid 6.0 (Marshmellow). Pengujian dilakukan dengan cara mengeksekusi souce code.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Menggunakan Blackbox Testing

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Loading	Membuka aplikasi	Tampilan Icon Harman Adobe AIR dan langsung ke halaman menu	Berhasil
Pengujian menu utama	Menyentuh tombol mulai	Masuk ke menu utama permainan	Berhasil
Pengujian halaman kamus	Menyentuh tombol kamus	Masuk ke halaman kamus	Berhasil
Pengujian Halaman cara bermain	Menyentuh tombol kamus	Masuk ke halaman kamus	Berhasil
Pengujian tombol musik on dan off	Menyentuh tombol musik	Latar belakang musik akan nyala dan mati	Berhasil
Pengujian tombol menu pengaturan	Menyentuh tombol menu pengaturan	Masuk ke halaman pengaturan	Berhasil
Pengujian tombol Bermain	Mnyentuh tombol bermain	Masuk ke halaman pilih jumlah pemain	Berhasil
Pengujian tombol info pengembang	Mnyentuh tombol info pengembang	Masuk ke halaman info pengembang	Berhasil
Pengujian tombol acak dadu	Mnyentuh tombol acak dadu	Animasi dadu teracak muncul dan berhenti lalu bidak	Berhasil

		akan berpindah posisi	
Pengujian petak kuis tangga	Pop up kuis muncul	Popup kuis akan muncul dan apabila jawaban benar bidak akan berpindah susai gambar tangga	Berhasil
Pengujian petak ular	Pop up kuis muncul	Popup kuis akan muncul dan apabila jawaban benar bidak akan berpindah susai gambar ular	Berhasil
Pengujian skor	Skor pada tampilan apabila	Skor akan bertambah 10 poin apabila kuis di jawab dengan benar	Berhasil
Pengujian jawaban salah	Skor pada tampilan apabila	Skor tidak akan bertambah apabila kuis di jawab dengan salah	Berhasil
Pengujian petak terakhir(48)	Bidak berada pada kotak 48	Popup pemenang akan muncul dengan gambar bidak, skor perolehan pemain dan bintang poin.	Berhasil
Pengujian tombol keluar	Menyentuh tombol keluar	Keluar dai aplikasi permainan ular tangga Bahasa Arab	Berhasil

Berdasarkan hasil uji blackbox testing pada tabel di atas, menunjukkan *game* ular tangga Bahasa Arab sudah lulus pengujian dari *error* yang dimana pada pengujian ini berfokus pada navigasi, system *game* ular tangga, kuis dan lainnya.

#### b. Implementasi di TPQ Jeulingke

Implementasi merupakan tahap dimana media pembelajaran yang sudah direvisi dengan baik dilakukannya pengetesan kepada anak-anak dan didampingi oleh *ustad* yang mengajar. Tetapi sebelum dilakukan pengetesan

langsung kepada anak-anak dijelaskan dulu sistem dan *game* nya kepada ustad yang mengajar di TPQ Jeulingke kemudian baru dilakukan pengetesan.

Implementasi ini dilakukan di TPQ Jeulingke pada hari senin tanggal 25 november 2022. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana pemakaian *game* edukasi yang langsung dikontrol oleh ustad yang bersangkutan.

Kemudian setelah dilakukannya implementasi, *ustad* yang mengajar di TPQ Jeulingke dibagikan kuesioner. Dalam kuesioner tersebut terdapat penilaian dengan 5 skala yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK).

Respon *ustad* terhadap media pembelajaran *game* edukasi melibatkan 10 ustad yang mengajar di TPQ Jeulingke. Proses Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempresentasikan *game* edukasi, mengirim *link* untuk *game* edukasi dan juga mengirim *file apk game* edukasi. Dari hasil tersebut kemudian kuesioner diisi sesuai dengan pengetesan *game* edukasi.

## **6. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi disini ialah tahapan paling akhir dalam langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE. Evaluasi wajib dilakukan pada pengembangan produk. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian sang ahli materi serta ahli media.

Evaluasi terhadap media pembelajaran juga dapat dilakukan melalui ustad yang sudah memakai dan mengetes *game* edukasi pembelajaran sehingga dapat ditarik konklusi bahwa media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk dipergunakan.

Evaluasi terhadap media pembelajaran juga dapat dilakukan melalui ustad yang sudah memakai dan mengetes *game* edukasi pembelajaran sehingga dapat ditarik konklusi bahwa media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk dipergunakan.

a. Uji Validitas

Sebelum dilakukannya perhitungan dari respon ustad di TPQ, telah dilakukan uji validitas instrumen dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	rHitung	rTabel	Keterangan
1	0.408	0.576	Tidak Valid
2	0.707	0.576	Valid
3	0.756	0.576	Valid
4	0.785	0.576	Valid
5	0.653	0.576	Valid
6	0.714	0.576	Valid
7	0.763	0.576	Valid
8	0.877	0.576	Valid
9	0.796	0.576	Valid
10	0.748	0.576	Valid
11	0.756	0.576	Valid
12	0.687	0.576	Valid
13	0.751	0.576	Valid
14	0.645	0.576	Valid
15	0.704	0.576	Valid
16	0.794	0.576	Valid
17	0.727	0.576	Valid
18	0.653	0.576	Valid
19	0.733	0.576	Valid
20	0.642	0.576	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas angket yang dibagikan kepada ustad TPQ yang didalamnya terdapat 19 pertanyaan dengan hasil valid dan 1 dinyatakan tidak valid. Sehingga pada proses pengolahan data selanjutnya, data pertanyaan yang tidak valid dibuang dan tidak dipakai dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas, pertanyaan yang dinyatakan valid akan dilakukan uji reliabilitas. Dari hasil uji reliabilitas yang dilakukan didapat hasil sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	19

