

Uktub: Journal of Arabic Studies

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Vol. 6, No. 1, June 2026, 22-43

p-ISSN 2807-341X | e-ISSN 2807-3738



Pengembangan Media Scrabble dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Dony Firdaus¹, Asti Fauziah², Zulhannan³, Adam Malik⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

E-mail: donyfirdaus29@gmail.com

Abstract: This study aims to develop a Scrabble-based learning medium for teaching Arabic vocabulary and to determine its feasibility and effectiveness in improving student learning outcomes. The background of this study is based on the problem that vocabulary instruction is still dominated by rote memorization and the use of textbooks, which causes students to forget quickly, be less active, and easily become bored. Therefore, there is a need for innovative learning media that are interactive and enjoyable. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model proposed by Robert Maribe Branch, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study sample consisted of 31 students. The research instruments comprised an expert validation sheet as well as pretest and post-test assessments to measure improvements in learning outcomes. The validation results indicate that the developed Scrabble-based learning medium is suitable for use in instruction. The pilot test results show an increase in students' average scores from 73 on the pretest to 87 on the posttest, representing a 14-point improvement. Thus, the Scrabble-based medium is effective in enhancing students' vocabulary mastery and can serve as an innovative and participatory alternative for Arabic language instruction.

Keywords: Media of Learning, Scrabble, *Mufrodāt*, ADDIE, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Arab di sekolah memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi komunikatif, literasi keagamaan, serta pengembangan kemampuan berpikir siswa. Bahasa Arab bukan hanya diposisikan sebagai mata pelajaran linguistik semata, tetapi juga sebagai sarana memahami sumber ajaran Islam serta khazanah keilmuan klasik dan modern. Oleh karena itu, penguasaan unsur-unsur dasar bahasa, khususnya mufrodāt (kosakata), menjadi fondasi utama dalam pengembangan keterampilan berbahasa, baik menyimak (*istima'*), berbicara (kalam), membaca (*qira'ah*), maupun menulis (*kitabah*).¹ Tanpa penguasaan

¹ Musdalifah Tamin, "Metode Pembelajaran Mufrodāt Dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab Di

kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menangkap makna secara kontekstual, serta mengekspresikan ide secara efektif dan sistematis.

Secara teoritis, kosakata merupakan komponen inti dalam kompetensi bahasa. Penguasaan mufrodat yang baik akan memperkuat keterampilan reseptif dan produktif secara simultan.² Dalam perspektif pemerolehan bahasa, semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin besar pula peluang siswa untuk memahami struktur kalimat, pola gramatikal, dan makna wacana secara menyeluruh. Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode konvensional seperti penggunaan buku paket, pencatatan kosakata, serta teknik hafalan berulang. Strategi ini cenderung bersifat teacher-centered dan kurang memberikan ruang bagi partisipasi aktif siswa.³

Model pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan tanpa konteks sering kali membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata berbasis hafalan tanpa aktivitas bermakna cenderung menghasilkan retensi jangka pendek, sehingga siswa mudah melupakan mufrodat yang telah dipelajari. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan kognitif siswa dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya hasil belajar. Selain itu, karakteristik peserta didik pada era digital saat ini cenderung membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan agar dapat mempertahankan perhatian dan motivasi belajar mereka.

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mufrodat.

Salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan dalam literatur pendidikan bahasa adalah game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Media permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan kolaboratif. Melalui permainan, siswa terlibat dalam proses berpikir, pemecahan masalah, serta interaksi sosial yang mendukung pembentukan makna secara aktif.⁴ Penelitian tentang penggunaan permainan kosakata seperti teka-teki dan permainan tebak kata menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan motivasi siswa dibandingkan metode konvensional.

Sekolah Menengah”, Vol. 5 No. 1 (2022), p. 22–31.

² Arif Widodo et al., “*The Influence of Guess Word Game Media on Mastery of Mufrodat Arabic*”, Vol. 03 No. 01 (2023), p. 36–45.

³ Muhammad Yamin, “*Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab*”, Vol. 1 No. 1 (2022), p. 37–43.

⁴ Ahmad Farhan et al., “*Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners*”, Vol. 17 No. 2 (2025), p. 483–501, <https://doi.org/10.24042/ewqxn123>.

Permainan dalam pembelajaran juga relevan dengan teori penguatan (reinforcement theory) dalam psikologi belajar. Pemberian poin, penghargaan, atau umpan balik positif dalam permainan dapat memperkuat perilaku belajar yang diharapkan dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.⁵ Dengan adanya sistem skor dan tantangan, siswa terdorong untuk lebih aktif mengingat, menyusun, dan menggunakan kosakata secara berulang dalam konteks yang menyenangkan.

Salah satu bentuk permainan yang potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran mufrodat adalah Scrabble. Permainan ini mengharuskan siswa menyusun huruf menjadi kata bermakna, sehingga secara tidak langsung melatih penguasaan kosakata, ketepatan ejaan, serta kemampuan berpikir cepat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, Scrabble dapat dimodifikasi dengan huruf hijaiyah dan disesuaikan dengan tema materi dalam buku ajar semester, seperti tema *مَكْتَبَةُ الْمَدِينَةِ*, *حُبُّ الْمَسْجِدِ*, *فِي السُّوقِ*, dan *الْمَحَطَّةِ*. Penyesuaian tematik ini penting agar permainan tetap relevan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media permainan untuk meningkatkan mufrodat dan menunjukkan hasil yang positif. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media Scrabble tematik dengan pendekatan sistematis model ADDIE masih relatif terbatas. Padahal, model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) memberikan kerangka pengembangan yang sistematis dan terstruktur dalam memastikan media yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.⁶

Tahap analisis dalam model ADDIE memungkinkan peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran secara komprehensif. Tahap desain dan pengembangan memastikan media disusun sesuai karakteristik materi dan peserta didik. Sementara itu, tahap implementasi dan evaluasi memungkinkan pengujian efektivitas media secara empiris melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.⁷

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran mufrodat yang inovatif, kontekstual, dan sistematis. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam integrasi desain permainan Scrabble tematik dengan pendekatan pengembangan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar mufrodat Bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media Scrabble Bahasa Arab yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta (2) mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar mufrodat siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model Pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan

⁵ Ibid.

