

BAB 1. PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SHARF (MORFOLOGI ARAB) BERBASIS *WORDWALL* UNTUK PONDOK PESANTREN

Mohamad Yusuf Ahmad Hayim¹ dan Jamat Jamil

¹Program Studi Pendidikan bahasa Arab FBS, Universitas Negeri
Semarang

²Pendidikan Agama Islam, Universitas Ngudi Waluyo
yusufarab@mail.unnes.ac.id; jamatjamilmua09@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i5.128>

Abstrak

Pembelajaran sharf satu diantara pembelajaran yang terdampak oleh situasi pandemi. Pembelajaran sharf semakin terasa sulit dilakukan secara daring, hal ini karena sistem morfologi bahasa Arab memiliki perbedaan yang signifikan dengan morfologi bahasa Indonesia, sebagai bahasa ibu para pembelajar. Pemaparan kaidah-kaidah morfologi kebahasaan jelas tidak bisa dilakukan secara langsung, maka pendidik memiliki tanggungjawab untuk melakukan inovasi pembelajaran. Pengembangan game edukasi Sharf berbasis *wordwall* menjadi solusi inovatif yang tepat dalam mengatasi pembelajaran *sharf* dalam jaringan. Game ini bersifat interaktif dilengkapi dengan latihan-latihan untuk mengasah pemahaman sharf santri. Tujuan penerapan penelitian ini yaitu: (1) memahami kebutuhan ustaz dan santri terhadap *game* edukasi Sharf untuk pembelajaran sharf, (2) mendeskripsikan gambaran prototipe media *game* edukasi Sharf, 3) mengetahui tingkat penilaian ahli terhadap edukasi *Sharf* Pelaksanaan penelitian ini menggunakan *research and development* (R&D) dengan tes dan non tes sebagai data. Implikasi dari penelitian ini di beberapa pesantren, diantaranya Rijalul Qur'an menunjukkan hasil yang signifikan (efektif)

Kata kunci: *Game, Sharf (Morfologi Arab), Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pada akhir 2021 pemerintah sudah melakukan berbagai pelonggaran kebijakan seiring dengan berkurangnya jumlah kasus suspek yang ada, sehingga pertengahan hingga akhir 2021 pemerintah sudah memperbolehkan kegiatan pendidikan secara tatap muka langsung walupun dalam jumlah terbatas. Hal ini tidak berlangsung lama, pada awal 2022 muncul varian baru dari virus corona yaitu *omnicorn*, karena hal ini pulalah kemudian pemerintah kembali menerapkan aturan pembelajaran dalam jaringan, termasuk di dalamnya pondok pesantren yang rawan menjadi *cluster* penyebaran virus. Kegiatan pendidikan yang biasanya dilakukan tatap muka di kelas yang ada di sekolah, kampus, maupun pesantren secara langung, terpaksa harus dialihkan pelaksanaannya ke dalam bentuk sistem daring (*online*) sebagai upaya pencegahan dan penekahan terhadap penyebaran virus tersebut. Tentunya perubahan sistem tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Bahkan, bagi beberapa pihak dinilai mengganggu serta menyulitkan. Orangtua peserta didik merupakan contoh kecil, bahkan para pendidik yang kurang menguasai teknologi pasti akan menghadapi kesusahan untuk menyesuaikan, apalagi para guru-guru yang mengajar di lingkungan pondok pesantren. Belum lagi di beberapa daerah masalah akses internet yang bisa dibilang masih minim.

Pembelajaran secara daring bahkan setoran hafalan Al-Qur'an dengan sistem daring dilakukan oleh banyak sekolah dengan sistem sekolah berbasis pondok pesantren di Indonesia termasuk di dalamnya adalah pondok pesantren Bina Ihsan, Semarang. Setoran Hafalan maupun pembelajaran umum maupun kitab dilakukan secara daring melalui *Zoom Meeting*, *Google meet*, *Google Classroom*, *Whatsapp*, dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi lainnya seseuai dengan kesepakatan antara ustaz pengampu hafalan Al-Qur'an maupun pengajar pelajaran umum maupun kitab-kitab kuning dengan santri, serta menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dalam jaringan juga juga dilaksanakan untuk mata pelajaran Sharf. Mata

kuliah ilmu *Sharf (Morfologi Arab)* adalah mata pelajaran khas bahasa Arab yang diprogramkan dalam 3 mata pelajaran pada 3 semester secara berkesinambungan. Mata sharf 1 yaitu berisi *tashrif istilahi fiil tsulasi mujarrad dan mazid*, sharf 2 berisi *tashrif lughawi*, dan sharf 3 berisi tentang *I'lal*.

