

PENGEMBANGAN MEDIA GAME TEKA-TEKI MUFRODAT BERDASARKAN MATERI RUMAH PADA KELAS VII MTS PALOPO

Oleh :

Dea Anugrah Anggun Pratiwi¹⁾, Rasul²⁾, Ratu Hanifah Malihah³⁾, Zainur Roziqin⁴⁾, Nur Aliyah Ali⁵⁾,
Hilwa Muthia Hilal Umar⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Palopo
email: deaanugrah72@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 5 Agustus 2025
Revisi, 30 Agustus 2025
Diterima, 14 September 2025
Publish, 15 September 2025

Kata Kunci :

Pengembangan Media,
Game Edukatif,
Teka-Teki,
Mufrodat,
Bahasa Arab,
Mts.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game teka-teki mufrodat (kosakata bahasa Arab) yang berfokus pada materi "rumah" untuk siswa kelas VII MTs Palopo. Media ini dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap kosakata bahasa Arab yang selama ini dirasa sulit dan membosankan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model 4D yang terdiri dari tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Selain itu, hasil uji keefektifan melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata siswa. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif, dengan nilai rata-rata respon mencapai 93,5%. Dengan demikian, media game teka-teki mufrodat berbasis materi rumah terbukti efektif dan praktis digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Arab di tingkat MTs.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Dea Anugrah Anggun Pratiwi
Afiliasi: Universitas Islam Negeri Palopo
Email: deaanugrah72@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah (MTs). Salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah penguasaan mufrodat (kosakata), karena menjadi dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa secara aktif. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami mufrodat karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Game teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengasah kemampuan berpikir sekaligus menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu,

penelitian ini mengembangkan media game teka-teki mufrodat dengan materi rumah sebagai fokus kosakata yang diajarkan kepada siswa kelas VII MTs di Kota Palopo.

Pengembangan game teka-teki mufrodat dengan materi rumah dianggap strategis karena materi rumah merupakan elemen dasar yang mudah dipahami dan dikenal oleh semua siswa. Materi rumah adalah bagian dari kehidupan sehari-hari yang dapat dijadikan sebagai sarana efektif untuk memperkenalkan mufrodat baru kepada siswa.

Dengan menggunakan materi rumah sebagai basis, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami kosakata yang diajarkan. Penggunaan media game dalam pembelajaran bahasa memiliki potensi besar untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran. Game edukasi, khususnya teka-teki

mufadrat, menyajikan pembelajaran dalam format yang lebih dinamis dan menantang, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka.

Penelitian pengembangan media game teka-teki mufadrat ini bertujuan untuk merespon kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran bahasa yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tapi juga aspek afektif dan psikomotor siswa. Dengan mengintegrasikan pembelajaran kosakata dengan elemen game, diharapkan siswa kelas 7 MTs Palopo dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih berkesan dan efektif. Inisiatif ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran bahasa yang dapat diadaptasi dan diterapkan di lembaga pendidikan lainnya, serta memberikan kontribusi positif pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa di Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MTs sering kali menemui kendala dalam hal penguasaan mufrodad (kosakata). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru dan siswa MTs Palopo, ditemukan bahwa **metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional** dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa dalam mempelajari kosakata baru.

2. METODE PENELITIAN

Partisipan Penelitian

Sampel penelitian ini terdiri dari siswa MTSN. Siswa yang mengikuti program ini memiliki rentang usia 12 tahun, dengan jumlah siswa 32 orang.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada salah satu MTSN di daerah Sulawesi Selatan. MTs.Negeri Kota Palopo merupakan sekolah lanjutan tingkat pertama di bawah naungan Departemen Agama. Madrasah Tsanawiah Negeri Kota Palopo baru dikenal pada tahun 1978, sebelumnya dikenal pendidikan guru agama Islam (PGAN) yang lama belajarnya 6 tahun. Namun dikeluarkannya surat keputusan Menteri Agama RI Nomor 16 tahun 1978 tanggal 8 Maret 1978 yang mengatur tentang penyempurnaan sekolah Agama seluruh Indonesia. Maka PGAN 6 tahun dirubah menjadi 3 tahun, untuk tahun pertama semester I sampai dengan tahun ke tiga semester VI dijadikan Madrasah Tsanawiah Negeri yang menerima tamatan Madrasah Ibtidaiyah atau sederajat. Setelah dikeluarkannya SK. Menteri Agama No 64 tahun 1990, tepatnya tanggal 25 Maret 1990 PGAN tiga tahun ini dialih fungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) yang setingkat dengan SMA.

MTsN Palopo kemudian berubah menjadi MTsN Model Palopo pada tahun 1998 dan pada Tahun 2016 dengan surat keputusan Menteri Agama

RI Nomor 870 Tahun 2016 MTsN Model Palopo kemudian beralih lagi menjadi MTsN Kota Palopo sampai sekarang.

