

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS KURIKULUM MERDEKA BELAJAR UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MI SALAFIYAH SYAFI'YAH AR-RAHMAH NGLABAN JOMBANG

Muhammad Fatkhur Rizal<sup>1</sup>, Chusnia Rahmawati<sup>2</sup>, Hery Kristianto<sup>3</sup>, Indana Lazulfa<sup>4</sup>  
Evi Rizqi Salamah<sup>5</sup>, Terdy Kistofor<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang  
Email : [fatkhurrizal@unhasy.ac.id](mailto:fatkhurrizal@unhasy.ac.id)

**Abstract:** *In the Independent Curriculum (Kurikulum Merdeka), educators or teachers are given latitude in selecting and compiling teaching materials according to student's needs and characteristics. The flexibility given to teachers in teaching and learning activities aims to make teachers more creative in developing appropriate teaching methods and materials. Likewise, when learning Arabic, educators can select relevant teaching materials but still refer to the learning outcomes that have been formulated. This certainly makes it easier for teachers to develop teaching materials based on student competencies and profiles. One of the easiest learning media to apply is an Android-based application. This dedication is to develop teaching materials based on learning by adding features that suit the needs and interests of users of this application, which can help improve Arabic language learning. The results of learning using games based on learning obtained an average assessment score on a Likert scale (1-5) with a score of 4.83 in terms of ease of User Interface, and 4.82 in terms of content suitability of the material. Then as many as 82.93% of respondents stated that they strongly agreed with the ease of the User Interface, and 81.71% of respondents stated that they strongly agreed with the material suitability content.*

**Keywords:** *android application, learning innovation, educational technology*

**Abstrak:** Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik memiliki kebebasan dalam memilih dan merancang materi ajar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Fleksibilitas ini dimaksudkan agar pendidik dapat lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan materi yang tepat. Hal serupa diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab, dimana pendidik dapat memilih materi yang relevan sambil tetap mengikuti target pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudahan ini mendukung guru untuk merancang materi berdasarkan kompetensi dan profil siswa. Salah satu media pembelajaran yang mudah diterapkan adalah aplikasi berbasis Android. Program pengabdian ini mengembangkan materi ajar berbasis pembelajaran yang dilengkapi fitur sesuai kebutuhan dan minat pengguna, membantu peningkatan pembelajaran bahasa Arab. Hasil pembelajaran menggunakan game berbasis pembelajaran ini menunjukkan nilai rata-rata Likert (1-5) sebesar 4,83 untuk kemudahan antarmuka pengguna dan 4,82 untuk kesesuaian materi. Sebanyak 82,93% responden sangat setuju mengenai kemudahan antarmuka, dan 81,71% sangat setuju dengan kesesuaian materi.

Kata kunci: aplikasi android, inovasi pembelajaran, teknologi pendidikan

## Pendahuluan

Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Safi'iyah Ar-Rohman Nglaban adalah salah satu madrasah di bawah Yayasan Ar-Rohman Nglaban, yang kini membawahi berbagai jenjang pendidikan dari RA, TK, MI, MTs hingga MA. Berada di Dusun Nglaban, Desa Bendet, dan berada di bawah naungan Kementerian Agama, madrasah ini berdiri di atas tanah wakaf milik Bapak Burjoyo dengan bantuan dari masyarakat, guru, pejabat, dan pemerhati pendidikan di dusun Nglaban dan Sumoyono. Saat ini, Bapak Khoirul Abidin, S.H.I, memimpin madrasah ini yang menggunakan dua kurikulum, yaitu K13 dan Kurikulum Merdeka Belajar. Perbedaan kurikulum ini dipengaruhi oleh kebijakan yang berbeda. Kurikulum Merdeka telah diterapkan selama dua tahun terakhir untuk kelas 1, 2, 4, dan 5, sedangkan kelas 3 dan 6 masih menggunakan K13.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru dalam memilih dan menyusun materi ajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang relevan. Dalam pembelajaran bahasa Arab, pendidik juga dapat memilih materi yang sesuai, tetap merujuk pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, sehingga memudahkan pengembangan materi berdasarkan kompetensi dan profil siswa (Hijriyah et al., 2022). Aplikasi berbasis Android adalah salah satu media pembelajaran yang mudah diterapkan saat ini. Pengembangan materi ajar melalui aplikasi yang dilengkapi fitur-fitur sesuai kebutuhan dan minat pengguna dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam belajar bahasa Arab (Riyan, 2021).

