

AG NO :	008
TGL TERIMA:	24/6-20
PARAF :	



**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE
ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI PENGENALAN MUFRADAT DI
SEKITAR SEKOLAH DI PONPES MUSTHAFAWIYAH PURBABARU**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh

NUR AZIZAH
1630101021

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2020**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR AZIZAH

Nim : 16 30 101 021

Tempat/ tanggal lahir : Purbabaru, 23 Maret 1997

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Adobe Flash Cs6 pada materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah Di Ponpes Musthafawiyah Purbabaru”** adalah karya hasil sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purbabaru, 04 Mei 2020

Yang membuat pernyataan



NIM. 16 30 101 021

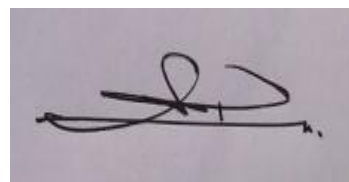
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **NUR AZIZAH, NIM. 16 30 101 021** dengan judul “**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI PENGENALAN MUFRADAT DI SEKITAR SEKOLAH DI PONPES MUSTHAFAWIYAH PURBABARU**”, Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat dilanjutkan ke sidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Purbabaru, 04 Mei 2020

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dr. Adripen', written over a light purple rectangular background.

Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **NUR AZIZAH, NIM. 1630101021** judul **“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS6* PADA MATERI PENGENALAN MUFRADAT DI SEKITAR SEKOLAH DI PONPES MUSTHAFAWIYAH PURBABARU”** telah diuji dalam Ujian *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 18 Mei 2020.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan (18 Mei 2020)
1	Dr.Adripen, M.Pd 19650504 199303 1 003	Ketua Sidang/ Pembimbing	
2	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd. 19710826 200501 2 003	Sekretaris Sidang/ Penguji	

Batusangkar, 18 Mei 2020
Mengetahui,

Dekan,



Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 197407251999031003

ABSTRAK

NUR AZIZAH, NIM 1630101021 judul skripsi **“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI PENGENALAN MUFRADAT DI SEKITAR SEKOLAHDI PONDOK PESANTREN MUSTHAFAWIYAH PURBABARU”** Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar Tahun 2020.

Latar belakang masalah pada penelitian ini, minimnya Media pembelajaran game edukasi yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini berdampak pada keterampilan santri dalam berbahasa arab. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan game edukasipada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Arab materi pengenalan mufradat di sekitar sekolahdi kelas I.F di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas game edukasi menggunakan software *adobe flash cs6*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan 4D. Tahapan penelitian menggunakan model 4D ini adalah *Define, Design, Development*, dan *Dissemination*, pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap develop. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas I.F di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi dan praktikalisasi berupa angket yang terdiri dari lembar validasi dan angket respon siswa yang dianalisis dengan menggunakan rumus
$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi pakar game edukasi menunjukkan bahwa hasil validasi game edukasi terkategori sangat valid dengan rata-rata persentase 82,56%. Sedangkan dari segi praktisnya dikategorikan sangat praktis dengan rata-rata persentase 92,46%. Berdasarkan hasil validasi dan praktikalisasi tersebut maka game edukasi ini layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah..

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
BIODATA PENULIS.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Spesifikasi Produk	8
E. Pentingnya Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Defenisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori	13
1. Pengertian Game.....	13
2. Karakteristik Game	13
3. Jenis-Jenis Game.....	16
4. Proses Pengembangan Game	21
5. Game Edukasi	22
6. Karakteristik Game Edukasi	24
7. Mamfaat Game Edukasi	25

8. Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab	26
9. Game Edukasi Adobe Flash CS6	36
B. Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Metode Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	46
1. Define	46
2. Design.....	48
3. Develop.....	48
C. Subjek Uji Coba	50
D. Instrumen Penelitian	51
1. Validitas.....	51
2. Praktikalitas	53
E. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian).....	58
2. Tahap <i>De sign</i> (Perencanaan)	60
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	69
B. Pembahasan.....	79
1. Validitas Produk.....	79
2. Praktikalitas Produk	83
C. Kualitas Produk	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR KEPUSTAKAAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel. 1.....	49
Tabel. 2.....	50
Tabel. 3.....	51
Tabel. 4.....	51
Tabel. 5.....	52
Tabel. 6.....	53
Tabel. 7.....	54
Tabel. 8.....	60
Tabel. 9.....	64
Tabel. 10.....	68
Tabel. 11.....	69
Tabel. 12.....	70
Tabel. 13.....	71
Tabel. 14.....	72
Tabel. 15.....	73
Tabel. 16.....	75

DAFTAR BAGAN

Bagan. 1.....	48
---------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1.....	65
Gambar. 2.....	65
Gambar. 3.....	66
Gambar. 4.....	66
Gambar. 5.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Mata Pelajaran Bahasa Arab
2. Lembar Validasi RPP
3. Lembar Validasi Game Edukasi
4. Lembar Validasi Angket Respon Siswa
5. Dokumentasi
6. Daftar Nama Siswa Kelas I.F
7. Surat Rekomendasi Penelitian dari LPPM
8. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di PONPES

Musthafawiyah Purbabaru

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesantren merupakan lembaga pendidikan islam yang tertua di Indonesia setelah rumah tangga. Menurut para ahli pesantren baru bisa disebut pesantren apabila memenuhi lima syarat, yaitu: Adanya Kiai, pondok, mesjid, santri, pengajaran membaca kitab kuning (**Tafsir, 2012, hal. 289**). Pondok Pesantren Musthafawiyah Purbabaru adalah salah satu Pondok Pesantren di Indonesia, Pondok Pesantren Musthafawiyah Purbabaru ini terletak di Desa Purbabaru, Kecamatan Lembah Sorik Merapi, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Pondok Pesantren Musthafawiyah Purbabaru berdiri pada tahun 1912, Pondok Pesantren Musthafawiyah Purbabaru ini didirikan oleh Syekh H. Musthafa Husein, sekarang santrinya sudah mencapai lebih kurang 15.000 santri.

Pondok Pesantren Musthafawiyah santrinya diwajibkan belajar kitab kuning, otomatis santrinya harus menguasai empat keterampilan dalam berbahasa arab (*maharatil istima', maharatil kalam, maharatil qira'ah, dan mahaaratil kitabah*) dan empat keterampilan ini semuanya dipakai dalam setiap mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an. Bahasa Arab sebagai alat yang terdiri dari huruf hijaiyah yang digunakan oleh orang Arab

berkomunikasi dan berinteraksi sosial baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Arab di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun nonformal, mulai dari MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi.

Target pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahasa asing adalah menguasai empat keterampilan berbahasa (*maharat al-lughah*). Keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak (*maharah istima'*), keterampilan berbicara (*maharatul kalam*), keterampilan membaca (*maharatul qira'ah*), keterampilan menulis (*maharatul kitabah*) (Hermawan, 2011, hal. 113).

Diantara keterampilan-keterampilan bahasa, keterampilan menulis adalah keterampilan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa. Menulis merupakan salah satu sarana berkomunikasi dengan bahasa antar orang dengan orang lainnya yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu (Hamid, 2012, hal. 104).

Untuk mencapai tujuan pendidikan perlu adanya usaha, yaitu proses pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran peserta didik akan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pembelajaran tidak berjalan begitu saja, dalam pembelajaran ada yang dikenal sebagai komponen-komponen pendidikan yang akan menentukan kualitas pendidikan itu sendiri.

Komponen pendidikan adalah bagian-bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan, komponen-komponennya yaitu tujuan, materi, bahan ajar, metode, media, peserta didik, dan pendidik (Riyana, 2010, hal. 3). Senada dengan pendapat Hamalik menyatakan bahwa proses pembelajaran oleh adanya interaksi antara komponen pendidikan. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen guru, metode, media, dan lingkungan kelas yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2004, hal. 5). Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pendidikan yang baik akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, ada yang dinamakan komponen media yang mana media berfungsi untuk mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus bisa menggunakan media ataupun memvariasikan media semenarik mungkin supaya proses pembelajaran bisa kondusif dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media sering diganti dengan kata mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Televisi, flim, foto, audio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media

komunikasi. Tetapi apabila media itu menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2005, hal. 3-4). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk mempercepat sampainya tujuan pembelajaran.

Guru harus bisa memvariasikan media pembelajaran semenarik mungkin agar menarik minat siswa belajar dan pembelajaran menjadi kondusif. Dalam pembelajaran Bahasa Arab guru bisa menggunakan media berbasis audio visual. Media audio visual adalah media visual yang menggabungkan penggunaan suara (Arsyad, 2005, hal. 94). Guru bisa menggunakan media pembelajaran game edukasi, karena game edukasi ini salah satu jenis dari media pembelajaran. Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis permainan ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini, bukan tingkat kesulitan permainannya yang dipentingkan (Hanafri, September 2015). Dalam media pembelajaran berbasis game edukasi yang memuat gambar, teks dan gambar gerak, yang mana di dalam game tersebut dipadukan empat keterampilan dalam Bahasa Arab yang tujuan akhirnya siswa mampu atau bisa menguasai keterampilan menulis dalam Bahasa Arab.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab guru harus bisa menggunakan media semenarik mungkin, ataupun bisa membuat media yang bervariasi untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan berbahasa terutama keterampilan menulis, karena keterampilan paling tinggi adalah keterampilan menulis dan banyak siswa yang belum menguasainya.

Untuk meningkatkan keterampilan menulis tidak bisa langsung begitu saja, tetapi harus melibatkan tiga keterampilan lainnya, karena empat keterampilan ini saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus bisa menggunakan media semenarik mungkin, karena tujuan dari media adalah untuk mempercepat sampainya tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, guru biasanya hanya menggunakan media berbasis cetakan dan media berbasis visual. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Sedangkan media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Bentuk media visual berupa gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda (Arsyad, 2005, hal. 87-91). Kekurangan dari media cetak dan berbasis visual pada pembelajaran Bahasa Arab adalah siswa tidak bisa menguasai keterampilan menulis yang hanya diperlihatkan melalui media cetak ataupun media berbasis visual, dan juga tidak menarik minat siswa untuk mendalami tentang keterampilan menulis.

Kondisi yang tidak jauh berbeda ditemukan di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Di PONPES Musthafawiyah Purbabaru, santrinya diwajibkan belajar dengan menggunakan kitab kuning, otomatis santrinya harus menguasai 4 keterampilan berbahasa Arab (*Maharatil Istima', Maharatil Kalam, Maharatil Qira'ah, Maharatil Kitabah*). Lemahnya santri – santri yang baru masuk menguasai 4 keterampilan berbahasa dalam Bahasa Arab karena DI PONPES Musthafawiyah Purbabaru guru hanya menggunakan media berbasis cetakan dengan metode ceramah, tarjim saja dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu, guru harus bisa membuat media pembelajaran semenarik mungkin untuk membantu siswa menguasai empat keterampilan berbahasa dalam Bahasa Arab, dan juga untuk mempercepat sampainya tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi pengenalan kata benda di sekitar sekolah adalah sebagai berikut: 1) Siswa mampu menganalisis arti mufradat. 2) Siswa mampu melafalkan mufradat secara baik dan benar 3) Siswa mampu mempraktekkan cara menulis mufradat secara baik dan benar.