Berdasarkan hasil observasi awal terkait pemahaman dan pembelajaran sharf yang ada di Pondok Pesantren Bina Ihsan Semarang, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sharf dasar diantaranya : dengan menggunakan sistem dalam jaringan dan tanpa adanya penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadikan para siswa mengalami kebosanan dan kesulitan mencerna kaidah morfologi Arab yang dipelajari. Hasil penelitian awal terhadap 20 santri yang dipilih secara random, 50% atau 10 santri menyatakan sangat sulit pembelajaran sharf/ morfologi Arab, 25.% atau 5 santri menyatakan sulit, 5% atau 1 menyatakan biasa saja, 10% atau 2 santri menyatakan mudah, dan 10% atau 2 santri lainnya menyatakan sangat mudah. Dalam hal lain 75% santri juga menyatakan penjelasan yang diberikan ustaz secara daring pada mata pelajaran dasar kurang bisa dihapahami secara baik.

Buku teks yang menjadi fokus pembelajaran adalah kitab *amtsilah tasrifiyah*, maka *pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam rangka* membantu santri dalam penguasaan pemahanan sharf/ morfologi bahasa Arab. 20 santri atau 100% santri serentak menyatakan bahwa ustaz sangat minim menggunakan media dalam pembelajaran bahkan dapat dikatakan sama sekali tidak pernah. Sehingga pernyataan sangat perlunya pengembangan media interaktif sharf dalam pembelajaran dinyatakan oleh 100% atau seluruh santri.

Era pandemi seperti ini mau tidak mau menjadikan semua siswa akrab dengan pembelajaran dalam jaringan. mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar secara daring yang tak jarang menjadikan mereka penat dan bosan. Terbukti 4-6 jam penggunaan handpone dilakukan oleh 95% atau 19 santri dari 20 santri, dengan penjabaran 5 santri atau 25% untuk tujuan penggunaan handopone sendir seperti penjelajahan

internet, 14 santri atau 70% untuk keperluan bermain *game online*, dan hanya ada 1 santri atau 5% untuk tujuan belajar.

Simpulan peneliti berdasarkan fakta tersebut di atas yaitu adanya keterbutuhan dari santri pengadaan media interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar santri dalam memahami kaidah sharf/ morfologi bahasa Arab. Pelbagai alasan yang menunjukkan akan pentingnya keberadaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran antara lain: (1) santri menghadapi kesulitan yang bervariasi dalam pembelajaran sharf/ morfologi bahasa Arab, (2) sumber belajar kitab *Amtsilah Tashrifiyah* yang digunakan tidak dapat secara maksimal membantu pemahaman siswa, (3) belum ada upaya pengadaan inovasi game sebagai media pembelajaran yang interaktif serta implikasinya (4) *game* memiliki karakteristik yang memaksa santri untuk senantiasa berfikir aktif dan kreatif dalam pengambilan sebuah keputusan, (6) *game* dapat dijadikan sebagai pemicu peningkatan prestasi apabila didesain dalam balutan konten pendidikan. Hal tersebut menjadikan peneliti merealisasikan inovasi penelitian melalui pengembangan media interaktif berbasis *game* yang dapat membantu santri dalam penguasaan materi dan memudahkan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif serta menyenangkan.

Dari berbagai hal di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan game edukasi Sharf (Morfologi Arab) berbasis aplikasi *wordwall* pada pondok pesantren. Inovasi game yang akan dikembangkan ini diharapkan menjadi solusi permasalahan pembelajaran sharf/ morfologi Arab yang dilakukan secara daring, selain itu pemahaman sharf/ morfologi Arab siswa bisa diperoleh dengan cara sederhana dan menyenangkan. Pengembangan game ini juga menjadi salah satu penyesuaian pengajaran sharf/ morfologi yang cenderung konvensional menuju milenial.

Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan sebuah pengembangan atau lebih dipahamai sebagai (*research and development*) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu merumuskan masalah, pengumpulan data penelitian, desain awal produk, validasi desain awal, revisi desain, dan uji coba produk dalam skala kecil. Data

dalam penelitian ini yaitu data tes dan non tes yang meliputi kuiseioner atau angket, wawancara, dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Tahapan awal penelitian sebagai upaya pengembangan media interaktif game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* adalah pelaksanaan analisis kebutuhan ustaz dan santri terhadap spesifikasi kebutuhan mereka terhadap media tersebut. Kegiatan analisis spesifikasi kebutuhan ini ditempuh melalui dua jalur, yaitu pelaksanaan wawancara langsung dengan ustaz mata pelajaran sharf/ morfologi Arab serta pembagian kuisioner atau angket analisis spesifikasi kebutuhan kepada ustaz dan santri.

Pelaksanaan wawancara kepada ustaz mata pelajaran sharf/ morfologi Arab dilakukan sebagai data pendukung untuk mengetahui lebih dalam terkait kebutuhan media yang sebenarnya. Wawancara dilaksanakan bersama ustaz sharf/ morfologi Arab yang ada dipesantren Rijalul Qur'an dengan misi menggagali argumentasi ustaz tentang keberlangsungan pembelajaran sharf/ morfologi Arab sebelum adanya penggunaan media inteaktif game dalam pembelajaran.

Kegiatan Pembelajaran Sharf/ Morfologi Arab di Pondok Pesantren Bina Ihsan dan Rijalul Qur'an berlangsung selama 1 jam pelajaran atau 1x60 menit. Mata pelajaran sharf/ morfologi Arab diajarkan oleh oleh Ustaz Jamat Jamil, Ustaz M Nur Hakim, Ustaz Ahmad Afifuddin, Ustaz Muhammad Ziyaul Haq, Ustadz Mashitha Ayu.

Menurut pemahaman ustaz hampir secara mayoritas santri kurang begitu memiliki antusiasme serta minat apabila pembelajaran tidak melibatkan unsur pemanfaatan media interaktif di dalamnya sehingga berdampak terhadap kesulitan santri dalam proses pembelajaran sharf/ morfologi Arab. Hal ini dikarenakan Ustaz guru berfokus pada pembelajaran yang bersifat konvensional. Ustaz cenderung memilih metode ceramah metode gramatika tarjamah, dan belum pernah melakukan upaya inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Ustaz juga mengungkapkan akan sangat baik apabila terdapat kegiatan pengembangan media interaktif pembelajaran

yang dapat memicu motivasi santri untuk semakin giat belajar serta penguasaan materi Sharf/ Morfologi Arab. Sehingga langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan media.

Responden penelitian adalah santri pondok pesantren Bina Ihsan dan Rijalul Qur'an yang mempelajari Sharf/ Morfologi Arab sebanyak 50 santri, dengan kriteria 36 responden laki-laki serta 14 responden perempuan, selain ini 5 ustaz. guru yang mengampu mata pelajaran Sharf/ Morfologi Arab. Seluruh responden mengisi atau menjawab setiap pertanyaan yang ada dalam angket yang telah dipersiapkan dan wawancara dilakukan kepada perwakilan responden. Adapun hasil analisis data adalah sebagai berikut. Angket analisis kebutuhan Ustaz dan santri terdiri atas beberapa aspek yaitu (a) isi dan materi, (b) visualisasi media, dan (c) fitur pendukung media.

isi serta materi media meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu urgensi inovasi media *game* edukasi, jenis *game*, durasi *game*, desain *game*, menu-menu inti dalam *game*, tema materi pembelajaran, jumlah jenjang pada evaluasi, jumlah butir soal, dan bahasa yang dipilih dalam *game*. aspek visual media meliputi jenis warna, jenis gambar, ilustrasi gambar, desain pointer, dan resolusi *game*. Aspek audio pada *game* edukasi terdiri atas dua komponen utama atau aspek yang meliputi ilustrasi audio serta jenis audio yang terdapat pada fitur navigasi.

Desain Pertama Prototipe Nahwu Matching Berbasis Unity

Tampilan menu game sharf dalam bentuk 3 game yaitu pesawat, labirin sharf, teka teki sharf dan kereta sharf.