Di Madrasah Ibtidaiyyah Ar-Rohman Nglaban, alokasi waktu untuk pembelajaran bahasa Arab adalah 2 jam pelajaran setiap minggu. Bahan ajar yang digunakan mencakup buku LKS dan beberapa modul yang dipinjamkan sekolah kepada siswa. Namun, hingga saat ini belum tersedia modul khusus atau media pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran tersebut. Terkait profesionalitas tenaga pengajar, ditemukan bahwa masih terdapat guru yang mengajar mata pelajaran di luar bidang keahliannya, termasuk pada pelajaran bahasa Arab, yang disebabkan oleh keterbatasan jumlah guru bahasa Arab di madrasah tersebut. Linieritas guru dalam mengajar mata pelajaran ini diatur dalam KMA No. 890 Tahun 2019 tentang Pedoman Pemenuhan Beban Kerja Guru Madrasah yang Bersertifikat Pendidik, yang menetapkan bahwa kesesuaian antara ijazah atau sertifikat pendidik dengan mata pelajaran yang diampu merupakan hal penting. Dengan adanya kesesuaian ini, profesionalitas lembaga akan meningkat karena guru mengajar sesuai dengan latar belakang akademis atau pendidikan yang diperoleh selama kuliah. Aturan ini dibuat karena masih banyak guru yang mengajar mata pelajaran yang tidak sesuai dengan bidang pendidikannya.

Kemajuan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap pendidikan di Indonesia, meskipun perkembangan pembelajaran bahasa Arab cenderung lebih lambat dibandingkan pelajaran lain seperti bahasa Inggris, yang sama-sama berfokus pada keterampilan berbahasa. Pendidik dan pembelajar bahasa Arab perlu terbuka dan meningkatkan kompetensi agar pembelajaran bahasa Arab dapat mengikuti kemajuan teknologi informasi. Salah satu hambatan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab adalah minimnya dukungan teknologi. Meskipun ponsel sangat dekat dengan pengembangan pembelajaran, media ini sering dianggap kurang baik oleh orang tua siswa karena dinilai berpotensi memberi dampak negatif bagi anak-anak usia sekolah dasar (Milford et al., 2022). Di banyak Madrasah Ibtidaiyyah, metode tradisional seperti ceramah, sorogan, tallaqi, hafalan, dan sima'an masih menjadi pilihan utama. Metode-metode ini memang efektif, tetapi evaluasi dan pembaruan berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kompetensi serta keterampilan siswa.

Sebagai Solusi dari permasalahan tersebut, sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis game Android dikembangkan untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar bahasa Arab sejak dini (Sri Wulandari & Mufti Prasetyo, 2022). Pembelajar bahasa Arab perlu menciptakan terobosan baru serta menyesuaikan metode pembelajaran tanpa sepenuhnya meninggalkan metode lama yang memiliki nilai tersendiri. Pengabdian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Ar-Rohman Nglaban menunjukkan peningkatan antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab setelah penerapan teknologi, dengan peningkatan capaian KKM sebesar 71,43% pada siklus 2 (Rahmawati et al., 2023). Hal ini juga didukung oleh kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar yang memberi kebebasan bagi guru dalam mengekspresikan metode pembelajaran,

memperkuat, dan memanfaatkan teknologi sehingga memudahkan pengajaran keterampilan berbahasa.

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada platform mobile untuk bahasa Arab di tingkat Ibtida'iyah, diharapkan guru dapat berperan sebagai fasilitator bagi siswa di sekolah (Tunas & Pangkey, 2024). Inovasi dari guru dalam pembelajaran sangat dinantikan oleh siswa. Sekolah perlu menyediakan akses informasi, referensi, pelatihan, dan platform media pembelajaran bagi guru, agar tercipta pembelajaran yang menarik (Universitas PGRI Yogyakarta, 2024). Dengan akses yang mudah dan teknologi, guru dapat membangun komunitas yang saling menginspirasi untuk meningkatkan kompetensi dan dampak pada kualitas pendidikan peserta didik.