Gambar 4.21 Hasil Uji Reliabilitas

Dari hasil yang didapatkan dari uji reliabilitas menggunakan spss dengan signifikan 5%. Hasil uji reliabilitas yang didapatkan mencapai 0.946 melebihi dari ketentuan hasil  $\alpha = >0,60 =$  reliabel, maka kuesioner dinyatakan reliabel.

a. Hasil Penelitian

Adapun respon dari ustad terhadap *game* edukasi ular tangga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner untuk Ustad

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				
2	Aplikasi ini dapat menimbulkan minat peserta didik untuk belajar kosakata dasar Bahasa Arab	0	0	2	4	4
3	Aplikasi ini dapat mengedukasi pengguna	1	4	4	1	0
4	Penyampaian materi sesuai/memenuhi kebutuhan pengguna	1	2	5	0	1
5	Penyajian uraian materi secara utuh	0	0	3	5	2
6	Tata bahasa yang digunakan sudah benar sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan Bahasa Arab	1	0	3	5	2
7	Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menghafal kosakata Bahasa Arab	0	0	3	5	2

8	Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memahami materi tentang kosakata dasar Bahasa Arab	0	0	1	5	4
9	Aplikasi ini dapat menimbulkan motivasi meningkatkan minat belajar kosakata Bahasa Arab	1	2	4	3	1
10	Jenis font yang digunakan sudah tepat sehingga dapat di baca dengan baik	0	2	1	2	5
11	Ukuran font sudah proposional sehingga dapat di baca dengan baik	3	2	3	2	0
12	Pemilihan warna font sudah tepat sehingga dapat di baca dengan baik	0	0	0	6	4
13	Kualitas gambar memenuhi kriteria sehingga dapat di lihat dengan jelas	0	1	1	7	1
14	Penggunaan warna latar pada aplikasi sudah tepat sehingga suatu objek dapat dilihat dengan jelas	1	2	3	3	0
15	Warna tulisan memiliki contrast yang berkebalikan dengan warna latar	1	0	0	5	5
16	Navigasi yang tersedia mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas	0	1	0	6	2
17	Penggunaan tombol konsisten dari satu latar ke latar berikutnya	1	4	2	1	0
18	Petunjuk menggunakan aplikasi jelas	0	0	0	5	5
19	Tampilan edukasi pada aplikasi interaktif untuk di pelajari	0	1	2	5	2
20	Dengan aplikasi ini, memudahkan pengguna memahami materi dan membantu dalam belajar Bahasa Arab	1	0	2	3	5
<b>Jumlah Frekuensi</b>		<b>11</b>	<b>21</b>	<b>39</b>	<b>73</b>	<b>45</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>11</b>	<b>42</b>	<b>117</b>	<b>292</b>	<b>225</b>
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>687</b>				
<b>Rata-rata</b>		<b>3,61</b>				
<b>Persentase</b>		<b>72,2%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>				

Data yang didapat dari hasil uji coba pada ustad yang kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Lalu dilakukannya analisis data berdasarkan hasil dari 20 indikator 1 di eliminasi, kuesioner ini diisi oleh 10 ustad yang mengajar di TPQ Jeulingke. Hasil yang didapat sebanyak 45 kali memilih kategori “Sangat Baik”, kategori “baik” ada 73 kali, kategori “Cukup” sebanyak 39 kali, kemudian untuk kategori “Kurang” 21 kali dan kategori “Sangat Kurang” sebanyak 11 kali, Maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada ustad didapatkan skor rata-rata 3,61 yang kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus kelayakan dan setelah dikonversikan didapatkan hasil kriteria “Baik”, sehingga secara keseluruhan *game* edukasi berbasis android tidak perlu direvisi kembali.

Dikatakan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ular tangga yang telah dikembangkan merujuk ke hasil yang positif, diantaranya ahli materi yang memperoleh nilai dengan persentase 92,7%, ahli media dengan persentase 100% dan respon dari ustad dengan persentase 72,2%.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

TPQ Jeulingke setiap harinya setelah pembelajaran AL-quran seperti bisanya menyelipkan materi Bahasa Arab dasar untuk muridnya agar lebih cepat mengenal kosatakata dasar Bahasa Arab. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbentuk *game* edukasi diangkat berdsarkan analisis dari permasalahan bahwa pada pembelajaran bahasa arab anak anak cenderung kurang termotivasi akan minat belajar, maka untuk mengatasinya perlu adanya media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini ditunjukkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *game* edukasi ular tangga yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran kosa kata dasar Bahasa Arab.

Metode Penelitian yang dipakai yaitu Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut Research & Development (R&D). Proses pengembangan media ini melalui beberapa tahap, yang pertama analisis. Analisis disini yaitu menganalisa permasalahan yang timbul di sekitaran TPQ, yang kemudian ditemukan pemakaian media pembelajaran yang kurang optimal, pada pembelajaran Bahasa Arab dasar dan pada saat pembelajaran anak-anak kurang memperhatikan karena pembelajaran yang kurang menarik, maka peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran *game* edukasi dengan tema Bahasa Arab sebagai materinya agar penggunaan media pembelajaran di TPQ jeulingke lebih optimal.

