

# GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB



Disusun Oleh:

N a m a : Lalu Andre Husma  
NIM : 15523165

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA**

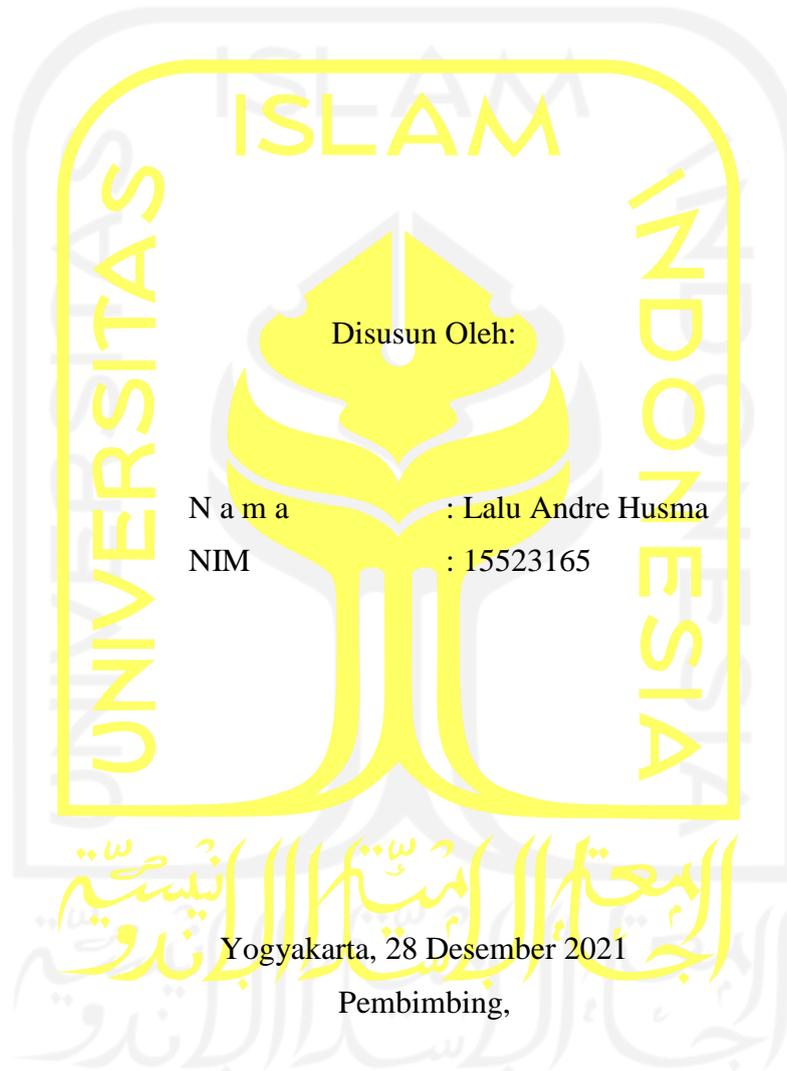
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**

**GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB**

**TUGAS AKHIR**



( Arrie Kurniawarhanani, S.St., M.Kom. )

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, 28 Desember 2021

Tim Penguji

Arrie Kurnia Wardhani, S.Si., M.Kom



**Anggota 1**

Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., M.Cs.



**Anggota 2**

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom.,  
M.Kom.



Mengetahui,

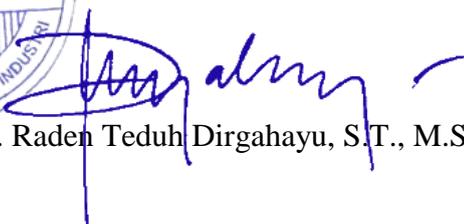
Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



( Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. )



**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lalu Andre Husma

NIM : 15523165

Tugas akhir dengan judul:

**GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Desember 2021



( Lalu Andre Husma )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir.
2. Kedua orang tua saya, Abah Lalu Mashudi dan Mak Baiq Husnul yang selalu mendoakan dan memberikan semua yang terbaik sampai saat ini. Tiang ucapkan terimakasih yang tak terhingga.
3. Ketiga saudara saya, kak anjak, kak vi, dan patra yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
4. Dosen pembimbing saya ibu Arrie Kurniawardhani S.SI., S.Kom., terimakasih karena telah membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai. Maaf atas semua kesalahan dan semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ibu.
5. Dr. R. Teduh Dirgahayu S.T., M.SC. selaku ketua program studi teknik informatika Universitas Islam Indonesia
6. Dosen pembimbing akademik saya pak Andhika Giri Persada S.Kom., M.Eng. terima kasih atas bantuan dan bimbinganya selama masa perkuliahan.
7. Semua dosen informatika terimakasih telah mengajarkan dan membagikan ilmu selama perkuliahan di informatika UII.
8. Rangga, Jeldy, Nitasaf, Hidia, Uti yang telah membantu menyelesaikan masalah selama masa perkuliahan dan tugas akhir ini saya ucapkan terimakasih.
9. Kerabat BJC dan non BJC yang telah mendukung dalam bentuk moral.
10. Semua keluarga angkatan 2015 terimakasih atas semua cerita dan pengalamanya semoga kita semua sukses.

## HALAMAN MOTO

*“Live a life you will remember”*

(Avicii)

“Musuh terbesar kita adalah diri kita sendiri”

(Lamuzahi)



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah Rabbil'alamin segala puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah diberikan Allah SWT sehingga saya berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan judul Gim Edukasi Teka-Teki Kosakata Bahasa Arab.

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan di program studi informatika, Universitas Islam Indonesia agar mendapatkan gelar Sarjana Komunikasi. Selama proses pengerjaan tugas akhir ini penulis sering mendapatkan kesulitan seperti Referensi yang terbatas.

Selama pengerjaan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak sampai penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Dr. R. Teduh Dirgahayu S.T., M.SC. selaku ketua program studi teknik informatika Universitas Islam Indonesia
2. Dosen pembimbing saya ibu Arrie Kurniawardhani S.SI., S.Kom., terimakasih karena telah membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai. Maaf atas semua kesalahan dan semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ibu.
3. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga saya berhasil menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Dosen pembimbing akademik saya pak Andhika Giri Persada S.Kom., M.Eng. terima kasih atas bantuan dan bimbinganya selama masa perkuliahan
5. Semua dosen informatika terimakasih telah mengajarkan dan membagikan ilmu selama perkuliahan di informatika UII.
6. Seluruh keluarga angkatan 2015, Egie, Haris, Momon, Sarah, dan Dika yang selalu membantu dalam bentuk apapun.

Saya selaku penulis meminta maaf yan sebesar-besarnya jika dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki semua kekurangan. Saya berharap tugas akhir ini bisa bermanfaat untuk semua pihak. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 28 Desember 2021



( Lalu Andre Husma )



## SARI

Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduknya beragama Islam sehingga bahasa Arab banyak dipelajari oleh warga negara Indonesia (Khasanah, 2016). Dalam sistem pendidikan di Indonesia, Bahasa Arab telah dipertimbangkan sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Namun proses pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih dijumpai sejumlah problematika, anak-anak tidak menyukai bahasa Arab karena menganggap bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti dan dipahami (Latifah & Aviya, 2018). Terlebih lagi bahwa alfabet yang digunakan dalam bahasa Arab serta aturan gramatiknya yang berbeda dengan bahasa Indonesia menjadikan anak-anak merasa terbebani untuk mempelajari bahasa Arab. Anak-anak lebih mudah dalam mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna, gambar, suara yang menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Sulis Purnomo, 2016). Berdasarkan hal itu, maka peneliti akan membuat sebuah gim edukasi bahasa Arab berbasis Android yaitu Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab yang ditujukan untuk anak-anak.

Metode yang digunakan untuk mengembangkan gim edukasi adalah dengan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dan untuk proses perancangan desain menggunakan HIPO (*Hierarchy Plus Input-Process-Output*). Dengan menggunakan metode ini maka dibuatlah gim edukasi yang berisi materi tentang kosakata bahasa Arab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ADDIE dapat digunakan sebagai metode pengembangan Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab. Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* pada anak-anak, ditemukan bahwa Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab ini bisa meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang kosakata bahasa Arab. berdasarkan hasil pengujian *usability* dengan menggunakan SUS (*system usability scale*) gim edukasi masuk dalam ranah *acceptable*. Maka Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab dapat diterima oleh anak-anak dengan baik.

Kata kunci : Bahasa Arab, Gim edukasi, Android, ADDIE, HIPPO, Pretest, Posttest, SUS

## GLOSARIUM

Platform	perangkat keras atau lunak dimana aplikasi dapat digunakan atau dijalankan.
Android	Sistem operasi yang bersifat terbuka sehingga bisa dimodifikasi.
Press	Tekan
Storyboard	sketsa program yang disusun secara berurutan
Usability	Ketergunaan
Genre	Pengkategorian sebuah karya yang memiliki karakteristik sama
Level	Tingkat
Player	Pemain
ADDIE	metode untuk mengembangkan aplikasi multimedia



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Bahasa Arab .....	5
2.2 Model ADDIE.....	5
2.3 Gim.....	5
2.4 Gim Edukasi.....	6
2.5 Unity.....	8
2.6 Adobe Photoshop .....	8
2.7 CorelDraw .....	8
2.8 <i>Blackbox Testing</i> .....	8
BAB III METODE PENELITIAN .....	14
3.1 <i>Analisis</i> (Analisis) .....	14
3.1.1 Analisis Kebutuhan Input .....	16
3.1.2 Analisis Kebutuhan Proses .....	16
3.1.3 Analisis Kebutuhan Output .....	16
3.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....	16
3.2.1 Diagram HIPO.....	17
3.2.2 Perancangan Antarmuka.....	19
3.2.3 Perancangan Aset .....	24
3.2.4 Perancangan Pengujian.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	31
4.1 <i>Development</i> (Pengembangan) .....	31
4.1.1 <i>Development</i> Perangkat Lunak.....	31
4.1.2 <i>Development</i> Perangkat Keras.....	31
4.1.3 Hasil Pengembangan Aset.....	31
4.1.4 Aset Suara.....	36
4.1.5 Pengujian Fungsionalitas.....	37
4.1.6 Pengujian Materi Soal .....	38

4.1.7 Hasil Pengembangan Gim .....	39
4.2 <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	45
4.3 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	47
4.3.1 Hasil Pengujian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	47
4.3.2 Pengujian <i>Usability</i> .....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	51
LAMPIRAN .....	56



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	10
Tabel 2.2 Model penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	11
Tabel 2.3 Kriteria nilai <i>n-Gain</i> .....	11
Tabel 2.4 Bobot penilaian kuesioner .....	11
Tabel 3.1 Diagram ringkas.....	18
Tabel 3.2 Rancangan aset .....	24
Tabel 3.3 Rancangan <i>blackbox testing</i> .....	26
Tabel 3.4 Pernyataan responden guru .....	28
Tabel 3.5 Pertanyaan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	28
Tabel 3.6 Pernyataan SUS .....	30
Tabel 4.1 Hasil pengembangan aset.....	32
Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>blackbox testing</i> .....	37
Tabel 4.3 Tabel Penilaian materi .....	38
Tabel 4.4 Data responden .....	46
Tabel 4.5 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	47
Tabel 4.6 Tabel penilaian <i>usability</i> .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skala penilaian SUS.....	9
Gambar 2.2 Aplikasi belajar bahasa Arab. ....	12
Gambar 2.3 Aplikasi belajar bahasa Arab Indonesia + suara. ....	12
Gambar 2.4 Aplikasi tebak kata bahasa Arab. ....	13
Gambar 3.1 Diagram Visual Table of Contents (VTOC). ....	17
Gambar 3.2 Rancangan halaman utama.....	20
Gambar 3.3 Rancangan tentang game. ....	21
Gambar 3.4 Rancangan level menu. ....	21
Gambar 3.5 Rancangan halaman permainan. ....	22
Gambar 3.6 Rancangan tampilan berhasil. ....	22
Gambar 3.7 Rancangan tampilan game over. ....	23
Gambar 3.8 Rancangan tampilan pause game. ....	23
Gambar 3.9 Rancangan tampilan pertanyaan. ....	24
Gambar 4.1 Proses pembuatan aset. ....	32
Gambar 4.2 Halaman menu utama.....	40
Gambar 4.3 Halaman tentang <i>game</i> .....	40
Gambar 4.4 Halaman level permaian.....	41
Gambar 4.5 Halaman permainan level satu. ....	42
Gambar 4.6 Tampilan soal.....	42
Gambar 4.7 Tampilan jawaban benar. ....	43
Gambar 4.8 Tampilan jawaban salah.....	43
Gambar 4.9 Tampilan permainan berhasil.....	44
Gambar 4.10 Tampilan permainan gagal.....	44
Gambar 4.11 Tampilan halaman permainan selesai. ....	45
Gambar 4.12 Responden memainkan gim.....	46

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki pola pembentukan katanya sangat beragam dan fleksibel, baik melalui cara derivasi maupun dengan cara infleksi sehingga bahasa Arab menjadi sangat kaya dengan kosakata (*mufradat*) (Fahrurrozi, 2014). Penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) adalah kemampuan seseorang menggunakan kosakata yang dimiliki untuk berkomunikasi dengan lingkungannya baik secara lisan maupun tulisan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan dasar berbahasa menggunakan bahasa Arab (Zahratun fajriah, 2015). Dalam pembelajaran dasar bahasa Arab terdapat beberapa strategi dan salah satunya adalah strategi pembelajaran *mufradat*. Strategi pembelajaran *mufradat* merupakan tuntunan dan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga strategi pembelajaran ini sangat penting (Hasna Qonita Khansa, 2016).

Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduknya beragama Islam sehingga bahasa Arab banyak dipelajari oleh warga negara Indonesia (Khasanah, 2016). Dalam sistem pendidikan di Indonesia, Bahasa Arab telah dipertimbangkan sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Namun proses pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih dijumpai sejumlah problematika, anak-anak tidak menyukai bahasa Arab karena menganggap bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti dan dipahami (Latifah & Aviya, 2018). Terlebih lagi bahwa alfabet yang digunakan dalam bahasa Arab serta aturan gramatiknya yang berbeda dengan bahasa Indonesia menjadikan anak-anak merasa terbebani untuk mempelajari bahasa Arab. Anak-anak lebih mudah dalam mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna, gambar, suara yang menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Sulis Purnomo, 2016). Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi anak-anak untuk belajar bahasa Arab maka akan dibuat sebuah alat bantu pembelajaran kosakata dasar bahasa Arab melalui gim edukasi. Gim edukasi adalah suatu permainan komputer yang berisi materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif untuk melatih kreativitas dan meningkatkan kecerdasan anak-anak (Setiaji, 2017).