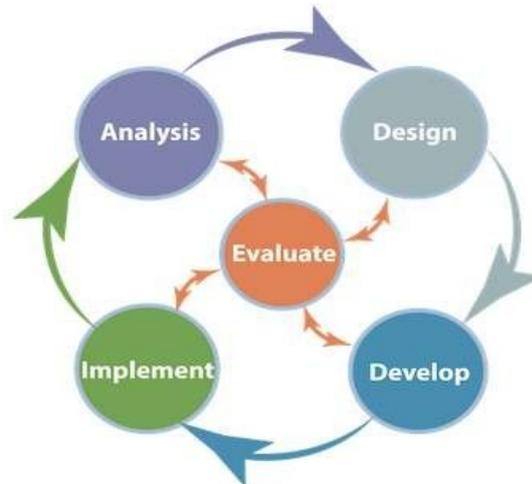
## Metode

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan terkait permasalahan mitra sebagaimana dijelaskan sebelumnya, tim pengabdian berupaya memberikan solusi atas kendala yang dihadapi mitra. Salah satu permasalahan utama dalam proses belajar mengajar adalah keterbatasan media pembelajaran. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan kemampuan siswa dalam berbahasa Arab dapat ditingkatkan, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan kreatif, yang pada akhirnya mendukung pengembangan empat keterampilan berbahasa. Rangkaian kegiatan pengabdian ini meliputi:

- a. Analisis kebutuhan siswa dan sekolah
- b. Penyusunan serta pembuatan materi pembelajaran bahasa Arab yang menarik
- c. Pengembangan media atau aplikasi yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan sekolah
- d. Implementasi dalam bentuk *game-based tournament* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan siswa, baik di dalam maupun di luar sekolah
- e. Validasi oleh para ahli
- f. Evaluasi dan perbaikan bug, termasuk revisi materi
- g. Uji coba skala kecil pada sejumlah siswa dan guru
- h. Evaluasi dan penyempurnaan
- i. Pelaksanaan *pre-test*
- j. Penerapan aplikasi berbasis *game-based learning*
- k. Pelaksanaan *post-test*

Melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan aplikasi dan metode yang dikembangkan dapat memberikan dukungan yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

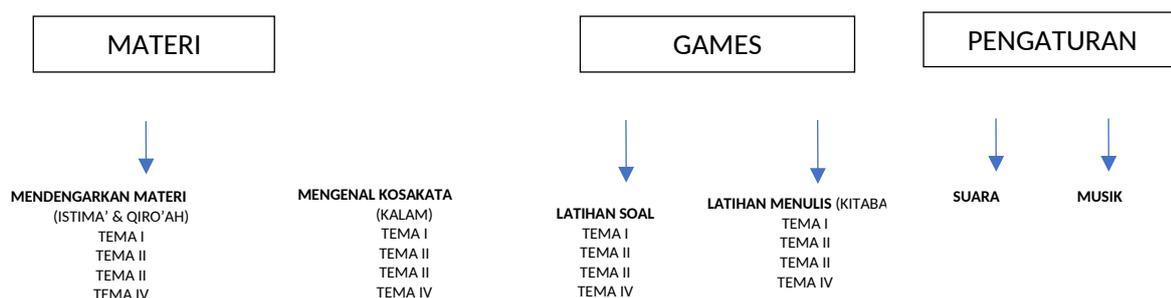
Dalam kegiatan pengabdian ini, digunakan model *Research and Development* (RnD), yang mencakup serangkaian langkah sistematis untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami siswa dan guru dalam pembelajaran bahasa Arab. Setelah itu, dilakukan desain dan pengembangan prototipe aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Prototipe tersebut kemudian diuji secara menyeluruh untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya sebelum digunakan dalam lingkungan pembelajaran. Tahap akhir meliputi pemeliharaan dan pembaruan aplikasi berdasarkan masukan dari pengguna, sehingga aplikasi tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini juga mengadopsi model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Rayanto & Sugianti, 2020).



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan sekolah dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru, dan siswa. Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa guru memerlukan media pembelajaran baca tulis bahasa Arab berbasis Kurikulum Merdeka untuk Fase C (setara dengan kelas V dan VI) yang dapat diakses melalui perangkat Android atau tablet. Media ini diharapkan mencakup empat tema yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan siswa, yaitu percakapan sehari-hari yang dapat digunakan di lingkungan sekolah dengan tema di kelas, di kantor, di kamar mandi, dan di kantin.

Tahap kedua yakni desain. Desain aplikasi AaBaTa dirancang khusus untuk siswa tingkat Madrasah Ibtidaiyyah atau sekolah dasar, sehingga dibuat sederhana dan mudah dipahami, dengan jumlah tombol yang minimal agar penggunaannya intuitif. Dalam implementasinya, aplikasi ini berfokus pada keterampilan membaca dan menulis bahasa Arab. Aplikasi menyediakan fitur suara yang muncul secara otomatis saat pengguna menekan gambar benda, serta latihan menulis yang mengikuti kaidah penulisan bahasa Arab (Imla). Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan permainan interaktif untuk membantu siswa belajar bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan.