Tahap Kedua yaitu desain. Desain yang dimaksud yaitu perancangan desain tampilan dan sistem alur *game* nya, yang dirancang menggunakan office word dan Visio. Desain akan disesuaikan dengan target user nya yaitu anak-anak. Kemudian tahap ketiga yaitu *development*, dalam tahap development ini mencakup semua hal tentang pembuatan *game* edukasi. Desain yang telah dibuat sebelumnya kemudian dirancang menggunakan berbagai aplikasi, Affinity desainer dan Photoshop untuk perancangan desain dan aset dalam *game*, yang kemudian di aplikasi kan ke adobe animate CC dengan berbantuan bahasa pemrograman Action Script 3.0 untuk sistem dari *game* yang akan dibuat. Pembuatan disesuaikan sesuai revisi dari pembimbing terkait aset-aset dan navigasi.

Tahapan keempat yaitu implementasi, implementasi ini dilakukannya pengetesan langsung *game* nya di TPQ jeulingke, pengetesan didampingi langsung oleh ustad pengajar, yang sebelumnya ditampilkan dulu ke kepala pengurus TPQ. Setelah dilakukannya pengetesan kemudian diberikan kuesioner kepada semua ustad dan ustadzah yang mengajar di TPQ jeulingke kemudian dikumpulkan nya data untuk penelitian. Pada tahap selanjutnya yaitu evaluasi dari hasil pengumpulan data yang dikumpulkan dievaluasi dan dianalisis. Lalu disimpulkan apakah *game* tersebut layak atau tidak untuk digunakan.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Pada pengujian media pembelajaran *game* edukasi terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Para ahli akan memberikan masukan beserta saran apabila media pembelajaran belum pantas atau layak untuk digunakan. Dan untuk kuesioner digunakan nya instrumen dengan penilaian skala 5 untuk penilaian ahli materi, ahli media dan kuesioner kepada ustad dan ustadzah. Berdasarkan hasil yang ada dijabarkan sebagai berikut:

### a. Ahli Materi

Dari penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan jika ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh hasil dengan nilai skor nya 51 dengan rata-rata nya 4,63. Dari 11 pertanyaan sebanyak 4 pertanyaan mendapat skor 4 dengan kategori baik dan 7 pertanyaan dengan skor 5 dengan kategori sangat baik. Kemudian dari hasil rata-rata dan skor tertinggi dihitung dengan menggunakan rumus kelayakan. Maka didapat persentase 92,7% kemudian dibandingkan dengan tabel, maka didapatkan kriteria Sangat Valid.

### b. Ahli Media

Pada penilaian dari ahli media terdapat banyak pertanyaan dengan skor 5 yaitu sebanyak 18 kali dari 18 pertanyaan. Kemudian skor tersebut dikalikan dengan jumlah yang dipilih kemudian didapatkan skor 5 sebanyak 90, lalu dijumlahkan dan mendapat jumlah skor sebanyak 90.

Dari skor 90 diperoleh rata-rata 5 dari pembagian jumlah skor dengan jumlah pertanyaan. Dari hasil 5 yang didapat kemudian dibagi dengan rumus kelayakan dan didapat persentase 100% yang masuk ke dalam kriteria Sangat Valid.

### c. Ustad dan ustadzah

Penilaian dari ustad melibatkan 10 ustad yang mengajar di TPQ Jeulingke yang menggunakan lembar kuesioner yang dibagikan langsung kepada ustad.

Dalam kuesioner terdapat 20 pertanyaan dan dari hasil pengisian kuesioner nya didapatkan jumlah skor 687. Skor tersebut didapat dari pemilihan jawaban yang beragam dari ustad. Pada kategori sangat baik dipilih sebanyak 45 kali, kategori baik 73, kategori cukup 39, kategori kurang 21 dan kategori sangat kurang sebanyak 11. Dalam kategori sangat kurang didapat dari pertanyaan nomor 11 yaitu perihal ukuran font sudah proposional sehingga dapat di baca dengan, ustad cenderung memberikan nilai sangat kurang karena game edukasi ini tidak dapat di presentasikan, karena berbasis perangkat smartphone yang mempunyai ukuran layar kecil sehingga berpengaruh juga ukuran font terutama tulisan Bahasa Arab.

Rata-rata dalam beberapa pertanyaan kebanyakan ustad lebih memilih kategori baik dibandingkan kategori sangat baik, terlihat sebanyak 73 memilih kategori baik sedangkan sangat baik berjumlah 49. Kemudian frekuensi yang didapat dikalikan dengan skor awal yang kemudian dijumlahkan semua nya dan didapat total jumlah skor sebanyak 687. Dari total jumlah skor yang didapat kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan dan responden maka didapat rata-rata 3,61. Selanjutnya dari rata-rata 3,61 dibagi dengan rumus kelayakan maka didapat persentase 72,2% dengan kriteria baik.

Dari kesimpulan ahli materi, ahli media dan ustad berdasarkan kuesioner maka *game* yang dibuat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu materi Bahasa Arab dasar yang diselenggarakan.

### **C. Kelebihan Dan Kekurangan *Game* Edukasi Ular Tangga Bahasa Arab**

Adapun dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan mengenai kelebihan dan kekurangan dari *game* edukasi yang dibuat

#### **1. Kelebihan *Game* Edukasi ular tangga Bahasa Arab**

Kelebihannya antara lain:

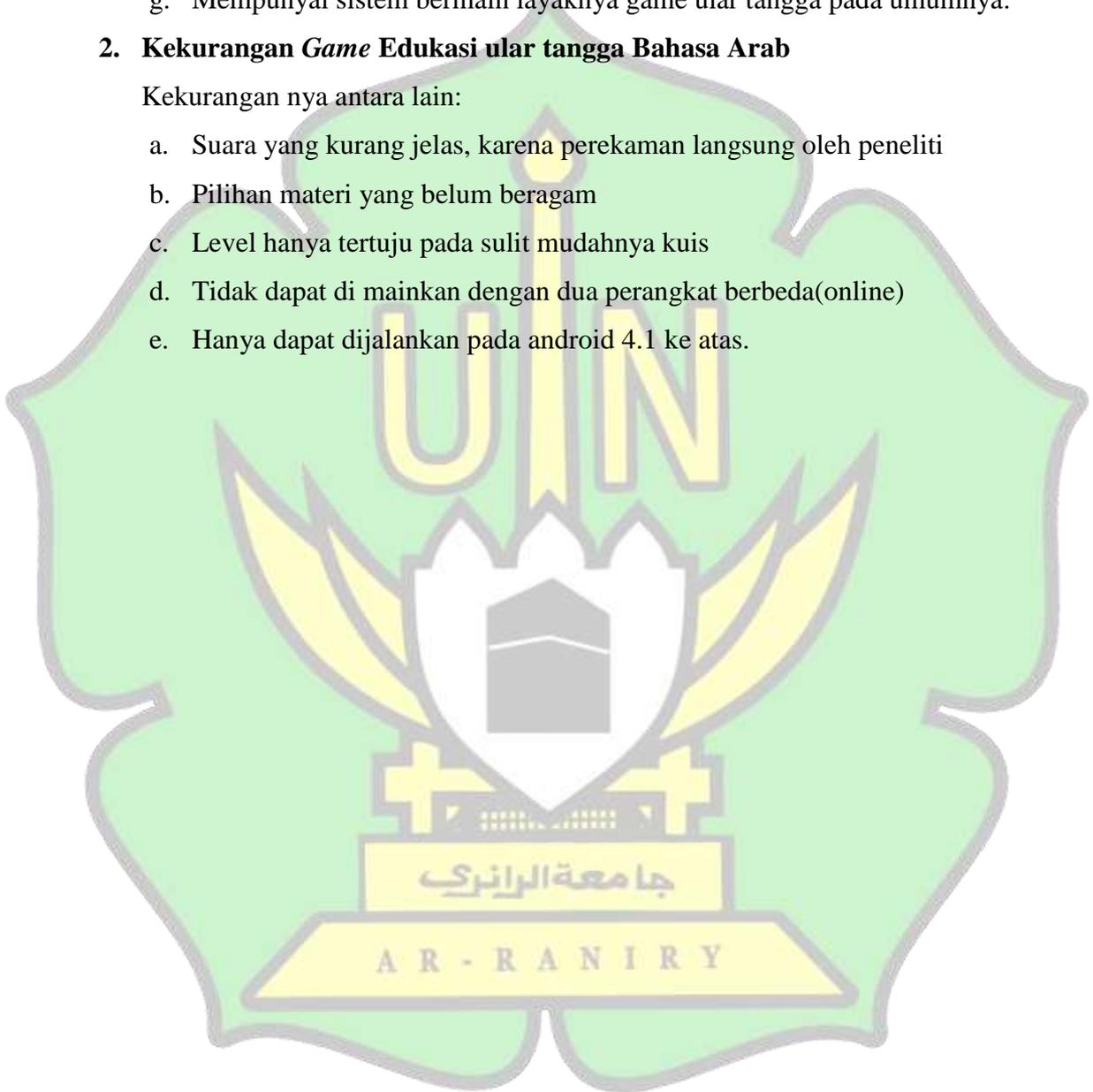
- a. Tampilan yang menarik
- b. Animasi yang beragam

- c. Kemudahan dalam navigasi
- d. Sistem skor yang interaktif
- e. Tidak menggunakan RAM dan ROM yang berlebih
- f. Dapat di mainkan dengan teman
- g. Mempunyai sistem bermain layaknya game ular tangga pada umumnya.

## 2. Kekurangan *Game* Edukasi ular tangga Bahasa Arab

Kekurangannya antara lain:

- a. Suara yang kurang jelas, karena perekaman langsung oleh peneliti
- b. Pilihan materi yang belum beragam
- c. Level hanya tertuju pada sulit mudahnya kuis
- d. Tidak dapat di mainkan dengan dua perangkat berbeda(online)
- e. Hanya dapat dijalankan pada android 4.1 ke atas.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