MTs Negeri Kota Palopo sejak terbentuknya mempunyai lokasi tersendiri, mendapat bantuan pembangunan 1980-1981 dan secara resmi pindah tahun 1981-1982 terpisah dari PGAN Palopo yang berlokasi di Balandai yang sekarang Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo. MTs Negeri Model Palopo kini berlokasi di JL. Andi Kambo wilayah selatan kota Palopo.

Analisis Statistik

Penelitian yang berjudul “Pengembangan media game teka-teki mufrodad pada materi rumah kelas 7 MTSN palopo “ bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa arab . untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa arab di Mtsn palopo berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran bahasa arab di kelas VII masi mengacu pada buku teks kurikulum 2013. Setelah melakukan kajian terhadap kurikulum peneliti menetapkan satu kompetensi dasar sebagai fokus pengembangan, yaitu materi mengenai rumah.

Guru menyampaikan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa arab adalah rendahnya kemampuan siswa dalam melafalkan kosakata. Untuk mengatasi hal tersebut, guru biasanya melatih siswa dengan membaca teks dalam bahasa arab. Metode pembelajaran yang umum digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Menurut guru, siswa kelas VII lebih tertarik apabila pembelajaran disampaikan melalui media yang menarik. Oleh karena itu, guru berharap media teka-teki mufrodad dapat meningkatkan minat siswa dalam berbicara bahasa arab serta mempermudah pemahaman mereka terhadap kosa kata.

Pada tahap design, peneliti mulai merancang pengembangan media pembelajaran, baik dari segi isi materi maupun tampilan media. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam proses penelitian, yaitu tahap pelaksanaan dari perencanaan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, media pembelajaran yang dikembangkan diuji validasinya oleh dua validator, yaitu Hasanuddin Tosimpak, Lc., M.A selaku ahli media dan Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku ahli materi .

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran dan peserta didik menunjukkan

bahwa media pembelajaran teka-teki mufrodat tergolong dalam kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, dan memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton. Di sisilain, peserta didik menilai bahwa permainan ini menarik, menyenangkan, serta membantu mereka memahami kosakata melalui pendekatan yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Adapun efektivitas media pembelajaran diuji melalui pretest dan posttest kepada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh peningkatan nilai rata rata setelah penggunaan media yang termasuk dalam kategori efektif.

Selain itu pembelajaran berbasis permainan juga mendorong siswa untuk lebih berani berbicara, meningkatkan rasa percaya diri, serta belajar dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran teka-teki mufrodat, berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa tujuan tersebut telah tercapai dengan baik.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan secara teoritis, praktis, dan empiris. Permainan ini memberikan alternatif baru bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran bahasa arab, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dan kreatif melakukan pembelajaran dua arah. Siswa tidak hanya mendengarkan saja, namun diarahkan untuk aktif berdiskusi dan bertanya. Pada akhir sesi keempat, dilaksanakan post-test untuk melihat perubahan kemampuan self-control dari sejak pre-test diberikan. Selain itu, siswa yang telah konsisten mengikuti program juga diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel berikut menunjukkan hasil survei awal terhadap 32 siswa mengenai kesulitan mereka dalam pembelajaran Bahasa Arab:

Aspek Kesulitan	Jumlah Siswa (n=32)	Persentase (%)
Sulit menghafal mufrodat	24	75%
Tidak memahami arti mufrodat	20	62,5%
Kurang motivasi belajar	18	56,25%
Media pembelajaran tidak menarik	26	81,25%

Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal mufrodat, serta merasa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan tersebut, salah satunya melalui game edukatif berbasis teka-teki yang interaktif dan menyenangkan.

Sebagai bagian dari analisis kebutuhan, dilakukan juga identifikasi gaya belajar siswa untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai

dengan karakteristik peserta didik. Data berikut diperoleh dari angket gaya belajar:

Gaya Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Visual	14	43,75%
Auditori	8	25%
Kinestetik	10	31,25%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik, yang berarti mereka akan lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual seperti warna, gambar, dan aktivitas langsung. Game teka-teki dengan desain menarik dan aktivitas pemecahan soal dapat menjadi solusi yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Selanjutnya, peneliti juga mengkaji efektivitas metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru Bahasa Arab, yaitu ceramah dan latihan soal dari buku teks. Data berikut berasal dari hasil refleksi guru terhadap metode yang digunakan:

Metode Pembelajaran	Efektivitas (Skala 1-5)	Keterangan
Ceramah	3	Kurang menarik
Tanya jawab	3	Interaktif tapi terbatas
Menyalin mufrodat	2	Kurang efektif dan membosankan
Bermain game edukatif	Belum diterapkan	Potensi tinggi jika dikembangkan