⁶ Muh. Arif Thityn Ayu Nengrum, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab", Vol. 9 No. 1 (2020), p. 1-15.

⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

Evaluasi.⁸ Alasan peneliti memilih metode pengembangan model ADDIE adalah karena model ini menyediakan fase konseptual yang sistematis untuk pengembangan Scrabble Arab. Prosedur pengembangan Permainan Papan Scrabble Arab dijelaskan dalam tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis: Tahap pertama adalah analisis kebutuhan dasar untuk membuat Permainan Papan Scrabble Arab, termasuk mengidentifikasi tujuan berdasarkan pendidikan dan pengetahuan tentang bahan. Hal ini dimaksudkan untuk mencegah kegagalan dalam membuat Permainan Papan Scrabble Arab karena pemilihan bahan yang salah.

Tahap Desain: Pada tahap ini peneliti membuat desain dengan sketsa untuk bentuk dan desain bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam metode pembelajaran yang menyenangkan namun tetap mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum. Pada tahap desain, peneliti juga menyesuaikan objek pembelajaran, latihan sesuai dengan materi, dan konten instrumen evaluasi, yang harus sistematis dan spesifik.

Tahap Pengembangan: Pada tahap ini; (1) Mengumpulkan sumber data terkait materi bahasa Arab untuk memperkaya materi, (2) Mengembangkan materi secara keseluruhan dalam hal ilustrasi, tipografi, tata letak, bahan, (3) Merealisasikan produk media pembelajaran Scrabble Arab melalui kerja sama dengan percetakan permainan.

Tahap Implementasi: Tahap yang dilakukan setelah media Scrabble Arab dikembangkan adalah tahap implementasi, yaitu dengan menguji media. Uji coba dilakukan dengan melakukan pre-test dan post-test. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan media Scrabble Arab sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi siswa.

Tahap Evaluasi: Setelah Scrabble Arab dikembangkan pada tahap pengembangan dan diuji pada siswa pada tahap implementasi, peneliti melakukan evaluasi melalui uji validasi ahli di bidang materi dan media. Tahap ini memungkinkan peneliti untuk lebih memperbaiki masalah dan kekurangan pada permainan papan Scrabble Arab.⁹

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi secara mendalam terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran di lapangan sehingga media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas, ditemukan bahwa guru mengalami kendala dalam mengelola pembelajaran bahasa Arab secara optimal di beberapa kelas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang variatif. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan, yang membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, n.d.

⁹ Sugiono., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, n.d.

¹⁰ Endah Marendah Ratnaningtyas, Julhadi, Desi Susilawati, Silvia Rosa, Prasanti Adriani, Leila Mona Ganiem, Sarah Fazilla, Muhammad Habibullah Aminy, Nurainiah, Syafruddin, Agus Setyowidodo, Deci Ririen, Fransisca Diwati, Eva Julyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, n.d.

pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurangnya motivasi belajar dalam mata pelajaran bahasa Arab.¹¹

Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Mufrodāt merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif.¹² Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang belum memiliki perbendaharaan kosakata yang memadai. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran, baik dalam keterampilan membaca, menulis, maupun berbicara.

Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai bahasa Arab siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung adalah 75 dari total 31 siswa.¹³ Nilai tersebut masih menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai tingkat penguasaan yang optimal, terutama pada materi yang berkaitan dengan mufrodāt. Selain itu, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan adanya kesenjangan dalam penguasaan kosakata di antara siswa.

Secara konseptual, mufrodāt merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang dan digunakan dalam proses komunikasi. Penguasaan mufrodāt yang baik akan membantu siswa dalam menyusun kalimat, memahami teks, serta mengekspresikan ide secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, mufrodāt menjadi salah satu elemen dasar yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Arab. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, siswa yang memiliki penguasaan mufrodāt rendah cenderung pasif dalam pembelajaran. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami instruksi guru, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta tidak mampu mengikuti diskusi kelas dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kesulitan siswa dalam mempelajari mufrodāt dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang bersifat linguistik maupun non-linguistik.¹⁴ Faktor linguistik meliputi perbedaan sistem bahasa antara bahasa Arab dan bahasa Indonesia, seperti perbedaan huruf hijaiyah, struktur kata, serta kaidah tata bahasa. Perbedaan ini seringkali menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab.

Sementara itu, faktor non-linguistik meliputi rendahnya motivasi belajar siswa, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta keterbatasan media

¹¹ Astri Wahyuni, *Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan*, n.d.

¹² Lalu Masaji, "Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII MTsN 4 Gerung Lombok Barat", Vol. 11 (2024), p. 144–153.

¹³ Darmawan Napitupulu Ahmad Fauzi, Baiatun Nisa and Maria Susila Sumartiningsih Fitri Abdillah, A A Gde Satia Utama, Candra Zonyfar, Rini Nuraini, Dini Silvi Purnia, Irma Setyawati, Tiolina Evi, Silvester Dian Handy Permana, *Metodologi Penelitian*, n.d.

¹⁴ Muthmainnah Fitrotul Khasanah, Azwar Annas, "Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN 1 Kudus", Vol. 2 No. 1 (2022), p. 42–58, (On-line), tersedia di: <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/6058/2089> (2022).

pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mempelajari bahasa Arab. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan hasil belajar siswa tidak optimal.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X menunjukkan bahwa siswa mengalami berbagai kesulitan dalam pembelajaran mufrodat. Di antaranya adalah siswa belum mampu melafalkan kosakata dengan baik dan benar, kesulitan dalam memahami makna kosakata baik secara tekstual maupun kontekstual, serta belum mampu menggunakan kosakata secara tepat dalam komunikasi sehari-hari. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan penggunaan kosakata sesuai dengan konteks kalimat.

Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran mufrodat selama ini masih didominasi oleh metode hafalan, sehingga siswa cenderung cepat lupa terhadap kosakata yang telah dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab.