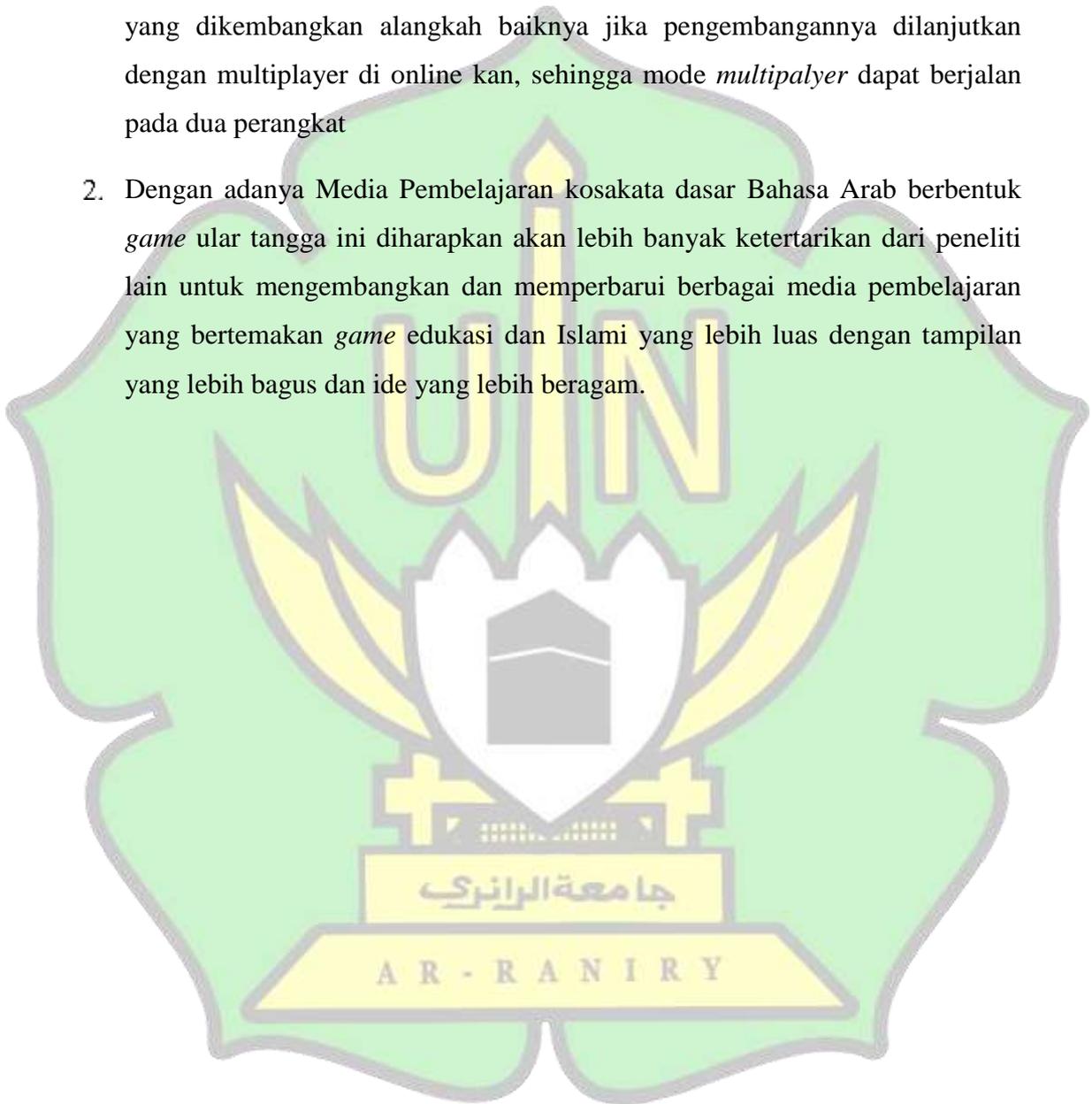
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan perihal rancang bangun *mobile game multiplayer* sebagai media pembelajaran dasar Bahasa Arab studi kasus : TPQ jeulingke, maka dapat disimpulkan :

1. Pada penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa *game* edukasi sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam menyelesaikan *game* edukasi dimana tahapan yang dilalui sebagai berikut; 1) Melakukan analisa awal di lapangan kebutuhan media pembelajaran. 2) Membuat desain awal *game* 3) Membangun *game* dengan pembuatan gambar di Affinity desainer dan lanjut merancang *system game* di Adobe Animate CC pada tahap pembangunan *game* terdapat perubahan dan penambahan dari uji validasi ahli dan dari pembimbing. 4) selanjutnya melakukan uji blackbox testing lalu dilakukan implementasi ke TPQ jeulingke. 5) Dan Evaluasi dari respon ustad terhadap kelayakan *game* edukasi.
2. Media Pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab berbentuk *game* ular tangga ini layak untuk digunakan, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media didapatkan persentase ahli materi 92% dengan kriteria sangat valid kemudian ahli media dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid serta kuesioner kelayakan dari respon ustad didapatkan nilai dengan persentase 72,2% dengan kategori baik. Rata-rata ustad dan ustadzah setuju dengan adanya *game* ular tangga Bahasa Arab sebagai media pembelajaran Bahasa Arab tetapi harus didampingi, tidak boleh diserahkan langsung kepada murid melainkan dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga murid dapat tertib memainkan *game* tersebut tanpa mengganggu aktivitas pembelajaran lainnya.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan mengenai penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab berbentuk game ular tangga yang dikembangkan alangkah baiknya jika pengembangannya dilanjutkan dengan multiplayer di online kan, sehingga mode *multipalyer* dapat berjalan pada dua perangkat
2. Dengan adanya Media Pembelajaran kosakata dasar Bahasa Arab berbentuk *game* ular tangga ini diharapkan akan lebih banyak ketertarikan dari peneliti lain untuk mengembangkan dan memperbaiki berbagai media pembelajaran yang bertemakan *game* edukasi dan Islami yang lebih luas dengan tampilan yang lebih bagus dan ide yang lebih beragam.



### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pujilestari, Y., Santoso, B., Haryanti, A., Setiawati, S., & Khoiri, M. (2021). Penyuluhan Uu Ite No. 19 Tahun 2016" Bijak Menggunakan Media Sosial Dikalangan Masyarakat". *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 245–252.
- [2] Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- [3] Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- [4] Samsudin, Anwar, K., & Kuncoro, A. T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Untuk Mendukung Layanan Pendidikan Daring. *Prosiding SENAM*, pp. 381–391.
- [5] Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- [6] Adelia, T., & Limanto, S. (2017). Pemanfaatan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Fisika Elektromagnetik. *Teknika*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.34148/teknika.v6i1.63>
- [7] Vitianingsih, A. V. (2016). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFROM*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>