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah media pembelajaran gim edukasi kosakata bahasa Arab berbasis Android. Gim berbasis Android dipilih karena sistem operasi Android bersifat

*open source* dan bisa diinstal dengan mudah di semua perangkat yang *compatible* sehingga sistem operasi ini sangat cocok digunakan sebagai pengembangan *mobile learning* (Setyadi, 2017). *Genre* permainan yang paling populer adalah petualangan sehingga gim yang dikembangkan akan mengambil *genre* petualangan dan teka-teki. Dengan menggabungkan *genre* petualangan dan teka-teki maka belajar dapat dilakukan sambil bermain.

Proses perancangan gim akan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). ADDIE adalah salah satu metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan digital *game based learning* (Budiarta, 2014). Proses perancangan desain akan menggunakan HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*) serta perancangan antar muka. Dengan adanya gim ini diharapkan dapat membantu melatih konsentrasi dan ketangkasan serta memudahkan anak dalam mengingat kosakata bahasa Arab.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, adapun rumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

- a. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berupa gim edukasi kosakata bahasa Arab berbasis android guna membantu anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Arab?.
- b. Apakah gim dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang kosakata bahasa Arab?.
- c. Apakah gim sudah cukup baik dan ideal untuk digunakan?.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Gim berbasis Android.
2. Gim yang dibuat akan diujikan kepada anak-anak.
3. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE.
4. Materi soal berisi tentang pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufradat*) yang didapatkan dari buku Bahasa Arab MI Kementrian Agama Republik Indonesia Tahun 2020 kelas 2, 4, dan 5.
5. Gim dimainkan secara *offline*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah membuat sebuah gim edukasi kosakata dasar bahasa Arab berbasis Android yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu anak-anak agar dapat mengenal kosakata bahasa Arab.

#### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Mengasah kemampuan berbahasa Arab anak.
2. Menumbuhkan minat belajar bahasa Arab sejak dini.
3. Memudahkan anak-anak untuk mengingat kosakata dalam bahasa Arab.

#### 1.6 METODE PENELITIAN

##### 1. *Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Dalam melaksanakan penelitian ini, tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan gim, yaitu :

- a. Analisis kebutuhan data tentang materi soal yang akan disediakan di dalam gim.
- b. Analisis kebutuhan input.
- c. Analisis kebutuhan proses.
- d. Analisis kebutuhan output.

##### 2. *Design* (Perancangan)

Tahap desain dilakukan untuk menentukan bagaimana gambaran gim yang akan dibuat. Pada tahapan desain akan dibuat skenario permainan, desain antarmuka gim, musik, dan fitur-fitur yang ada pada gim. Proses perancangan meliputi dua tahap, yaitu :

- a. Perancangan dengan menggunakan HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*).
- b. Merancang desain antarmuka.

##### 3. *Development* (Pengembangan Aplikasi)

Tahapan pengembangan akan dilakukan pengembangan terhadap sistem berdasarkan *design* yang telah dibuat sebelumnya. Perangkat pengembang utama adalah komputer berbasis sistem operasi Microsoft Windows dengan menggunakan Unity sebagai perangkat lunak pembuatan gim dan untuk pengembangan grafis menggunakan perangkat lunak CorelDraw dan Adobe Photoshop.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahapan pengujian terhadap gim yang telah dibuat. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dampak gim pada pengguna. Semua materi yang ada didalam gim diharapkan dapat membantu pengguna mempelajari kosakata bahasa Arab.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan akhir dari penelitian ini adalah evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah gim yang telah dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan atau tidak. Hasil akhir dari evaluasi adalah untuk melihat seberapa besar tingkat pemahaman anak-anak tentang kosakata bahasa Arab dan untuk mengetahui apakah gim sudah layak dan ideal untuk dimainkan atau tidak.

### **1.7 SISTEMATIKA PENULISAN**

#### a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pembahasan landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam pembuatan tugas akhir ini.

#### c. BAB III METODOLOGI

Bab ini menguraikan tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan gim edukasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

#### d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang uraian hasil dari pengembangan, implementasi, dan evaluasi dari gim yang telah dibuat.

#### e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari keseluruhan tahap-tahap yang dilakukan serta berisi saran-saran yang nantinya dapat membantu dalam pengembangan sistem kedepanya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Bahasa Arab**

Bahasa Arab adalah satu dari banyak bahasa yang ada di dunia. Bahasa Arab memiliki keistimewaan tersendiri dengan bahasa lainya, karena nilai sastra yang bermutu tinggi bagi orang yang mendalaminya serta bahasa Arab ditakdirkan menjadi bahasa Al-Qur'an yang dapat mengkomunikasikan kalam Allah (Hidayat, 2012). Dengan menguasai bahasa Arab, maka kesempatan untuk menguasai dan mendalami ajaran agama Islam dari sumber aslinya akan semakin besar.

#### **2.2 Model ADDIE**

ADDIE adalah salah satu model yang telah banyak digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi multimedia khususnya *Game-Based Learning* (Mahardhika, 2015). Menurut Branch (2009) dalam (Defi Supriyati, 2019) tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap analisis (*Analysis*) dilakukan untuk menganalisa kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan sistem dengan cara mengumpulkan data atau informasi, seperti mencari materi, perangkat lunak yang dibutuhkan, aturan permainan, dan lain-lain. Tahap desain (*Design*) dilakukan untuk merancang gim yang akan dibuat. pada penelitian ini penulis melakukan perancangan dengan menggunakan diagram HIPO. Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahapan pembuatan gim berdasarkan desain yang telah dibuat. Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan untuk menguji gim yang telah dibuat kepada target yang telah ditentukan. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari gim yang dibuat.

#### **2.3 Gim**

Gim secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Wardhani & Yaqin, 2013). Gim banyak dimainkan dengan tujuan untuk mengisi waktu luang, sebagai hiburan, kesenangan, dan juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk belajar. Gim banyak digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa. Gim sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam

game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat (Wibisono & Yulianto, 2010). Selain memiliki dampak yang baik, bermain gim juga bisa memberikan dampak yang buruk. Bermain gim terlalu sering bisa mengakibatkan kecanduan sehingga pemain akan lupa waktu dan pekerjaan yang lain akan tertunda. Berikut ini beberapa *genre* gim menurut Jasson dalam (Rafiqin & Saputra, 2017) yaitu :

a. Action (aksi)

Gim dengan *genre* ini mengharuskan pemain memiliki keterampilan dan memiliki reaksi yang cepat agar bisa melawan musuh atau menghindari rintangan yang ada.

b. Shooting

*Genre Shooting* merupakan permainan dengan tema aksi tembak-menembak dengan tujuan untuk membunuh lawan menggunakan senjata yang telah tersedia.

c. Adventure (petualangan)

Gim dengan *genre* ini menggabungkan unsur jenis komponen antara *game* aksi dan *game* petualangan yang biasanya menyajikan rintangan berjangka panjang yang harus dilewati, serta rintangan-rintangan yang lebih kecil dan selalu ada.

d. Sport (olahraga)

Gim dengan *genre* ini memiliki unsur olahraga. Berbagai macam olahraga yang ada di dunia nyata dimasukkan ke dalam gim, sehingga olahraga dapat dilakukan di dalam gim.

e. Racing (balapan)

*Genre* gim ini memberikan permainan lomba adu kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain.

f. Fighting

*Genre* gim ini memiliki ciri pertarungan antara satu atau dua karakter dimana salah satu karakter dikendalikan oleh komputer.

g. Quiz

*Genre* gim ini merupakan bentuk permainan atau pikiran yang mengharuskan pemain menjawab pertanyaan dengan benar di dalam gim.

## 2.4 Gim Edukasi

Edukasi berasal dari kata bahasa Inggris *education* yang artinya pendidikan. Gim edukasi adalah suatu permainan komputer yang berisi materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif untuk melatih kreativitas dan meningkatkan kecerdasan

masyarakat (Setiaji, 2017). Bisa dikatakan bahwa gim edukasi merupakan gabungan antara 2 elemen yaitu hiburan dan pendidikan. Dengan menggabungkan permainan sebagai media belajar yang dibuat semenarik mungkin diharapkan dapat membuat pemain lebih termotivasi untuk belajar dan materi yang disampaikan di dalam gim dapat diterima oleh pemain. Menurut Hurd dan Jenuings, perancangan *Education game* yang baik haruslah memenuhi kriteria dari education game itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah education game (Gunardi, Janitra, & Dwiyantri, 2015), yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi gim. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi permainan, aplikasi ini menggunakan fitur *timer*.

2. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat gim. Aplikasi ini merancang sistem dengan *interface yang user friendly* sehingga pengguna dengan mudah dapat mengakses aplikasi.

3. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model atau gambaran sebuah gim dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model gim pada tahap perencanaan.

4. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain gim dapat diadaptasikan terhadap keperluan *user* dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman user dalam menggunakan aplikasi.

5. Relevan (*Relevance*)

Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi gim ke target pengguna. Agar dapat relevan terhadap pengguna, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak maka desain antarmuka pada gim harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

6. Objektivitas (*Objectives*)

Objektivitas menentukan tujuan pengguna dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

7. Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik membantu pemahaman pengguna bahwa permainan mereka sesuai dengan objek game atau tidak, *feedback* harus disediakan. Gim ini menyediakan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kegagalan atau kesuksesan pemain

## **2.5 Unity**

Aplikasi unity 3D merupakan sebuah software pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu game, meskipun tidak selamanya harus untuk game (Nugroho & Pramono, 2017). Pertama kali unity diluncurkan adalah pada tahun 2009 secara gratis. Dengan menggunakan aplikasi unity kita dapat membuat game berbasis 2D maupun 3D.

Unity 3D dapat digunakan pada microsoft Windows dan MAC OS X, dan permainan yang dihasilkan dapat dijalankan pada Windows, MAC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, iPad, iPhone, Android dan Linux (Herwanto & Tris, 2016). Beberapa bahasa pemrograman yang disediakan di dalam unity adalah *JavaScript*, *C#*, dan *BooScript*.

## **2.6 Adobe Photoshop**

Adobe photoshop merupakan perangkat lunak buatan Adobe Systems. Aplikasi adobe photoshop adalah program komputer yang merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk pengolahan gambar/foto, dapat digunakan untuk memanipulasi foto sehingga hasil foto lebih menarik (Dewi, 1988).

## **2.7 CorelDraw**

CorelDRAW merupakan sebuah software atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat, mengolah dan melakukan pengeditan gambar vektor secara langsung pada sebuah perangkat komputer (Ratulangi, 2017). CorelDraw memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan sehingga dapat membantu dalam melakukan pekerjaan desain maupun pekerjaan lain yang membutuhkan proses visualisasi. Seperti pendapat Sukirman (2009) (dalam Aini, 2009), yang mengatakan bahwa CorelDraw adalah salah satu perangkat lunak desain grafis yang sangat populer, banyak orang menggunakannya karena mudah dalam mengoperasikannya.

## **2.8 Blackbox Testing**

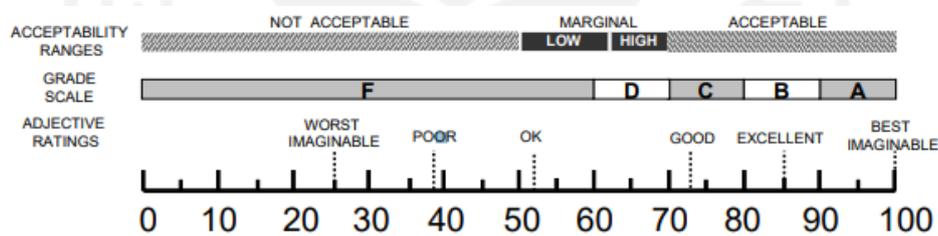
Pengujian *black box* memegang peran penting dalam proses pengujian perangkat lunak yaitu untuk memvalidasi keseluruhan fungsi yang ada pada sistem apakah sudah berjalan

dengan baik atau tidak (Nidhra, 2012). *Black Box* Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015).

### 2.10 System Usability Scale (SUS)

*System usability scale* merupakan metode yang digunakan sebagai alat ukur yang menilai *usability* atau kegunaan dari suatu produk (Sidik, 2018). Metode pengujian *system usability scale* ini mengharuskan para responden untuk memberikan tanggapan pada semua pernyataan yang diberikan (Beny, Yani, & Ningrum, 2019). Pengujian *system usability scale* menggunakan sepuluh pernyataan yang nantinya akan memberikan pandangan tentang *usability* dari sebuah produk (Febrianto & Putra, 2019).

*System usability scale* memiliki tiga sudut pandang penilaian yaitu *acceptability* digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, *grade scale* untuk melihat tingkatan (*grade*) perangkat lunak, dan *adjective rating* untuk melihat *rating* dari perangkat lunak yang dihasilkan (Ependi, Kurniawan, & Panjaitan, 2019). Skala penilaian *system usability scale* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Skala penilaian SUS

Sumber : (Bangor, Staff, Kortum, Miller, & Staff, 2009)

*System usability system* memiliki beberapa aturan dalam penghitungan skor. Beberapa aturan penilaian dalam SUS sebagai berikut (Saputra, 2019):

1. Setiap pernyataan bernomor ganjil seperti 1, 3, 5, 7, dan 9 : skor yang didapatkan dari responden akan dikurangi 1
2. Setiap pernyataan bernomor genap seperti 2, 4, 6, 8, dan 10 : 5 dikurangi dari skor yang diberikan responden
3. Hasil penjumlahan skor dari setiap pernyataan kemudian dikali 2,5 sehingga mendapatkan rentang nilai 0 sampai 100.
4. Langkah selanjutnya yaitu mencari skor rata-rata dengan rumus (2.1).