Lebih lanjut, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Guru menilai bahwa penggunaan media permainan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dianggap sesuai adalah permainan Scrabble Bahasa Arab, karena dapat melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar sambil bermain.¹⁵

Media Scrabble Bahasa Arab dinilai memiliki potensi untuk membantu siswa dalam mengembangkan penguasaan kosakata secara lebih efektif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menggunakannya dalam konteks permainan yang menyenangkan. Selain itu, sistem permainan yang melibatkan kerja sama dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Selain kesesuaian dengan kebutuhan siswa, media Scrabble juga dinilai sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Materi yang akan dikembangkan dalam media ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang diajarkan pada kelas X, sehingga dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.¹⁶

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama dalam penguasaan mufrodat siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

¹⁵ Darmawan Napitupulu Ahmad Fauzi, Baiatun Nisa and Maria Susila Sumartiningih Fitri Abdillah, A A Gde Satia Utama, Candra Zonyfar, Rini Nuraini, Dini Silvi Purnia, Irma Setyawati, Tiolina Evi, Silvester Dian Handy Permana, *Loc.Cit.*

¹⁶ Muthmainnah Fitrotul Khasanah, Azwar Annas, *Loc.Cit.*

Pengembangan media permainan Scrabble Bahasa Arab diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta penguasaan kosakata secara lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diharapkan proses pembelajaran bahasa Arab dapat berlangsung dengan lebih optimal dan memberikan hasil yang lebih baik bagi siswa.¹⁷

Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap perancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menyusun gambaran konseptual mengenai bentuk, komponen, serta struktur media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun *blueprint* atau rancangan awal media permainan papan Scrabble Bahasa Arab sebagai dasar dalam proses pengembangan selanjutnya.

Berdasarkan hasil perancangan, media permainan papan Scrabble Bahasa Arab terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, stiker warna papan, rak huruf, keping huruf, buku petunjuk, serta lembar skor. Seluruh komponen tersebut dirancang secara sistematis agar mampu mendukung proses pembelajaran mufradat secara efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Pada tahap awal, peneliti membuat sketsa kasar dari setiap komponen media. Sketsa ini meliputi desain papan permainan, tata letak kotak, simbol-simbol khusus, serta desain visual dari komponen pendukung lainnya. Rancangan tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam proses produksi media yang lebih detail pada tahap pengembangan, baik dalam bentuk pencetakan maupun penyempurnaan desain.



Gambar 1. Desain Papan Scrabble

Tahap desain merupakan tahap perancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menyusun gambaran konseptual mengenai bentuk, komponen, serta struktur media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun *blueprint* atau rancangan awal media permainan papan Scrabble Bahasa Arab sebagai dasar dalam proses pengembangan selanjutnya.

¹⁷ Sugiyono, *Loc.Cit.*

Berdasarkan hasil perancangan, media permainan papan Scrabble Bahasa Arab terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, stiker warna papan, rak huruf, keping huruf, buku petunjuk, serta lembar skor. Seluruh komponen tersebut dirancang secara sistematis agar mampu mendukung proses pembelajaran mufrodat secara efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Pada tahap awal, peneliti membuat sketsa kasar dari setiap komponen media. Sketsa ini meliputi desain papan permainan, tata letak kotak, simbol-simbol khusus, serta desain visual dari komponen pendukung lainnya. Rancangan tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam proses produksi media yang lebih detail pada tahap pengembangan, baik dalam bentuk pencetakan maupun penyempurnaan desain.

Papan permainan Scrabble Bahasa Arab dirancang dengan ukuran 28 x 28 cm dengan jumlah kotak sebanyak 15 x 15. Desain ini mengacu pada konsep dasar permainan Scrabble pada umumnya yang telah terbukti efektif dalam melatih kemampuan bahasa melalui penyusunan kata.¹⁸ Papan permainan berfungsi sebagai komponen utama tempat pemain menyusun huruf menjadi kosakata bahasa Arab yang bermakna.

Pada bagian tengah papan terdapat simbol bintang yang berfungsi sebagai titik awal permainan. Simbol ini menjadi acuan bagi pemain pertama untuk meletakkan kata awal. Selain itu, papan permainan juga dilengkapi dengan kotak-kotak khusus yang memiliki nilai tertentu untuk menambah skor pemain. Keberadaan kotak ini tidak hanya menambah variasi permainan, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir strategis dalam menyusun kata.



Gambar 2. Sticker Warna

Komponen berikutnya adalah rak huruf (*tile rack*) yang dirancang sebanyak empat buah, sesuai dengan jumlah maksimal pemain dalam satu kelompok. Setiap rak mampu menampung tujuh keping huruf. Rak ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan sementara huruf yang dimiliki pemain sebelum disusun menjadi kata. Desain rak dibuat sederhana dan ergonomis agar mudah digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

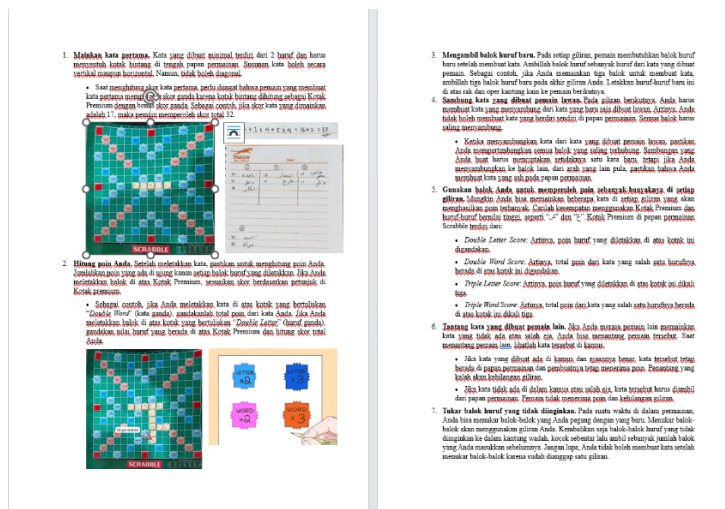
¹⁸ Siti Utari and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Vol. 5 (2021), p. 2810-2815,.



Gambar 3. Rak dan Bidak

Keping huruf (*tiles*) merupakan komponen utama dalam permainan Scrabble Bahasa Arab. Dalam media ini, dirancang sebanyak 104 keping yang terdiri dari 100 huruf hijaiyah dan 4 keping kosong. Setiap huruf memiliki nilai tertentu yang digunakan dalam perhitungan skor. Desain huruf dibuat dengan memperhatikan kejelasan bentuk, ukuran, dan keterbacaan agar siswa dapat dengan mudah mengenali dan menyusunnya menjadi kosakata yang tepat.¹⁹

Selain komponen fisik, media ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan. Buku petunjuk dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan dilengkapi gambar agar memudahkan siswa dan guru dalam memahami aturan permainan. Isi buku petunjuk meliputi langkah-langkah penggunaan media, aturan permainan, serta contoh penyusunan kata. Dengan adanya buku petunjuk ini, siswa diharapkan dapat menggunakan media secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada guru.