Kemudian tahap ketiga yaitu develop. Dalam proses pengembangan media pembelajaran bahasa Arab AaBaTa, digunakan Android Studio sebagai *Integrated Development Environment* (IDE) (Hijriyah et al., 2022). Android Studio ini bersifat open source atau gratis, dan menyediakan berbagai fitur yang memudahkan, termasuk intelligent code editor yang mampu mengelola serta menganalisis kode secara menyeluruh, sehingga meningkatkan produktivitas pengembang. Berdasarkan prototipe dan desain yang telah dibuat, konten diintegrasikan dengan memilih materi pembelajaran bahasa Arab sesuai

kebutuhan sekolah. Selain itu, panduan khusus juga disediakan untuk guru dan siswa sebagai pengguna. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi formatif dengan mengadakan uji coba skala internal untuk menemukan dan memperbaiki bug. Kegiatan validasi oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi, juga dilakukan untuk memastikan kelayakan media pembelajaran ini. Pengembangan media ini didasarkan pada teori Bruner, yang menyatakan bahwa penggunaan media harus mencakup tiga tingkatan pengalaman: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman bergambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Kustandi & Darmawan, 2020).

Implementasi media AaBaTa dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah Ar-Rohman dengan melibatkan 41 siswa. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui penilaian dalam bentuk kuesioner serta hasil belajar siswa. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab. Setelah itu, dilakukan pengisian angket untuk mengumpulkan tanggapan dan respon dari pengguna. Kegiatan ini berfungsi sebagai uji coba untuk memperoleh umpan balik dan melakukan penyempurnaan. Langkah ini penting sebagai bentuk validasi produk agar memenuhi standar kualitas sebelum dirilis atau disebarluaskan secara umum (Judijanto et al., 2024).

Setelah tahap implementasi selesai, termasuk praktik penggunaan serta pengisian angket dan respons pengguna, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi dan perbaikan. Revisi harus segera dilakukan agar produk dapat segera siap untuk digunakan dan didistribusikan. Pada tahap distribusi, aplikasi ini akan diluncurkan melalui platform seperti *Google Play Store*. Penggunaan Software Development Kit (SDK) dalam pengembangan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Android untuk Madrasah Ibtidaiyyah sangat krusial agar aplikasi yang dihasilkan memiliki performa optimal serta fitur yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. SDK menyediakan berbagai alat, pustaka, dan API yang memungkinkan pengembang menambahkan fitur-fitur khusus, seperti integrasi audio untuk melatih pengucapan Bahasa Arab, animasi interaktif untuk mempelajari huruf, dan akses ke sensor perangkat untuk memperkaya pengalaman pengguna. Dengan memanfaatkan SDK, pengembang dapat mempercepat proses pembuatan aplikasi, menjamin kompatibilitas dengan berbagai perangkat Android, serta mempermudah perawatan dan pembaruan aplikasi di masa depan.

Media pembelajaran yang paling mudah diimplementasikan saat ini adalah teknologi mobile, khususnya berbasis Android, yang bahkan sudah mampu bersaing dengan teknologi komputer. Android dianggap sebagai platform dominan, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak, dan kehadiran aplikasi mobile berbasis Android telah membawa berbagai inovasi terbaru. Contohnya, teknologi kecerdasan buatan (AI) memungkinkan interaksi yang lebih canggih antara pengguna dan perangkat, sementara realitas virtual (VR) menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan imersif. Android juga memberikan fleksibilitas tinggi bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi mobile berbasis Android yang tepat dapat berkontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar anak-anak (Rifa'i et al., 2024). Aplikasi yang dirancang dengan baik mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Belakangan ini, pengembangan media pembelajaran berbasis Android semakin menjadi pilihan utama dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini didukung oleh berbagai kemudahan, seperti kepemilikan smartphone Android oleh sebagian besar siswa, banyaknya aplikasi pendukung yang

terjangkau atau bahkan gratis, serta ketersediaan tutorial yang memudahkan proses pengembangan media belajar berbasis Android (Rahmawati & Ghofur, 2022).