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \quad (2.1)$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : skor rata-rata

$\sum x$  : jumlah skor SUS

$n$  : jumlah responden

### 2.11 Skala Likert

Bobot penilaian pada pilihan jawaban menggunakan skala likert. Skala likert adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna (Setyawan & Atapukan, 2018). Ketika menanggapi sebuah pernyataan dalam skala likert, responden memilih tingkat persetujuannya terhadap suatu pernyataan dengan memilih satu dari beberapa pilihan yang ada (Maryuliana, Subroto, & Haviana, 2016). Skala likert dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Skala Likert

Nilai	Kategori
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

### 2.12 *One-Group Pretest-Posttest Design*

*One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan *pretest* kepada responden, kemudian responden diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, selanjutnya responden diberikan *posttest* untuk mengetahui akibat dari perlakuan (Nuryanti, 2019). Ilustrasi dari model penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Model penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
----------------	------------------	-----------------

O1	X	O2
----	---	----

Untuk menghitung hasil dari *pretest* dan *posttest* akan menggunakan rumus normalitas *gain*. Hake (2002) dalam (Purnamawati, Ertikanto, & Suyatna, 2017) mengemukakan untuk menganalisis nilai *gain* dapat menggunakan rumus pada (2.2). selain itu, Hake (2002) dalam (Retno Putri, Betta Rudibyani, & Sofya, 2017) juga mengemukakan kriteria nilai *gain* yang dapat dilihat pada Tabel 2.3.

$$N - Gain = \frac{\bar{x}_{post} - \bar{x}_{pre}}{\bar{x}_{max} - \bar{x}_{pre}} \quad (2.2)$$

Tabel 2.3 Kriteria nilai n-Gain

Nilai n-Gain	Kriteria
n-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 < n-Gain ≤ 0,7	Sedang
n-Gain ≤ 0,3	Rendah

Dalam proses pengelompokan, bobot penilaian kuesioner *pretest-posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.3 di bawah ini (Ismawati, Rahman, & Nurjhani, 2016)

Tabel 2.4 Bobot penilaian kuesioner

Nilai	Kategori
81 - 100	Sangat paham
61 - 80	Paham
41 - 60	Cukup
21 - 40	Tidak paham
0 - 20	Sangat tidak paham

### 2.13 Review Aplikasi Sejenis

#### a. Aplikasi belajar bahasa Arab + suara

Aplikasi ini dibuat oleh Solite Kids. Belajar bahasa Arab ini merupakan aplikasi yang dapat membantu anak-anak untuk belajar bahasa Arab melalui benda yang ada di sekitar kita. Selain itu, di dalam aplikasi ini juga tersedia permainan-permainan dan suara yang menarik

sehingga anak-anak tidak akan merasa bosan saat menggunakannya. Aplikasi belajar bahasa Arab dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Aplikasi belajar bahasa Arab

Sumber : *Google Play Store*

b. Aplikasi belajar bahasa Arab Indonesia

Aplikasi ini dibuat oleh Tuanwara. Belajar bahasa Arab Indonesia adalah aplikasi pendidikan anak yang belajar kosakata sehari-hari dalam bahasa Arab ke Indonesia dengan menyenangkan. Gim ini menggunakan *genre quiz*. Aplikasi belajar bahasa Arab Indonesia + suara dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Aplikasi belajar bahasa Arab Indonesia + suara

Sumber : *Google Play Store*

c. Aplikasi tebak kata bahasa Arab

Aplikasi ini dibuat oleh QordBee. Aplikasi tebak kata bahasa Arab ini merupakan aplikasi permainan yang berisi quiz atau soal tentang kosa kata bahasa Arab. Dengan menggunakan aplikasi ini kita bisa mengetahui kemampuan kosa kata bahasa Arab yang kita miliki. Oleh

karena itu, aplikasi ini bisa dimainkan oleh siapa saja. Aplikasi tebak kata bahasa Arab dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Aplikasi tebak kata bahasa Arab

Sumber : *Google Play Store*

Berdasarkan semua aplikasi pembelajaran Bahasa Arab di atas *genre* gim yang digunakan adalah *genre quiz*, belum ada yang membuat gim edukasi dengan *genre quiz* dan *adventure*. Dengan begitu penelitian tentang gim edukasi kosakata bahasa Arab dengan strategi pembelajaran *mufradat* dengan *genre quiz* dan *adventure* berbasis Android belum pernah dilakukan.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 *Analisis* (Analisis)

Proses analisis dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dan untuk mengetahui materi soal seperti apa yang akan diberikan di dalam gim. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari dan mencari informasi dari berbagai referensi seperti buku dan artikel yang ada. Beberapa Informasi yang didapatkan terkait materi soal yaitu dalam pembelajaran dasar bahasa Arab terdapat beberapa strategi dan salah satunya adalah strategi pembelajaran *mufradat*.

Menurut Mustofa (2011: 73-76) dalam (Hasna Qonita Khansa, 2016) strategi pembelajaran *mufradat* terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu :

a. Pembelajaran *mufradat* tingkat dasar

Pada tingkat ini pembelajaran *mufradat* menggunakan beberapa strategi, salah satunya adalah dengan menunjukkan benda yang dimaksud seperti memberikan contohnya atau benda aslinya.

b. Pembelajaran *mufradat* tingkat menengah

Pada tingkat ini pembelajaran *mufradat* menggunakan beberapa strategi, yaitu dengan memberikan persamaan kata (sinonim) dan memberikan lawan kata (antonim).

c. Pembelajaran *mufradat* tingkat lanjut

Pada tingkat ini pembelajaran *mufradat* menggunakan beberapa strategi, salah satunya adalah dengan memberikan harakat yang benar pada kata.

Analisis selanjutnya adalah manfaat penggunaan *smartphone* sebagai media permainan dan pembelajaran yaitu pengguna dapat belajar di manapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. Menurut Wibowo dalam (Sari, 2019) penggunaan *smartphone* sebagai *mobile learning* menawarkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Smartphone* memiliki sistem operasi seperti perangkat komputer lainnya dan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan adalah sistem operasi Android. Menurut Finnegan dalam (Pratama & Haryanto, 2018) lebih dari 30 juta perangkat Android telah dimanfaatkan oleh pengguna *smartphone* sehingga Android menjadi sistem operasi yang

selangkah lebih maju. Sistem operasi Android bersifat *open source* dan bisa diinstal dengan mudah di semua perangkat yang *compatible* sehingga sistem operasi ini sangat cocok digunakan sebagai pengembangan *mobile learning* (Setyadi, 2017).

Analisis selanjutnya terkait *genre* permainan. Pada tahap ini peneliti memilih *genre* gim yaitu gim interaktif dengan *genre* kuis dan petualangan. Gim dengan *genre* kuis dan petualangan menyajikan rintangan berjangka panjang yang harus dilewati oleh pemain dan masalah dalam bentuk soal pilihan ganda sehingga mempunyai nilai edukasi yaitu dibutuhkan pengetahuan untuk menjawab pertanyaan yang disediakan.

Proses analisis selanjutnya adalah terkait tema pertanyaan yang dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan kepada ibu Mislah selaku guru pengampu bahasa Arab di SDIT Sholeh Praya. Dari proses wawancara didapatkan informasi bahwa menurut ibu Mislah dalam pembelajaran dasar kosakata bahasa Arab pemberian kosakata sehari-hari lebih banyak diberikan agar anak-anak dapat mempraktikkan langsung di lingkungannya. Contoh kosakata sehari-hari seperti benda yang ada di lingkungan sekolah, lingkungan rumah, jenis-jenis transportasi, bagian anggota tubuh, panggilan anggota keluarga, pemberian antonim atau sinonim, dan latihan pemberian harakat pada kata.

Berdasarkan hasil diskusi dengan ibu Mislah terkait materi soal yang akan diberikan, maka untuk membagi tingkat kesulitan permainan gim akan dibagi menjadi 5 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Setiap level memiliki tema soal yang berbeda berdasarkan masukan dari guru pengampu bahasa Arab dan tingkat strategi pembelajaran *mufradat*. Berikut beberapa daftar tema pertanyaan pada setiap level yang ada di dalam gim :

1. Level 1, mengartikan kosakata perlengkapan sekolah dan benda-benda yang ada di lingkungan sekolah ke dalam bahasa Arab.
2. Level 2, mengartikan kosakata benda-benda di lingkungan rumah dan jenis-jenis transportasi ke dalam bahasa Arab.
3. Level 3, mengartikan kosakata anggota tubuh dan panggilan anggota keluarga ke dalam bahasa Arab.
4. Level 3, mencari antonim dan sinonim dari kosakata bahasa Arab.
5. Level 5, memberikan harakat yang benar pada kata.

### 3.1.1 Analisis Kebutuhan Input

Kebutuhan *input* merupakan sebuah bentuk masukan yang dibutuhkan oleh perangkat lunak agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Dibutuhkan masukan untuk menggerakkan karakter ke kiri, kanan, dan atas yang berupa masukan *press*, *hold*, dan *release* digunakan untuk menghentikan pergerakan karakter. Masukan untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam gim berupa masukan *press*. Masukan lain yang dibutuhkan adalah masukan untuk memilih tombol navigasi menu yang ada di dalam gim berupa masukan *press*.

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan Proses

Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab ini akan memproses jawaban yang dipilih oleh pemain melalui sistem *press* dan *release*. Proses menggerakkan karakter di dalam gim dengan sistem *press*, *hold*, dan *release*. Soal di dalam gim akan ditampilkan secara acak agar pengguna tidak merasa bosan dengan soal yang sama. Jawaban yang dipilih oleh pemain akan menentukan kelanjutan dari permainan. Karakter memiliki nyawa yang akan berkurang apabila pemain memilih jawaban yang salah dan terkena oleh musuh atau jebakan yang ada di dalam permainan. Sistem akan memproses jumlah koin yang dikumpulkan sehingga pemain dapat melanjutkan permainan ke level selanjutnya apabila semua koin yang ada di dalam level telah terkumpul. Selain itu, terdapat proses *timer* yang dibutuhkan untuk menentukan durasi permainan pada setiap level.

### 3.1.3 Analisis Kebutuhan Output

Output yang akan diberikan oleh gim adalah objek berupa gambar, soal bahasa Arab, teks, dan suara. Pembuatan aset-aset berupa gambar yang ada di dalam permainan dibuat menggunakan CorelDraw dan Adobe Photoshop. Materi soal bahasa Arab yang ada di dalam permainan dimasukkan berdasarkan strategi pembelajaran *mufradat*.

## 3.2 Design (Perancangan)

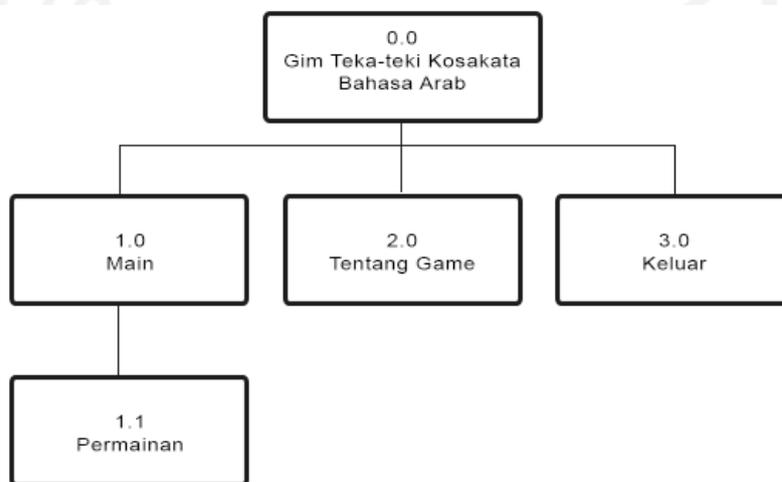
Proses perancangan pada gim edukasi teka-teki kosakata bahasa Arab ini menggunakan dua tahapan yaitu perancang dengan menggunakan diagram HIPO (*Hierarchy plus Input Process Output*) dan perancangan antarmuka gim.

### 3.2.1 Diagram HIPO

Tujuan diagram HIPO adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memahami alur dari sistem yang akan dibuat. Diagram HIPO juga nantinya dapat menjelaskan fungsi dari sistem dari tingkat umum ke tingkat khusus.

#### a. Visual Table of Contents (VTOC)

*Visual Table of Contents (VTOC)* merupakan bentuk gambaran suatu fungsi yang berisi penjelasan secara singkat tentang gim yang akan dibuat. Terdiri dari satu diagram hierarki atau lebih, berikut merupakan VTOC dari aplikasi yang akan dibuat dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Visual Table of Contents (VTOC)

Berikut ini penjelasan dari diagram VTOC di atas :

#### a) Teka-teki kosakata bahasa Arab 0.0

Pada proses gim teka-teki kosakata bahasa Arab terdapat halaman menu utama dari gim yang di dalamnya terdapat beberapa tombol menu yaitu tombol main, tentang *game*, dan keluar.

#### b) Main 1.0

Pada proses main ini akan menampilkan halaman pemilihan level untuk memulai permainan.

#### c) Tentang game 2.0

Tentang game merupakan halaman yang akan menampilkan aturan permainan gim teka-teki kosakata bahasa Arab.

## d) Keluar 3.0

Keluar merupakan proses menu untuk menghentikan permainan dan keluar dari gim.

## e) Permainan 1.1

permainan merupakan proses yang akan menampilkan halaman permainan didalam gim yang terdiri dari 5 level.

## b. Diagram Ringkas

Diagram ringkas merupakan diagram yang berfungsi untuk menjelaskan fungsi dari setiap modul yang berada pada diagram VTOC berupa penjelasan singkat hubungan dari *input*, *process*, dan *output*. Tabel diagram ringkas dapat dilihat pada Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Diagram ringkas

Modul	Halaman	Input	Process	Output
Menu utama	Halaman menu utama	Tombol main disentuh	Berpindah ke halaman level menu	Halaman level menu
		Tombol tentang game disentuh	Memunculkan aturan permainan	Menampilkan aturan permainan
		Tombol keluar disentuh	Memproses keluar dari gim	Keluar dari gim
Main	Halaman level menu	Tombol pilihan level disentuh	Berpindah ke halaman pemain sesuai dengan level yang dipilih	Halaman permainan sesuai dengan level yang dipilih
		Tombol rumah disentuh	Kembali ke halaman menu utama	Halaman menu utama
Permainan	Halaman permainan	Karakter dioperasikan dengan press, hold, dan release	Menggerakkan karakter berdasarkan tombol yang di tekan	Karakter bergerak berdasarkan tombol yang ditekan

		Jawaban dioperasikan secara press	Memproses jawaban	Muncul keterangan jawaban benar dan salah
		Tombol level selanjutnya disentuh	Menuju halaman level selanjutnya ketika koin sudah terkumpul semua	Halaman level selanjutnya
		Tombol level main lagi	Mereload halaman level yang sedang dimainkan	Halaman level sedang yang dimainkan
		tombol rumah disentuh	Kembali ke halaman menu utama	Halaman menu utama
	Halaman permainan selesai	Tombol rumah disentuh	Kembali ke halaman menu utama	Halaman menu utama
Tentang game	Halaman menu utama	Tombol kembali disentuh	Kembali ke halaman menu utama	Halaman menu utama
Keluar		Tombol keluar disentuh	Memproses keluar dari gim	Keluar dari gim

### 3.2.2 Perancangan Antarmuka

Tujuan dari perancangan antarmuka adalah untuk memberikan gambaran seperti apa aplikasi yang akan dibangun. Untuk mempermudah interaksi antara pengguna dengan sistem maka diperlukan juga perancangan antarmuka yang baik. Berikut ini merupakan rancangan antarmuka dari Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab.