Gambar 1.1 Tampilan Awal Game

Hasil Validasi Ahli dan Saran Perbaikan Terhadap Prototipe inovasi Game Edukasi Sharf/ Morfologi Arab Berbasis *Wordwall*

Setelah menyusun prototipe media pembelajaran media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall*, langkah berikutnya adalah proses validasi terhadap purwarupa *game* media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* yang telah berhasil peneliti kembangkan. Proses validasi dilakukan oleh dua pakar, yakni pakar bidang pengembangan media, sekaligus tim media pesantren Bina Ihsan, Andri Bekti Pratama dan ahli materi sharf yang meliputi pengajar Sharaf dipesantren penghafal Al Qur'an yaitu Ustaz Jamat Jamil, Ustaz Ahmad Afifudin, Ustaz M Nur Hakim. Beraitan dengan karakteristik penilaian purwarupa game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut dibawah ini:

Tabel 1.1. Kriteria Validasi Purwarupa/ Prototipe Game

Skor	Kategori
4	Kelayakan tinggi (sangat layak/sangat sesuai)
3	Kelayakan cukup (layak/sesuai)
2	Kelayakan rendah (tidak layak/tidak sesuai)
1	Kelayakan kurang (sangat tidak layak/ sangat tidak sesuai)

Hasil Validasi ahli Game Spesifikasi Rekayasa Perangkat Lunak Terhadap Prototipe game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall*

Validasi dilakukan oleh Andri bekti Pratama, seorang yang memiliki kompetensi di bidang rekayasa perangkat lunak dan pengembang *game* sekaligus merupakan bagian dari tim media dari Bina Ihsan. Dalam tataran rekayasa perangkat lunak proses validasi berfokus pada empat aspek yaitu (1) rekayasa perangkat lunak, (2) komunikasi, (3) audio, serta (4) visual.

Secara keseluruhan dapat ditarik sebuah simpulan bahwasanya purwarupa dari game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* yang telah berhasil dikembangkan, dinyatakan

bahwa aspek rekayasa perangkat lunak mendapat penilaian dengan kategori sesuai secara rerata, dengan rincian skor 4 (kelayakan tinggi) sebanyak 80%, aspek komunikasi mendapatkan penilaian kategori sangat sesuai secara rerata dengan skor 4 (sangat sesuai/sangat layak) sebanyak 75%. Sedangkan pada tataran audio mendapatkan penilaian sesuai secara rerata dengan skor 3 (sesuai/layak) sebanyak 100%, aspek yang terakhir yaitu visual mendapatkan penilaian kategori sesuai secara rerata dengan skor 3 (sesuai/layak) sebanyak 57.2%.

Hasil Validasi isi oleh ahli materi dan Ustaz Sharf terhadap Purwarupa game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* Yang Telah Dikembangkan

Proses Validasi isi dilakukan oleh ahli materi sharf yaitu 1 dosen PAI/ Bahasa Arab dan 5 guru sharf, Ustaz Jamat Jamil, Ust Hasan Muiz Abda'I, Ust Ahmad Afifuddin, Ust M Nur Hakim, Ustz Muhammad Ziyaul Haq, Ustazah Mashita. Proses validasi isi materi yang terdapat dalam game dilakukan oleh ahli materi serta Ustaz Sharf meliputi beberapa aspek yakni (a) kelayakan isi, (b) kelayakan penyajian, (c) kontekstual, serta (d) kelayakan bahasa.

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* pada tataran kelayakan isi, kesesuaian materi mendapatkan penilaian sebagai berikut: terdapat 11 jawaban untuk skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 61.1% dari 18 jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada Skor 3 dengan kategori sesuai mendapatkan 7 jawaban setara 38,9%. Penilaian terhadap keakuratan unsur materi atau isi menunjukkan bahwa 26 jawaban untuk skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara 72,2% dari 36 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Skor 3 dengan ketegori sesuai adalah 6 jawaban setara 16,6% serta skor 2 dengan katogori tidak sesuai adalah 4 jawaban setara 11,2%. Berkaitan dengan penilaian unsur kemutakhiran atau kekinian materi terdapat 16 jawaban untuk skor 4 dengan sangat sesuai setara dengan 66,7% dari 24 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz.

Pada Skor 3 dengan kategori sesuai adalah 8 jawaban setara 33.3%. Hasil penilaian unsur kemampuan indikator yang ada dalam mendorong rasa ingin tahu santri adalah 12 jawaban untuk skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 100% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi beserta Ustaz. Atas dasar hasil penilaian tersebut di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa ditinjau dari unsur kelayakan isi game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* mendapatkan penilaian 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 72% dari 90 total jawaban ahli materi maupun ustaz.