Gambar 4. Buku Petunjuk

¹⁹ Gyles Brandreth, *THE SCRABBLE BOOK*, n.d.

Selanjutnya, lembar skor (*score sheet*) dirancang sebagai alat bantu untuk mencatat nilai yang diperoleh selama permainan berlangsung. Lembar skor dibuat dalam format yang sederhana dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam melakukan pencatatan secara mandiri. Penggunaan lembar skor ini juga melatih siswa untuk bertanggung jawab serta teliti dalam menghitung hasil permainan.

①		②		③	
32	- نافذة	18	- انتصار	22	- خاص
12	- داخل	13	- خارج	12	- ذكر
18	- انكار				
④					
31	- اسد				
12	- امرأة				

Gambar 5. Kertas Lembar Score

Materi yang digunakan dalam media permainan Scrabble Bahasa Arab disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, yaitu mencakup mufrodat dari Bab 1 hingga Bab 4 pada buku paket bahasa Arab kelas X. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan relevan dengan materi pembelajaran di kelas serta dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Penyesuaian materi dengan kurikulum merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²⁰

Dalam tahap desain ini, peneliti juga memperhatikan jenis media pembelajaran yang digunakan. Secara umum, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, audio, dan audiovisual.²¹ Media permainan papan Scrabble Bahasa Arab termasuk dalam kategori media visual karena menekankan pada penggunaan simbol, teks, dan warna sebagai sarana penyampaian informasi.

Penggunaan media visual dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara konkret, terutama dalam pembelajaran bahasa. Media yang bersifat visual dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam mengingat kosakata dengan lebih baik.²²

Selain itu, media ini dirancang dalam bentuk konkret sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan

²⁰ Ahmad Iqbal Hs and Wuni Mei Suriningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak Development of Learning Media Based on Spin Wheel Game on Arabic Vocabulary Learning in Kindergarten", Vol. 4 No. 2 (2021), p. 291-303.

²¹ A M Roni, "Efektivitas.Penggunaan.Media.Gambar.Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Di.Ponpes An-Najah Sengeti", Vol. 03 No. 1 (2022).

²² Thiflah Nilam Alfaini et al., "Pengembangan Media Permainan Scrabble Huruf Untuk Pembelajaran Kosakata Anak Kelompok B", Vol. 7 No. 1 (2022), p. 979-984.

pengalaman langsung (*learning by doing*) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan Scrabble memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap desain ini menghasilkan rancangan lengkap media permainan papan Scrabble Bahasa Arab yang mencakup desain komponen, materi pembelajaran, serta aturan permainan. Rancangan ini kemudian dijadikan sebagai dasar dalam tahap pengembangan untuk menghasilkan produk yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, tahap desain memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Rancangan yang matang akan menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan mufrodad. Oleh karena itu, tahap desain menjadi landasan utama dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari proses perancangan yang bertujuan merealisasikan desain media pembelajaran menjadi produk nyata yang siap digunakan. Pada tahap ini, media permainan papan Scrabble Bahasa Arab dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan desain yang telah disusun sebelumnya.

Produk yang dihasilkan dalam tahap ini berupa media permainan papan Scrabble Bahasa Arab yang dirancang secara interaktif dan edukatif. Media ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan (*board*), rak huruf, keping huruf (*tiles*), buku petunjuk penggunaan, serta lembar skor. Papan permainan dirancang menyerupai Scrabble pada umumnya, namun dimodifikasi dengan menggunakan huruf hijaiyah dan disesuaikan dengan materi mufrodad yang diajarkan pada siswa kelas X.²³

Media ini dikembangkan menggunakan teknik cetak digital dan dikemas dalam bentuk tiga dimensi (3D) agar lebih menarik dan mudah digunakan. Desain visual media memperhatikan aspek kemenarikan, kejelasan huruf, serta kombinasi warna yang sesuai agar siswa dapat dengan mudah mengenali huruf dan memahami permainan. Selain itu, ukuran papan dan keping huruf juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas sehingga nyaman digunakan oleh siswa.

Secara keseluruhan, media permainan ini terdiri dari satu papan permainan, empat rak huruf untuk pemain, serta 104 keping huruf yang digunakan untuk

²³ Ade Putra Ode Amane Mega Adyna Movitaria and Haerudin. Muhammad Munir, Qurnia Indah Permata Sari, Teungku Amiruddin, Edriagus Saputra, Ilham, Khaerul Anam, Masita, Muh. Misbah, *Metodologi Penelitian*, n.d.

menyusun kosakata bahasa Arab. Selain itu, dilengkapi dengan buku petunjuk yang berisi aturan permainan serta langkah-langkah penggunaan media, dan lembar skor yang digunakan untuk mencatat nilai yang diperoleh masing-masing pemain selama permainan berlangsung.

Dalam penggunaannya, media Scrabble Bahasa Arab dirancang untuk dimainkan oleh dua hingga empat siswa dalam satu kelompok. Setiap pemain menyusun huruf-huruf yang tersedia menjadi kosakata bahasa Arab yang bermakna, kemudian menempatkannya pada papan permainan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Pemain yang memperoleh skor tertinggi setelah seluruh keping huruf digunakan akan dinyatakan sebagai pemenang. Aktivitas ini mendorong siswa untuk aktif berpikir serta menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

Selain aspek teknis, pengembangan media ini juga memperhatikan aspek pedagogis. Media permainan Scrabble Bahasa Arab dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan mufrodat melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Dalam proses permainan, siswa tidak hanya menyusun huruf secara acak, tetapi juga harus memahami makna kosakata serta memperhatikan kaidah bahasa Arab dalam penyusunannya. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang bermakna.

Untuk mendukung proses pembelajaran, siswa juga diperbolehkan menggunakan kamus bahasa Arab sebagai alat bantu dalam menemukan kosakata yang belum mereka ketahui. Hal ini bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam mencari dan memahami kosakata baru, sehingga dapat memperluas perbendaharaan mufrodat mereka. Dengan demikian, media ini mampu mengintegrasikan kegiatan bermain dengan kegiatan belajar secara efektif.