#### a. Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman pertama pada saat gim dijalankan. Pada halaman utama terdapat tampilan judul gim dan tiga pilihan tombol, yaitu tombol main, tentang game, dan keluar. Fungsi dari tombol main adalah untuk memindahkan halaman utama ke halaman level menu, tombol tentang untuk menampilkan informasi aturan dalam memainkan gim, dan tombol keluar untuk keluar dari gim. Antarmuka halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Rancangan halaman utama

b. Antarmuka Tentang *Game*

Antarmuka ini akan menampilkan aturan permainan pada gim edukasi teka-teki kosakata bahasa Arab. Tampilan antarmuka tentang game dapat dilihat pada Gambar 3.3.

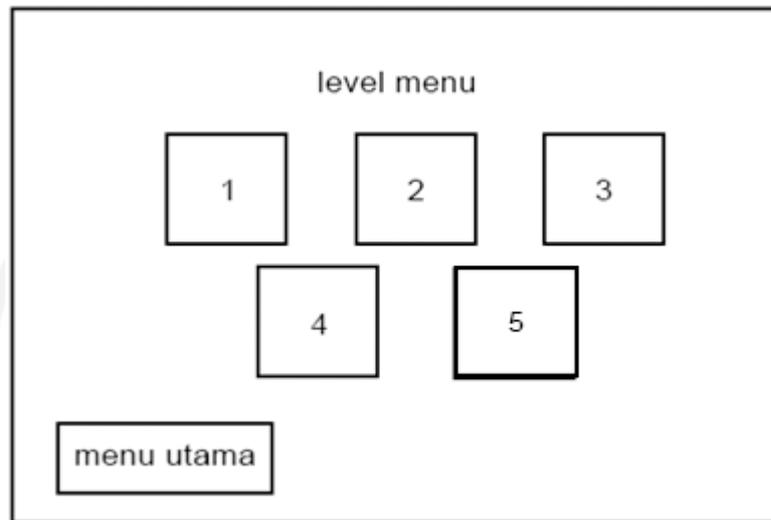


Gambar 3.3 Rancangan tentang game

c. Antarmuka Halaman Level Menu

Halaman level menu merupakan halaman pilihan level yang ada di dalam gim. terdapat lima tombol pilihan level dan tombol kembali ke halaman utama. Pada saat pengguna baru pertama kali memainkan gim, level yang hanya bisa dimainkan adalah level 1 dan level yang lain masih terkunci. Untuk membuka level yang terkunci, pemain harus

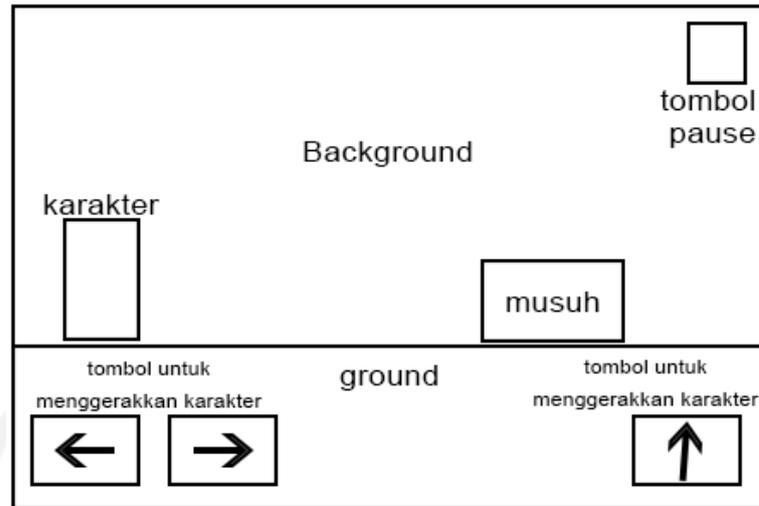
menyelesaikan level sebelumnya. Antarmuka halaman level menu dapat dilihat pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Rancangan level menu

d. Antarmuka Halaman Permainan

Halaman permainan adalah halaman pada saat pengguna mulai memainkan permainan berdasarkan level yang dipilih. Halaman permainan akan menampilkan karakter permainan, gambar *background*, *ground*, musuh dan jebakan yang harus dihindari, tombol pause, tombol arah kanan, kiri, dan atas. Fungsi dari tombol pause adalah untuk menghentikan waktu sejenak saat permainan sedang berlangsung. Tombol arah digunakan untuk menggerakkan karakter. Pada saat tombol arah ditekan dan ditahan, maka karakter akan terus bergerak sampai tombol arah berhenti ditekan. Antarmuka halaman permainan dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Rancangan halaman permainan

e. Antarmuka Berhasil

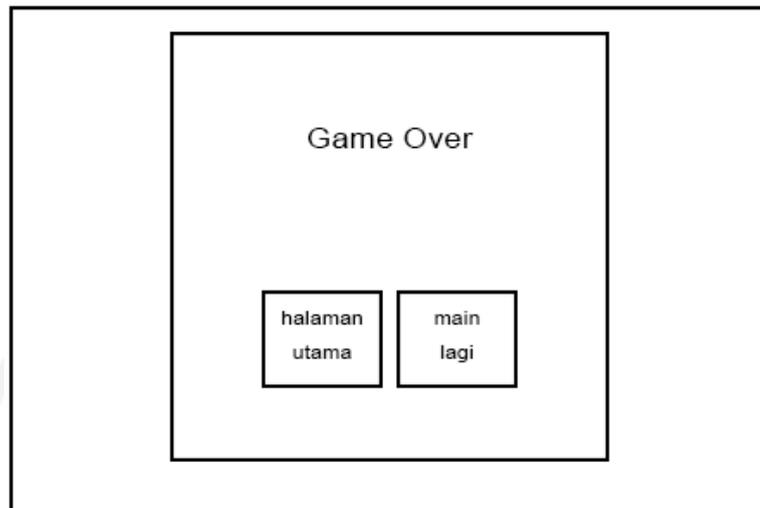
Antarmuka ini akan muncul ketika pemain berhasil menyelesaikan level yang dimainkan. Pada tampilan ini terdapat 3 tombol, yaitu tombol kembali ke menu utama, main lagi, dan menuju level selanjutnya. Rancangan antarmuka berhasil dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Rancangan tampilan berhasil

f. Antarmuka *Game Over*

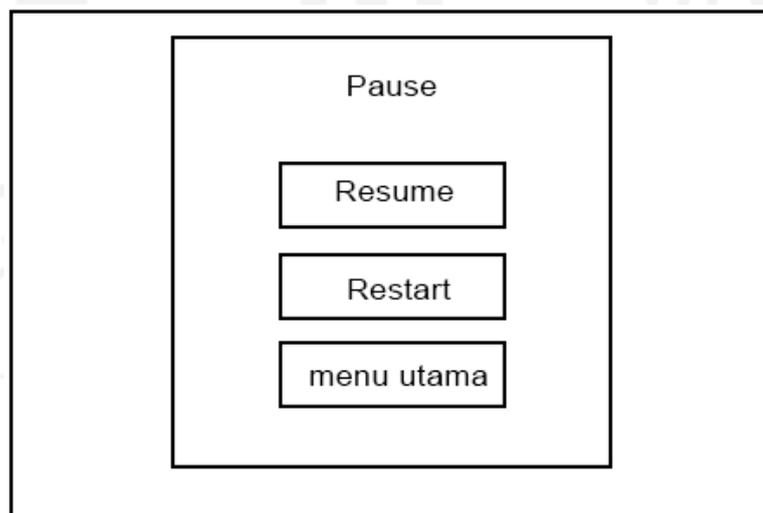
Antarmuka ini akan muncul ketika waktu permainan habis dan nyawa karakter habis. Terdapat 2 tombol pada tampilan ini, yaitu tombol kembali ke menu utama dan tombol main lagi. Rancangan antarmuka game over dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Rancangan tampilan game over

g. Antarmuka *Pause Game*

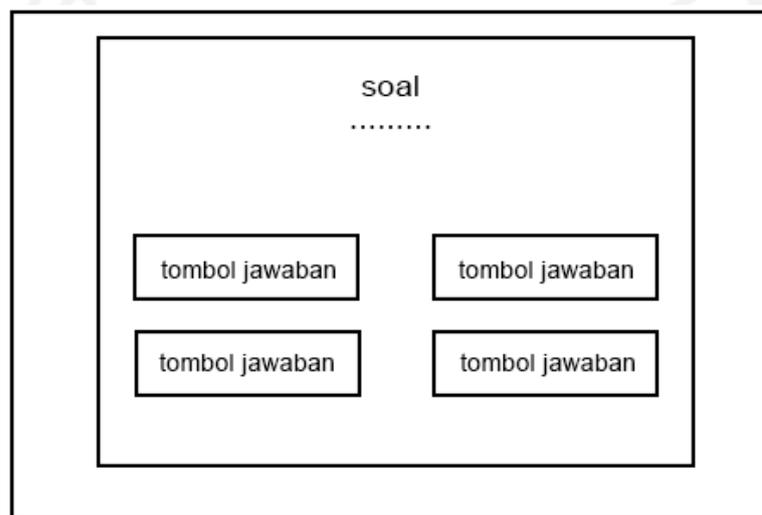
Antarmuka ini akan muncul ketika pengguna menekan tombol pause yang ada pada halaman permainan. Terdapat tiga tombol pada tampilan ini, yaitu tombol lanjut bermain, ulang bermain, dan kembali ke halaman utama. Rancangan antarmuka pause game dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Rancangan tampilan pause game

#### h. Antarmuka Pertanyaan

Tampilan antarmuka pertanyaan akan muncul ketika karakter yang dimainkan oleh pengguna menyentuh panel soal yang ada di dalam halaman permainan. Pada tampilan ini akan memunculkan soal bahasa Arab dan tombol pilihan jawaban. Pemain menjawab pertanyaan dengan menekan tombol jawaban. Jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul keterangan jawaban benar, tetapi jika jawaban salah maka akan muncul keterangan jawaban salah. Rancangan antarmuka pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Rancangan tampilan pertanyaan

### 3.2.3 Perancangan Aset

Perancangan aset pada gim ini dilakukan untuk membuat gim menjadi lebih menarik dan pengguna tidak bosan saat memainkan gim. Beberapa aset yang ada di dalam gim ini seperti karakter permainan, musuh, jebakan, tombol, *items*, *background*, suara. Perancangan aset yang ada di dalam gim dapat dilihat pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Rancangan aset

Aset	Keterangan
<i>Player</i>	<i>Player</i> merupakan Karakter yang dapat dimainkan oleh pengguna di dalam permainan. Karakter bisa berjalan, diam, dan melompat sesuai perintah yang dimasukkan oleh pengguna.

Musuh	Musuh merupakan rintangan yang ada di dalam permainan. Pemain harus bisa melewati dan menghindari musuh. Jika karakter terkena oleh musuh, maka nyawa karakter akan berkurang. musuh memiliki kemampuan terbang di udara dan berjalan di tanah.
Jebakan	Jebakan merupakan rintangan yang ada di dalam permainan. Pemain harus bisa menghindari jebakan. Jika karakter terkena jebakan, maka nyawa karakter akan berkurang.
Koin	Koin merupakan item yang harus dikumpulkan oleh karakter di dalam permainan. Jika semua koin sudah berhasil dikumpulkan, maka pemain bisa lanjut ke level selanjutnya
Panel soal	Panel soal merupakan tempat penyimpanan soal yang ada di dalam permainan. Pada saat karakter menyentuh panel soal tersebut, maka akan muncul pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain.
Gerbang	Gerbang merupakan sebuah penghalang yang harus dibuka oleh pemain jika ingin menyelesaikan permainan. Gerbang akan terbuka apabila pemain berhasil menjawab setiap pertanyaan dengan benar.
Jawaban benar	Jawaban benar merupakan informasi yang akan muncul pada saat pemain memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diberikan
Jawaban salah	Jawaban salah merupakan informasi yang akan muncul pada saat pemain memilih jawaban yang salah dari pertanyaan yang diberikan.
Tombol rumah	Tombol rumah merupakan tombol yang digunakan untuk menuju ke halaman menu utama
Tombol level selanjutnya	Tombol level selanjutnya merupakan tombol yang digunakan untuk mengarahkan pemain menuju level selanjutnya ketika pemain berhasil menyelesaikan level yang sedang dimainkan.
Tombol main lagi	Tombol main lagi merupakan tombol yang digunakan untuk memulai kembali permainan pada level yang dimainkan. Tombol ini muncul pada saat pemain berhasil menyelesaikan level yang dimainkan atau gagal menyelesaikan permainan.
Tombol pause	Tombol pause merupakan tombol yang digunakan untuk menghentikan waktu pada saat permainan sedang berlangsung. Pada

	saat tombol ini ditekan, pemain dapat memilih untuk melanjutkan permainan, ulang permainan, atau kembali ke menu utama.
Tombol level	Tombol level merupakan tombol yang digunakan untuk memilih level yang ingin dimainkan.
<i>Ground</i>	<i>Ground</i> merupakan pijakan atau lintasan tempat karakter berjalan. <i>Ground</i> akan saling menyambung sehingga membentuk peta permainan.
<i>Background</i>	<i>Background</i> di dalam gim akan menggunakan desain alam agar tema petualangannya lebih terasa, yaitu gambar hutan, padang pasir, pegunungan, sungai, dan gua.