Sesuai dengan hasil observasi dengan salah satu guru di PONPES Musthafawiyah yang bernama Ardabili, pada hari Rabu, 07 Agustus 2019, bahwa di PONPES Musthafawiyah dituntut pandai dan bisa berbahasa Arab karena di PONPES Musthafawiyah pelajaran yang dipelajari melalui kitab kuning, di PONPES Musthafawiyah santri disuruh menghafal dalam kalimat bahasa Arab, sehingga santri banyak yang bisa menghafalkan

kalimat bahasa Arab tetapi tidak bisa menuliskannya sesuai dengan penulisan bahasa arab yang benar. Peneliti juga mewawancarai seorang guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Arab yang bernama Irma Syahdiani, beliau mengatakan di PONPES Musthafawiyah ada infocus tetapi guru mengajar tidak menggunakan infocus, infocus digunakan pada waktu tertentu saja. Pada pembelajaran Bahasa Arab guru hanya menggunakan metode ceramah, tarjim dan demonstrasi dan hanya menggunakan media papan tulis, buku sehingga tidak semua siswa menguasai keterampilan menulis yang benar dan penggunaan metode dan media tersebut masih membuat siswa sulit memahami keterampilan menulis.

Berdasarkan masalah di atas, guru perlu berupaya mengembangkan media pembelajaran yang cocok dan tepat yang mendorong pemahaman dan media yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang diharapkan mampu mendorong pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab yaitu dengan penggunaan media pembelajaran Game Edukasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Adobe Flash CS6 pada Materi Pengenalan Mufradat di Sekitar Sekolah di PONPES Musthafawiyah Purbabaru”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas Game Edukasi menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah di PONPES Musthafawiyah Purbabaru?
2. Bagaimana praktikalitas Game Edukasi menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah di PONPES Musthafawiyah Purbabaru?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas Game Edukasi menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah di PONPES Musthafawiyah Purbabaru.
2. Untuk mengetahui praktikalitas Game Edukasi menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah di PONPES Musthafawiyah Purbabaru.

D. Spesifikasi Produk

1. Game edukasi ini dikembangkan menggunakan *Software Adobe Flash CS6*
2. Game yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai *extensi swf* yang hasilnya relatif kecil dan dapat dijalankan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*

3. Game edukasi ini menggunakan *ActionScript* yang membuat game yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis.
4. Game edukasi ini memuat materi Bahasa Arab(Pengenalan Mufradat di Sekitar Sekolah)
5. Game ini memuat materi pengenalan mufradat di sekitar sekolah, diambil dari buku siswa kelas I di PONPES MusthafawiyahPurbabaru
6. Game edukasi ini bergenre game interaktif
7. Background dalam game dihiasi dengan animasi yang menarik perhatian peserta didik
8. Game edukasi ini juga memuat score ahir dari hasil game, materi pengenalan kata benda disekitar sekolah serta petunjuk penggunaan game.
9. Game edukasi ini memuat 40 soal dengan 4 level.
 - a. Tadribul Awal memuat 2 level dengan 20 soal
 - b. Tadribus Tsani memuat 2 level dengan 20 soal
10. Game edukasi ini memuat empat keterampilan dalam berbahasa Arab
11. Game edukasi ini dilengkapi dengan gambar animasi,suara, teks dan *sound*.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan karena:

1. Siswa merasa kesulitan menguasai keterampilan menulis dalam Bahasa Arab
2. Guru belum mampu memvariasikan media

3. Guru belum mampu menggunakan media yang menarik

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Bahasa Arab:

- a. Pembelajaran bahasa arab akan lebih menarik bila digunakan media pembelajaran game edukasi.
- b. Aktivitas siswa lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi.
- c. Siswa lebih semangat dan termotivasi belajar Bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi.
- d. Kesalahan siswa dalam menguasai keterampilan menulis dalam Bahasa Arab bisa diminimalisir.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran game edukasi didasarkan kepada analisis kebutuhan dan karakteristik santri PONPES Musthafawiyah, sehingga produk yang dikembangkan bisa digunakan oleh sekolah yang dianalisis.

G. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pembaca untuk menelusuri inti dari penulisan proposal ini, maka penulis perlu mengemukakan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. **Game Edukasi**, Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggara game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing (Darmawan, 2011, hal. 191).

Game edukasi merupakan salah satu produk dari industri kreatif yang mempunyai pangsa pasar cukup besar. Jika anda berprofesi sebagai guru sekolah, guru les, guru lembaga belajar atau pendamping belajar lainnya, maka pengetahuan yang terkait dengan bidang yang dikuasai dapat menjadi modal yang sangat bernilai. Anda bisa saja mengolah pengetahuan tersebut menjadi game yang dapat dimainkandan bermamfaat bagi orang banyak (Sanjaya, 2016).

Jadi, game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. dalam bentuk permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain dalam permainan tersebut. yang diberi muatan pendidikan yang dapat merangsang imajinasi pada anak.

Game edukasi yang dimaksud disini adalah game edukasi yang memuat mata pelajaran Bahasa Arab kelas I di PONPES Musthafawiyah yang akan diproduksi melalui *software adobe flash C6*.

2. **Mata Pelajaran Bahasa Arab** adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di PONPES Musthafawiyah Purbabaru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggara game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing (Rozi, 2010, hal. 6). Games atau permainan merupakan program pembelajaran yang lebih menekankan pada penyajian bentuk-bentuk permainan dengan muatan bahan pelajaran di dalamnya (Darmawan, 2011, hal. 191)

2. Karakteristik Game

Menurut Dillon dalam (Lutfiyatun, 2015) elemen-elemen dasar sebuah game adalah sebagai berikut:

a. Game Rule

Game Rule merupakan aturan atau perintah, cara menjalankan, fungsi obyek dan karakter di dunia permainan game. Dunia game bisa berupa pulau, dunia khayal dan tempat-tempat lainnya yang sejenis yang dipakai sebagai *setting* tempat dalam permainan game.

b. *Plot*

Plot biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam game dan secara detail perintah yang harus dicapai dalam game.

c. *Theme*

Di dalamnya biasanya ada pesan moral yang disampaikan.

d. *Character*

Pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri atau sifat tertentu.

e. *Object*

Merupakan suatu hal terpenting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, ada kalanya pemain harus mempunyai keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.

f. *Text, Grafik dan Sound*

Game biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan game.

g. *Animation*

Animation ini selalu melekat pada *game*, khususnya untuk gerakan karakter-karakter yang ada dalam *game*, *property* dari objek.

h. *User Interface*

Merupakan fitur-fitur yang mengkombinasikan *user* dengan *game*.

Terdapat beberapa hal yang menjadi identitas (karakteristik) dari games, yaitu:

- a. Pengenalan
- b. Penyajian Informasi
- c. Pertanyaan dan respon dalam bentuk permainan
- d. Penilaian respon
- e. Pemberian *feedback* tentang respons
- f. Pembetulan
- g. Segmen pengaturan pengajaran
- h. Penutup (Darmawan, 2012, hal. 194).

Menurut Sunyoto dalam (Rahman, 2012) berdasarkan karakteristiknya, game dapat digunakan sebagai media instruksional, game memiliki tujuan, tantangan, dan kompetisi. Dari ketiga karakteristik tersebut, game dapat melingkupi fitur-fitur utama dari pembelajaran dengan pendekatan behaviorism, cognitivism, constructivism, dan social psychology. Game dapat beririsan dengan konsep simulasi dan instruksi, sehingga terbentuk media simulasi instruksional, game instruksional, game simulasi, dan game simulasi instruksional. Instruksional disini dimaksudkan adalah integrasi metode-metode pembelajaran pada media pembelajaran.

Karena pada intinya, game adalah sebuah media untuk memberikan aktivitas yang menyenangkan.

3. Jenis-Jenis Game

a. Game Interaktif

Game interaktif adalah game yang paling mudah dibuat dan yang paling banyak dimainkan. Game ini berisikan beberapa pertanyaan yang harus anda jawab dengan benar. Pada kreasi ini anda akan belajar tentang bagaimana membuat sebuah Game Interaktif sederhana dengan memanfaatkan beberapa fasilitas dan taknik di dalam Adobe Flash.

b. Game Jigsaw

Game Jigsaw adalah sebuah game menyusun kembali potongan-potongan gambar yang terpisah. Pada kreasi ini anda akan belajar tentang bagaimana membuat sebuah Game Jigsaw sederhana yang menarik. Anda juga dapat memodifikasi sendiri game ini sesuai dengan keinginan.

c. Game Maze

Game Maze sebuah game dimana anda harus mengikuti jalur yang telah ditentukan di dalam game. Pada bab ini, anda akan membuat sebuah game maze, misinya sederhana: Anda harus

mengeluarkan bola sesuai dengan jalur yang telah ditentukan tanpa menyentuh dinding besi.

d. Game Tembak

Game Tembak adalah sebuah game dimana anda harus menembaki sasaran yang telah ditentukan demi mendapatkan nilai atau *point*. Biasanya dalam game ini sasaran yang digunakan berupa balon, buah-buahan, burung dan masih banyak lagi. Pada pembahasan kali ini, anda akan belajar membuat sebuah misi menjatuhkan pesawat tempur Jepang sebanyak-banyaknya sebelum mencapai *Pearl Harbor*.

e. Game Tennis Dinding

Game Tennis Dinding yaitu permainan tenis dimana anda harus dapat menerima bola yang dipantulkan oleh dinding.

f. Game Ping Pong

Game Permainan Ping Pong adalah dimana anda akan berhadapan dengan seorang lawan, tugas anda hanya menerima bola dari lawan dan bermain selama mungkin.

g. Game Comet Escape

Game Comet Escape, aturannya sederhana, anda harus menghindari komet yang berdatangan dan bertahan selama

mungkin. Apabila pesawat anda menabrak salah satu komet, maka permainan akan berakhir.

h. Game Let's Shopping

Game Let's Shopping, dimana anda harus membeli barang belanjaan sesuai dengan urutan yang tersedia, caranya adalah dengan klik tepat pada barang belanjaan.

i. Game Space Combat

Game Space Combat yaitu kumpulkan nilai sebanyak-banyaknya dengan menghancurkan pesawat-pesawat musuh yang akan menuju ke bumi. Permainan berakhir bila anda menabrak atau terkena ledakan dari pesawat musuh.

j. Game Mencari Perbedaan

Game Mencari Perbedaan merupakan game sederhana yang masih banyak dimainkan oleh banyak orang, dan hanya mengandalkan ketelitian dan kecermatan untuk menemukan beberapa perbedaan dari dua gambar.

k. Game Hit Rat

Game Hit Rat adalah permainan yang cukup mudah dan masih banyak orang yang memainkannya, baik di video game, maupun di dalam wahana permainan. Anda harus cekatan agar

dapat memukul kepala tikus yang muncul dari dalam lubang. Pukul tikus sebanyak-banyaknya untuk mengumpulkan ponit.

l. Game Hang Man

Game Hang Man, yaitu cara memainkannya mudah, anda harus menembak kata yang akan muncul dengan meng-klik alpabet. satu persatu.

m. Game Snake

Game Snake merupakan game yang masih banyak peminatnya sampai saat ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Game ini juga hadir di dalam beberapa produk *handpone*. Cara memainkannya sangatlah mudah, anda harus mengendalikan arah ular untuk menangkap makanan.

n. Game Breakout

Game Breakout merupakan game dimana anda harus menghancurkan benda dengan bola hyang dipantulkan oleh pemukul. Benda yang dihancurkan bisa dibentuk bola atau kotak. Permainan berakhir bila anda berhasil mengenai semua kotak atau lingkaran yang tersedia.

o. Game Teka Teki Silang (TTS)

Teka Teki Silang atau paling akrab di telinga kita dengan sebutan TTS. Permainan yang mengandalkan pengetahuan dan ketelitian ini sangat banyak peminatnya dan tidak dibatasi oleh usia. TTS juga sering kita temui di media cetak, baik majalah, buletin sampai dengan koran (Agung, 2014, hal. 1).

p. Game Puzzle

Puzzle merupakan game yang sederhana, yaitu menggeser keping puzzle ke dalam suatu lokasi. Bila lokasi sesuai dengan ketentuan, maka keping puzzle tersebut dapat diletakkan, tetapi keping puzzle kembali ke posisi semula bila tidak sesuai. Dengan demikian harus menggunakan banyak keping puzzle, perlu ditentukan koordinat semua lokasi tersebut.

q. Game Kuis

Game yang kuis merupakan game yang sederhana, yaitu memberikan pertanyaan yang benar, yang mudah dimengerti, tetapi sulit untuk ditebak. Hal ini membuat suasana lingkungan game klasik, dimana semua orang ingin menjadi pemenang dan menjadi orang yang mempunyai pengetahuan tinggi (Sutopo, 2003, hal. 151-161).