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* ditarik simpulan: dalam tataran unsur kelayakan penyajian meliputi: validasi teknik penyajian menunjukkan data bahwa terdapat 7 jawaban pada skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara 58,3% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai adalah 3 jawaban setara 25% sementara untuk skor 2 dengan kategori tidak sesuai adalah 2 jawaban setara 16,7%. Hasil proses validasi terhadap unsur fitur pendukung penyajian menunjukkan data bahwa 11 jawaban pada skor 4 dengan kategori sangat sesuai setara 91.7% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 2 dengan kategori kurang sesuai adalah 1 jawaban setara 8.3%. Hasil proses validasi game pada tataran penyajian proses pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat 4 jawaban pada skor 4 dengan kategori sangat sesuai yang setara dengan 66.7% dari 6 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 2 dengan kategori kurang sesuai terdapat 1 jawaban setara dengan 13.3%. hasil validasi unsur koherensi serta keruntutan alur pikir menunjukkan bahwa ditemukan 8 jawaban dengan skor 4 atau sangat sesuai atau sebanyak 66,7% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai ditemukan 3 jawaban setara 25% serta pada nilai 2 dengan kategori tidak sesuai terdapat 1 jawaban setara 8.3%. Berdasarkan seluruh penilaian diatas peneliti menyimpulkan bahwa pada

tataran kelayakan penyajian game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* secara keseluruhan mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai atau setara 71,4% dari 42 total keseluruhan jawaban dari ahli materi maupun ustaz..

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* terhadap unsur kelayakan bahasa menunjukkan hasil sebagai berikut: unsur indikator hakikat kontekstual terdapat 9 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 75% dari 12 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat 3 jawaban setara dengan 25%. Unsur komponen kontekstual menunjukkan hasil bahwa terdapat 15 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 62,5.83% dari 24 total jumlah jayang diberikan oleh ahli materi maupaun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat 7 jawaban setara 29,2% sementara pada nilai 2 dengan kategori tidak sesuai terdapat 2 jawaban setara 8,3%. Berdasarkan paparan hasil validasi tersebut maka peneliti menarik simpulan bahwa hasil penilaian unsur kontekstual game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 66,7% dari 36 total jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupaun ustaz.

Berdasarkan penilaian ahli menyatakan bahwa media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* terhadap unsur kelugasan bahasa menunjukkan data bahwa terdapat 17 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara dengan 94.4% dari 18 total jumlah jawaban yang diberikan oleh ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat hanya 1 jawaban setara 5,6%. Hasil penilaian unsur komunikatif menunjukkan 4 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 66.7% dari 6 total jumlah jawaban ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat 2 jawaban setara 33.4%. Hasil penilaian unsur dialogis maupun interaktif menunjukkan 10 jawaban pada nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 83.3% dari 12 total jumlah jawaban dari ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 dengan kategori sesuai terdapat hanya

2 jawaban setara 16.7%. Hasil penilaian unsur kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tahap perkembangan siswa menunjukkan jawaban bawa terdapat 12 jawaban atau seluruh total jawaban ahli materi dan ustaz memberikan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai atau 100%. Hasil penilaian unsur ketepatan penggunaan kaidah bahasa menunjukkan data bahwa terdapat 5 jawaban pada nilai 4 setara dengan 83,33% dari 6 total jumlah jawaban dari ahli materi maupun ustaz. Pada nilai 3 terdapat 1 jawaban atau setara 16,7%. Penilaian pada unsur kesesuaian dengan penggunaan istilah menunjukkan data bahwa 4 jawaban untuk nilai 4, 1 jawaban untuk nilai 3 dan 1 jawaban lagi untuk nilai 2 atau tidak sesuai. Berdasarkan paparan hasil penilaian tersebut di atas peneliti menyimpulkan bahwa pada unsur kelayakan bahasa game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat sesuai setara 88.36% dari 90 total jawaban dari ahli materi maupun ustaz.

Secara menyeluruh dapat ditarik sebuah simbulan bahwasanya game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* dari segi kelayakan isi mendapatkan nilai 4 sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 72%, dari segi kelayakan penyajian mendapatkan nilai 4 sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 71,4%, dari segi kontekstual mendapatkan nilai 4 sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 66,7%, dan segi kelayakan bahasa nilai 4 dinyatakan sebagai nilai terbanyak dengan kategori sangat sesuai sebesar 88.36%.