- [8] Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- [9] Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). *Game* Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- [10] Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun *Game* Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- [11] Nabil. (2020). Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, STIT Al Marhalah Al Ulya Bekasi, 4(1). E-ISSN 27162-400
- [12] Nadzir (2013) *Perencanaan pembelajaran berbasis karakter*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2 (2). pp. 339-352. ISSN 2089-1946; 2527-4511
- [13] Tejo Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, 8(1).19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- [14] Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Musykat*, 3(1), 171–187.
- [15] Salahuddin, “Pengaruh Penggunaan Media Work SheeTPQda Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016,” *JUPE*, vol. 1, no.1, pp. 2071–2079, 2016.
- [16] Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10 <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- [17] Yunara, Y. Y., & Kardiansyah, M. Y. (2017). Animus Personality in Martin's A Song of Ice and Fire: A *Game of Thrones*. *Teknosastik*, 15(1), 7. <https://doi.org/10.33365/ts.v15i1.15>
- [18] Triwahyuni, D., Ernawati, A., Putri, M. D., Arsitektur, P. S., Arsitektur, P. S., & Arsitektur, P. S. (2019). Ruang Edukasi Budaya Pada Sanggar Kesenian. *Prosiding Seminar Nasional "Komunitas Dan Kota Keberlanjutan,"* vol. 1, no.1, pp. 446–450.
- [19] Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi *Game* Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Journal Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1). DOI <https://doi.org/10.31294/ijse.v1i1.590>
- [20] Dora I. dkk (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global* 18(10), <https://dx.doi.org/10.36982/jiig.v6i1.4>
- [21] Riwinoto, & Muspita, A. (2017). Penerapan *Multiplayer* Pada Aplikasi Permainan Android (Studi Kasus Aplikasi Permainan "Bisa Jadi"). *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 048, 1–5.
- [22] Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- [23] Sanusi A. dkk (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah. *Al-Ma'Rifah*, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>
- [24] Ridlo, U. (2015). Bahasa Arab Dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme Dan Optimisme. *Ihya Al-Arabiyah*, 1(2), 210–226.

- [25] ]Tri Snadhika Jaya. “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis. Jurnal Informatika Pengembangan IT” (JPIT), 3(2), 45–46. 2018
- [26] Aprilia, Y., & Iswendi, I. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Senyawa Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1220–1230.
- [27] Kurnia, I., Pratiwi, N., & Aristya, P. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), 54–61.
- [28] Bayhakky, N. (2018). Permainan Ular Tangga Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal informatio of technology*, 06(01), 105–118.
- [29] Puspa Putri, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- [30] Hestningsih, I. (2019). Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar “Aladin” (Arabic Learning By Exploring) Dengan Konsep Petualangan Berbasis Android. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, 14(3), 139. <https://doi.org/10.32497/orbith.v14i3.1311>
- [31] Sugiyono, D. 2010. Metode penelitian kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [32] Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [33] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- [34] R. Susilana, *Modul Populasi dan Sampel*. 2015.
- [35] D. Destiana, Y. Suchyadi, and F. Anjaswuri, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 119–123, 2020.
- [36] I. Sriwahyuni, E. Risdianto, and H. Johan, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma," *J. Kumparan Fis.*, vol. 2, no. 3, pp. 145–152, 2019.
- [37] H. Retnawati, *Analisis kuantitatif Instrumen Penelitian*. 2016.
- [38] R. Jumardi, E. Nugroho, and I. Hidayah, "Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional ' Veteran ' Yogyakarta," pp. 7–13, 2015.
- [39] I. Prasetyo, "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development," *UNY Fak. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, p. 11, 2014
- [40] B. Rochman, N. Indahwati, and A. Priambodo, "Identifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran PJOK Tingkat SMP Di Masa Pandemi Covid 19 Se-Kabupaten Sidoarjo," vol. 6, no. 1, pp. 257–265, 2020.
- [41] Y. D. Ariyani and S. Setyowati, "Pengembangan Pop Up Book Berbasis Karakter Nasionalisme Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa Sd," *Elem. Sch. J. Pendidik. dan Pembelajaran ke-SD-an*, vol. 8, no. 1, pp. 50–60, 2021.
- [42] R. Fitriani, N. Utami, and S. Suhirman, "Pengembangan Media Smart Roulette Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Golden Age*, vol. 5, no. 02, pp. 416–424, 2021.
- [43] Radian Pradana, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5."

- [44] I. Ernawati, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server,” *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, 2017.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1. SK Penelitian

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-13695/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2022**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing-skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 26 September 2022

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Sautara:  
1. Mursyidin, M.T. sebagai pembimbing pertama  
2. Nurliqqa, S.Pd., M.T. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Firdaus  
NIM : 170212065  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN MOBILE GAME MULTIPLAYER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA ARAB DALAM BENTUK ULAR TANGGA STUDI KASUS : TPO (TAMAN PENDIDIKAN AL – QURAN JEULINGKE)

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 14 Oktober 2022  
An. Rektor  
Dekan  
  
Saiful Mujib

**AR - RANIRY**

**Tambusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 2. Surat Penelitian

28/12/22 20.40 Document



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

---

Nomor : B-15557/Un.08/FTK-1/TL.00/12/2022  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Guru Bahasa Arab  
2. Ustad TPQ Jeulingke

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FIRDAUS / 170212065**  
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Teknologi Informasi  
Alamat sekarang : Desa Rukoh Kec.Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Rancang Bangun Mobile Game Multiplayer Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Arab Dalam Bentuk Ular Tangga Studi Kasus : TPQ (Taman Pendidikan AL-Quran Jeulingke)**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Desember 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Januari 2023

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

**AR - RANIRY**

<https://suakad.ar-raniry.ac.id/e-mahasiswa/akademik/penelitian> 1/1

### Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

---

Judul Penelitian : Rancang bangun mobile game multiplayer sebagai media pembelajaran kosakata dasar bahasa arab dalam bentuk ular tangga studi kasus : TPG (Taman Pendidikan AL-Quran Jeulingke)

Sasaran Program : Anak Anak TPQ jeulingke

Penyusun : Firdaus

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi FTK UIN Ar-Raniry

Pembimbing 1 : Mursyidin, M.T

Pembimbing 2 : Nur rizqa, S.Pd.M.T

**Petunjuk.**

- Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat penilai dan penilaian Ibu/bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran yang sedang dibuat.  
Berilah tanda centang (V) Pada pilihan yang ada yaitu SB (Sngat Baik), B (Baik), C (cukup), K (kurang), SK (sangat Kurang).
- Mohon untuk Memberikan komentar dan aran pada tempat yang telah disediakan.  
Atas kesediaan Bapak untk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih banyak.