4. Proses Pengembangan Game

Proses pengembangan game secara umum dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. High Concept

Pada tahapan ini ditentukan tema game yang akan dibuat secara garis besar dan melihat berbagai aspek, misalnya dana, jumlah orang dan analisa pasar.

b. Perancangan Game

Setelah didapatkan tema game yang sudah disepakati maka dibentuklah perancangan game. Proses perancangan game meliputi desain cerita, desain level, desain kebutuhan gambar dan audio, desain permainan, desain input dan lain-lain. Semakin rumit sebuah game semakin rumit dan detail pula perancangannya.

c. Pengembangan Game

Setelah perancangan selesai, semua dapat mulai bekerja sesuai bidang masing-masing. Programmer membuat gameplay, artwork membuat gambar dan animasi, kemudian komposer membuat music dan soundnya. Selanjutnya hasil pekerjaan di share untuk dijadikan dalam satu game.

d. Pengujian

Setelah game jadi maka akan dilakukan pengujian untuk memastikan apakah game sudah berjalan dengan baik atau tidak, apakah game sesuai dengan perancangan atau tidak, apakah game sesuai dengan yang diharapkan atau tidak dan sebagainya.

e. Deployment

Tahapan terakhir dan paling penting adalah proses deployment. Proses pemaketan semua sumber daya game menjadi game yang siap diinstal ditempat client (Nugroho A. T., 2012, hal. 199-200).

5. Game Edukasi

Permainan, bermain atau padanan kata dalam Bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak) berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja”. Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai “suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut (Wardani, 2009, hal. 18). Bermain juga bisa diartikan sebagai suatu

kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Trihasro, 2013, hal. 1).

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Game edukasi merupakan salah satu produk dari industri kreatif yang mempunyai pangsa pasar cukup besar. Jika anda berprofesi sebagai guru sekolah, guru les, guru lembaga belajar atau pendamping belajar lainnya, maka pengetahuan yang terkait dengan bidang yang dikuasai dapat menjadi modal yang sangat bernilai. Anda bisa saja mengolah pengetahuan tersebut menjadi game yang dapat dimainkan dan bermamfaat bagi orang banyak (Sanjaya, 2016, hal. 1-2).

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan anak menjadi aktif. Kandungan yang ada dalam *game* tersebut, gabungan dari beberapa elemen seperti grafik, animasi, teks, bunyi dan video menjadi rangsangan agar menarik perhatian dan

minat anak terhadap pelajaran yang disampaikan. Anak dapat melihat, mendengar, mengamati, dan berinteraksi dengan cara bernavigasi melalui tombol, tools dan navigasi lainnya yang terdapat pada program *game* tersebut (Wijayanto, Tahun 2017) Jadi dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah suatu permainan yang dirancang sebagai media untuk membantu proses pembelajaran yang membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

6. Karakteristik Game Edukasi

Berbagai cabang ilmu memanfaatkan game dalam pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa. Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran) menggunakan teknologi multimedia (Sanjaya, 2016, hal. 1)

Adapun karekteristik dari game edukasi ini, diantaranya adalah:

- a. Adanya tantangan: tersedia tantangan yang semakin kompleks, peserta didik dapat menyesuaikan tingkat kesulitan jika diperlukan. Dalam game ini tersedia 10 huruf hijaiyah sebagai simbol soal dengan soal yang berbeda-beda.
- b. Mengasyikkan : Game edukasi ini mampu membuat peserta didik asyik dalam sebuah aktivitas yang mereka pahami tujuannya serta berkaitan dengan kompetensi yang ingin mereka capai.

- c. Tidak berdasarkan pengalaman: peserta didik tidak harus dilatih terlebih dahulu untuk memainkan game, peserta didik bisa mencoba bermain langsung.
- d. Perenungan : peserta didik harus diberikan kesempatan untuk mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari sebuah game.

Adapun tahapan pembelajaran dengan bantuan games adalah sebagai berikut:

- a. *Presentation of Information* (penyajian informasi)
- b. *Playing Intructional Games* (mulai permainan pembelajaran)
- c. *Judging og Responses* (penilaian respons)
- d. *Prodiving Feedback About Responses* (pemberian balikan respons)
- e. *Remediation* (pengulangan)
- f. *Check Score* (melihat nilai)
- g. *Exit* (keluar) permainan (Darmawan, 2011, hal. 195).

7. Mamfaat Game Edukasi

Beberapa mamfaat game edukasi:

- 1. Games membuat peserta didik terlibat dalam situasi menang atau kalah yang meminta mempraktikkan kemampuan untuk mengetahui atau dalam proses perkembangan.
- 2. Game ini terletak upaya memaksimalkan aktivitas belajar mengajar secara berkisinambungan dalam bentuk interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran dalam bentuk pemahaman.

3. Permainan yang didesain biasanya menunjukkan kategori belajar melatih kecerdasan visual, kinestetik dan auditif.
4. Game mampu memberikan kondisi yang lebih rileks yang dirasakan siswa ketika belajar sehingga siswa tidak kelelahan belajar karena materi yang disajikan dalam games ini betul-betul dalam bentuk permainan.
5. Game juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan permainan yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran tertentu (Darmawan, 2011, hal. 192).

8. Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

a. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Rusydi Ahmad Thoima mengemukakan bahwa secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Arab bagi orang Ajam adalah sebagai berikut:

- 1) Agar para siswa mampu mempraktekan (menggunakan) bahasa Arab, seperti orang Arab, minimal mendekati atau mirip dengan cara orang Arab berbahasa Arab. Berkaitan dengan beberapa komponen keterampilan bahasa dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Arab adalah:
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami bahasa Arab ketika mendengarnya.

- 3) Meningkatkan kemampuan siswa untuk melafalkan bahasa Arab dengan benar makhraj dan intonasinya.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca buku berbahasa Arab secara benar, lancar dan mengerti isi bahan bacaan.
- 5) Meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis Arab dengan benar, jelas, dan baik.
- 6) Agar para siswa mengenal karakteristik dan kelebihan-kelebihan bahasa Arab dari bahasa-bahasa lain baik dari segi pelafalan, kosakata, pola kalimat, dan konsep-konsepnya.
- 7) Agar para siswa mengenal kebudayaan Arab dan kebudayaan Islam (Sumiarni, 2014).

b. Macam-Macam Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Macam-macam permainan bahasa dan penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Arab secara garis besar ada dua kelompok:

- 1) Pertama, permainan ejaan, kosa kata, kalimat dan tata bahasa.

Ada beberapa permainan yang bisa diterapkan dalam hal ejaan, kosakata, kalimat dan tata Bahasa Arab. Berikut adalah beberapa permainan tersebut:

a) Komuni-kata cepat

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat, logis, dan tepat. Cara

bermainnya: siswa diajak bermain dengan menyambung huruf terakhir menjadi sebuah kata baru. Kata kunci permainan ini adalah memanfaatkan suku kata terakhir sebagai kata pertama. Siswa berikutnya pun tidak boleh menyebutkan kata yang sama dan sudah disebutkan oleh teman sebelumnya. Misalnya, باب sudah disebutkan, berarti kata ini sudah tidak boleh disebutkan lagi.

b) Kalimat yang tersembunyi

Permainan ini menggunakan pendekatan permainan sebagaimana layaknya teka-teki silang (TTS). Fokusnya adalah pada penguasaan kosa-kata sebanyak mungkin. Semakin banyak perbendaharaan kosa kata yang dimiliki siswa, memungkinkan semakin banyak hasil yang diperolehnya. Dalam permainan ini, intinya, siswa diminta untuk menemukan mufrodat sebanyak-banyaknya dari tabel tersebut (dapat mendatar, menurun, maupun diagonal dan sebaliknya), kemudian diminta untuk menyampaikan hasilnya (presentasi) dan guru memberi klarifikasi secara menyeluruh dari hasil para siswa tersebut.

c) Siapakah aku?

Permainan ini bertujuan mengajak siswa menebak kosakata dengan menjawab pertanyaan deskriptif ,siapakah

aku?'. Selain itu juga untuk melatih siswa merespon informasi dengan cepat.

d) Temukan pasanganku

Permainan ini bertujuan melatih siswa mengenal dan menambah mufrodat baru dan terjemahannya, serta mengenal kosakata dan pasangannya. Selain itu juga dapat digunakan untuk mengenal mufrodat dan sinonimnya ataupun mufrodat dan antonimnya (lawan katanya). Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah kartu kata yang berpasangan.

e) True or False

Pada permainan true or false, guru membagikan kartu kepada siswa yang berisi tentang berbagai macam bentuk kalimat tanya. Siswa harus menentukan apakah kalimat yang ada dalam kartu tersebut benar atau salah. Selanjutnya mereka mereka berbaris di sisi kiri dan kanan sesuai dengan jawaban yang mereka berikan (misalnya: jawaban benar di sebelah kanan, jawaban salah di sebelah kiri). Merekapun diminta memberikan alasan mengapa mereka menjawab benar atau salah. Dalam prosesnya, siswa bisa pindah barisan, jika dia berubah pikiran. Permainan ini digunakan untuk melatih materi tentang struktur kalimat tanya.

2) Kedua, permainan maharah (keterampilan) bahasa yang meliputi permainan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

a) Permainan Keterampilan Menyimak atau Mendengarkan

Menurut Sholah Abdul Majid al-'Araby seperti yang dikutip oleh Abd. Wahab Rosyidi dkk, Imam Ma'ruf dan Fathul Mujib dkk, ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan dalam mengajarkan keterampilan menyimak, di antaranya:

Bisik Berantai

Permainan bahasa ini terdiri atas dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri 6-7 siswa, guru membisikkan kosakata atau kalimat yang diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya dibisikkan pada siswa di belakangnya demikian seterusnya sampai siswa terakhir, kelompok tercepat dan benar dialah yang menang.