Penggunaan media permainan Scrabble Bahasa Arab juga mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan strategis. Siswa harus mempertimbangkan pemilihan huruf, penyusunan kata, serta penempatan kata pada papan permainan untuk memperoleh skor yang maksimal. Selain itu, siswa juga perlu memperhatikan posisi kotak tertentu yang memiliki nilai khusus sehingga dapat meningkatkan skor permainan. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.²⁴

Pengembangan media berbasis permainan seperti Scrabble telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu dalam penguasaan kosakata. Dalam permainan Scrabble, siswa dituntut untuk menyusun huruf menjadi kata yang bermakna sehingga dapat memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari.²⁵

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media Scrabble dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan

²⁴ Fathimah Muthmainnah et al., "Development of the Arabic Scrabble Board Game Based on Experiential Learning as a Mufradât Learning Media Arabiyât", Vol. 11 No. 1 (2024), p. 100–115,.

²⁵ Ainun Nafisah Nafisah et al., "Implementasi Media Scrabble Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Negeri 5 Jember", Vol. 4 No. 1 (2024), p. 39–47, <https://doi.org/10.56013/fj.v4i1.2545>.

kosakata siswa secara signifikan, karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.²⁶

Selama proses pengembangan, media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi dilakukan dengan menilai beberapa aspek, seperti kesesuaian materi, kemenarikan desain, kemudahan penggunaan, serta kejelasan aturan permainan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan papan Scrabble Bahasa Arab berada dalam kategori layak digunakan dengan beberapa revisi kecil sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli.

Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan media Scrabble dalam pembelajaran bahasa Arab yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan melalui model ADDIE umumnya memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran berupa permainan papan Scrabble Bahasa Arab yang telah melalui proses perancangan, pembuatan, serta validasi. Media ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata di kelas. Pada tahap ini, media permainan papan Scrabble Bahasa Arab diujicobakan kepada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, serta efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media, peneliti terlebih dahulu melakukan pre-test kepada seluruh siswa. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, khususnya pada materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih berada pada tingkat yang belum optimal, yang ditandai dengan masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan penguasaan mufrodat siswa.

Setelah pelaksanaan pre-test, peneliti mulai mengimplementasikan media permainan papan Scrabble Bahasa Arab dalam kegiatan pembelajaran.²⁷ Pada tahap awal, peneliti memberikan penjelasan mengenai konsep dan aturan permainan kepada siswa. Penjelasan ini meliputi cara penggunaan papan Scrabble, fungsi

²⁶ Yulianingsih Yamila et al., "Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba", Vol. 1 No. 3 (2023), p. 171-180.

²⁷ Sugiono., *Loc.Cit.*

setiap komponen permainan seperti keping huruf, aturan penyusunan kata, serta sistem penilaian yang digunakan dalam permainan. Penjelasan diberikan secara singkat namun jelas agar siswa dapat memahami mekanisme permainan dengan baik.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata di kelas. Pada tahap ini, media permainan papan Scrabble Bahasa Arab diujicobakan kepada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, serta efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa.²⁸

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media, peneliti terlebih dahulu melakukan pre-test kepada seluruh siswa. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, khususnya pada materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih berada pada tingkat yang belum optimal, yang ditandai dengan masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan penguasaan mufrodat siswa.

Setelah pelaksanaan pre-test, peneliti mulai mengimplementasikan media permainan papan Scrabble Bahasa Arab dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap awal, peneliti memberikan penjelasan mengenai konsep dan aturan permainan kepada siswa. Penjelasan ini meliputi cara penggunaan papan Scrabble, fungsi setiap komponen permainan seperti keping huruf, aturan penyusunan kata, serta sistem penilaian yang digunakan dalam permainan. Penjelasan diberikan secara singkat namun jelas agar siswa dapat memahami mekanisme permainan dengan baik.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan permainan Scrabble secara kolaboratif. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*), di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyusun kosakata bahasa Arab dari huruf-huruf yang tersedia, kemudian mencatat skor yang diperoleh berdasarkan aturan permainan.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami aturan permainan. Sebagian besar siswa dapat dengan cepat beradaptasi dengan media yang digunakan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Siswa juga mampu mengisi lembar skor secara mandiri tanpa memerlukan bimbingan intensif dari guru, yang menunjukkan bahwa media Scrabble yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi.

²⁸ Endah Marendah Ratnaningtyas, Julhadi, Desi Susilawati, Silvia Rosa, Prasanti Adriani, Leila Mona Ganiem, Sarah Fazilla, Muhammad Habibullah Aminy, Nurainiah, Syafruddin, Agus Setyowidodo, Deci Ririen, Fransisca Diwati, Eva Julyanti, *Loc. Cit.*

Selain itu, penggunaan media permainan Scrabble Bahasa Arab mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menyusun kosakata, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berusaha memperoleh skor tertinggi dalam permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif.²⁹

Media Scrabble juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Aktivitas permainan yang bersifat kompetitif dan kolaboratif mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran tanpa merasa terbebani. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar menghafal kosakata, tetapi juga memahami dan menggunakannya dalam konteks yang lebih bermakna.

Lebih lanjut, penggunaan media ini membantu siswa dalam mengingat kembali mufrodat yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa dapat menyusun kata berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki, sehingga terjadi proses pengulangan (*repetition*) yang memperkuat daya ingat terhadap kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa media Scrabble tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat retensi memori siswa terhadap mufrodat.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media selesai, peneliti melaksanakan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Scrabble Bahasa Arab. Post-test ini diberikan dengan tujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab setelah mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan sebesar sekitar 18%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan papan Scrabble Bahasa Arab memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Arab.³⁰

Selain peningkatan hasil belajar, respon siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media Scrabble lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu dalam penguasaan materi pembelajaran. Media permainan seperti Scrabble memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

²⁹ Istiqomah, "Eksperimen Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Scrabble", Vol. 2 No. 1 (2016), p. 145–180.

³⁰ St Lutfiah Marzuki et al., "Pengaruh Permainan Media Scrabble Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Manggarupi", Vol. 8 (2024), p. 25213–25220.

Dengan demikian, berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan papan Scrabble Bahasa Arab memiliki tingkat kepraktisan yang baik serta efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Selain itu, media ini juga memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Arab, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan penggunaan yang tepat, media permainan Scrabble Bahasa Arab diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mufradat serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan.