**A. Tabel Pernyataan**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
<b>A. Tujuan Pembelajaran</b>						
1	Materi yang ditampilkan pada aplikasi sesuai	✓				
2	Aplikasi ini dapat menimbulkan minat peserta didik untuk menghafal kosakata kosakata dasar bahasa arab	✓				
3	Aplikasi ini dapat mengedukasi pengguna	✓				
<b>B. Kualitas Isi</b>						
4	Aplikasi ini sudah mencakup materi tentang kosakata dasar bahasa arab		✓			
5	Penyajian uraian materi secara utuh		✓			
6	Kemudahan pemahaman materi		✓			
7	Penyampaian materi sesuai/memenuhi kebutuhan Pengguna	✓				
8	Tata bahasa yang digunakan sudah benar sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan bahasa arab	✓				
<b>C. Umpan balik dan Motivasi</b>						
9	Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menghafal kosakata. bahasa arab	✓				
10	Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memahami materi tentang kosakata dasar bahasa arab	✓				
11	Aplikasi ini dapat menimbulkan motivasi meningkatkan belajar kosakata dasar bahasa arab		✓			

Jumlah frekuensi							
Jumlah skor							
Total jumlah skor							
Rata-rata							
Persentase							
Kriteria							Baik/Layak

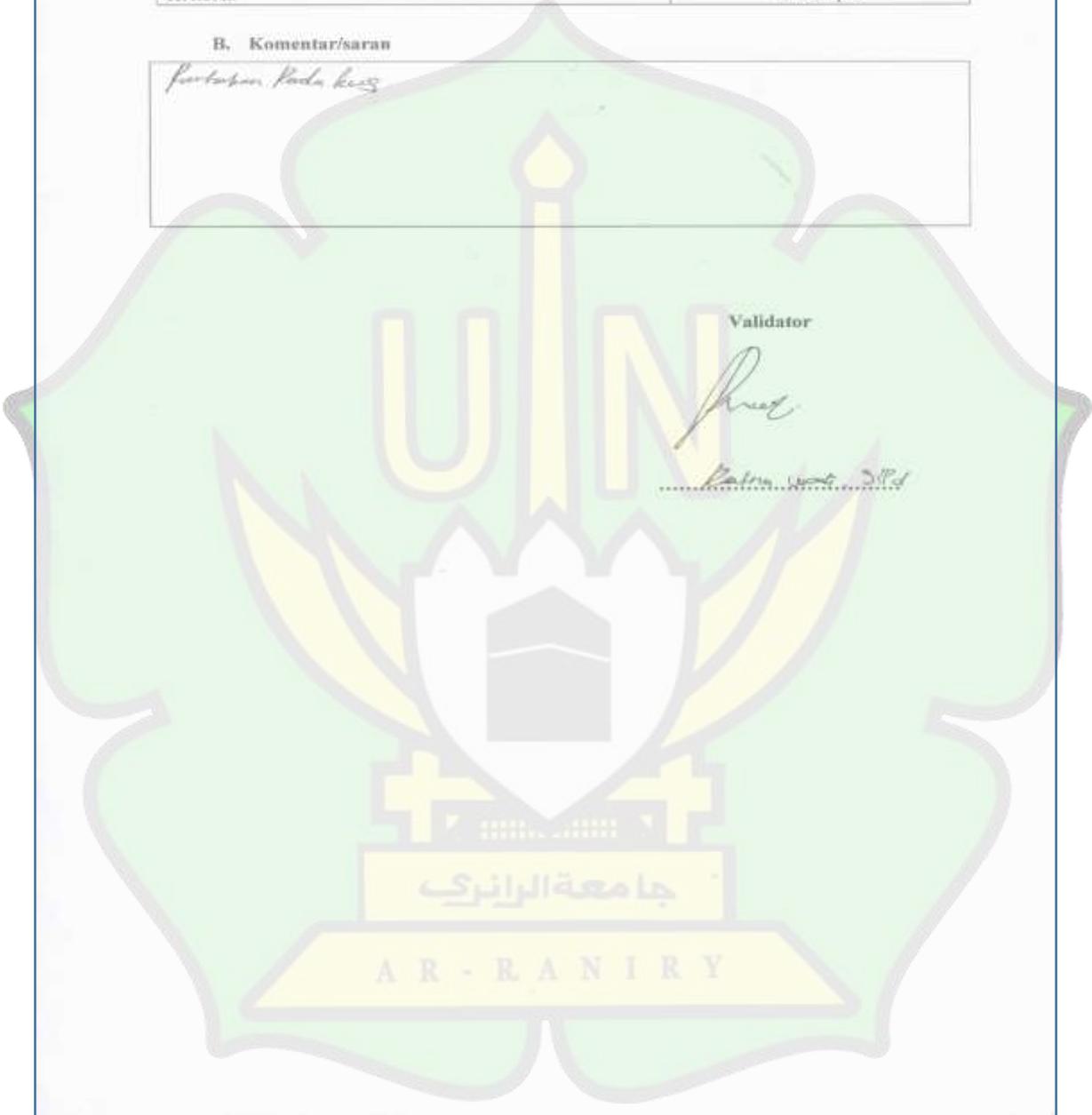
B. Komentar/saran

*Pertanyaan Pada keas*

Validator

*[Handwritten Signature]*

*Kalimat yang dipid*



## Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA						
Judul Penelitian	: Rancang bangun mobile game multiplayer sebagai media pembelajaran kosakata dasar bahasa arab dalam bentuk ular tangga studi kasus : TPG (Taman Pendidikan AL-Quran Jeulingke)					
Sasaran Program	: TPQ jeulingke					
Penyusun	: Firdaus					
Prodi	: Pendidikan Teknologi Informasi FTK UIN Ar-Raniry					
Pembimbing 1	: Mursyidin, M.T					
Pembimbing 2	: Nur rizqa, S.Pd.M.					
<b>Petunjuk.</b>						
1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat penilaian dan penilaian Bapak sebagai ahli media tentang game edukasi yang sedang dibuat.						
2. Berilah tanda checklist (✓) pada pilihan yang ada yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (cukup), K (kurang) ,SK (Sangat kurang).						
3. Mohon untuk Memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak						
<b>A. Penilaian</b>						
NO	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
<b>A. Desain Presentasi</b>						
1	Jenis font yang digunakan sudah tepat sehingga dapat di baca dengan baik	✓				✓
2	Ukuran font sudah proposional sehingga dapat di baca dengan baik	✓				
3	Pemilihan warna font sudah tepat sehingga dapat di baca dengan baik	✓				
4	Kualitas gambar memenuhi kriteria sehingga dapat di lihat dengan jelas	✓				
5	Penggunaan warna latar pada aplikasi sudah tepat sehingga suatu objek dapat dilihat dengan jelas	✓				
6	Warna tulisan memiliki contrast yang berkebalikan dengan warna latar	✓				
<b>B. Penggunaan Interaksi</b>						
7	Tombol navigasi tersedia di setiap latar	✓				
8	Navigasi yang tersedia mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas	✓				