Tebak-Tebakan

Permainan ini melatih siswa untuk berfikir. Misalnya, guru menanyakan dalam bahasa Arab, „dia memiliki satu telinga tetapi tidak dapat mendengar suara orang yang

menuangkan isinya, apakah itu?'. Jawaban yang dimaksud adalah ,cangkir'.

Missing Lyric

Tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan daya simak dan ketelitian siswa. Selain itu, juga memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa bahasa Arab dapat menjadi menyenangkan karena musik. Adapun alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah lagu dalam kaset atau CD, lembar kertas tugas kerja dan alat tulis. Perlu disiapkan beberapa salinan syair lagu, lalu potong baris dari lagu tersebut.

- b) Permainan Keterampilan Berbicara atau Kalam Di antara permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kalam/berbicara adalah:

Permainan Mendeskripsikan Gambar

Guru memperlihatkan beberapa gambar orang-orang yang terkenal (tokoh) kepada siswa kemudian menyuruh satu orang siswa untuk mengomentari satu gambar, demikian sampai akhir. Permainan mendeskripsikan gambar senada dengan strategi Ta'bir Min ash-Shuwar, yakni suatu strategi pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk melatih siswa menceritakan apa yang dilihat dalam Bahasa Arab baik lisan maupun tulisan.

Permainan Pantomin (Fikrotun Dunal Kalam)

Seperti halnya permainan ,madza a'mal', hanya saja soalnya lebih panjang atau perbuatan yang diperagakan guru atau siswa lebih kompleks, sehingga siswa menceritakannya ke dalam beberapa kalimat bahkan paragraf.

Permainan Ular Tangga

Permainan ini bertujuan melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Sementara itu ada beberapa alat yang diperlukan dalam permainan ini, antara lain papan, kertas ular tangga yang dilengkapi gambar, dan dadu. Dadu tidak harus seperti dadu umumnya. Guru bisa membuat dadu sendiri dengan angka Arab.

- c) Permainan Keterampilan Membaca atau Qira'ah Ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca/Qira'ah, yaitu:

Sobekan Cerita (al-Auroq al-Mumazzaqoh)

Guru memilih cerita-cerita pendek dari buku, majalah, Koran dan lain sebagainya, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, selanjutnya guru menceritakan cerita tersebut, setelah selesai siswa disuruh mengurutkan sesuai dengan urutan materi yang diberikan. Untuk variasi

permainan setelah siswa menyelesaikan tugasnya, guru bisa meminta beberapa siswa untuk membaca ulang apa yang telah dikerjakan, apakah sudah sesuai atau tidak. Permainan ini senada dengan strategi Broken Square/Text/Teks Acak. Tujuan penggunaan strategi ini adalah untuk merangkaikan kembali bacaan yang sebelumnya telah dipotong-potong. Strategi ini dapat diterapkan untuk melatih siswa dalam menyusun sebuah naskah yang sistematis. Siswa juga dilatih untuk memahami isi bacaan tidak hanya secara global, tetapi sampai pada bagian-bagian yang paling kecil sampai akhirnya dapat menyusun kembali bacaan tersebut secara runtut. Secara teknis, strategi ini dapat dipraktikkan untuk mengurutkan kalimat-kalimat dalam satu alinea, atau mengurutkan beberapa alinea dalam satu bacaan cerita/kisah lengkap.

Menyusun Kalimat (Takwin al-Jumal)

Siswa diminta untuk membentuk kalimat sempurna dan hasilnya dibacakan kemudian ditulis di papan tulis.

Mengharakati Bacaan (Paragraf)

Tujuannya adalah membaca kalimat tidak berharakat dengan benar, menerjemahkan sesuai bunyi, serta membaca teks dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar. Beberapa

alat yang diperlukan antara lain: alat tulis dan bacaan yang tidak berharakat. Pada akhir kegiatan, perwakilan siswa diminta mempresentasikan hasilnya dan membaca di depan kelas.

- d) Permainan keterampilan menulis atau kitabah beberapa permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis/kitabah adalah:

Al-Kalimah al-Mutaqathi'ah

Guru menyiapkan beberapa pertanyaan dalam bentuk Teka-Teki Silang (TTS), kemudian guru menyuruh siswa menjawab soal TTS secara individu atau kelompok. Permainan ini bisa dikembangkan pula untuk melatih siswa membuat kalimat yang sempurna dari kata dasar yang dihasilkan dari jawaban TTS tersebut, atau bahkan dapat melatih untuk membuat paragraf. Hal ini tergantung pada tingkat kreatifitas guru dan kemampuan siswa.

Tartibul Jumal (Mengurutkan Kalimat)

Guru membuat beberapa kata atau kalimat dalam sebuah kartu, akan lebih baik bila disertai dengan gambar, kemudian guru menyuruh siswa mengurutkan beberapa kata sehingga menjadi kalimat sempurna atau mengurutkan beberapa kalimat sehingga menjadi paragraph yang sempurna.

Permainan Hija'iyah

Permainan Hija'iyah biasanya digunakan untuk menyusun kata-kata dengan menggunakan beberapa huruf hija'iyah yang ditunjuk. Misalnya guru menunjukkan tiga huruf yaitu: lam, ba' dan 'ain. Siswa kemudian diminta menemukan kosa kata yang menggunakan tiga huruf tersebut dengan susunan huruf dapat dibolak-balik selama tidak menambahkan huruf yang lain dan harus mengetahui artinya.

Membuat Dialog (Hiwar)

Tujuan permainan ini adalah agar siswa mampu membuat dialog (hiwar) berdasarkan bacaan dalam sebuah cerita. Alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain: lembar jawaban dan kartu yang berisi cerita dan dibuat sesuai dengan jumlah kelompok. Cara bermain permainan ini adalah:

1. Guru membentuk kelompok
2. Setiap kelompok mendapatkan satu kartu (1 lembar kertas) yang berisi bacaan
3. Siswa atau kelompok membuat dialog (hiwar) berdasarkan bacaan dalam aturan waktu 5-10 menit, Demikian seterusnya sampai guru memberikan lembar atau kartu berikutnya

(Hanifah, Juli 2016).

9. Game Edukasi Adobe Flash CS6

a. Pengertian Adobe Flash CS6

Adobe Flash cs6 merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh flash mempunyai ekstensi swf yang dapat dijalankan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. File swf yang dihasilkan relatif kecil jika dibandingkan dengan format gambar animasi yang lain. Selain itu, flash juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *ActionScript* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis.

Adobe flash CS6 merupakan salah satu *software* animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam membuat animasi, menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh animator *Flash*, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan animasi dan presentasi (MADCOMS, 2012).

Bahasa pemrograman yang digunakan di *Adobe Flash* menggunakan bahasa *Action Script*. *Action Script* 2.0 ditujukan untuk penggunaan platform desktop dan *Action Script* 3.0

ditujukan untuk penggunaan platform mobile. *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash* yang sebelumnya, yaitu Creative Suite 5. Melalui *Adobe Flash CS6* kita dapat membuat atau mengembangkan game, media pembelajaran atau bahan ajar interaktif, kuis, banner iklan dan lain-lain (Nunuk Suryani, 2018, hal. 93).

b. Kegunaan Adobe Flash CS6

Selain digunakan untuk membuat animasi di *website*, *flash* juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, movie, game, banner, menu interaktif, animasi kartu dan lain-lain.

Versi terbaru *Adobe Flash* di saat ini, yaitu *Adobe Flash CS6*. Sebelumnya, *Flash* merupakan perangkat lunak dibawah perusahaan *Macromedia*. Namun pada tahun 2005, *Macromedia* diakuisisi oleh *Adobe System*. Versi terakhir *Macromedia Flash*, yaitu *Macromedia Flash 8*, dan kemudian pengembangannya dilanjutkan oleh *Adobe systems* menjadi *Adobe Flash CS3* (Darmawan, 2012, hal. 260).

Beberapa manfaat dan kegunaan *Software Adobe Flash* diantaranya:

- a. Animasi, salah satu manfaat dari *software Adobe Flash* adalah cocok untuk digunakan sebagai alat pembuat animasi.

- b. *Game, software Adobe Flash* juga digunakan sebagai alat pembentuk game dua dimensi.
- c. *User Interface*, aplikasi *software Adobe Flash* dapat digunakan juga untuk membangun flash aplikasi, flash aplikasi yang biasanya berbasis web yang nantinya dilengkapi dengan navigasi-navigasi sederhana.
- d. *Flexible Messaging Area*, aplikasi *software Adobe Flash* dapat dirancang untuk *flexible messaging area* yang merupakan kemampuan untuk membuat dan menampilkan pesan di dalam web page (Nunuk Suryani, 2018, hal. 98).

c. Game Edukasi menggunakan Adobe Flash CS6

Ada beberapa macam jenis game edukasi, salah satunya adalah game yang bergenre interaktif. Game interaktif adalah game yang paling mudah dibuat dan yang paling banyak dimainkan. Game ini berisikan beberapa pertanyaan yang harus anda jawab dengan benar. Pada kreasi ini anda akan belajar tentang bagaimana membuat sebuah Game Interaktif sederhana dengan memanfaatkan beberapa fasilitas dan teknik di dalam Adobe Flash (Agung, 2014, hal. 1).

Game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* yaitu suatu *game* atau permainan yang di rancang memiliki nilai edukasi yang berfungsi sebagai media yang membantu dalam proses pembelajaran, *Game* edukasi ini di rancang

menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. *Game* edukasi ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Karena *game* edukasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* yang memiliki keunggulan dalam tampilan animasinya. Animasi yang ditampilkan dalam *Game* diharapkan mampu memancing minat peserta didik dalam pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Wening Sari, Sulistyo Saputro dan Budi Hastuti (2014) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo”. Hasil penelitian ini adalah *game* edukasi kimia berbasis Role Playing Game (RPG) yang dikembangkan memenuhi kriteria baik sebagai pembelajaran kimia mandiri. Ahli materi memberikan skor baik (80,00%), ahli media memberikan skor baik (82,40%), guru memberikan sangat baik (84,09%), siswa pada uji lapangan awal memberikan skor baik (82,44%), pada uji coba lapangan siswa memberikan skor baik (82,67%), dan pada uji pelaksanaan lapangan siswa memberikan skor sangat baik (84,97%). Pada penilaian respon terhadap media, guru memberikan skor sangat baik (91%), siswa dalam uji lapangan awal memberikan skor sangat

baik (89,58%), pada uji coba lapangan siswa memberikan skor sangat baik (89,58%), dan pada uji pelaksanaan lapangan siswa memberikan skor sangat baik (90,13%). Adapun dari penilaian secara kualitatif yang berupa komentar dan saran, secara garis besar baik dari validator, guru, dan siswa mengatakan bahwa game edukasi kimia berbasis Role Playing Game (RPG) pada materi struktur atom untuk siswa SMA kelas X sudah dikatakan baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Hanafri¹, Agus Budiman, Nugroho Arif Akbar (2015) yang berjudul “Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android”. Hasil penelitian ini adalah Dengan menggunakan metode konvensional akan sulit untuk para orang tua mengajarkannya kepada anak-anak mereka, jadi dengan menggunakan metode game edukasi yang ditanamkan pada sebuah ponsel pintar atau smartphone yang sudah menjalankan Android sebagai sistem operasinya adalah cara yang paling ampuh untuk mengenalkan bahasa Jawa kepada anak-anak usia 5 – 10 tahun, karena dengan metode seperti itu tetap akan memberikan informasi atau ilmu kepada anak-anak walaupun anak-anak tersebut hanya bermain game, dan setelah itu bisa pelan-pelan mengajak anak tersebut untuk lebih dalam mempelajari bahasa Jawa dan mengajaknya untuk melestarikannya.
3. Penelitian yang dilakukan Intan Nur Saidah (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi

Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5”. Hasil penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). Penilaian 1) uji coba perorangan mendapatkan Baik dan Sangat Layak (83.49%), 2) uji coba kelompok kecil Baik dan Sangat Layak (85.23%), 3) uji coba lapangan Baik dan Sangat Layak (81.14%), 4) ahli materi Sangat Baik dan Sangat Layak (93.91%), 5) ahli materi adalah Baik dan Sangat Layak (91.25%), 6) praktisi pembelajaran Akuntansi SMK Baik dan Sangat Layak (82.85%). Berdasarkan hasil penilaian dari keenam tahapan maka media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dinyatakan Sangat Layak (86.31%) untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Keuangan pada kompetensi dasar Aset Tetap kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih.