Perbaikan terhadap Prototipe media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall*

Halaman game sebelum penilaian ahli didesain dengan menggunakan tampilan sederhana dan simple sehingga perlu dibuat lebih menarik dan berwarna, durasi waktu tertutup oleh petunjuk sehingga perlu dirubah posisi, intruksi utama pada game perlu dijabarkan, dan penggunaan istilah bahasa Inggris dirubah dengan bahasa Indonesia. Adapun bentuk perubahannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2. Tampilan Halaman *Game* Edukasi Sebelum Revisi



Gambar 1.3. Tampilan Menu Sebelum dan Setelah Revisi

Halaman game pilihan ganda sebelum penilaian ahli didesain dengan menggunakan tampilan sederhana dan simple sehingga perlu dibuat lebih menarik dan berwarna untuk background, pemilihan bentuk pilihan, serta pemilihan huruf yang perlu dirubah. Adapun bentuk perubahannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1.4. Tampilan Halaman *Game* Edukasi Pilihan Ganda Sebelum Revisi



Gambar 1.5. Tampilan Menu Sebelum dan Setelah Revisi

Hasil Uji coba terhadap efektivitas produk game Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* berdasarkan hasil tes santri

Pelaksanaan tese sebagai langkah penilaian yang pertama dilakukan melalui pemberian soal tes sejumlah 10 soal ditunjukkan pada tabel 1.1 setelah proses pembelajaran oleh ustaz dengan cara yang biasa atau klasik, sedangkan tabel 1.2 menunjukkan bagaimana hasil belajar santri setelah proses pembelajaran *sharf* dengan menggunakan game yang telah dikembangkan. Hasil perbandingan antara pembelajaran lama dan pembelajaran dengan penggunaan game yang ditunjukkan dari soal tes yang dikerjakan siswa terlihat pada tabel 1.2.

Menurut Sugiyono (2014:419-420) sebagai upaya untuk memahami hasil perbandingan produk media lama dengan media baru dapat dilakukan dengan menghitung sebagaimana cara berikut:

$$\text{Efektivitas (dalam \%)} = \frac{\text{jumlah skor santri tiap butir soal}}{\text{jumlah skor ideal tiap butir soal}} \times 100\%$$

Tabel 1.2. Perbandingan Tanpa Media dan Penggunaan Produk Game Baru dengan Soal Tes

Pembelajaran Lama/ Klasik Tanpa Media	Nomor Soal	Game Sharf Baru
44%	1	84 %
52%	2	80 %
64%	3	92 %
72%	4	80 %
28%	5	80 %
56%	6	96 %
68%	7	84%
64%	8	88 %
56%	9	84%
60%	10	96%
56,4%	Rata-rata	86,4 %

Hasil pengolahan nilai dari 25 santri yang menjadi responden terhadap produk lama dan *game sharf* sebagai produk baru dengan menggunakan soal tes ditunjukkan pada tabel 1.3 berikut. Penghitungan rata-rata efektivitas produk lama dan produk baru langkah pertama penentuan nilai ideal untuk masing-masing butir soal.

Tabel 1.3. Sistem Perbandingan Produk Media Lama dan Produk *Game Sharf* Baru dengan Soal Tes

Produk lama	<i>Game Sharf</i> Baru
Nilai kriterium : $10 \times 10 \times 25 = 2500$	Nilai kriterium : $10 \times 10 \times 26 = 2500$
Keterangan:	Keterangan:
10 : nilai jawaban tertinggi	10 : nilai jawaban tertinggi
10 : butir instrumen	10 : butir instrumen
25 : jumlah responden	25 : jumlah responden

Jumlah hasil pengolahan nilai dari produk lama : 1410	Jumlah hasil pengolahan nilai dari produk lama : 2160
Nilai kriterium setiap butir instrumen : $10 \times 25 = 250$	Nilai kriterium setiap butir instrumen : $10 \times 25 = 250$
Rata-rata (jumlah / nilai ideal) : $1550/2500 \times 100\% = 56,4 \%$	Rata-rata (jumlah / nilai kriterium) : $2110/2500 \times 100\% = 86,4 \%$

Berdasarkan paparan tabel tersebut di atas terlihat jelas bahwasanya setelah pembelajaran dengan penggunaan produk baru berupa *game sharf* berbasil *word wall* menunjukkan keefektifan pembelajaran sharf dengan *game* jauh lebih tinggi dari pada dengan cara klasik. Rata-rata efektivitas produk lama hanya 45,26 % sedangkan efektivitas produk baru mencapai 87,82 %.