9	Penggunaan tombol konsisten dari satu latar ke latar berikutnya	✓				
10	Petunjuk menggunakan aplikasi jelas	✓				
11	Tampilan edukasi pada aplikasi interaktif untuk di pelajari	✓				
12	Dengan aplikasi ini, memudahkan pengguna memahami materi dan membantu dalam belajar bahasa arab	✓				

C. Aksesibilitas					
13	Fitur yang tersedia didalam aplikasi ini sudah meliputi menu bermain, menu belajar, settingan suara, dan pilihan karakter	✓			
14	Semua fitur yang ada di dalam aplikasi ini dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.	✓			
15	Aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala error	✓			
16	Dengan fitur yang ada didalamnya, aplikasi ini dapat membantu pengguna belajar sambil bermain	✓			
17	Semua fitur di dalam aplikasi ini mudah untuk digunakan	✓			
18	Penggunaan user interface memudahkan pengguna untuk mengoperasikan aplikasi ini	✓			
Jumlah frekuensi					
Jumlah skor					
Total jumlah skor					
Rata-rata					
Persentase					
Kriteria					Baik/Layak

**B. Komentar/saran**

*Linda Sari, Prizka Siganda*

Validator

**KHAIRAN AR, M.Kom**  
NIP. 198607042014031001

AR - RANIRY

## Lampiran 5. Lembar Kuesioner Penelitian

NO	Butir penilaian	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
13	Kualitas gambar memenuhi kriteria sehingga dapat di lihat dengan jelas	✓				
14	Penggunaan warna latar pada aplikasi sudah tepat sehingga suatu objek dapat dilihat dengan jelas		✓			
15	Warna tulisan memiliki kontras yang berkebalikan dengan warna latar		✓			
16	Navigasi yang tersedia mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas	✓				
17	Penggunaan tombol konsisten dari satu latar ke latar berikutnya		✓			
18	Petunjuk menggunakan aplikasi jelas		✓			
19	Tampilan edukasi pada aplikasi interaktif untuk di pelajari	✓				
20	Dengan aplikasi ini, memudahkan pengguna memahami materi dan membantu dalam belajar bahasa arab		✓			

Responden

  
.....  
Sayed Pan

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 6. Tampilan Aplikasi





**Lampiran 7. Foto Kegiatan Penelitian**





## Lampiran 8. Biodata



### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Firdaus
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Cot Seurani/ 24 Oktober 1998
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia
6. Alamat Asal : Alue Buket, Kec: Lhoksukon,  
Kab: Aceh utara, Aceh.
7. Alamat Domisili : Rukoh, Kec: Syiah Kuala,  
Kota: Banda Aceh, Aceh.
8. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/170212065
9. No. Hp : 085271432420
10. Email : Firdaus.170212065@gmail.com
11. Nama Orang Tua,
  - a. Ayah : Drs. Zubir
  - b. Ibu : Dra. Rukiah
  - c. Pekerjaan Ayah : PNS
  - d. Pekerjaan Ibu : PNS
  - e. Alamat : Desa: Alue Buket, Kec: Lhoksukon,  
Kab: Aceh Utara, Aceh
12. Riwayat Pendidikan
  - a. SD : SDN 2 Lhoksukon
  - b. SLTP : SMPN 1 Lhoksukon
  - c. SLTA : SMAN 3 Putra bangsa Lhoksukon
  - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Prodi. Pendidikan Teknologi Informasi