Menurut Thorn W. dalam buku *Hujair A.H Sanaky*, ada enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Rahmawati et al., 2023). Pertama, kemudahan navigasi, yang berarti media pembelajaran harus dirancang dengan tampilan yang sederhana, rapi, dan menarik. Kedua, kandungan kognitif, yakni proses mental yang berhubungan dengan pengumpulan, penyimpanan, manipulasi, dan pengambilan informasi yang disampaikan kepada siswa, baik dalam bentuk pengetahuan maupun penyajian informasi yang dibutuhkan. Ketiga, integrasi media, di mana pengembang perlu menghubungkan tujuan pembelajaran, capaian materi, dan metode yang bervariasi sesuai kemampuan siswa. Keempat, aspek estetika yang bertujuan untuk membuat media lebih menarik secara visual. Terakhir, fungsi keseluruhan dari program, di mana media yang dikembangkan harus mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga siswa merasa telah belajar sesuatu yang bermakna, nyaman, dan menyenangkan setelah menyelesaikan program tersebut.

Dalam hal ini, tim pengabdian menggunakan metode *black-box testing* untuk memastikan bahwa semua fitur aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan pengujian *black-box testing* meliputi:

1. Uji Fungsi Utama: Setiap fitur, seperti pengucapan huruf, latihan menulis, dan pengelompokan huruf, diuji untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi tersebut bekerja sesuai harapan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fitur berjalan dengan baik tanpa adanya bug yang signifikan.
2. Uji Kinerja: Pengujian kinerja dilakukan untuk menilai respons aplikasi terhadap interaksi pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi berjalan lancar dengan waktu pemuatan yang cepat dan tanpa adanya penurunan performa yang berarti.
3. Uji Pengalaman Pengguna (UX): Pengujian UX dilakukan dengan melibatkan anak-anak tingkat Madrasah Ibtidaiyah atau sekolah dasar sebagai target pengguna aplikasi. Pengujian ini menghasilkan tanggapan positif, di mana anak-anak merasa tertarik menggunakan aplikasi berkat antarmuka yang ramah dan interaktif.

Setelah pengujian sistem selesai, tim pengabdian juga melakukan perbaikan dan evaluasi. Untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan, tim meminta bantuan ahli dengan menggunakan angket validasi. Dalam proses ini, terdapat dua validator yang terlibat, yaitu ahli materi dan ahli sistem. Selain itu, evaluasi skala kecil juga dilakukan dengan melibatkan siswa dan beberapa guru untuk mendapatkan masukan langsung dari lapangan. Kegiatan validasi dan evaluasi ini sangat membantu tim pengabdian dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar keilmuan, meskipun masih terdapat beberapa catatan. Salah satu kendala yang ditemukan adalah kurangnya font yang sesuai dengan kaidah *qowaidul khot* pada materi kitabah, sehingga tulisan tidak sepenuhnya mengikuti aturan penulisan yang benar. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kendala ini adalah dengan menggunakan metode menulis secara konvensional yang dapat dicontohkan langsung oleh guru di hadapan siswa.