### 3.2.4 Perancangan Pengujian

#### a. *Blackbox Testing*

Pengujian dengan menggunakan *blackbox testing* bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi tombol yang ada pada aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Rancangan pengujian *blackbox testing* dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Rancangan *blackbox testing*

Halaman	Aktivasi pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
Menu utama	Menekan tombol main	Menuju ke halaman level permainan	
	Menekan tombol tentang <i>game</i>	Menampilkan informasi tentang aturan permainan	
	Menekan tombol keluar	Keluar dari aplikasi	
Level permainan	Menekan tombol level 1	Menuju ke halaman permainan level 1	
	Menekan tombol level 2	Menuju ke halaman permainan level 2	
	Menekan tombol level 3	Menuju ke halaman permainan level 3	

	Menekan tombol level 4	Menuju ke halaman level permainan level 4	
	Menekan tombol level 5	Menuju ke halaman permainan level 5	
	Menekan tombol rumah	Menuju ke halaman menu utama	
Permainan	Menekan tombol kiri	Karakter berjalan ke arah kiri	
	Menekan tombol kanan	Karakter berjalan ke arah kanan	
	Menekan tombol atas	Karakter melompat	
	Menekan tombol pause	Permainan terhenti	
	Menekan tombol <i>resume</i>	Permainan berlanjut	
	Menekan tombol <i>restart</i>	Ulang permainan	
	Menekan tombol menu utama	Menuju ke halaman menu utama	
	Menekan tombol level selanjutnya	Menuju ke halaman level permainan selanjutnya	
	Menekan tombol main lagi	Ulang permainan	
	Menekan tombol rumah	Menuju ke halaman menu utama	
Permainan selesai	Menekan tombol rumah	Menuju ke halaman menu utama	

b. Pengujian Materi Soal

Untuk menguji kesesuaian materi di dalam gim, maka pengujian materi soal akan dilakukan langsung dengan guru bahasa Arab. Tujuan dilakukannya pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah materi soal bahasa Arab sudah sesuai dengan metode pembelajaran *mufradat*. Pengujian ini akan menggunakan empat bobot penilaian yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Kuesioner dengan responden guru dapat dilihat pada Tabel 3.4.

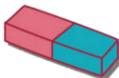
Tabel 3.4 Pernyataan responden guru

No.	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
1	Saya menilai materi soal yang diberikan telah sesuai				
2	Saya menilai materi soal di dalam gim ini dapat membantu anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Arab				
3	Saya menilai pembagian materi soal yang diberikan sudah tepat				
4	Saya menilai materi soal di dalam gim mudah dimengerti				
5	Saya menilai materi soal yang diberikan sudah lengkap				
Komentar					

c. Pengujian *Pretest-Posttest*

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah ada perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pengguna memainkan gim. Menurut Costa dalam (Damayanti, 2017) metode *pretest* dan *posttest* adalah alat penilaian yang dianjurkan dalam mengukur keberhasilan kemajuan proses pembelajaran karena evaluasinya bersifat ringkas dan efektif. Pertanyaan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.5 Pertanyaan *pretest* dan *posttest*

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. سَبُّورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah	a. كِتَابٌ	c. كُرَّاسَةٌ

		b. كُرْسِيٌّ	d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِذَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	c. حِرَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِرَانَةٌ b. مَطْبَخٌ	c. سَرِيرٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبَخٌ d. تِلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ b. سَيَّارَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. طَائِرَةٌ

d. *System Usability Scale (SUS)*

Pengujian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode *system usability scale*. Brooke (1996) dalam (Aprilia, Santosa, & Ferdiana, 2015) mengemukakan bahwa *system usability scale* merupakan pengujian untuk mengukur *usability* berupa kuesioner yang memiliki sepuluh pernyataan seperti ditunjukkan pada Tabel 3.4. Pengujian pada gim teka-teki kosakata bahasa Arab akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner, dimana yang akan menjadi respondenya adalah siswa sekolah dasar. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah gim sudah cukup baik dan ideal untuk dimainkan oleh anak-anak.

Kuesioner akan diberikan kepada responden setelah memainkan gim. Pertanyaan yang akan diberikan didalam kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.6 Pernyataan SUS

No.	Kode	Pertanyaan	Jawaban				
			1	2	3	4	5
1	P1	Saya akan sering memainkan gim ini					
2	P2	Saya menilai gim ini membosankan					
3	P3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan					
4	P4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini					
5	P5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik					
6	P6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas					
7	P7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat					
8	P8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan					
9	P9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					
10	10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini					

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 *Development* (Pengembangan)**

Tahap *development* atau pengembangan merupakan tahap penerapan dari hasil desain gim yang sebelumnya telah dibuat. Pengembangan terhadap desain sebelumnya dibuat agar menjadi lebih nyata dan bisa digunakan. Proses pengembangan gim ini menggunakan bahasa pemrograman C#.

##### **4.1.1 *Development* Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan gim edukasi teka-teki kosakata bahasa Arab yaitu :

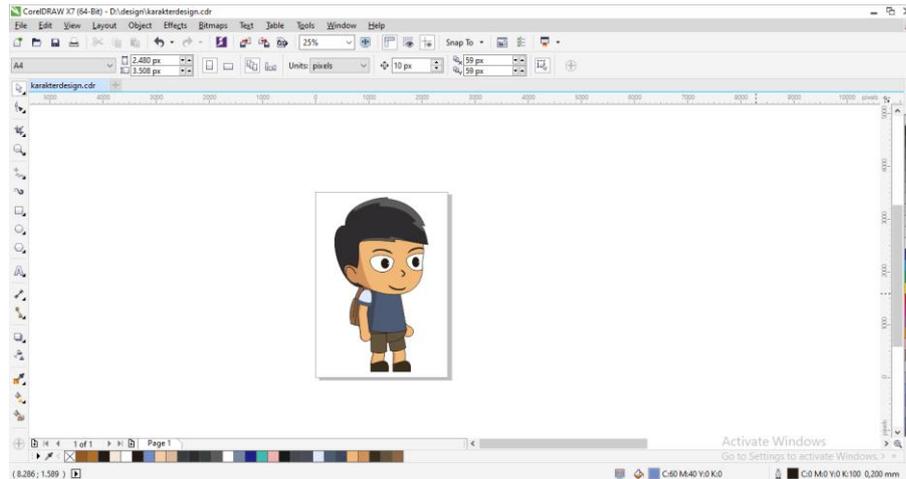
1. Unity, perangkat lunak yang digunakan untuk membuat gim
2. Adobe Photoshop, perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aset gim
3. CorelDraw, perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aset gim

##### **4.1.2 *Development* Perangkat Keras**

Proses pengembangan gim teka-teki kosakata bahasa Arab ini membutuhkan perangkat keras seperti laptop berbasis sistem operasi Microsoft Windows 10 dengan RAM 4GB. Perangkat keras lain yang digunakan sebagai alat untuk memainkan gim teka-teki kosakata bahasa Arab yaitu ponsel pintar berbasis Android.

##### **4.1.3 Hasil Pengembangan Aset**

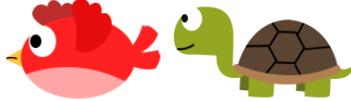
Hasil perancangan aset sebelumnya dikembangkan dengan menggunakan aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop. Gambar 4.1 memperlihatkan proses pembuatan aset. Seluruh hasil pengembangan aset dapat dilihat pada Tabel 4.1.



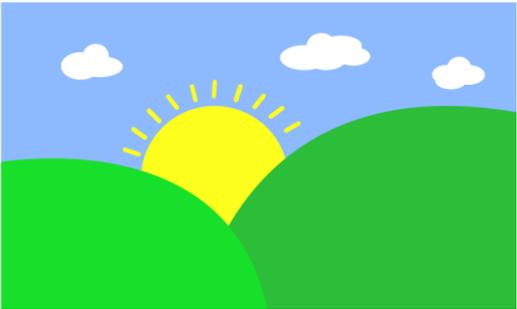
Gambar 4.1 Proses pembuatan aset

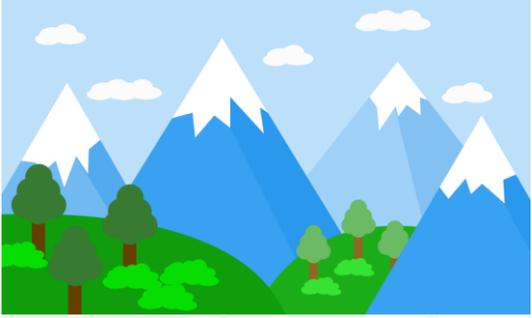
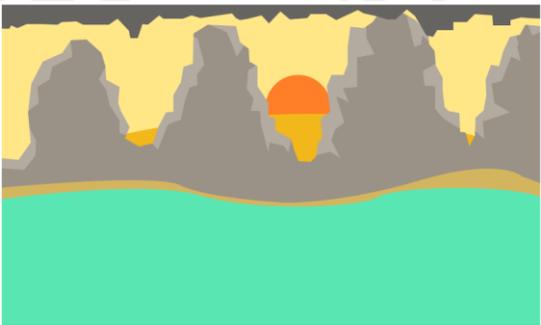
Tabel 4.1 Hasil pengembangan aset

Aset	Gambar
<i>Player</i>	
Musuh level 1	
Musuh level 2	
Musuh level 3	

Musuh level 4	
Musuh level 5	
Jebakan level 1	
Jebakan level 2	
Jebakan level 3	
Jebakan level 4	
Jebakan level 5	
Koin	
Panel soal	

Gerbang	
Jawaban benar	
Jawaban salah	
Tombol rumah	
Tombol level selanjutnya	
Tombol main lagi	
Tombol paus	
Tombol level	
Ground level 1	

Ground level 2	
Ground level 3	
Ground level 4	
Ground level 5	
<i>Background halaman utama</i>	
<i>Background level 1</i>	

<p><i>Background level 2</i></p>	
<p><i>Background level 3</i></p>	
<p><i>Background level 4</i></p>	
<p><i>Background level 5</i></p>	

#### 4.1.4 Aset Suara

Pengembangan aset suara pada gim dibagi menjadi empat jenis, yaitu efek suara jawaban benar, jawaban salah, suara tombol, dan suara latar. Efek suara jawaban benar adalah suara yang dimainkan pada saat pemain memilih jawaban yang benar. Efek suara jawaban salah adalah suara yang dimainkan pada saat pemain memilih jawaban yang salah. Efek suara

jawaban benar dan jawaban salah didapatkan dari situs <https://freesound.org>. Untuk efek suara tombol dimainkan ketika pemain menekan tombol-tombol yang ada di dalam gim. efek suara tombol didapatkan dari situs <https://www.soundjay.com>. Selain itu, terdapat juga suara latar atau suara *background* yang terdapat pada setiap halaman yang didapatkan dari situs <https://www.dl-sound.com>.

#### 4.1.5 Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas dilakukan untuk melihat apakah semua fungsi yang ada di dalam aplikasi sudah berjalan seperti yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini menggunakan pengujian *blackbox testing*. Hasil pengujian *blackbox testing* dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil pengujian *blackbox testing*

Halaman	Aktivasi pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
Menu utama	Menekan tombol main	Menuju ke halaman level permainan	Berhasil
	Menekan tombol tentang game	Menampilkan informasi tentang aturan permainan	Berhasil
	Menekan tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Berhasil
Level permainan	Menekan tombol level 1	Menuju ke halaman permainan level 1	Berhasil
	Menekan tombol level 2	Menuju ke halaman permainan level 2	Berhasil
	Menekan tombol level 3	Menuju ke halaman permainan level 3	Berhasil
	Menekan tombol level 4	Menuju ke halaman level permainan level 4	Berhasil
	Menekan tombol level 5	Menuju ke halaman permainan level 5	Berhasil
	Menekan tombol rumah	Menuju ke halaman menu utama	Berhasil
Permainan	Menekan tombol kiri	Karakter berjalan ke arah kiri	Berhasil
	Menekan tombol kanan	Karakter berjalan ke arah kanan	Berhasil
	Menekan tombol atas	Karakter melompat	Berhasil
	Menekan tombol pause	Permainan terhenti	Berhasil

	Menekan tombol resume	Permainan berlanjut	Berhasil
	Menekan tombol restart	Ulang permainan	Berhasil
	Menekan tombol menu utama	Menuju ke halaman menu utama	Berhasil
	Menekan tombol level selanjutnya	Menuju ke halaman level permainan selanjutnya	Berhasil
	Menekan tombol main lagi	Ulang permainan	Berhasil
	Menekan tombol rumah	Menuju ke halaman menu utama	Berhasil
Permainan selesai	Menekan tombol rumah	Menuju ke halaman menu utama	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas dengan menggunakan *blackbox testing* pada tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa semua fungsi yang ada di dalam aplikasi sudah berjalan seperti yang diharapkan.

#### 4.1.6 Pengujian Materi Soal

Pengujian materi soal dilakukan langsung dengan guru pengampu bahasa Arab ibu Mislah di SDIT Sholeh Praya. Tujuan dilakukannya pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah materi soal bahasa Arab sudah sesuai dengan metode pembelajaran *mufradat*. Hasil pengujian materi soal dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Penilaian materi

No.	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
1	Saya menilai materi soal yang diberikan telah sesuai				√
2	Saya menilai materi soal di dalam gim ini dapat membantu anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Arab				√

3	Saya menilai pembagian materi soal yang diberikan sudah tepat				√
4	Saya menilai materi soal di dalam gim mudah dimengerti				√
5	Saya menilai materi soal yang diberikan sudah lengkap			√	
Komentar	Semoga aplikasi yang dibuat bisa meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada anak-anak dan dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak dapat mempelajari bahasa Arab dimanapun dan kapanpun.				

Berdasarkan Tabel 4.6, guru pengampu bahasa Arab menyambut baik gim ini sebagai media untuk mengenal kosakata bahasa Arab. Guru menilai materi pembelajaran bahasa Arab di dalam gim ini telah sesuai dan mudah dimengerti sehingga dapat membantu anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Arab. Guru setuju bahwa materi soal yang diberikan sudah lengkap tetapi masih perlu dikembangkan lagi agar anak-anak dapat terus menggunakan gim ini sebagai media untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Arab mereka. Guru berharap gim ini dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada anak-anak.

#### 4.1.7 Hasil Pengembangan Gim

Berikut ini merupakan hasil tampilan halaman dari pengembangan gim yang telah dibuat mulai dari halaman menu utama samapai halaman permainan selesai.

##### a. Tampilan Halaman Menu Utama

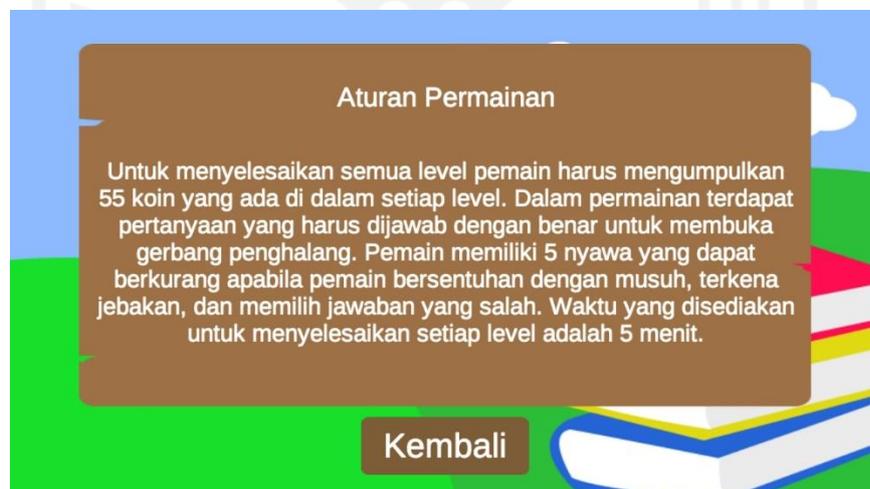
Pada halaman menu utama terdapat tiga tombol menu yaitu tombol Main yang berfungsi untuk membuka halaman level permainan, tombol Tentang *Game* untuk melihat aturan dalam memainkan gim, dan tombol Keluar untuk dari aplikasi. Terdapat musik latar yang akan diputar pada saat halaman menu utama terbuka. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman menu utama

b. Tampilan Halaman Tentang *Game*

Halaman ini berisi tentang informasi tentang aturan dalam memainkan gim agar pemain bisa menyelesaikan permainan sampai selesai. Terdapat satu tombol yaitu tombol Kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Tampilan halaman tentang *game* dapat dilihat pada Gambar 4.3.