Sebagai upaya pembuktian signifikan perbedaan produk lama dan baru, perlu dilakukan uji secara statistik dengan t-test berkorelasi (*related*).

Tabel 1.4. Nilai Efektivitas Produk Lama dan Produk Baru Berdasarkan Soal Tes

No Responden	X ₁ (X)	X ₂ (Y)	X ²	Y ²	XY
1	9	9	81	81	81
2	4	8	16	64	32
3	9	10	81	100	90
4	3	6	9	36	18
5	10	10	100	100	100
6	6	10	36	100	60
7	2	5	4	25	10
8	6	10	36	100	60
9	8	9	64	81	72
10	4	9	16	81	36
11	5	10	25	100	50
12	1	7	1	49	7

13	5	9	25	81	45
14	8	10	64	100	80
15	6	10	36	100	60
16	3	6	9	36	18
17	2	6	4	36	12
18	1	6	1	36	6
19	5	9	25	81	45
20	8	10	64	100	80
21	10	10	100	100	100
22	6	9	36	81	54
23	6	9	36	81	54
24	8	10	64	100	80
25	6	9	36	81	54
$\sum X$	141	216	969	1930	1304

Sebelum implikasi dalam penggunaan rumus tersebut, maka perlu diketahui terlebih dulu korelasi antara nilai efektivitas produk lama dan baru, serta untuk dapat mengetahui nilai hitung t , terlebih dulu harus melakukan penghitungan terhadap nilai r dengan rumus berikut ini:

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}} \\
 &= \frac{1304}{\sqrt{(969)(1930)}} \\
 &= \frac{1304}{1367,54} \\
 &= \mathbf{0,953}
 \end{aligned}$$

Penyimpulan hasil penelitian pada penelitian terapan ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Efektivitas produk baru lebih rendah atau sama dengan *game sharp* sebagai produk lama

H_a : Efektivitas *game sharp* sebagai produk baru lebih tinggi dari produk lama

H_0 diterima : t hitung $\leq t$ tabel

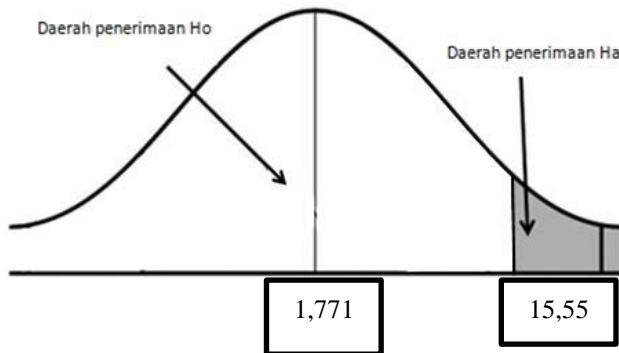
H_a diterima : t hitung $> t$ tabel

Pelaksanaan pengujian melalui penggunaan t -test dengan berkorelasi uji pihak kanan karena hipotesis alternatif (H_a)

dinyatakan lebih baik dengan hasil hitung t positif sebagaimana terinci berikut ini:

$$\begin{aligned} t &= \sqrt{\frac{r^2 (N-1)}{(1-r^2)}} = \sqrt{\frac{(0,953)^2 (25-1)}{(1-(0,953)^2)}} = \sqrt{\frac{(0.908209) (24)}{1-(0.908209)}} \\ &= \sqrt{\frac{21,79}{0.09}} = \sqrt{242.11} = \mathbf{15,55} \end{aligned}$$

Pengambilan keputusan berkaitan apakah terdapat perbedaan signifikan atau tidak, maka nilai t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t tabel. Apabila nilai harga t hitung jauh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a menunjukkan bahwa *game sharf* sebagai media baru lebih baik dari media lama diterima. Dalam penelitian ini menunjukkan ternyata t hitung 15,55 jatuh di area penerimaan H_a atau penolakan H_0 , sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat keabsahan $dk = (N-2)$ yaitu 24 menunjukkan nilai 1,771. Berdasarkan hasil akhir tersebut maka diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara efektivitas produk baru dan *game sharf* sebagai produk lama, di mana *game sharf* sebagai produk baru lebih efektif dari produk lama, diukur dari aspek hasil belajar siswa ketika mengerjakan soal tes.