Tahap Evaluasi

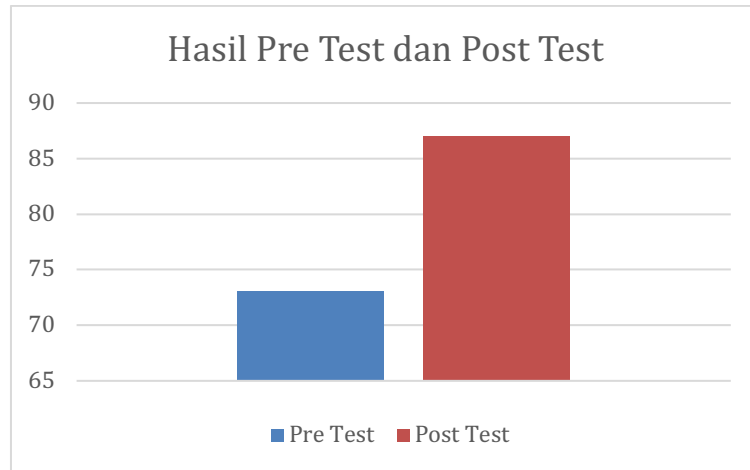
Evaluasi media permainan papan Scrabble Arab menghasilkan nilai validasi pada bidang media dan materi. Berdasarkan formula Skala Likert yang digunakan untuk menganalisis data nilai uji validasi, ditemukan bahwa nilai uji validasi media adalah 100 dengan interpretasi interval 'Sangat Baik', dan nilai uji validasi materi adalah 100 dengan interpretasi interval 'Sangat Baik'. Kedua hasil uji validasi tersebut menunjukkan bahwa media permainan papan Scrabble Arab telah diuji dengan sangat baik untuk kesesuaiannya dalam hal materi dan media. Jadi, media ini dapat digunakan di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebagai media pembelajaran *mufradat*.

Kesesuaian media menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini juga sesuai dengan penelitian, yang menyatakan bahwa siswa membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan hafalan *mufradat* sehingga repertori *mufradat* lebih luas.³¹ Jadi, dengan hadirnya media Permainan Papan Scrabble Arab, siswa memiliki media baru yang dapat digunakan dengan atau tanpa pengawasan guru, dan di dalam maupun di luar jam pelajaran.

Hasil pre-test dan post-test untuk siswa kelas X B SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung (Gambar 6) menunjukkan peningkatan hingga 18%. Rata-rata skor pre-test untuk siswa kelas X B adalah 73, kemudian setelah dilakukan pengujian penggunaan media Permainan Papan Scrabble Arab dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X B, rata-rata skor Post Test meningkat menjadi 87. Peningkatan yang terjadi mencapai 14. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa kelas X B dalam mempelajari *mufradat* di kelas.³²

³¹ Siti Anisa et al., "Rancang Bangun Game Edukasi 'Tebak Kata' Bahasa Arab Berbasis Android", Vol. 4 No. 1 (2025), p. 101-111,.

³² Rida Perwita Sari Nanda Dwi Rizkia, MHJumanah, M.H Mochammad Arief Hermawan Sutoyo, Helfi Nolia, M. Miftach Fakhri, Lince Bulutoding, Nuril Huda, Masriani Mahyuddin, Aliyah Fahmi et al., *Metodologi Penelitian*, n.d.



Gambar 6. Hasil Test Kelas X B

Perbedaan peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test menunjukkan dampak positif penggunaan media Permainan Papan Scrabble Arab. Persentase peningkatan mencapai 18%. Penerapan metode pembelajaran pengalaman dalam media memungkinkan siswa menerapkan hasil pembelajarannya dalam kehidupan nyata mereka.³³ Jadi, hasil dari permainan dapat langsung diterapkan dengan memori yang kuat pada tes berikutnya. Media mempermudah siswa untuk menghafal isi materi pembelajaran lebih mudah dan lebih kuat.³⁴

NO	HASIL PRETEST	PRE TEST	POST TEST	%
1	ahmad dwi putra	75 / 100	95 / 100	27%
2	Ainiya Azmi	70 / 100	100 / 100	43%
3	alya armadita	70 / 100	100 / 100	43%
4	Annisa raihani	85 / 100	100 / 100	18%
5	attar	35 / 100	45 / 100	29%
6	Azka Haura Nahilah	80 / 100	100 / 100	25%
7	azril f.h	65 / 100	65 / 100	0%
8	Azzahra Nur Azizah Istiqomah	85 / 100	95 / 100	12%
9	Cahaya Aufa Atiqah Ramadhani	75 / 100	100 / 100	33%
10	Chiko alviano anwar	100 / 100	70 / 100	-30%
11	chinthya nur oktaviani	90 / 100	100 / 100	11%
12	dinda eliza f	65 / 100	95 / 100	46%
13	Divo alfadel	20 / 100	100 / 100	400%
14	Fabiantara Maulana Pratama	40 / 100	60 / 100	50%
15	Fathur Azmi Alkholidi	65 / 100	80 / 100	23%
16	Fitrah driputra	75 / 100	100 / 100	33%
17	Karina Junia Aryan Subing	95 / 100	100 / 100	5%
18	karissa arnes	90 / 100	100 / 100	11%
19	Khairunnisa Putri Maharani	90 / 100	85 / 100	-6%
20	M. Kevin alfareza	100 / 100	100 / 100	0%
21	M.bintang fawwaz	45 / 100	50 / 100	11%
22	Muhammad ichiro al Fathir	85 / 100	100 / 100	18%
23	Nadilashopia	80 / 100	100 / 100	25%
24	najwa faiha lutfiyana	90 / 100	90 / 100	0%
25	nisa nurul	75 / 100	90 / 100	20%
26	Nufail Arsyad	50 / 100	35 / 100	-30%
27	rasya firmn arizki	45 / 100	50 / 100	11%
28	Syifa Kenisha Anzuma E.	100 / 100	100 / 100	0%
29	Talitha Syafarina Suryadi	90 / 100	95 / 100	6%
30	yuda	65 / 100	95 / 100	46%
31	zaskia ilmiyana simamora	80 / 100	100 / 100	25%
	RATA RATA	73 / 100	87 / 100	18%

Gambar 7. Hasil PreTest & PostTest Nilai Siswa

³³ Jimbria Tahumil, "Penerapan Metode Kooperatif Dan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik", Vol. 2 No. 1 (2023), p. 289-299.