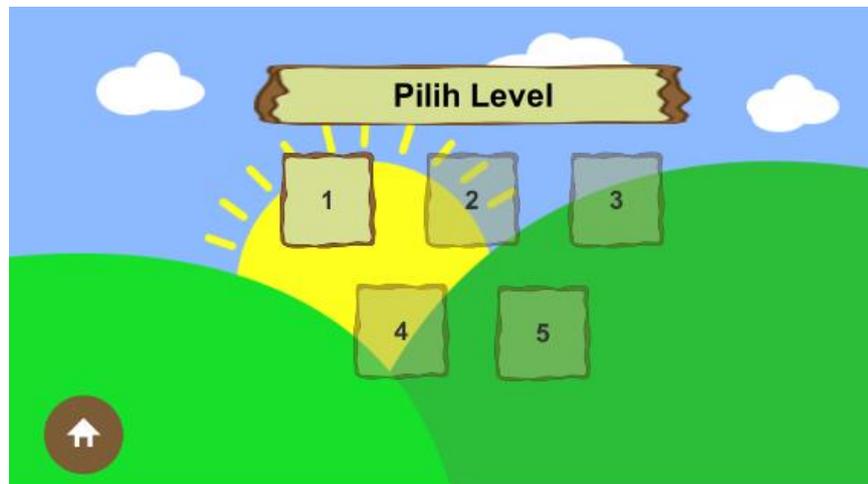


Gambar 4.3 Halaman tentang *game*

c. Tampilan Halaman Level Permainan

Halaman level permainan merupakan halaman dimana pemain dapat memilih level yang ingin dimainkan jika pemain tersebut sudah berhasil menyelesaikan level sebelumnya. Pada halaman ini terdapat lima pilihan tombol level yang dapat dimainkan di dalam gim. Setiap level memiliki tampilan, musik latar, dan soal yang berbeda. Pemain harus

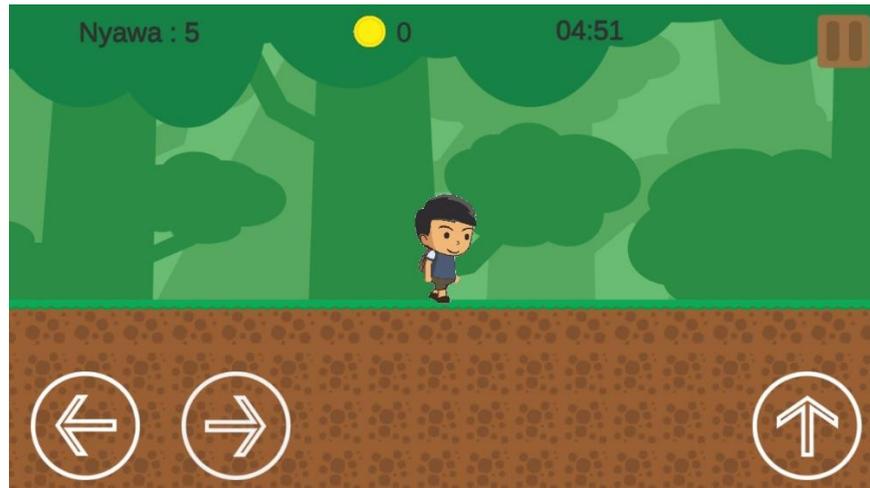
menyelesaikan level pertama untuk membuka level selanjutnya dengan mengumpulkan 55 koin yang ada di dalam permainan. Tombol Rumah pada halaman ini berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Tampilan halaman level permainan dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman level permainan

d. Tampilan Halaman Permainan

Halaman permainan merupakan halaman dimana pemain memulai permainan dengan menggerakkan karakter setelah memilih level yang ada di dalam gim. Terdapat tiga tombol navigasi untuk menggerakkan karakter yaitu tombol Kiri untuk menggerakkan karakter ke kiri, tombol Kanan untuk menggerakkan karakter ke kanan, dan tombol Atas untuk melompat. Permainan dapat dijeda dengan menekan tombol *Pause* yang ada di dalam permainan. Pada halaman ini terdapat informasi keterangan jumlah nyawa, jumlah koin yang terkumpul, dan waktu permainan. Terdapat musuh dan jebakan yang harus dihindari oleh pemain agar nyawa karakter tidak berkurang. Pada saat permainan berlangsung pemain akan menemukan papan soal yang akan menampilkan soal dan gerbang penghalang. Gerbang penghalang yang ada di dalam permainan dapat dibuka jika pemain bisa menjawab soal dengan benar. Musik latar pada setiap level akan diputar langsung ketika halaman permainan dibuka. Tampilan halaman permainan level satu dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman permainan level satu

e. Tampilan Soal

Tampilan soal akan muncul ketika pemain menyentuh *trigger* yang terdapat pada papan soal. Tipe soal yang diberikan adalah pilihan ganda. Pemain harus memilih jawaban yang benar dan jika pemain memilih jawaban yang salah, nyawa karakter akan berkurang. Gerbang penghalang akan terbuka apabila pemain menjawab soal dengan benar. Tampilan soal dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan soal

f. Tampilan Jawaban Benar

Tampilan ini akan muncul ketika pemain memilih jawaban yang benar. Terdapat keterangan jawaban benar dan tombol Kembali yang berfungsi untuk menutup tampilan

sehingga pemain bisa melanjutkan permainan. Tampilan jawaban benar dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan jawaban benar

g. Tampilan Jawaban Salah

Tampilan ini akan muncul ketika pemain memilih jawaban yang salah. Nyawa karakter akan berkurang setiap kali pemain menjawab pertanyaan yang salah. Tampilan jawaban salah dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan jawaban salah

h. Tampilan Permainan Berhasil

Tampilan permainan berhasil akan muncul apabila pemain berhasil mengumpulkan semua koin yang ada di dalam level permainan. Pada tampilan ini terdapat tiga tombol yaitu

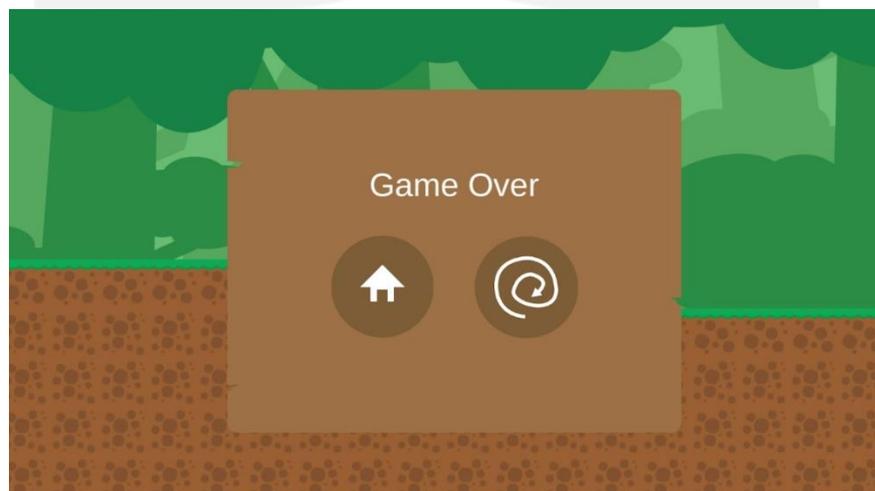
tombol Rumah untuk kembali ke halaman menu utama, tombol Main lagi untuk ulang bermain, tombol Selanjutnya untuk menuju ke level selanjutnya. Tampilan permainan berhasil dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan permainan berhasil

i. Tampilan Permainan Gagal

Tampilan permainan gagal akan muncul apabila pemain gagal menyelesaikan permainan. Permainan akan berakhir ketika nyawa karakter sudah habis dan waktu permainan telah berakhir. Terdapat dua tombol pada tampilan ini yaitu tombol Rumah untuk kembali ke halaman menu utama dan tombol Main lagi untuk ulang bermain. Tampilan permainan gagal dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan permainan gagal

j. Tampilan Halaman Permainan Selesai

Tampilan halaman permainan selesai akan muncul ketika pemain berhasil menyelesaikan semua level permainan. Terdapat satu tombol pada tampilan ini yaitu tombol Rumah yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Tampilan halaman permainan selesai dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan halaman permainan selesai

#### 4.2 Implementation (Implementasi)

Kegiatan implementasi dilakukan pada hari rabu tanggal 2 Februari 2022 di SDIT Sholeh Praya yang melibatkan 10 orang siswa sebagai responden. Setiap siswa akan diberikan soal *pretest*, kemudian memainkan gim, dan terakhir responden akan mengisi *posttest* dan kuesioner tentang gim. Kegiatan implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.12. Data responden dapat dilihat pada Tabel 4.4.



Gambar 4.12 Responden memainkan gim

Tabel 4.4 Data responden

No.	Nama	Jenis kelamin	usia
1	Azkie Xaviera	Perempuan	10
2	Nala Arfia	Perempuan	11
3	M. Fazia Aluan Anshori	Laki-laki	11
4	Arifa Hasna Kamila	Perempuan	11
5	M. Qutby Zamani	Laki-laki	10
6	Nabil Syamm Amullah	Laki-laki	11
7	Lalu M. Hami Yaqiz	Laki-laki	11
8	M. Azzam A'thallah	Laki-laki	11
9	Arvian M. R.	Laki-laki	11
10	M. Arfa Al Danishy	Laki-laki	11

### 4.3 Evaluation (Evaluasi)

Proses evaluasi dilakukan setelah aplikasi di implementasikan kepada responden. Pada proses ini responden akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada responden, dan responden diminta untuk mengisi kuesioner penilaian *usability* sistem.

#### 4.3.1 Hasil Pengujian *Pretest* dan *Posttest*

Pengujian *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan memberikan kuesioner pertanyaan tentang kosakata bahasa Arab pada responden sebelum dan sesudah memainkan gim. Hasil pengujian *pretest* dan *posttest* akan menampilkan nilai *gain* yang didapatkan setelah responden memainkan Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab. Nilai *pretest* dan *posttest* setiap responden dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil *pretest* dan *posttest*

No.	Nama	Max nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
1	Azkie Xaviera	100	90	100	1
2	Nala Arfia	100	80	100	1
3	M. Fazia Aluan Anshori	100	70	90	0,66
4	Arifa Hasna Kamila	100	80	100	1
5	M. Qutby Zamani	100	60	90	0,75
6	Nabil Syamm Amullah	100	40	70	0,5
7	Lalu M. Hami Yaqiz	100	40	80	0,66
8	M. Azzam A'thallah	100	70	100	1
9	Arvian M. R.	100	50	90	0,8
10	M. Arfa Al Danishy	100	40	70	0,5

Berdasarkan data hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari responden, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Sebanyak 6 orang responden mendapatkan nilai *gain* lebih dari 0,7 yang masuk kriteria nilai tinggi. semua responden masuk kategori sangat paham.

- b. Sebanyak 4 orang responden mendapatkan nilai *gain* antara 0,3 dan 0,7 yang masuk kriteria sedang. Sebanyak 3 orang responden masuk kategori paham dan 1 orang responden masuk dalam kategori paham.
- c. Hasil nilai *posttest* semua responden masuk dalam kategori paham dan sangat paham. Mayoritas masuk dalam kategori sangat paham dengan jumlah 7 orang responden.
- d. Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* didapatkan 100% responden mengalami peningkatan nilai *gain*.

#### 4.3.2 Pengujian Usability

Pengujian *usability* dilakukan dengan menggunakan metode *system usability scale*. Penilaian di dapat dari jumlah jawaban responden melalui kuesioner yang diberikan. Hasil penilaian *usability* dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tabel penilaian *usability*

No.	Nama	Pertanyaan										Total	Skor SUS (Total * 2,5)
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	Azkie Xaviera	3	3	5	1	5	1	5	1	5	2	35	87,5
2	Nala Arfia	4	2	5	1	5	1	4	1	5	2	36	90
3	M. Fazia Aluan Anshori	4	1	4	1	4	1	5	1	4	4	33	82,5
4	Arifa Hasna Kamila	3	2	5	1	5	1	5	1	5	3	35	87,5
5	M. Qutby Zamani	5	1	5	2	4	1	4	1	5	4	34	85
6	Nabil Syamm Amullah	5	2	4	1	5	2	3	2	3	4	29	72,5
7	Lalu M. Hami Yaqiz	4	1	5	1	3	1	4	1	4	4	32	80
8	M. Azzam A'thallah	4	3	4	1	5	2	3	1	5	3	31	77,5
9	Arvian M. R.	5	1	4	1	4	1	5	2	5	5	33	82,5
10	M. Arfa Al Danishy	5	1	3	2	3	2	5	1	4	4	30	75
Total												820	
Skor rata-rata												82	

Hasil skor rata-rata didapatkan dari hasil perhitungan skor SUS dibagi dengan jumlah responden. Didapatkan skor 82 sehingga berdasarkan skala penilaian SUS gim Edukasi Teka-teki Kosakata Bahasa Arab masuk ke dalam *grade scale* bernilai B dengan *adjective ratings excellent* dan sudah termasuk ke dalam ranah *acceptable*. Oleh karena itu, gim Edukasi Teka-teki Kosakata Bahasa Arab bisa diterima dengan baik oleh anak-anak. Akan tetapi anak-anak masih perlu penyesuaian saat pertama kali memainkan gim berdasarkan 60% responden memberikan nilai 4 dan 5 pada pernyataan 10.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dan perubahan nilai *gain* pada responden, maka dapat diketahui kelebihan dari Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Gim mudah dimainkan
2. Gim mudah dimengerti
3. Gim menarik dan tidak membosankan
4. Gim dapat membantu anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Arab

Sedangkan untuk kekurangan dari Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab adalah sebagai berikut :