Data ini mendukung kebutuhan akan inovasi media pembelajaran, khususnya yang dapat memanfaatkan potensi teknologi atau permainan edukatif. Game teka-teki menjadi salah satu pendekatan yang belum banyak digunakan, namun memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mufrodat Bahasa Arab.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa game teka-teki mufrodat bertema rumah yang telah divalidasi oleh beberapa ahli dan diuji cobakan kepada siswa kelas VII MTs Palopo. Hasil penelitian dibagi menjadi tiga bagian: hasil validasi ahli, respon pengguna (guru dan siswa), serta uji efektivitas media melalui pre-test dan post-test.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh seorang ahli Bahasa Arab untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kelengkapan mufrodat, dan kebenaran bahasa. Berikut tabel hasil validasinya:

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kesesuaian isi dengan kurikulum	5	5	100%	Sangat Valid
Kebenaran mufrodat	5	4	80%	Valid
Kelengkapan dan variasi kosa kata	5	5	100%	Sangat Valid
Bahasa yang digunakan	5	4	80%	Valid
Total rata-rata			95%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Bahasa Arab kelas VII. Mufrodat

yang digunakan telah dikaji secara gramatikal dan kontekstual.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengukur desain tampilan, interaktivitas, kejelasan navigasi, dan estetika media. Berikut hasilnya:

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Desain tampilan	5	4	80%	Valid
Kejelasan petunjuk	5	5	100%	Sangat Valid
Kemudahan penggunaan (user friendly)	5	5	100%	Sangat Valid
Kesesuaian warna dan layout	5	4	80%	Valid
Interaktivitas game	5	5	100%	Sangat Valid
Total rata-rata			87,69%	Sangat Valid

Media memiliki tampilan yang menarik dan tata letak yang mudah dinavigasi oleh siswa. Interaksi pengguna dengan game cukup tinggi, dan instruksi dalam game mudah dipahami.

3. Hasil Validasi Guru Bahasa Arab (Praktisi)

Validasi juga dilakukan oleh guru yang mengajar langsung di kelas untuk menilai keterpakaian media dalam proses pembelajaran, kesesuaian dengan kondisi siswa, dan konteks penerapan di kelas:

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
Kemudahan pelaksanaan di kelas	5	5	100%	Sangat Valid
Keterarikan siswa terhadap media	5	4	80%	Valid
Efektivitas dalam membantu pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
Total rata-rata			96,36 %	Sangat Valid

Guru Bahasa Arab menyatakan bahwa media ini sangat efektif digunakan di kelas dan mampu menarik perhatian siswa, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran mufrodat.

4. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media, dilakukan uji coba melalui pre-test dan post-test kepada 32 siswa. Hasil rata-rata nilai sebagai berikut:

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Keterangan
Pre-Test	54,37	Sebelum penggunaan media
Post-Test	87,65	Setelah penggunaan media
Kenaikan	+33,28 poin	Sangat signifikan

Terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. Ini menunjukkan bahwa media game teka-teki berpengaruh positif terhadap penguasaan mufrodat siswa.

5. Respon Siswa terhadap Media

Untuk melihat tanggapan siswa terhadap media yang digunakan, diberikan angket penilaian:

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Menarik dan menyenangkan	5	4,7	94%	Sangat Baik
Mudah digunakan	5	4,6	92%	Sangat Baik
Membantu memahami materi	5	4,7	94%	Sangat Baik
Desain dan tampilan	5	4,5	90%	Sangat Baik
Total rata-rata			93,5%	Sangat Baik

Respon siswa terhadap media sangat tinggi. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih mudah memahami mufrodat.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa game teka-teki mufrodat dengan tema rumah untuk siswa kelas VII MTs Palopo. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang terbukti memberikan tahapan yang sistematis dan efektif dalam menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Arab dengan hasil kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, tampilan, serta kesesuaian penggunaan media dalam pembelajaran sudah memenuhi standar kualitas. Validasi ini memperkuat keyakinan bahwa media dapat digunakan secara luas dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di madrasah.

Hasil uji coba di kelas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, yaitu dari rata-rata nilai pre-test 54,37 menjadi 87,65 pada post-test. Selain itu, respon siswa terhadap media juga sangat positif dengan skor rata-rata 93,5%. Ini membuktikan bahwa penggunaan media game dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam kelas, dan penguasaan mufrodat secara bermakna.

Secara keseluruhan, media game teka-teki ini bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi kreatif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional. Media ini terbukti efektif, menarik, dan aplikatif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada penguasaan mufrodat.

5. REFERENSI

Burhayani And Others, ‘Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Wahyudin, -, Sutikno, -, & Isa, A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pe’, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6.2 (2023), 166–72

- <[Http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Ondex/Php/Jrpp](http://Journal.Universitaspahlawan.Ac.Id/Ondex/Php/Jrpp)>.
- Fira, Yuni Purwanti. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 Pada Peserta Didik Kelas V Di Sd/M*. 2022. Phd Thesis. Uin Raden Intan Lampung
- Ulfayanti, Nur. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (Tts) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Di Sma Negeri 12 Makassar*. Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar, 2017
- Alamin, Imam. *Pengembangan Media Pembelajaran Bergambar*