³⁴ Aan Juhana Senjaya, *Langkah Langkah Analisis Statistik Dalam Riset Bidang Pendidikan Dan Sosial*, n.d.

Siswa dapat menghafal *mufradat* dengan mudah karena media Permainan Papan Scrabble Arab didasarkan pada Pembelajaran Experiential, yang memungkinkan siswa belajar melalui refleksi atas pengalaman yang dialami secara langsung.³⁵ Sehingga, siswa mengalami pembelajaran dengan mempraktikkannya secara langsung di tempat. Sehingga memori *mufradat* tidak hanya diingat sekali, tetapi pertama melalui pengetahuannya, kedua melalui menyusun potongan huruf hijaiyah dalam bentuk ejaan huruf hijaiyah, ketiga melalui menyusun potongan di papan permainan yang telah dibentuk menjadi kata-kata, keempat melalui mengoreksi kebenaran *mufradat* dengan melihat ringkasan materi di lembar nilai, kelima dengan mencatat *mufradat* siswa di buku lembar nilai.

Uji kelayakan juga diperoleh dari uji validasi di bidang materi dan bidang media. Hasil dari kedua uji validasi tersebut baik di bidang materi oleh Nur Anisah Ridwan maupun di bidang media oleh Dariyadi menunjukkan hasil validasi berupa "Sangat Baik". Dari 7 indikator uji validasi materi, diperoleh total skor 28, yang kemudian dibagi dengan skor maksimum 28, lalu dikalikan 100%. Hasilnya adalah 100%, yang berdasarkan hasil interpretasi interval persentase ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, media permainan papan Arab Scrabble telah diuji dari segi materi, dan media ini layak digunakan sebagai sarana bagi siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung untuk belajar bahasa Arab.³⁶

Media permainan papan Scrabble Arab dinilai "Sangat Baik" dalam uji validasi ahli dari segi materi karena media ini dikembangkan untuk fokus pada pembelajaran *mufradat* yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Dalam pembelajaran bahasa Arab, *mufradat* berfungsi sebagai alat bagi siswa dalam mempelajari kosakata dasar, ungkapan atau frase yang sering digunakan. Jika berhasil menguasai kosakata atau *mufradat* yang banyak dengan memori yang kuat, maka siswa akan lebih mudah mempelajari 4 keterampilan bahasa Arab, yaitu: keterampilan mendengarkan (*Maharah Istima'*), keterampilan berbicara (*Maharah Kalam*), keterampilan membaca (*Maharah Qira'ah*), dan keterampilan menulis (*Maharah Kitabah*).³⁷ Dengan demikian, urgensi pengembangan media untuk siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dianggap tinggi dan mampu menyelesaikan akar masalah bagi siswa yang mendapat nilai bahasa Arab di bawah KKM.

Evaluasi yang diperoleh dari para ahli media menunjukkan bahwa stiker yang ditempel pada papan permainan harus ditempel dengan lem. Komponen lain dari media Permainan Papan Scrabble Arab dinilai sebagai "Sangat Baik" dan sesuai menurut hasil lembar penilaian yang telah diperoleh. Media ini juga dinilai sebagai "Sangat Baik" dalam menyampaikan materi dan membuat siswa memahami cara menggunakannya sebagai media pembelajaran di kelas untuk pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hasil revisi media yang telah diperbaiki juga memberikan umpan balik yang baik dari para

³⁵ T.H. Morris, "Experiential Learning – a Systematic Review and Revision of Kolb's Model", *Interactive Learning Environments*, Vol. 28 No. 8 (2019) <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>.

³⁶ Titi Hendrawati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Efektif, Inovatif, Dan Aplikatif*, n.d.

³⁷ Mikyal Oktarina, "Pendekatan Berbasis Kompetensi Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Siswa", Vol. 7 (2024), p. 15543-15550.

validator ahli media. Menurut para ahli media, Media Permainan Papan Scrabble Arab dianggap memiliki tampilan visual yang menarik dengan pilihan warna dan ukuran huruf yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.³⁸

Permainan Papan Media Scrabble Arab dianggap memiliki kreativitas tinggi dan kegunaan praktis oleh para validator ahli media, di mana media tersebut memberikan nuansa warna baru dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Arab harus dilakukan menyenangkan dan semudah mungkin bagi siswa sehingga tidak ada kebosanan selama pembelajaran, atau ekspresi pembelajaran yang monoton yang mengurangi minat siswa. Hal ini menyatakan bahwa siswa dapat menguasai *mufrodat* dengan berbagai cara, salah satunya dengan menghafalnya, tetapi mereka tidak serta-merta menghafalnya satu per satu dengan cara monoton, melainkan harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan atau dengan menggunakan media yang dapat membuat siswa fokus padanya.³⁹

Novelty Design / Kebaharuan: Penelitian ini mengembangkan media Scrabble khusus untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat SMA, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mayoritas dilakukan di jenjang MI, MTs, atau SMP. Inovasi terletak pada penyesuaian materi kosakata tingkat SMA, desain papan dan huruf Scrabble Arab yang lebih kompleks, serta uji coba dalam konteks sekolah menengah atas (SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Scrabble Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran Permainan Papan Scrabble Bahasa Arab dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan mufrodat serta rendahnya motivasi belajar akibat penggunaan metode konvensional. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media yang terdiri dari papan permainan, keping huruf, rak huruf, buku petunjuk, dan lembar skor. Tahap pengembangan menghasilkan produk berupa media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil layak digunakan. Pada tahap implementasi, media diujicobakan kepada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dan menunjukkan respon positif serta peningkatan keaktifan belajar. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media, yang menunjukkan bahwa media tidak hanya layak, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan media ini melalui model ADDIE berjalan sistematis dan menghasilkan media yang layak serta efektif.

³⁸ Sugiyono, *Loc.Cit.*

³⁹ Moh. Faizin and M. Dzirkul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah, "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTS Tarbiyatus Shiblyan Surabaya", Vol. 1 No. 2 (2020), p. 119-127,.