1. Pengguna masih butuh sedikit penyesuaian berdasarkan hasil pengujian *usability* dimana 60% responden memberikan nilai setuju dan sangat setuju pada pernyataan 10
2. Menurut guru pengampu bahasa Arab materi soal masih perlu dikembangkan
3. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* fungsi tombol di dalam gim sudah berjalan dengan baik tetapi masih kurang responsif

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian Gim Teka-teki Kosakata Bahasa Arab berbasis Android dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini penggunaan metode ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dapat digunakan untuk membuat sebuah gim edukasi Teka-teki Kosakata Bahasa Arab berbasis Android. berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* menunjukkan bahwa gim dapat dijalankan.
2. Gim ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan anak-anak dalam mengenal kosakata bahasa Arab berdasarkan hasil perolehan nilai *gain* pada pengujian *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan 100% responden mengalami peningkatan nilai *gain*.
3. Berdasarkan pengujian *usability* didapatkan skor 82 yang menunjukkan bahwa gim dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh anak-anak.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan dan kekurang dari gim yang ditemukan pada saat melakukan pengujian, maka saran untuk pengembangan gim ini adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan menu belajar yang menampilkan kosakata bahasa Arab sehingga pengguna dapat mempelajari kosakata bahasa Arab sebelum memulai permainan.
2. Gim dikembangkan menjadi gim berbasis IOS.
3. Gim dikembangkan menjadi *multiplayer*.
4. Mengembangkan gim menjadi tiga dimensi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2009). *Peluang Usaha Dalam Bisnis Distro Dengan Memanfaatkan Keterampilan Coreldraw*. 32(2), 209–218.
- Andi Juansyah. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. Retrieved from [elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375)
- Aprilia, I. H. N., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal IPTEK-KOM*, 17(1), 31–38. Retrieved from <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/view/428>
- Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., Miller, J., & Staff, T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Beny, B., Yani, H., & Ningrum, G. M. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale. *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.25273/research.v2i1.4282>
- Budiarta, I. wayan. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Addie Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di Sman 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 1–12. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/3620>
- Damayanti, et all. (2017). Metode Pre-Test Dan Post-Test Sebagai Salah Satu Alat Ukur Keberhasilan Kegiatan Penyuluhan Kesehatan Tentang Tuberkulosis Di Kelurahan Utan Panjang, Jakarta Pusat. *Jurnal Kesehatan*, 3, 144–150.
- Defi Supriyati, A. (2019). Game “Trip on Math” Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Smp Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal LEMMA*, 6(1), 8–17. <https://doi.org/10.22202/jl.2019.v6i1.3214>

- Dewi, M. S. (1988). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 23(1 S), S88–S91.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya. *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>
- Febrianto, W. A., & Putra, W. H. N. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6099–6106. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>
- Gunardi, K., Janitra, B. Z., & Dwiyantri, N. (2015). Adventure Of Flofa Game Pengenalan Flora Dan Fauna Khas Nusantara Berbasis Desktop. *E-Proceeding of Applied Science*, 1(2442–5826), 1224–1230.
- Hasna Qonita Khansa. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 53–62. Retrieved from [prosiding.arab-um.com](http://prosiding.arab-um.com)
- Herwanto, P., & Tris. (2016). Rancang Bangun Game 3D “Ena Burena” Dengan Algoritma a\* Dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop Dan Android. *Jurnal Informasi*, VIII(1), 1–22.
- Hidayat, N. S. (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 82–88. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/315>
- Ismawati, T., Rahman, T., & Nurjhani, M. (2016). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TENTANG PENCEMARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMA*. 2016, 791–795.
- Khasanah, N. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Uregensi Bahasa

- Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia). *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(2), 39–54. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v3i2.16>
- Latifah, L., & Aviya, N. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab di MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.2641>
- Mahardhika, G. P. (2015). Digital game based learning dengan model ADDIE untuk pembelajaran doa sehari-hari. *Teknoin*, 21(2), 115–122. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. 1(3), 31–36.
- Nidhra, S. (2012). Black Box and White Box Testing Techniques - A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications*, 2(2), 29–50. <https://doi.org/10.5121/ijesa.2012.2204>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Transformatika. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91. Retrieved from <http://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/442/277>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa

- Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209–219. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2070>
- Rafiqin, A., & Saputra, D. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, V(2), 71–84.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Ratulangi, U. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>
- Retno Putri, D., Betta Rudibyani, R., & Sofya, E. (2017). Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Penguasaan Konsep Siswa. *Edisi Agustus*, 6(2), 296–307.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- Setiaji, S. (2017). KAJIAN EFEKTIVITAS KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DENGAN GAME EDUKASI STUDI KASUS PADA TK (TAMAN KANAK KANAK) Se KECAMATAN CILEDUG. *None*, 13(2), 199–208.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita

Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>

Sulis Purnomo, M. T. C. (2016). Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Pongkok Kabupaten Blitar. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1), 21–31. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.84>

Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I. *Teknika*, 5(2), 473–478. Retrieved from <http://journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/RETNO.pdf>

Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajarann pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42.

Zahratun fajriah. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB ( MUFRADAT ) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR ( Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9, 121.

## LAMPIRAN

### Lembar Hasil *Pretest*

#### PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : M. QUTBY Zamani (AZZAM)

Usia : 10 thn

Jenis kelamin : laki - laki

(40)

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="radio"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="radio"/> c. مَبُورَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="radio"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مُمْحَاةٌ	<input type="radio"/> c. كِتَابٌ <input type="radio"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="radio"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input type="radio"/> a. خِذَاءٌ <input type="radio"/> b. حَافِلَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. ذَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="radio"/> a. أُذُنٌ <input type="radio"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِرَّامٌ <input type="radio"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input type="radio"/> a. Rumah <input type="radio"/> b. Kamar mandi	<input type="radio"/> c. Dapur <input checked="" type="radio"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. خِزَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input checked="" type="radio"/> a. خِزَانَةٌ <input type="radio"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. سَيَّارَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> c. قِطَارٌ <input type="radio"/> d. ذَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	<input type="radio"/> a. ذَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. عَرَبَةٌ <input type="radio"/> d. قِطَارٌ

## PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Arifa hasna Kamila

Usia : 11 Thn

Jenis kelamin : Perempuan

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !



No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. سَبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْمِيٌّ b. مُمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ b. كُرْمِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِذَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	c. جِزَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِرَانَةٌ b. سَرِيرٌ	c. مَطْبَخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبَخٌ d. بَلَقَارٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

## PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : L.M,hami yanz

Usia : 11

Jenis kelamin : L

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(40)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="checkbox"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. سَبُورَةٌ <input type="checkbox"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="checkbox"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="checkbox"/> b. مُمْحَاةٌ	<input type="checkbox"/> c. كِتَابٌ <input type="checkbox"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="checkbox"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="checkbox"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="checkbox"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِذَاءٌ <input type="checkbox"/> b. خَافِلَةٌ	<input type="checkbox"/> c. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="checkbox"/> a. أُذُنٌ <input type="checkbox"/> b. يَدٌ	<input type="checkbox"/> c. حِرَامٌ <input checked="" type="checkbox"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia 	<input type="checkbox"/> a. Rumah <input type="checkbox"/> b. Kamar mandi	<input checked="" type="checkbox"/> c. Dapur <input type="checkbox"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. سَرِيرٌ	<input type="checkbox"/> c. مَطْبَخٌ <input type="checkbox"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِرَانَةٌ <input type="checkbox"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="checkbox"/> c. مَطْبَخٌ <input checked="" type="checkbox"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="checkbox"/> a. سَيَّارَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. قِطَارٌ <input type="checkbox"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. دَرَّاجَةٌ <input type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. عَرَبَةٌ <input type="checkbox"/> d. قِطَارٌ

**PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : ARVAN, M, R

Usia : 11 tahun

Jenis kelamin :

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

50

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. سَبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِذَاءٌ b. خَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	c. جِزَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِرَانَةٌ b. سَرِيرٌ	c. مَطْبِخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبِخٌ d. تَلْقَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	a. دَرَّاجَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

**PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : Muh. Azzam A'thallah

Usia : 11

Jenis kelamin : laki-laki

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

70

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="radio"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="radio"/> c. مَسْبُورَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="radio"/> a. كُرْسِيٌّ <input type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="radio"/> c. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="radio"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input type="radio"/> a. خِذَاءٌ <input type="radio"/> b. حَافِلَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. دَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="radio"/> a. أُذُنٌ <input type="radio"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِزَامٌ <input type="radio"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input type="radio"/> a. Rumah <input type="radio"/> b. Kamar mandi	<input type="radio"/> c. Dapur <input checked="" type="radio"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input checked="" type="radio"/> a. خِرَانَةٌ <input type="radio"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. سَيَّارَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ <input type="radio"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	<input type="radio"/> a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> c. عَرَبَةٌ <input type="radio"/> d. قِطَارٌ

## PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : M. Afra al Danistiy

Usia : 14

Jenis kelamin : laki-laki

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(40)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. سَبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِذَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ <input checked="" type="radio"/> b. يَدٌ	c. جِزَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi	<input checked="" type="radio"/> c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	c. مَطْبَخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبَخٌ <input checked="" type="radio"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

**PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : **NABILS ZALWA AMRULLAH**

Usia : **11**

Jenis kelamin : **L**

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

40

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. <input type="checkbox"/> طَبَشُورَةٌ b. <input checked="" type="checkbox"/> مِسْطَرَةٌ c. <input type="checkbox"/> سَبُورَةٌ d. <input type="checkbox"/> مَكْتَبٌ	
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. <input type="checkbox"/> كُرْسِيٌّ b. <input checked="" type="checkbox"/> مِمْحَاةٌ c. <input type="checkbox"/> كِتَابٌ d. <input checked="" type="checkbox"/> كُرَّاسَةٌ	
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. <input type="checkbox"/> كِتَابٌ b. <input checked="" type="checkbox"/> كُرْسِيٌّ c. <input type="checkbox"/> كُرَّاسَةٌ d. <input type="checkbox"/> مَكْتَبٌ	
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. <input type="checkbox"/> خِذَاءٌ b. <input checked="" type="checkbox"/> حَافِلَةٌ c. <input type="checkbox"/> دَرَّاجَةٌ d. <input type="checkbox"/> سَيَّارَةٌ	
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. <input type="checkbox"/> أُذُنٌ b. <input type="checkbox"/> يَدٌ c. <input checked="" type="checkbox"/> جِزَامٌ d. <input type="checkbox"/> عَيْنٌ	
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia <input type="checkbox"/> مَنَزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi c. Dapur d. <input checked="" type="checkbox"/> Kamar	
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. <input type="checkbox"/> جِزَانَةٌ b. <input type="checkbox"/> سَرِيرٌ c. <input checked="" type="checkbox"/> مَطْبَخٌ d. <input type="checkbox"/> نَافِذَةٌ	
8	Tempat menaruh pakaian adalah <input type="checkbox"/> مَنَزِلٌ	a. <input type="checkbox"/> جِزَانَةٌ b. <input checked="" type="checkbox"/> نَافِذَةٌ c. <input type="checkbox"/> مَطْبَخٌ d. <input type="checkbox"/> تَلْفَازٌ	
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. <input type="checkbox"/> سَيَّارَةٌ b. <input type="checkbox"/> طَائِرَةٌ c. <input checked="" type="checkbox"/> قِطَارٌ d. <input type="checkbox"/> دَرَّاجَةٌ	
10	Alat transportasi di udara adalah <input type="checkbox"/> مَنَزِلٌ	a. <input type="checkbox"/> دَرَّاجَةٌ b. <input checked="" type="checkbox"/> طَائِرَةٌ c. <input type="checkbox"/> عَرَبَةٌ d. <input type="checkbox"/> قِطَارٌ	

## PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Nala Arfia S.

Usia : 11 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(80)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. مَسْبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِدَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	c. جِزَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِرَانَةٌ b. سَرِيرٌ	c. مَطْبِخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبِخٌ d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

## PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : *M. Fazia Aluzli Arshadi*

Usia : *11 Tahun*

Jenis kelamin : *Laki-laki*

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

70

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="checkbox"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. سَبُورَةٌ <input type="checkbox"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="checkbox"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="checkbox"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="checkbox"/> c. كِتَابٌ <input type="checkbox"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="checkbox"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="checkbox"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="checkbox"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِذَاءٌ <input type="checkbox"/> b. خَافِلَةٌ	<input type="checkbox"/> c. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="checkbox"/> a. أُذُنٌ <input type="checkbox"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="checkbox"/> c. حِزَامٌ <input type="checkbox"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia 	<input type="checkbox"/> a. Rumah <input checked="" type="checkbox"/> b. Kamar mandi	<input type="checkbox"/> c. Dapur <input type="checkbox"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِزَانَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. سَرِيرٌ	<input type="checkbox"/> c. مَطْبِخٌ <input type="checkbox"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِزَانَةٌ <input type="checkbox"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="checkbox"/> c. مَطْبِخٌ <input checked="" type="checkbox"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="checkbox"/> a. مَسَّارَةٌ <input type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="checkbox"/> c. قِطَارٌ <input type="checkbox"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	<input type="checkbox"/> a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. عَرَبَةٌ <input type="checkbox"/> d. قِطَارٌ

## PRETEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Azkia xavier P. H)

Usia : 10

Jenis kelamin : Perempuan

(90)

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. مِسْبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِذَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ <input checked="" type="radio"/> c. حِزَامٌ	d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	a. Rumah b. Kamar mandi <input checked="" type="radio"/> c. Dapur	d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	c. مَطْبِخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبِخٌ d. بَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ <input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ	d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

Lembar hasil penilaian guru pengampu bahasa Arab

**KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : *Miclah Roaina, S.Pd*

Jenis kelamin : *Perempuan*

**Skor penilaian :**

1 = sangat tidak setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

4 = sangat setuju

**Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !**

No.	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
1	Saya menilai materi soal yang diberikan telah sesuai				✓
2	Saya menilai materi soal di dalam gim ini dapat membantu anak-anak untuk mengenal kosakata bahasa Arab				✓
3	Saya menilai pembagian materi soal yang diberikan sudah tepat				✓
4	Saya menilai materi soal di dalam gim mudah dimengerti				✓
5	Saya menilai materi soal yang diberikan sudah lengkap			✓	
Komentar	<i>Semoga Aplikasi yang dibuat bisa meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada anak-anak dan dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak dapat mempelajari bahasa arab dimanapun dan kapanpun.</i>				