Gambar 1.6. Daerah Penerimaan H_a Hasil Soal Tes Siswa

Terlaksananya kegiatan pengujian terhadap *game sharf* sebagai produk baru berbasis *wordwall*, maka pengujian produk

dalam skala terbatas ini dinyatakan selesai. *Game* edukasi ini terdiri atas 6 tema pokok yaitu *fa'ala yaf'ulu, fa'ala yaf'ilu, fa'ala yaf'alu, fa'ila yaf'alu, fa'ula yaf'ulu, dan fa'ila yaf'ilu*. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli rekayasa perangkat lunak maupun materi yang menunjukkan bahwa *game sharf* ini layak atau sesuai baik dari segi rekayasa perangkat lunak yang meliputi (komunikasi, audio, serta visual), dari isi yang meliputi (penyajian, kontekstual maupun bahasa) sehingga *game sharf* ini sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran sharf.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul Pengembangan media game edukasi Sharf/ morfologi Arab berbasis *wordwall* untuk pondok pesantren, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Wawancara dan angket menunjukkan keterbutuhan ustaz maupun santri terhadap *game Sharf/ morfologi Arab berbasis wordwall* enam komponen utama yaitu: (1) materi terdiri atas 6 BAB yaitu khusus fi'il Tsulasty Mujarrad, (2) contoh/ latihan diperbanyak untuk membantu siswa memahami isi, (3) evaluasi dalam bentuk permainan serta latihan soal
2. Purwarupa *game Sharf/ morfologi Arab berbasis wordwall* berupa *software game* sehingga dengan mudah dapat digunakan langsung melalui hp android. Media *game* ini memuat 6 tema yaitu *fa'ala yaf'ulu, fa'ala yaf'ilu, fa'ala yaf'alu, fa'ila yaf'alu, fa'ula yaf'ulu, dan fa'ila yaf'ilu*. Setiap evaluasi terdiri atas 10 soal.
3. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli rekayasa perangkat lunak maupun materi menunjukkan bahwa *game sharf* ini layak atau sesuai baik dari segi rekayasa perangkat lunak yang meliputi (komunikasi, audio, serta visual), dari isi yang meliputi (penyajian, kontekstual maupun bahasa) sehingga *game sharf* ini sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran sharf.
4. Setelah uji coba produk baru yaitu *game sharf* dilakukan diperoleh hasil bahwa uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai santri

mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 15,55. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,711 jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga *game sharf* sebagai produk baru lebih efektif dari produk lama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang atas pemberian dana DIPA penelitian terapan dengan nomor kontrak 49.8.3/UN37/PPK.3.1/2022

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M., & M, Tohir., 2006. *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ainin, M., 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal.
- Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H.D., 2000. *Teaching by Principles: An Interactive Approach To Language Pedagogy*. Second Edition. New York: Wesley Longman Inc.
- Clark, D., 2006. *Game and e-learning. Sunderland: Caspian Learning*.
- Dewi, W.A.F., 2020. Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp.55–61.
- Effendy, A.F., 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Foreman, J., & Aldrich, C., 2005. Design of Advanced Learning Engines: An Interview with Clark Aldrich. *Innovate: Journal of Online Education*, 2005.
- Heinich, R., 2002. *Instructional Media and Technology for Learning Seventh Edition*. New Jersey.
- Hilmi, D., 2012. *Cara Mudah Belajar Ilmu Shorof*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Irham, H., 2020. *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*.
- Khalilullah., 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Kuswardono, S., *Tradisi Morfologi Arab Perspektif Linguistik Modern*. Yogyakarta: Pustaka Senja.
- Madya, S., 2013. *Metodologi Pengajaran Bahasa: Dari Era Prametode Sampai Era Pascametode*. Yogyakarta: UNY Press.
- McFarlane, A., & Kirriemuir, J., 2004. *Literature Review in Games and Learning. FutureLab Series, Report 8*. FutureLab.
- Mulyasa, E., 2009. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pathan, M.M., 2014. *Using Games in Primary Schools for Effective Grammar Teaching a Case Study from Sebha*.
- Prastowo, A., 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiyono., 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S., 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Verhaar, J.W.M., 2012. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Virvou M., Katsionis, G., & Manos, K., 2005. *Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness*. Educational Technology & Society.