Kedua, kelayakan media pembelajaran Permainan Papan Scrabble Bahasa Arab ditentukan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori “layak” digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Dari segi materi, isi telah sesuai dengan kurikulum, khususnya mufrodat kelas X, serta disajikan secara sistematis dan mudah dipahami. Dari segi media, desain tampilan, kemenarikan visual, dan kemudahan penggunaan telah memenuhi kriteria yang baik. Kelayakan ini juga diperkuat oleh hasil uji coba yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa mampu menggunakan media secara mandiri dan memahami aturan permainan dengan baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan tinggi dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mufrodat.

Ketiga, efektivitas media pembelajaran Permainan Papan Scrabble Bahasa Arab diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 73 menjadi 87, dengan peningkatan sebesar 18%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan mufrodat setelah penggunaan media. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih aktif, dan lebih mudah mengingat kosakata. Aktivitas permainan yang interaktif dan menyenangkan membantu siswa memahami mufrodat secara lebih efektif. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Referensi

- Ahmad Fauzi, Baiatun Nisa, Darmawan Napitupulu, and Maria Susila Sumartiningsih Fitri Abdillah, A A Gde Satia Utama, Candra Zonyfar, Rini Nuraini, Dini Silvi Purnia, Irma Setyawati, Tiolina Evi, Silvester Dian Handy Permana. *Metodologi Penelitian*, n.d.
- Alfaini, Thiflah Nilam et al. “Pengembangan Media Permainan Scrabble Huruf Untuk Pembelajaran Kosakata Anak Kelompok B”. Vol. 7 no. 1 (2022), p. 979–984.
- Anisa, Siti et al. “Rancang Bangun Game Edukasi ‘Tebak Kata’ Bahasa Arab Berbasis Android”. Vol. 4 no. 1 (2025), p. 101–111.
- Brandreth, Gyles. *THE SCRABBLE BOOK*, n.d.
- Faizin, Moh., and M. Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah. “Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTS Tarbiyatus Shiblyan Surabaya”. Vol. 1 no. 2 (2020), p. 119–127.
- Farhan, Ahmad et al. “Wordwall Game as an Interactive Medium in Arabic Vocabulary Acquisition for Novice Learners”. Vol. 17 no. 2 (2025), p. 483–501. <https://doi.org/10.24042/ewqxn123>.
- Fitrotul Khasanah, Azwar Annas, Muthmainnah. “Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN 1 Kudus”. Vol. 2 no. 1 (2022), p. 42–58. (On-line), tersedia di: <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/6058/2089> (2022).
- Hendrawati, Titi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Efektif, Inovatif, Dan Aplikatif*, n.d.

- Hs, Ahmad Iqbal, and Wuni Mei Suriningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak Development of Learning Media Based on Spin Wheel Game on Arabic Vocabulary Learning in Kindergarten". Vol. 4 no. 2 (2021), p. 291–303.
- Istiqomah. "Eksperimen Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Scrabble". Vol. 2 no. 1 (2016), p. 145–180.
- Julhadi, Desi Susilawati, Silvia Rosa, Prasanti Adriani, Leila Mona Ganiem, Sarah Fazilla, Muhammad Habibullah Aminy, Nurainiah, Syafruddin, Agus Setyowidodo, Deci Ririen, Fransisca Diwati, Eva Julyanti, Endah Marendah Ratnaningtyas. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, n.d.
- Marzuki, St Lutfiah et al. "Pengaruh Permainan Media Scrabble Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Manggarupi". Vol. 8 (2024), p. 25213–25220.
- Masaji, Lalu. "Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII MTSN 4 Gerung Lombok Barat". Vol. 11 (2024), p. 144–153.
- Mega Adyna Movitaria, Ade Putra Ode Amane, and Haerudin. Muhammad Munir, Qurnia Indah Permata Sari, Teungku Amiruddin, Edriagus Saputra, Ilham, Khaerul Anam, Masita, Muh. Misbah. *Metodologi Penelitian*, n.d.
- Morris, T.H. "Experiential Learning – a Systematic Review and Revision of Kolb's Model', Interactive Learning Environments". Vol. 28 no. 8 (2019) <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>.
- Muthmainnah, Fathimah et al. "Development of the Arabic Scrabble Board Game Based on Experiential Learning as a Mufradât Learning Media Arabiyât". Vol. 11 no. 1 (2024), p. 100–115.
- Nafisah, Ainun Nafisah et al. "Implementasi Media Scrabble Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Negeri 5 Jember". *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4 no. 1 (2024), p. 39–47. <https://doi.org/10.56013/fj.v4i1.2545>.
- Nanda Dwi Rizkia, MHJumanah, M.H Mochammad Arief Hermawan Sutoyo, Helfi Nolia, M. Miftach Fakhri, Lince Bulutoding, Nuril Huda, Masriani Mahyuddin, Aliyah Fahmi, Rida Perwita Sari et al. *Metodologi Penelitian*, n.d.
- Oktarina, Mikyal. "Pendekatan Berbasis Kompetensi Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Siswa". Vol. 7 (2024), p. 15543–15550.
- Roni, A M. "Efektivitas.Penggunaan.Media.Gambar.Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Di.Ponpes An-Najah Sengeti". Vol. 03 no. 1 (2022).
- Senjaya, Aan Juhana. *Langkah Langkah Analisis Statistik Dalam Riset Bidang Pendidikan Dan Sosial*, n.d.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, n.d.
- . *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Tahumil, Jimbria. "Penerapan Metode Kooperatif Dan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik". Vol. 2 no. 1 (2023), p. 289–299.
- Tamin, Musdalifah. "Metode Pembelajaran Mufradat Dalam Menghafal Kosakata

- Bahasa Arab Di Sekolah Menengah”. Vol. 5 no. 1 (2022), p. 22–31.
- Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif. “Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab”. Vol. 9 no. 1 (2020), p. 1–15.
- Utari, Siti, and Zaka Hadikusuma Ramadan. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Vol. 5 (2021), p. 2810–2815.
- Wahyuni, Astri. *Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan*, n.d.
- Widodo, Arif et al. “The Influence of Guess Word Game Media on Mastery of Mufrodat Arabic”. Vol. 03 no. 01 (2023), p. 36–45.
- Yamila, Yulianingsih et al. “Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba”. Vol. 1 no. 3 (2023), p. 171–180.
- Yamin, Muhammad. “Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab”. Vol. 1 no. 1 (2022), p. 37–43.



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