4. Penelitian yang dilakukan Eka Lutfiyatun (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas Viii Mts”. Hasil penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki sebuah media game edukasi yang memuat enam komponen utama yaitu SK dan KD, Kosakata, Bacaan, Tata Bahasa, Evaluasi, dan Profil. Pada game ini terdiri empat tema, yaitu profesi, hobi, aktifitas di rumah, dan menjenguk orang sakit. Evaluasi terdiri dari permainan berupa permainan kata dalam bentuk puzzle

game dan terdiri dari tiga level untuk masing-masing tema. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kontekstual. Hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 18,237 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 19,841. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,711 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Arif (2016) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Surabaya”. Hasil penelitian ini adalah Penelitian ini dilakukan di kelas Multimedia 2 SMK Negeri 1 Surabaya dengan melibatkan 44 siswa. Peneliti menggunakan teknik analisis data uji kriteria ketuntasan belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil validasi dari 3 validator menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran game edukasi 68,3%, kelayakan soal sebesar 73% dan kelayakan RPP sebesar 78,1% sedangkan hasil belajar siswa setelah dilakukan post test diperoleh hasil sebesar 65,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi interaktif pada mata pelajaran komposisi digital ini layak digunakan sebagai media

dalam proses pembelajaran. Untuk pengembangan lebih lanjut peneliti menyarankan agar menambahkan contoh dan video tutorial serta bisa digunakan di semua pelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2009, hal. 164). Dalam pengembangan ini penulis akan menggunakan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*), namun tanpa mengurangi arti penelitian ini, tahap yang dipergunakan hanya sampai *develop*.

Adapun 4 model dalam pengembangan ini, adalah :

1. Define (Pendefenisian)

Menurut Thiagarajan, define berisi tentang kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan serta spesifikasinya. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan (Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan, 2017, hal. 38). Dalam tahap ini, peneliti mendefenisikan kebutuhan terhadap pengembangan game edukasi Bahasa Arab ini, baik untuk guru maupun peserta didik. Selain itu, peneliti juga menganalisis karakteristik peserta didik.

2. *Design* (Perencanaan)

Perencanaan produk disini diartikan sebagai proses membuat desain produk. Jadi dalam tahap perancangan, akan dibuat rancangan produk (Sugiyono, 2017, hal. 397). Pada tahap ini, peneliti akan melakukan identifikasi program, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan genre game, menentukan *tools*, mendesain tampilan, membuat *Timeline*, kemudian peneliti memulai proses pembuatan game.

3. *Develop* (Pengembangan)

Menurut Thiagarajan, *development* berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai spesifikasi yang ditetapkan (Sugiyono, 2017, hal. 38).

Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Setelah produk melalui langkah *design* maka awal langkah selanjutnya adalah:

- a. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli
- b. Revisi desain awal
- c. Mengembangkan desain yang sudah ada dan merancang desain yang baru.

4. *Desseminate* (Penyebaran)

Pengembangan media pembelajaran game edukasi yang penulis kembangkan hanya sampai tahap *develop*. Dan tahap *desseminate* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan rancangan 4D, maka prosedur penelitian yang dilaksanakan hanya tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

1. Define

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan lapangan. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

a. Melakukan Observasi ke Sekolah

Pada tahap ini, peneliti akan melihat keadaan dari sekolah PONPES Musthafawiyah terkait pada mata pelajaran Bahasa Arab. Yang peneliti perhatikan adalah sumber belajar, proses pembelajaran serta media yang digunakan guru dalam mengajarkan Bahasa Arab.

b. Wawancara dengan Guru Bidang Study

Pada tahap ini, peneliti mewawancarai guru dalam bidang Bahasa Arab yang bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan dan fenomena apa yang terjadi waktu guru mengajarkan Bahasa Arab. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan guru dan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakter peserta didik ketika belajar Bahasa Arab. Apakah peserta didik cenderung memiliki gaya belajar audio, visual ataupun audio visual. Dan juga bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Dengan menganalisis karakter siswa akan membantu peneliti untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan analisis karakter siswa ini, peneliti akan mewawancarai salah satu siswa dan mengobservasi kegiatan belajar siswa dikelas.

d. Analisis Media Pembelajaran (meninjau literatur tentang game edukasi Bahasa Arab)

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengatur bagaimana format pembuatan game edukasi bahasa Arab dapat dikembangkan

dengan baik. Produk ini diharapkan mampu menjadi sarana yang mendukung dalam proses pembelajaran.

2. Design

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan *prototype* media pembelajaran game edukasi menggunakan *Adobe Flash Cs6*. *Prototype* adalah model atau simulasi dari semua aspek produk sesungguhnya yang akan dikembangkan. Langkah-langkah utama yang dilakukan adalah menentukan konsep utama pada pokok pembahasan. Pembelajaran Bahasa Arab dikembangkan sedemikian rupa sehingga menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

3. Develop

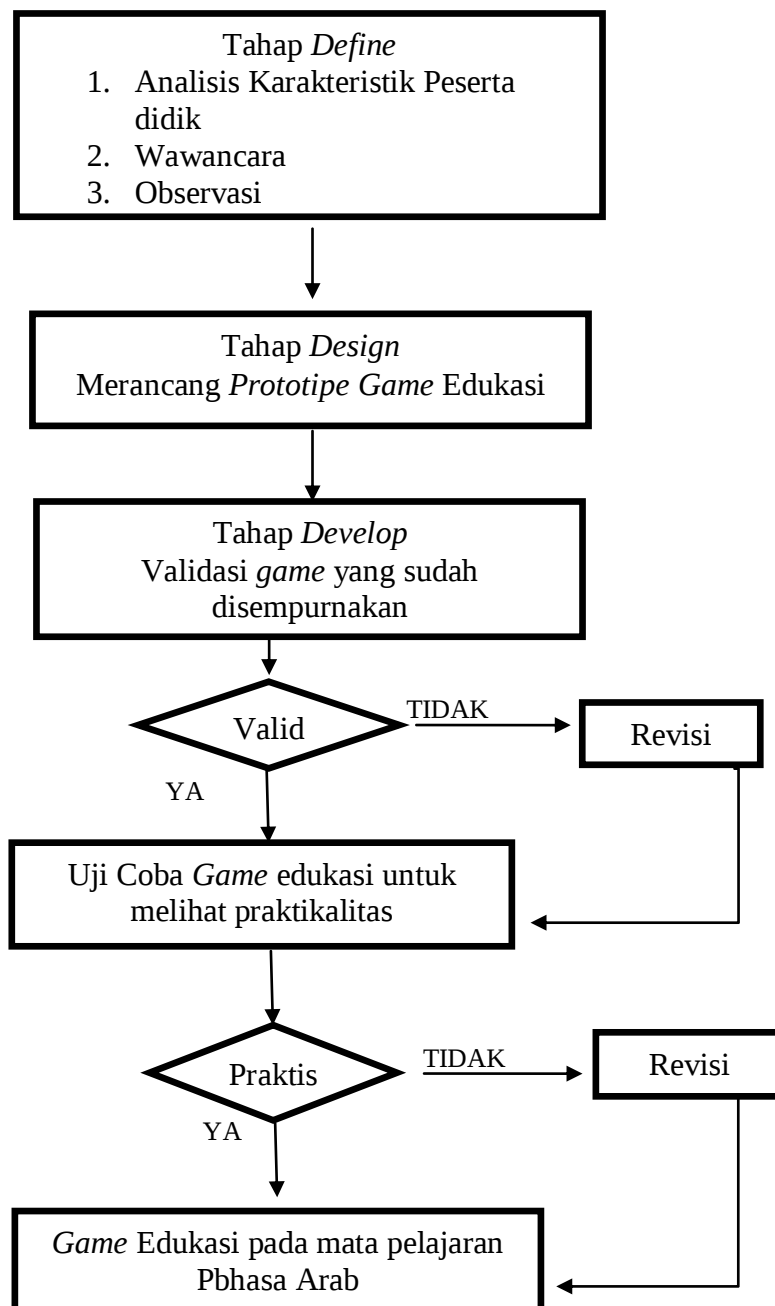
Tahap ini bertujuan untuk memodifikasi media pembelajaran game edukasi. Setelah media pembelajaran game edukasi selesai dibuat, maka akan dilakukan pengujian untuk memastikan apakah media pembelajaran game edukasi sudah berjalan dengan baik atau tidak, dan apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan itu terdiri dari dua yaitu pengujian validasi game dan praktikalisasi game.

Pengujian validasi game dilakukan oleh dosen pakar Media, dosen pakar IT dan dosen pakar Bahasa Arab serta Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab. Pengujian ini dilakukan di kampus IAIN Batusangkar dan di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Uji validasi

ini dilakukan dengan menggunakan angket yang akan diisi oleh dosen para pakar dan guru.

Sedangkan uji praktikalisasi akan dilaakukan di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Uji praktikalisasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik kelas 1 I PONPES Musthafawiyah Purbabaru dan mewawancarai peserta didik setelah mereka belajar menggunakan media game edukasi bahasa Arab. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru untuk melihat kepraktisan pemakaian game oleh guru.

Rancangan penelitian di atas digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagan berikut:



Bagan. 1 Prosedur penelitian

C. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seorang guru Bahasa Arab di PONPES Musthafawiyah Purbabaru serta Siswa Kelas 1 PONPES

Musthafawiyah Purbabaru. Alasan peneliti memilih PONPOS Musthafawiyah Purbabaru sebagai tempat penelitian adalah karena belum pernah ada penelitian pengembangan game edukasi di PONPES tersebut. Di samping itu, sekolah tersebut juga cukup memiliki fasilitas yang menunjang untuk menggunakan game edukasi yang peneliti kembangkan.