## Hasil dan Pembahasan

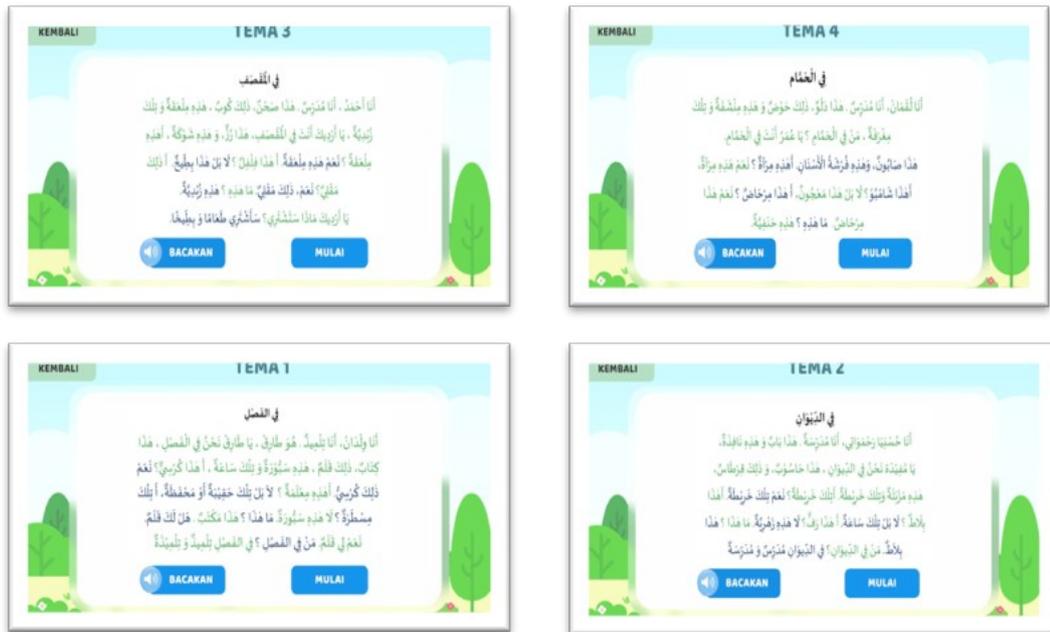
### Pembahasan

Setelah menentukan Capaian Pembelajaran, proses pengembangan media berbasis Android dimulai. Media ini dirancang dengan antarmuka yang ramah anak, memiliki desain intuitif dan mudah dipahami. UI dikembangkan menggunakan elemen standar dari Android Studio, seperti *Layout*, *Button*, *ImageView*, dan *TextView*, untuk memudahkan interaksi pengguna. Tampilan visualnya dirancang dengan warna-warna cerah yang menarik perhatian anak-anak, serta ikon-ikon yang secara jelas menggambarkan fungsi

setiap fitur aplikasi. Desain antarmuka ini disesuaikan secara khusus untuk pengguna di kalangan siswa Madrasah Ibtida'iyah.

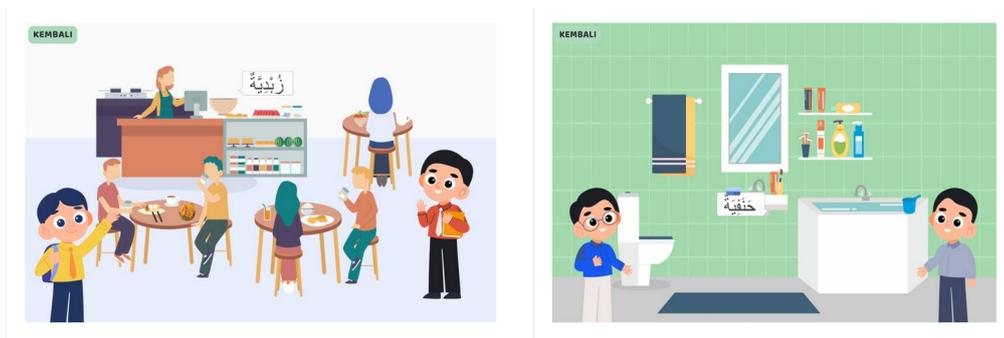
Untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di tingkat Madrasah Ibtida'iyah atau sekolah dasar, aplikasi ini mengintegrasikan beberapa fitur interaktif yang mencakup komponen audio, gambar, dan sentuhan layar, antara lain:

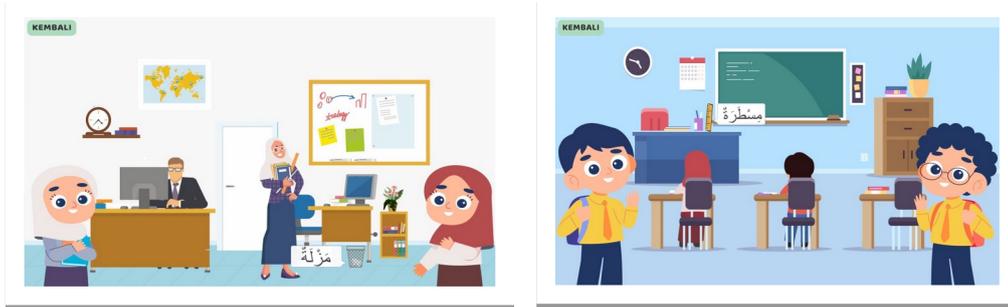
1. Audio Pengucapan Huruf Arab : Fitur ini memberikan pengalaman mendengarkan pengucapan huruf Arab dengan audio yang jelas. Selain melatih siswa membaca tulisan Arab, fitur ini juga mengasah keterampilan istima' atau kemampuan mendengar dengan pengucapan dari penutur Arab.



Gambar 2. Materi Media Keterampilan Istim'a' dan Qiro'ah

2. Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Visual : Fitur ini membantu siswa mengenali kosakata bahasa Arab melalui gambar-gambar menarik. Setiap objek yang disentuh akan menampilkan kosakata dalam bahasa Arab disertai dengan suara pengucapan.





Gambar 3. Media Keterampilan Kalam

3. Latihan Menulis : Fitur ini memberikan latihan menulis dengan cara menyentuh layar, di mana siswa dapat mengikuti pola tulisan Arab yang disediakan untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis mereka.