D. Instrumen Penelitian

1. Validitas

Instrumen yang digunakan untuk validitas ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang validitas kelayakan game edukasi Bahasa Arab yang dapat dilihat dari validasi oleh dosen ahli Media, ahli IT, dan ahli Bahasa Arab, serta guru Bahasa Arab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Dan sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi butir pertanyaan.

Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu:

a. Lembar Validasi Game Edukasi menggunakan *adobe flash cs6*

Cara pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan *skala rikert* dengan *range* 1 sampai 4. Setiap pertanyaan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4, maka nilai *range* adalah 1 (tidak valid), 2 (cukup valid), 3 (valid), 4 (sangat valid). Lembar validasi game edukasi menggunakan *adobe flash cs5*, yang akan menjadi validatornya adalah dua orang dosen IAIN Batusangkar

yang ahli di bidang media pembelajaran, serta 1 orang guru bidang study Bahasa Arab di PONPES Musthafawiyah Purbabaru.

Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel. 1 Aspek Lembar Validasi Game Edukasi menggunakan Adobe Flash CS6

No.	Aspek	Metode Pengumpulan data	Instrument
1.	Kelayakan isi	Diskusi dengan dosen pakar Media, IT dan Bahasa Arab serta guru Bahasa Arab	Lembar validasi
2.	Kelayakan penyajian		
3.	Penilaian bahasa		

(Nunuk Suryani, 2018, hal. 215)

b. Lembar Validasi RPP

Lembar validasi RPP adalah untuk mengetahui apakah RPP yang telah dirancang valid atau tidak valid, skala penilaian untuk lembar validasi RPP adalah *skala rikert* dengan *range* 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4, maka nilai *range* adalah 1 (tidak valid), 2 (cukup valid), 3 (valid), 4 (sangat valid).

Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel.2 Aspek Lembar Validasi RPP

No.	Aspek	Metode Pengumpulan data	Instrument
1.	Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Diskusi dengan dosen pakar Media, IT dan Bahasa Arab serta guru Bahasa Arab	Lembar validasi
2.	Isi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
3.	Bahasa yang digunakan		

c. Lembar Angket Respon

Lembar ini bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang dirancang valid atau tidak. Skala penilaian untuk lembar validasi RPP adalah *skala rikert* dengan *range* 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 4, maka nilai *range* adalah 1 (tidak valid), 2 (cukup valid), 3 (valid), 4 (sangat valid).

Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel.3 Aspek Lembar Angket Respon

No.	Aspek	Metode Pengumpulan data	Instrument
1.	Format angket	Diskusi dengan dosen pakar Media, IT dan Bahasa Arab serta guru Bahasa Arab	Lembar validasi
2.	Bahasa yang digunakan		
3.	Butir pernyataan angket		

2. Praktikalitas

Instrumen yang digunakan untuk praktikalitas adalah:

a. Kuesioner (angket)

Angket yang digunakan adalah angket respon yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data tentang kepraktisan dari produk. Angket ini merupakan jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Angket ini juga dilekani dengan kisi-kisi butir pertanyaan.

**Tabel.4 Aspek Praktikalitas Game Edukasi menggunakan
*Adobe Flash CS6***

No.	Aspek	Metode Pengumpulan data	Instrument
1.	Kemudahan dalam Penggunaan Game Edukasi menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i>	Angket	Lembar validasi

Angket disusun untuk meminta tanggapan dari santri kelas I PONPES Musthafawiyah, pengisian angket menggunakan skala 0 sampai 4

Tabel.5 Angket

NO.	NILAI	KATEGORI	KETERANGAN
1.	0	STS	Sangat tidak setuju
2.	1	TS	Tidak setuju
3.	2	C	Cukup
4.	3	S	Setuju
5.	4	SS	Sangat setuju

(Sugiyono, 2017, hal. 93)

b. Lembar Pedoman Wawancara

Kepraktisan produk juga dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik. Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengarahkan pertanyaan yang akan peneliti berikan kepada guru dan peserta didik. Hal ini agar pertanyaan yang akan diberikan sesuai dengan data yang peneliti butuhkan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan.

E. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, terdapat dua instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Dengan demikian, di dalam teknik analisis data juga ada instrumen yang harus dianalisis.

1. Analisis Validasi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentasenya dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal

Hasil yang diperoleh dapat diinprestasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel.6 Kategori Validitas Game Edukasi menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Bahasa Arab

KRITERIA	RANGE PERSENTASE (%)
Tidak valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

(Riduwan, 2005, hal. 98)

2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga, yaitu:

a. Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah mencoba media pembelajaran game edukasi pada pembelajaran Bahasa Arab. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat praktikalitas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel.7 Kategori Praktikalitas
Game Edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* pada
Mata Pelajaran Bahasa Arab

KRITERIA	RANGE PERSENTASE (%)
Tidak valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

(Riduwan, 2005, hal. 98)

b. Lembar Validasi

Lembar validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari kepraktisan game yang dirancang. Lembaran ini akan diisi oleh dosen yang pakar bidang IT serta guru mata pelajaran yang bersangkutan. Data validasi terhadap game edukasi pada pembelajaran Bahasa Arab diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.

c. Hasil Wawancara

Hasil wawancara akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap *Define* (Pendefenisian) bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan game edukasi sehingga bisa menjadi alternatif media pembelajaran. Berikut uraian hasil analisis tahap *define* tersebut:

- a. Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Study Bahasa Arab PONPES Musthafawiyah Purbabaru

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas 1.F di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Ketika melakukan wawancara dengan guru Bahasa Arab tersebut, guru menjelaskan beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Diantaranya, peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Arab, kurangnya variasi menggunakan media guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media untuk menunjang pembelajaran, dan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru menyebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak berjalan dengan baik dan efektif.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Salah satu solusi yang dapat dilakukan agar siswa lebih tertarik belajar Bahasa Arab adalah dengan menggunakan media yang bervariasi, salah satunya media dalam bentuk game edukasi menggunakan *software adobe flash CS6*.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa ini dilakukan dengan cara menganalisis tahap perkembangan santri kelas 1.F PONPES Musthafawiyah Purbabaru yang sederajat dengan siswa kelas 1 MTs sesuai dengan teori Gagne. Menurut Gagne dalam (Amily Shafila Sharif & Ahmad Yasir Bahador, 2004) untuk memahami suatu konsep pembelajaran, pelajar perlu mengulangi pelajaran beberapa kali. Begitu juga pendapat Gardner yang menyatakan bahwa setiap pelajar mempunyai kemampuan belajar yang berbeda. Dikaji dari konteks psikologi pembelajaran, menurut Luordusamy dalam (Amily Shafila Sharif & Ahmad Yasir Bahador, 2004) setiap individu mempunyai gaya kognitif yang berbeda untuk memproses menganalisis, menginterpretasi hasil persepsi mereka kepada rancangan yang diterima (Drs. H. Isjinoni, 2008, hal. 167).

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka karakteristik siswa kelas 1 di PONPES Musthafawiyah Purbabaru adalah meliputi cara belajar /sambil bermain yang masih dibutuhkan oleh

siswa , dan siswa pada tahapan ini menyukai permainan yang memiliki aturan-aturan dan cara belajar yang berbeda dengan yang biasanya. Game edukasi Bahasa Arab ini sesuai dengan karakteristik santri kelas 1 di PONPES Musthafawiyah Purbababru yang sebagian besarnya memiliki hoby bermain game. Dan alat-alat visual yang dimiliki seperti Televisi, HP dan Radio.

c. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan analisis peneliti terhadap media pembelajaran yang digunakan guru di PONPES Musthafawiyah Purbabaru hanya menggunakan media papan tulis dan media cetak seperti Buku. Media pembelajaran yang digunakan guru yang belum bervariasi menyebabkan siswa kesulitan dalam materi yang dipelajarinya.

2. Tahap *De sign* (Perencanaan)

Analisis *Design* dilakukan berdasarkan prosedur tahap prototipe. Prototipe game edukasi menggunakan *software Advdobe Flash CS6* yang dirancang akan dikembangkan untuk materi pengenalan kata benda disekitar sekolah pada mata pelajaran Bahasa Arab dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Identifikasi Program

Materi yang disajikan dalam game edukasi adalah pengenalan mufradat disekitar sekolah, pada materi ini siswa dituntut untuk bisa melafalkan dan menuiskan mufradat dengan baik dan benar. Disinilah game edukasi ini berperan menjelaskan cara melafalkan

dan menuliskan mufradat dengan benar. Setelah melihat kesesuaian program dengan materi, selanjutnya melihat kesesuaian program dengan peserta didik. Berdasarkan analisis siswa yang ditemukan bahwa modalitas belajar siswa yang beragam sehingga media game edukasi lah yang paling cocok untuk mewakili perbedaan tersebut.

b. Mengumpulkan Bahan

Mengumpulkan bahan pendukung seperti materi, sound dan gambar. Pengumpulan bahan tersebut dilakukan dengan cara browsing, rekaman dan menyadur dari beberapa buku dan literatur terkait. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama seperti buku paket Bahasa Arab kelas 1 di PONPES Musthafawiyah Purbabaru.

c. Menentukan Genre Game

Game yang akan dibuat merupakan game bergenre integratif. Yang dibuat dalam bentuk permainan tebak gambar. Penulis mendapatkan ide perancangan ini melihat dari berbagai game interaktif.

d. Menentukan *Tools*

Untuk pengembangan game sudah banyak software yang beredar baik dari software yang free maupun berbayar. Setiap software memiliki bahasa pemograman masing-masing. Software yang digunakan harus berhubungan dengan genre game yang dibuat. Dalam hal ini penulis menggunakan *actionsript* sebagai *script*

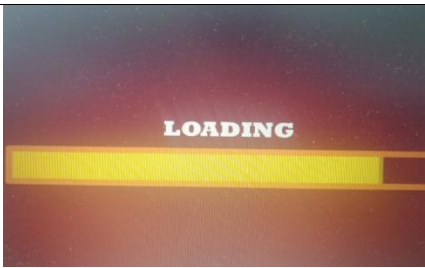
pendukung *software Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari *Macromedia Flash 8*.

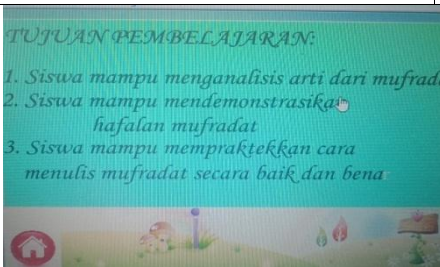
Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi dan aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat aplikasi atau animasi yang bukan berbasis internet. Dengan *Actionscript* yang dibawanya *flash* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

e. Tampilan (*Interface*)

Suatu *interface* akan nampak membosankan tanpa adanya suara. Dalam hal ini tampilan dibuat penulis dalam bentuk *storyboard* sebagai berikut:

Tabel.8 *Storyboard* Hasil Dari Rancangan Game Edukasi

No .	VISUAL	AUDIO	KET
1.		-	Loading yang muncul ketika aplikasi game dijalankan

2.		Music Instrumental	Tampilan awal untuk masuk ke game
3.		Music Instrumental	Menu utama sebelum masuk ke game
4.		Music Instrumental	Jika diklik tombol tujuan pembelajaran akan muncul seperti gambar disamping
5.		Music Instrumental	Jika diklik pada menu profil maka akan muncul seperti gambar disamping

6.		Suara Intro	Jika diklik pada menu pengenalan mufradat, maka akan muncul seperti gambar disamping. “tekan gambar maka akan terdengar suara intro sesuai dengan gambar”
7.	Pilihlah mufradat yang benar sesuai gambar disamping! 	Music Instrumental	Level 1 terdiri dari 10 soal, jika siswa menjawab benar akan mendapat point 10
8.	Pilihlah mufradat yang benar sesuai gambar disamping! 	Music Instrumental	Level 2 terdiri dari 10 soal, jika siswa menjawab

			benar akan mendapat point 10
9.	Pilihlah mufradat yang benar sesuai gambar disamping! 	Music Istrumental	Level 3 terdiri dari 10 soal, jika siswa menjawab benar akan mendapat point 10
10.		Music Istrumental	Level 4 terdiri dari 10 soal, jika siswa menjawab benar akan mendapat point 10
11.		Music Istrumental	Level 5 terdiri dari 10 soal, jika siswa menjawab benar akan mendapat point 10
12.		Music Istrumental	Level 6 terdiri dari 10 soal,

			jika siswa menjawab benar akan mendapat point 10
13.		Music Istrumental	Setiap selesai satu level akan ditampilkan skor yang didapat.

f. Membuat *TimeLine*

Melakukan perencanaan pembuatan waktu akan membuat proses pembuatan game lebih terorganisir. Karena dengan jadwal dan waktu yang ditetapkan, pembuat game bisa menargetkan waktu yang menjadi *deadline* agar tidak mengganggu proses urutan lain. Seperti yang terlihat pada tabel.7:

Tabel.9

No.	Bulan	Kegiatan
1.	November – Desember 2019	Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dan mulai merancang
2.	Januari – Februari 2020	Tahap Pembuatan sampai <i>finishing</i> .

g. Pembuatan Game

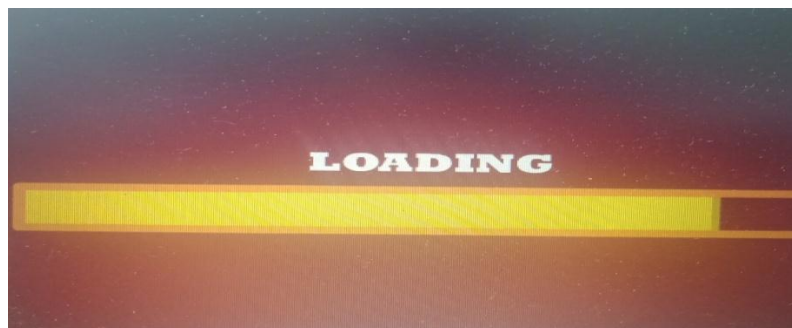
Adanya persiapan yang matang memudahkan dalam pembuatan game, agar segera melakukan proses membuat game sesuai dengan waktu yang sudah dikehendaki. Setelah bahan terangkum, selanjutnya proses pengerjaan pada *Adobe Flash CS6* hingga selesai. Uraian karakteristik media yang telah dirancang yaitu:

- 1) Penyajian Persentasi Game Edukasi dengan latar yang Beragam, tulisan dan warna yang menarik.



Gambar.1 Tampilan Awal Game Edukasi

- 2) Game Edukasi Terdiri dari 4 Bagian, yaitu:
 - a) *Loading* yang muncul ketika aplikasi dijalankan



Gambar.2 Tampilan *Loading* Memulai Game

b) Menu



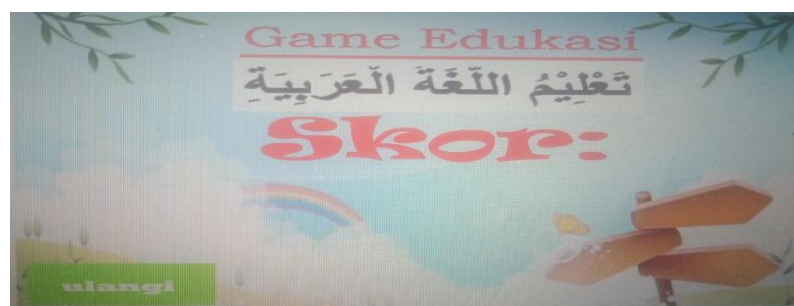
Gambar.3 Tampilan Menu

c) Isi atau Penyajian Materi



Gambar.4 Tampilan Pengenalan Mufradat

d) Penutup



Gambar.5 Tampilan Skor Penilaian pada Game Edukasi

- 3) Bahasa yang digunakan dalam game disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas 1 PONPES Musthafawiyah Purbabaru

- 4) Setelah program selesai dibuat, dilakukan review, validasi dan revisi hingga menjadi game edukasi yang valid.

h. *Publishing*

Setelah proses pembuatan game selesai , media game edukasi ini kemudian di *publish* dalam bentuk *Windows Projector*.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* (tahap pengembangan) ini dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (*assesment*). Tahap penilaian dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalisasi.

a. Tahap Validasi

Prototipe media yang dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasikan oleh Pakar Media, IT dan Bahasa Arab yang terdiri dari 4 orang pakar. Setelah divalidasikan, peneliti berdiskusi langsung dengan validator tentang kevalidan produk yang dirancang serta meminta saran-saran untuk perbaikan produk. Adapun 4 orang validator tersebut adalah:

- 1) Dr. Abhandamra, M.Ag (dosen ahli media)
- 2) Yusri Akhimuddin, S.Ag, M.Hum (dosen ahli Bahasa Arab)
- 3) Fitra Kasma Putra, M.Kom (dosen ahli IT)
- 4) Irma Syahdiani, S.Pd.I (guru bidang study Bahasa Arab)

Berikut diuraikan hasil validasi produk dan instrumen penelitian yang telah dirancang:

a) Validasi Game Edukasi

Data hasil pengolahan data validasi game edukasi dari validator dituliskan pada lampiran 1:

Tabel.10 Data Hasil Validasi Game Edukasi

No.	Aspek yang Divalidasi	Validator				Jumlah	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3	4				
1.	Aspek Kelayakan Isi	26	28	25	28	107	128	83,59	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	37	36	34	37	144	176	81,81	Sangat Valid
Jumlah		63	64	59	65	251	304	82,56	Sangat Valid

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh 4 orang validator, seperti pada tabel 8, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 82,56% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada aspek kelayakan isi dalam game 83,59%, aspek kelayakan penyajian dalam game 81,81%. Dapat disimpulkan game edukasi Bahasa Arab yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas game edukasi berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% -

40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi game edukasi yang telah dinilai validator menunjukkan game edukasi yang dirancang sangat valid. Hal ini berarti game edukasi yang dirancang sudah baik dan dapat digunakan. Namun masih ada beberapa saran dari validator yang digunakan untuk revisi. Adapun saran-saran oleh validator mengenai game edukasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.11 Saran-Saran Revisi

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
Validator 1	-	-
Validator 2	Suara dalam pelfalan huruf supaya diperjelas	Memperjelas suara pelafalan huru
Validator 3	Harus ada revisi-revisi baik pada materi maupun animasi	Menambah materi ataupun animasi
Validator 4	-	-

b) Validasi RPP

Data hasil pengolahan data valiadasi RPP dari validator dituliskan pada lampiran 2:

Tabel.12 Data Hasil Validasi RPP

N o.	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jm lah	Skor Maks	%	Ketera ngan
		1	2	3				
1.	Format RPP	6	8	6	20	24	83,33	Sangat Valid
2.	Isi RPP	38	39	30	107	144	74,30	Valid
3.	Bahasa RPP	6	6	6	18	24	75	Valid
Jumlah		50	53	42	145	192	75,52	Valid

Dari hasil validasi RPP yang dinilai oleh 4 orang validator, seperti pada tabel 9, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 75,52% dengan kategori valid. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada aspek format RPP 83,33%, isi RPP 74,30%, Bahasa RPP 75%. Dapat disimpulkan bahwa RPP yang telah dirancang sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas RPP berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi RPP yang telah dinilai validator menunjukkan game edukasi yang dirancang valid. Hal ini berarti RPP yang dirancang sudah baik dan dapat digunakan. Namun

masih ada beberapa saran dari validator yang digunakan untuk revisi. Adapun saran-saran oleh validator mengenai game edukasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.13 Saran-Saran Revisi

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
Validator 1	Dapat digunakan kalau bisa diberi warna	Memberi warna pada gambar
Validator 2	- Perbaiki penulisan mufradat sesuai aturan yang berlaku - Sesuaikan indikator dengan teknik pencapaian kompetensi - Tambahkan adanya kegiatan menulis bagi siswa dalam pembelajaran	- Memperbaiki penulisan mufradat sesuai aturan yang berlaku - Menyesuaikan indikator dengan teknik pencapaian kompetensi - Menambahkan kegiatan menulis bagi siswa dalam langkah-langkah pembelajaran
Validator 3	Perlu adanya penambahan materi pada game	Materi ditambah

c) Validasi Lembar Angket Respon

Data hasil pengolahan data validasi lembar angket respon dari validator dituliskan pada lampiran 3:

Tabel.14 Data Hasil Lembar Angket Respon

N o.	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jumlah	Skor Maks imal	%	Ketera ngan
		1	2	3				
1.	Format Angket	3	4	3	10	12	83,33	Sangat Valid
2.	Bahasa yang digunakan	6	6	7	19	24	79,16	Valid
3.	Butir pernyataan angket	7	7	6	20	24	83,33	Sangat Valid
Jumlah		16	17	16	49	60	81,66	Sangat Valid

Dari hasil validasi lembar angket respon yang dinilai oleh 3 orang validator, seperti pada tabel 10, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 81,66% dengan kategori valid. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada aspek format angket 83,33%, bahasa yang digunakan 79,16%, butir pertanyaan angket 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa lembar angket respon yang telah dirancang sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian

hasil validitas lembar angket respon berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi lembar angket respon yang telah dinilai validator menunjukkan lembar angket respon yang dirancang sangat valid. Hal ini berarti lembar angket respon yang dirancang sudah baik dan dapat digunakan. Namun masih ada beberapa saran dari validator yang digunakan untuk revisi. Adapun saran-saran oleh validator mengenai game edukasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.15 Saran-Saran Revisi

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
Validator 1	Jangan menggunakan bahasa yang meragukan siswa	Menukar bahasa yang meragukan siswa dengan bahasa yang baku
Validator 2	Bahasa dan tata bahasa agar menggunakan kaedah yang baku	Menggunakan bahasa dan tata bahasa dengan kaedah yang baku
Validator 3	-	-

b. Tahap Praktikalitasi

Untuk melihat praktikalitas game edukasi ini dilakukan uji coba dikelas 1.F PONPES Musthafawiyah Purbabaru pada tanggal 29 Februari 2020, nama-nama siswa dapat dilihat pada lampiran 4. Data tentang praktikalitasi game edukasi yang telah dirancang diperoleh dari angket respon siswa, hasil wawancara dengan guru bidang study.