Gambar 4. Media Keterampilan Menulis

4. Latihan Soal dan Games



Gambar 5. Materi Latihan Soal dan Games

Fitur-fitur ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat dasar.

Dalam kegiatan pengabdian ini, telah berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis game dengan pendekatan *games-based learning* yang sesuai dengan Kurikulum

Merdeka untuk Madrasah Ibtidaiyah, dimana mitra memainkan peran yang sangat signifikan dan krusial. Pertama, mitra berperan sebagai subjek utama dalam pengabdian ini, yang memungkinkan peneliti untuk mengimplementasikan dan menguji aplikasi secara langsung di lingkungan pendidikan nyata. Hal ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang valid dan relevan mengenai efektivitas aplikasi dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

Kedua, mitra juga berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan spesifik sekolah terkait media pembelajaran Bahasa Arab. Melalui kolaborasi ini, mitra memberikan wawasan berharga tentang tantangan dan kebutuhan yang dihadapi siswa serta guru. Informasi ini sangat penting agar aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan konteks dan kebutuhan aktual di lapangan.

Ketiga, mitra bersedia berpartisipasi dalam pengisian kuesioner untuk menilai kelayakan sistem. Partisipasi ini memungkinkan pengumpulan umpan balik konstruktif dari pengguna aplikasi, baik dari sisi guru maupun siswa. Data yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan aplikasi agar lebih sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

## Hasil

Secara keseluruhan, kontribusi mitra dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan relevansi dan validitas hasil, tetapi juga memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan benar-benar mendukung proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis game untuk platform Android, yang setelah melalui tahap uji coba, evaluasi, dan revisi, diukur tingkat kepuasannya melalui penyebaran kuesioner kepada mitra.

**Tabel 1. Angket Guru dan Siswa**

No.	Aspek	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah tampilan media pembelajaran ini menarik bagi siswa?					
2.	Apakah aplikasi media pembelajaran ini membantu siswa dalam belajar bahasa Arab?					
3.	Apakah materi yang ada pada media ini mudah dipahami oleh siswa?					
4.	Apakah media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Arab?					
<b>Total Skor</b>						

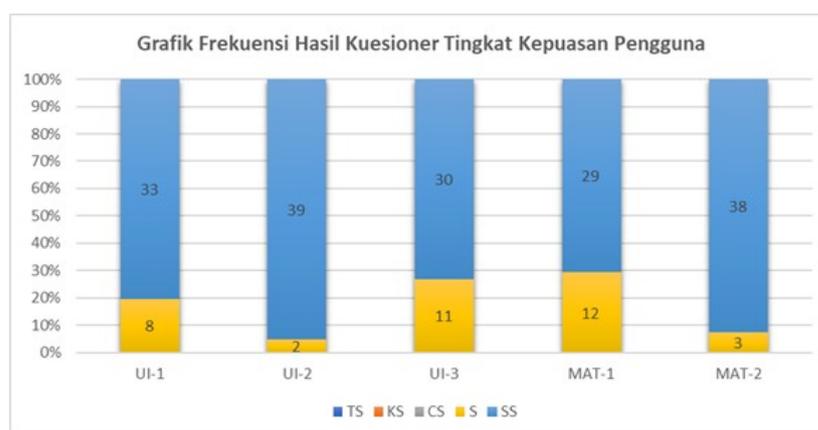
Dengan hadirnya media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui fitur-fitur audio, visual, dan interaksi sentuhan (Rahmawati & Ghofur, 2022). Berdasarkan penilaian yang dilakukan dengan kuesioner skala Likert, aplikasi ini mendapat sambutan yang sangat positif dari guru dan siswa. Sebagian besar responden menilai aplikasi ini efektif, mudah digunakan, dan memiliki tampilan yang menarik, serta membantu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Setelah itu, dilakukan perbaikan menyeluruh pada aplikasi, diikuti dengan sosialisasi aplikasi media berbasis Android secara massal di kelas IV dan V. Hasil angket kepuasan dari implementasi media ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Angket Kepuasan Pengguna**

P	TS	KS	CS	S	SS	TOTAL	Rata-
---	----	----	----	---	----	-------	-------

	rata												
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
UI-1	0	0	0	0	0	0	8	19,51	33	80,49	41	100	4,80
UI-2	0	0	0	0	0	0	2	4,88	39	95,12	41	100	4,95
UI-3	0	0	0	0	0	0	11	26,83	30	73,17	41	100	4,73
MAT-1	0	0	0	0	0	0	12	29,27	29	70,73	41	100	4,71
MAT-2	0	0	0	0	0	0	3	7,32	38	92,68	41	100	4,93