Berikut ini uraian hasil yang diperoleh mengenai praktikalitas game edukasi:

- 1) Angket Respon Siswa terhadap Game Edukasi menggunakan *Software Adobe Flash CS6*

Peneliti juga mengumpulkan data dari siswa mengenai kemudahan penggunaan, mamfaat yang didapat, dan efektifitas waktu pembelajaran menggunakan game edukasi. Berdasarkan uji respon siswa terhadap praktikalitas game edukasi yang dikembangkan, diperoleh hasil pengisian respon siswa yang dapat dilihat pada lampiran 5. Secara garis besar hasil respon siswa terhadap praktikalitas media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel.16 Angket Respon Siswa terhadap Game Edukasi
menggunakan Software Adobe Flash CS6**

No	Urian	Skor Siswa	Skor maks	%	Kriteri a
1.	Game edukasi menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i> memiliki tampilan yang menarik	229	245	93,46	Sangat Praktis
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui game edukasi menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i>	233	245	95,10	Sangat Praktis
3.	Animasi game edukasi yang ditampilkan sudah jelas dan menarik	223	245	91,02	Sangat Praktis
4.	Petunjuk dalam game edukasi menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i> sudah mudah dipahami	217	245	88,57	Sangat Praktis
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran, game edukasi dapat digunakan berulang-ulang kali	234	245	95,51	Sangat Praktis
6.	Game edukasi menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i> dapat menambah motivasi saya dalam belajar	235	245	95,91	Sangat Praktis
7.	Game edukasi menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i> mempermudah saya menguasai keterampilan menulis	238	245	97,14	Sangat Praktis

	dalam Bahasa Arab				
8.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan game edukasi	228	245	93,06	Sangat Praktis
9.	Tulisan didalam game edukasi sudah jelas dan mudah dibaca	234	245	95,51	Sangat Praktis
10.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya dengan menggunakan game edukasi	236	245	96,32	Sangat Praktis
11.	Game edukasi menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i> mengembangkan potensi saya belajar mandiri	238	245	97,14	Sangat Praktis
Rata-Rata		2.595	2.695	92,46	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 11 , diketahui hasil respon dari 49 orang siswa kelas 1.F PONPES Musthafawiyah Purbabaru terhadap game edukasi yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 92,46%. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan game edukasi ini dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori

tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

B. Pembahasan

1. Validitas Produk

Deskripsi hasil validasi game edukasi Bahasa Arab menggunakan *Software Adobe Flash CS6* dilakukan oleh 4 orang validator. Rata-rata penilaian untuk kriteria materi Bahasa Arab sebesar 82,56. Berdasarkan penilaian validator semua persyaratan game sudah terpenuhi dan dapat diukur, sesuai dengan pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Nana Sudjana dan Amad Rivai mengemukakan bahwa kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan menggunakan, waktu yang tersedia, sesuai dengan taraf berfikir siswa (Rivai, 2002, hal. 4). Untuk kriteria khusus dari game edukasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* memiliki kemudahan dalam penggunaannya, dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktif dan

kebaharuan media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan saat ini biasanya sangat menjenuhkan dan monoton yang menyebabkan anak-anak bosan untuk belajar, sehingga anak-anak mengalami kemunduran dalam hal berprestasi di sekolahnya atau tempat lain. Pada zaman ini, perkembangan teknologi semakin pesat, diantaranya teknik pembuatan aplikasi mengalami kemajuan yang sangat berarti, semenjak ditemukannya bahasa pemrograman visual, yang sangat memudahkan programmer untuk mengkreatifitas ilmunya yang dimiliki sehingga dapat tampil lebih menarik. Pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, ada banyak macam-macam pembelajaran interaktif misalnya tutorial pembelajaran, game edukatif, dan masih banyak lagi. Sebagaimana hasil penelitian (Ariyanto, Januari-Juni 2017) membuktikan bahwa minat belajar siswa meningkat, dan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Game Edukasi.

Pengembangan Bahasa Arab sebaiknya juga dikemas secara interaktif dan menarik. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan berbagai macam media atau yang disebut dengan

multimedia. Dengan demikian diharapkan siswa nantinya dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Siswa memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan keinginannya, belajar jadi tidak monoton, mengekang dan menegangkan. Sesuai dengan hasil penelitian (Fatah Yasin Al-Irsyadi, April 2020) yang membuktikan Game Edukasi Bahasa Arab bahwa sudah cukup *usable* dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab yang menarik dan interaktif.

Game edukatif adalah permainan yang disertai pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjenuhkan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam proses belajar mengajar. Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Secara teknis game edukasi memiliki tampilan yang menarik dengan jenis huruf dan tulisan yang menarik dan bervariasi. Disamping itu game juga dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik serta musik pengiring yang cocok untuk siswa kelas 1 di PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa

Indonesia yang baik dan benar, juga menggunakan ejaan yang disempurnakan (EYD), bahasa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, struktur kalimat jelas dan sederhana, mudah dipahami dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar siswa cepat memahami dan tepat sasaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Game ini sudah sangat valid berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut:

- a. Penyajian materi pada media game edukasi menggunakan *software adobe flash CS6* telah sesuai dengan Indikator pencapaian Kompetensi.
- b. Game edukasi dapat memberikan mamfaat kepada siswa dan guru dalam proses pembelajaran
- c. Game edukasi yang dikembangkan membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena ampilannya yang menarik dan tidak membosankan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kevalidan game edukasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* ini dapat dipertanggungjawabkan karena telah dinilai oleh para pakar. Penggunaan game edukasi menggunakan *software dobe Flash CS6* sebagai edia juga ada pada mata pelajaran lain. Penelitian Eka Lutfiyatun tentang pengembangan media *game* edukasi berbasis *game* edukasi *Adobe Flash CS5* pada keterampilan menulis Bahasa Arab

menunjukkan bahwa guru dan siswa butuh dengan *game* ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Serta hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* yang digunakan valid dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab (Lutfiyatun, 2015).

2. Praktikalitas Produk

Praktikalitas media ditentukan melalui hasil angket respon siswa, dan hasil wawancara dengan guru bidang study. Kepraktisan dilihat dari aspek apakah produk mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Hasil analisis angket respon siswa terhadap media game edukasi menggunakan *software adobe flash CS6* menunjukkan bahwa game sangat praktis dengan nilai rata-rata 92,46%.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas game edukasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam game tersusun secara terkonsp dan dihiasi dengan gambar-gambar animasi serta sound yang menarik yang mampu memancing perhatian siswa. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya game edukasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* ini.

Hasil wawancara dengan guru didapatkan data bahwa menurut guru media ini sangat praktis digunakan pada siswa kelas 1 PONPES Musthafawiyah Purbabaru. Meningkatkan karakteristik siswa di usia tersebut masih membutuhkan sesuatu yang bisa mereka lihat langsung

sehingga siswa lebih udah memahami materi yang dijelaskan. Selain itu, guru bidang study juga menilai bahwa penggunaan game edukasi ini cukup efesien, karena lebih mudah membuat siswa tertarik dengan materi serta memudahkan siswa lebih cepat memahami materi. Dengan menggunakan game edukasi ini guru dapat menggunakan waktu pembelajaran lebih efektif.

Secara umum, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab sangat membantu siswa belajar karena siswa bisa memahami lebih cepat materi ajar yang terdapat dalam game edukasi sehingga penggunaan waktu lebih efektif. Game edukasi membantu guru dalam menghadapi siswa dengan minat, kemampuan dan tingkat kecerdasan yang berbed-beda dalam belajar.

Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen (1999) memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar lain memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, Nieveen juga menjelaskan produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika (1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik . Istilah ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan (M.Haviz, Juni 2013). Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran praktis, tidak merepotkan guru ataupun siswa. Siswa pun lebih termotivasi belajar menggunakan *game* edukasi ini.

C. Kualitas Produk

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa kualitas *game* edukasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* sudah valid dan praktis karena persentase kevalidan telah memenuhi kriteria sangat valid yaitu dengan persentase 82,56% dan kepraktisannya juga telah memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase kepraktisannya 92,46%. Media yang telah valid dan praktis dapat dijadikan guru sebagai salah satu media bantu dalam pembelajaran dan pedoman untuk mengembangkan media *game* edukasi pada materi pelajaran Bahasa Arab yang lainnya dimasa yang akan datang. Penelitian pengembangan *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* ini dilakukan hingga praktikalitas dan hanya dilakukan dalam satu sekolah. dengan demikian kualitas produk hasil pengembangan media ini masih layak untuk direvisi kembali.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan game edukasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 1 PONPES pada mata pelajaran Bahasa Arab dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian pada tahap definisi menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Arab, maka peneliti merancang game yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Hasil penelitian pada tahap desain menghasilkan produk game edukasi pada materi Pengenalan kata benda disekitar sekolah untuk siswa kelas1 PONPES.
3. Hasil Penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 8,56% dari hasil validasi dosen ahli media, dosen ahli IT, dosen ahli Bahasa Arab dan guru bidang study Bahasa Arab. Sedangkan hasil praktikalitas produk game edukasi sangat praktis dengan rata-rata persentase 92,46% yang di dapatkan dari hasil analisa angket respon oleh siswa.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri di rumah.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media berbasis game dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Masih perlu adanya pengembangan media sebagai media interaktif yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agung, M. L. (2014). *Membuat Game dengan Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ariyanto, A. (Januari-Juni 2017). Game Edukasi sebagai Upaya Mengatasi kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah. *Al-asasiyya: Journal Of Basic Education* , ISSN:2548-9992 82, Vol.01 No.02 .
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi endidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Isjinoni, M. M. (2008). *Pembelajaran Virtual*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fatah Yasin Al-Irsyadi, A. P. (April 2020). Game Edukasi Bahasa Arabuntuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal JAMIKA* , ISSN: 2088-4125, Volume 10 Nomor 1 .
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: : Fokus Media.
- Hamid, B. M. (2012). *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Hanafri, M. I. (September 2015). *JURNAL SISFOTEK GLOBAL* , ISSN : 2088 – 1762 Vol. 5 No. 2.

Hanifah, U. (Juli 2016). "At-Tajdid". *Jurnal Ilmu Tarbiyah* , Vol. 5 No. 2.

Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lutfiyatun, E. (2015). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulit Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs. *Skripsi* .

M.Haviz. (Juni 2013). Research and Developmnt Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif Produktif dan Bermakna. *Ta'dib* , Vol 16 No.1.

MADCOMS. (2012). *Adobe Flash Profesional CS6 Untk Pemula*. Yogyakarta: ANDI.

Nugroho, A. T. (2012). *Cara Mudah Membuat Game di Android*. Yogyakarta: Andi.

Nunuk Suryani, M. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

Rahman, B. (2012). Inovasi Dalam Pengembangan. *Smart City* .

Riduwan. (2005). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Muda*. Bandung: Alfabeta.

Rivai, N. S. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru ALgensindo.

Riyana. (2010). *Komponen-Komponen Pendidikan*. Bandung: UPI.

- Rozi, Z. F. (2010). *Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*. Yogyakarta.
- Sanjaya, R. (2016). *Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiarni, N. (2014). *Holistik* Volume 15 Nomor 01.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafsir, A. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trihasro, A. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Wardani, D. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.
- Wijayanto, E. (Tahun 2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar. *JPGSD : Volume 05 Nomor 03* .