Keterangan :  
 P : Pertanyaan  
 UI : Kategori pertanyaan *User Interface* Aplikasi  
 MAT : Kategori pertanyaan muatan materi Aplikasi  
 F : Frekuensi jumlah responden  
 TS : Tidak setuju  
 KS : Kurang setuju  
 CS : Cukup setuju  
 S : Setuju  
 SS : Sangat setuju



Gambar 6. Grafik Frekuensi Tingkat Kepuasan Pengguna

Secara keseluruhan, hasil penilaian menggunakan kuesioner skala Likert menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat diterima oleh guru dan siswa. Sebagian besar responden menilai aplikasi ini efektif, mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan membantu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. Rata-rata penilaian pada skala Likert (1 hingga 5) menunjukkan skor 4,83 untuk kemudahan antarmuka pengguna dan 4,82 untuk kesesuaian materi. Selain itu, 82,93% responden menyatakan sangat setuju terhadap kemudahan antarmuka, sementara 81,71% menyatakan sangat setuju dengan kesesuaian materi yang disajikan.

### Simpulan dan Saran

Penerapan metode *games-based learning* dilakukan pada siswa-siswi Madrasah Ibtida'iyah Ar-Rohman Nglaban dengan total 41 peserta didik. Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi, dilakukan pengujian menggunakan kuesioner skala Likert. Jumlah responden yang terlibat adalah 41 siswa, dan kuesioner mencakup pertanyaan-pertanyaan mengenai kemudahan antarmuka pengguna (*user interface*) dan kualitas materi yang disediakan oleh aplikasi. Kuesioner disusun menggunakan Skala Likert dari 1 hingga 5 (1=Tidak Setuju, 2=Kurang Setuju, 3=Cukup Setuju, 4=Setuju,

5=Sangat Setuju), dan hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan pada aspek antarmuka pengguna dan muatan materi aplikasi berada di atas skala 4. Data dari kuesioner kemudian dianalisis untuk mengukur kepuasan pada setiap aspek, yaitu kemudahan penggunaan dan kualitas materi, serta untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut. Hasil pengujian ini memberikan umpan balik yang penting bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi.

Secara keseluruhan, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah membantu mitra dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar secara optimal, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, interaktif, dan menarik. Manfaat lain dari pengabdian ini adalah mengangkat posisi bahasa Arab agar setara dengan mata pelajaran lain yang telah mengalami banyak perkembangan dan inovasi dalam media pembelajaran. Selain itu, produk ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab melalui format permainan yang menarik dan mudah dipahami.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada mitra PKM (MI Ar-Rohman), LPPM Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang dan pihak-pihak yang mendukung lancarnya pelaksanaan PKM.

### Daftar Pustaka

- Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, K., Erlina, E., Aridan, M., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 SMP. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., Mars, M., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (1st ed.). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1, Ed.). Penerbit Kencana.
- Milford, S. C., Vernon, L., Scott, J. J., & Johnson, N. F. (2022). An Initial Investigation into Parental Perceptions Surrounding the Impact of Mobile Media Use on Child Behavior and Executive Functioning. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022(1), 1691382. <https://doi.org/10.1155/2022/1691382>
- Rahmawati, C., & Ghofur, A. (2022). يلتسما جهن لما ب برعلا ريغل ةبيرعلا ةغلا ميلعت. *Mudalla: Proceeding International Conference on Arabic Language*, 8.
- Rahmawati, C., Qomariyah, L., & Rizal, M. F. (2023). Peningkatan Maharah al kitabah siswa melalui implementasi TGT berbasis QR-Code. *Sainsteknopak*, 7, 212–217.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori & Praktek* (1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rifa'i, A., Muchyidin, A., Nursupriah, I., Uin, S., Syekh, N., Cirebon, I., & Rifa', A. (2024). Development of Interactive Learning Media Using Android-based Google Sites to Increase Students' Interest in Learning. *Journal of General Education and Humanities*, 3(4), 401–410. <https://doi.org/10.58421/GEHU.V3I4.314>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi UNY*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>

- Sri Wulandari, A., & Mufti Prasetyo, S. (2022). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Angka 3 Bahasa (Indonesia, Arab & Inggris) Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(08), 1131–1145.
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Universitas PGRI Yogyakarta. (2024). *Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*. Universitas PGRI Yogyakarta. <https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-belajar-di-era-modern/>