Lembar hasil pengujian *posttest*

**POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : *Arvin Musyaffa Rayhan*

Usia : *14 tahun*

Jenis kelamin : *laki-laki*

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

90

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. سَبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مُمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِذَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِرَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia 	a. Rumah <input checked="" type="radio"/> b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِزَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	c. مَطْبُخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input checked="" type="radio"/> a. خِزَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبُخٌ d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : L.M.hani yaqiz

Usia : 11

Jenis kelamin : L

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(80)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. طَبْشُورَةٌ <input type="checkbox"/> b. مِسْطَرَةٌ	c. سَبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="checkbox"/> b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِذَاءٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. خَافِلَةٌ	c. دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	<input checked="" type="checkbox"/> c. حِرَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input checked="" type="checkbox"/> a. Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. سَرِيرٌ	c. مَطْبِخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input checked="" type="checkbox"/> a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبِخٌ d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	c. قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : *Azka Kaviera P.H.*

Usia : *10*

Jenis kelamin : *Perempuan*

*100*

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	a. <input checked="" type="radio"/> طَبَشُورَةٌ b. <input type="radio"/> مِسْطَرَةٌ	c. <input type="radio"/> مَسْبُورَةٌ d. <input type="radio"/> مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. <input type="radio"/> كُرْسِيٌّ b. <input checked="" type="radio"/> مِمْحَاةٌ	c. <input type="radio"/> كِتَابٌ d. <input type="radio"/> كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. <input type="radio"/> كِتَابٌ b. <input checked="" type="radio"/> كُرْسِيٌّ	c. <input type="radio"/> كُرَّاسَةٌ d. <input type="radio"/> مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. <input checked="" type="radio"/> خِذَاءٌ b. <input type="radio"/> خَافِلَةٌ	c. <input type="radio"/> دَرَّاجَةٌ d. <input type="radio"/> سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. <input type="radio"/> أُذُنٌ b. <input type="radio"/> يَدٌ	c. <input checked="" type="radio"/> جِرَامٌ d. <input type="radio"/> عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia 	a. <input checked="" type="radio"/> Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. <input type="radio"/> خِرَانَةٌ b. <input checked="" type="radio"/> مَسْرِينَةٌ	c. <input type="radio"/> مَطْبِخٌ d. <input type="radio"/> نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	a. <input checked="" type="radio"/> خِرَانَةٌ b. <input type="radio"/> نَافِذَةٌ	c. <input type="radio"/> مَطْبِخٌ d. <input type="radio"/> بَلَقَارٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. <input type="radio"/> سَيَّارَةٌ b. <input type="radio"/> طَائِرَةٌ	c. <input checked="" type="radio"/> قِطَارٌ d. <input type="radio"/> دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. <input type="radio"/> دَرَّاجَةٌ b. <input checked="" type="radio"/> طَائِرَةٌ	c. <input type="radio"/> عَرَبَةٌ d. <input type="radio"/> قِطَارٌ

**POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : Muh. Azam Alhalla

Usia : 11 th

Jenis kelamin : laki-laki

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

100

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. سَبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِذَاءٌ b. حَافِلَةٌ	c. دَرَاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِزَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input checked="" type="radio"/> a. Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	a. خِزَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	c. مَطْبِخٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِزَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبِخٌ d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ d. دَرَاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	a. دَرَاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : MABIL SAM AMULCAH

Usia :

Jenis kelamin :

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(70)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> طَبَشُورَةٌ b. مِسْطَرَةٌ	c. مَسْبُورَةٌ d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="checkbox"/> مِمْحَاةٌ	c. كِتَابٌ d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	a. كِتَابٌ <input checked="" type="checkbox"/> كُرْسِيٌّ	c. كُرَّاسَةٌ d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	a. خِدَاءٌ b. خَافِلَةٌ	<input checked="" type="checkbox"/> دَرَّاجَةٌ d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	a. أُذُنٌ b. يَدٌ	<input checked="" type="checkbox"/> جِرَامٌ d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input checked="" type="checkbox"/> Rumah b. Kamar mandi	c. Dapur d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> خِرَانَةٌ b. سَرِيرٌ	c. مَطْبَعٌ d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	a. خِرَانَةٌ b. نَافِذَةٌ	c. مَطْبَعٌ <input checked="" type="checkbox"/> بَلَقَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	a. سَيَّارَةٌ b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="checkbox"/> قِطَارٌ d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> طَائِرَةٌ	c. عَرَبَةٌ d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : M Arfa Al danisty

Usia : 11

Jenis kelamin : Laki-Laki

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(70)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ	<input type="radio"/> c. سَبُورَةٌ
		<input type="radio"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="radio"/> a. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> c. كِتَابٌ
		<input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="radio"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="radio"/> a. كِتَابٌ	<input type="radio"/> c. كُرَّاسَةٌ
		<input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input type="radio"/> a. خِذَاءٌ	<input type="radio"/> c. ذَرَّاجَةٌ
		<input type="radio"/> b. خَافِلَةٌ	<input checked="" type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. أُذُنٌ	<input type="radio"/> c. جِزَامٌ
		<input type="radio"/> b. يَدٌ	<input type="radio"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input checked="" type="radio"/> a. Rumah	<input type="radio"/> c. Dapur
		<input type="radio"/> b. Kamar mandi	<input type="radio"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. خِزَانَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبِخٌ
		<input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	<input type="radio"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input type="radio"/> a. خِزَانَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبِخٌ
		<input checked="" type="radio"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="radio"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. سَيَّارَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ
		<input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> d. ذَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	<input checked="" type="radio"/> a. ذَرَّاجَةٌ	<input type="radio"/> c. عَرَبَةٌ
		<input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Arifa Hasna K

Usia : 11

Jenis kelamin : perempuan

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(100)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="radio"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="radio"/> c. مَسْبُورَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="radio"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="radio"/> c. كِتَابٌ <input type="radio"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="radio"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِذَاءٌ <input type="radio"/> b. خَافِلَةٌ	<input type="radio"/> c. دَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="radio"/> a. أُذُنٌ <input type="radio"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِزَامٌ <input type="radio"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia 	<input checked="" type="radio"/> a. Rumah <input type="radio"/> b. Kamar mandi	<input type="radio"/> c. Dapur <input type="radio"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِرَانَةٌ <input type="radio"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. سَيَّارَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ <input type="radio"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	<input type="radio"/> a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> c. عَرَبَةٌ <input type="radio"/> d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : M. Fazia Alwan Al-Sagor

Usia : 11 Tahun

Jenis kelamin : Laki-Laki

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

90

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="checkbox"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. سَبُورَةٌ <input type="checkbox"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="checkbox"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="checkbox"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="checkbox"/> c. كِتَابٌ <input type="checkbox"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="checkbox"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="checkbox"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="checkbox"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. خِذَاءٌ <input type="checkbox"/> b. خَافِلَةٌ	<input type="checkbox"/> c. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="checkbox"/> a. أُذُنٌ <input type="checkbox"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="checkbox"/> c. حِرَامٌ <input type="checkbox"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input type="checkbox"/> a. Rumah <input type="checkbox"/> b. Kamar mandi	<input type="checkbox"/> c. Dapur <input checked="" type="checkbox"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="checkbox"/> a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. سَرِيرٌ	<input type="checkbox"/> c. مَطْبَعٌ <input type="checkbox"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah 	<input checked="" type="checkbox"/> a. خِرَانَةٌ <input type="checkbox"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="checkbox"/> c. مَطْبَعٌ <input type="checkbox"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="checkbox"/> a. سَيَّارَةٌ <input type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="checkbox"/> c. قِطَارٌ <input type="checkbox"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah 	<input type="checkbox"/> a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="checkbox"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="checkbox"/> c. عَرَبَةٌ <input type="checkbox"/> d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Nola Affia S.

Usia : 11 th

Jenis kelamin : Perempuan

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(100)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="radio"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="radio"/> c. مِسْوَرَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="radio"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="radio"/> c. كِتَابٌ <input type="radio"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="radio"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِذَاءٌ <input type="radio"/> b. خَافِلَةٌ	<input type="radio"/> c. دَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="radio"/> a. أُذُنٌ <input type="radio"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِزَامٌ <input type="radio"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input checked="" type="radio"/> a. Rumah <input type="radio"/> b. Kamar mandi	<input type="radio"/> c. Dapur <input type="radio"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. خِرَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبِخٌ <input type="radio"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input checked="" type="radio"/> a. خِرَانَةٌ <input type="radio"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبِخٌ <input type="radio"/> d. بَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. سَيَّارَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ <input type="radio"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	<input type="radio"/> a. دَرَّاجَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> c. عَرَبَةٌ <input type="radio"/> d. قِطَارٌ

## POSTTEST TINGKAT PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : M. Aqut BY Zamani (Azzam)

Usia : 10 thn

Jenis kelamin : Laki-laki

Lingkari tanda pada jawaban yang benar !

(90)

No.	Pertanyaan	Jawaban	
1	Bahasa Arab kapur tulis adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. طَبَشُورَةٌ <input type="radio"/> b. مِسْطَرَةٌ	<input type="radio"/> c. مَسْبُورَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
2	Bahasa Arab penghapus adalah 	<input type="radio"/> a. كُرْسِيٌّ <input checked="" type="radio"/> b. مِمْحَاةٌ	<input type="radio"/> c. كِتَابٌ <input type="radio"/> d. كُرَّاسَةٌ
3	Bahasa Arab kursi adalah 	<input type="radio"/> a. كِتَابٌ <input checked="" type="radio"/> b. كُرْسِيٌّ	<input type="radio"/> c. كُرَّاسَةٌ <input type="radio"/> d. مَكْتَبٌ
4	Bahasa Arab sepatu adalah 	<input checked="" type="radio"/> a. خِذَاءٌ <input type="radio"/> b. حَافِلَةٌ	<input type="radio"/> c. دَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> d. سَيَّارَةٌ
5	Bahasa Arab baju ikat pinggang adalah 	<input type="radio"/> a. أُذُنٌ <input type="radio"/> b. يَدٌ	<input checked="" type="radio"/> c. حِزَامٌ <input type="radio"/> d. عَيْنٌ
6	Ubah ke dalam bahasa Indonesia مَنْزِلٌ	<input checked="" type="radio"/> a. Rumah <input type="radio"/> b. Kamar mandi	<input type="radio"/> c. Dapur <input type="radio"/> d. Kamar
7	Bahasa Arab gambar di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. خِزَانَةٌ <input checked="" type="radio"/> b. سَرِيرٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. نَافِذَةٌ
8	Tempat menaruh pakaian adalah	<input checked="" type="radio"/> a. خِزَانَةٌ <input type="radio"/> b. نَافِذَةٌ	<input type="radio"/> c. مَطْبَخٌ <input type="radio"/> d. تَلْفَازٌ
9	Nama transportasi di bawah ini adalah 	<input type="radio"/> a. سَيَّارَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input checked="" type="radio"/> c. قِطَارٌ <input type="radio"/> d. دَرَّاجَةٌ
10	Alat transportasi di udara adalah	<input checked="" type="radio"/> a. دَرَّاجَةٌ <input type="radio"/> b. طَائِرَةٌ	<input type="radio"/> c. عَرَبَةٌ <input type="radio"/> d. قِطَارٌ

Lembar hasil pengujian SUS

**KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : M. Arif aldenisety

Usia : 11

Jenis kelamin : laki-laki

**Skor penilaian :**

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

**Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !**

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini					✓
2	Saya menilai gim ini membosankan	✓				
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan			✓		
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini		✓			
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik			✓		
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas		✓			
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat					✓
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini				✓	
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini				✓	

**KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama : NABIL SAHMIANRUCCAM

Usia : 11

Jenis kelamin : L

**Skor penilaian :**

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

**Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !**

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini					✓
2	Saya menilai gim ini membosankan		✓			
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik					✓
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas		✓			
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat			✓		
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan		✓			
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini			✓		
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini				✓	

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : L.M.hani yaaiz

Usia : 11

Jenis kelamin : L

**Skor penilaian :**

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

**Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !**

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini				✓	
2	Saya menilai gim ini membosankan	✓				
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik			✓		
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat				✓	
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini				✓	
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini				✓	

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Muh. Azzam Athallah

Usia : 11th

Jenis kelamin : laki-laki

**Skor penilaian :**

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

**Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !**

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini				✓	
2	Saya menilai gim ini membosankan			✓		
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik					✓
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas		✓			
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat			✓		
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini			✓		

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : AZKIA KHANIPRA P.H.

Usia : 10

Jenis kelamin : Perempuan

Skor penilaian :

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini			✓		
2	Saya menilai gim ini membosankan			✓		
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik					✓
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat					✓
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini		✓			

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : *Adrian Mulya Fauzyan*

Usia : *11 tahun*

Jenis kelamin : *Laki-Laki*

**Skor penilaian :**

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

**Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !**

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini					✓
2	Saya menilai gim ini membosankan	✓				
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik				✓	
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat					✓
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan		✓			
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini					✓

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Arifahana K

Usia : 11

Jenis kelamin : Perempuan

Skor penilaian :

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini			✓		
2	Saya menilai gim ini membosankan		✓			
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik					✓
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat					✓
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini			✓		

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : Nala Afia S

Usia : 11 thn

Jenis kelamin : Perempuan

Skor penilaian :

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini				✓	
2	Saya menilai gim ini membosankan		✓			
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik			✓		
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat				✓	
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini		✓			

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : *Muhammad Alauddin*

Usia : *17 tahun*

Jenis kelamin : *Laki-laki*

#### Skor penilaian :

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini				✓	
2	Saya menilai gim ini membosankan	✓				
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini	✓				
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik				✓	
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat					✓
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini				✓	
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini				✓	

### KUESIONER GIM EDUKASI TEKA-TEKI KOSAKATA BAHASA ARAB

Nama : M. QutBy Zamani (Azzam)

Usia : 10 thn

Jenis kelamin : Laki-laki

#### Skor penilaian :

1 = sangat tidak setuju

4 = setuju

3 = tidak setuju

5 = sangat setuju

3 = netral

Berilah tanda pada jawaban yang di pilih !

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering memainkan gim ini					✓
2	Saya menilai gim ini membosankan	✓				
3	Saya menilai gim ini mudah dimainkan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat memainkan gim ini		✓			
5	Saya menilai fitur-fitur yang ada di dalam gim telah dirancang dan dapat digunakan dengan baik				✓	
6	Saya menilai perintah di dalam gim tidak jelas	✓				
7	Saya merasa orang lain akan mudah menggunakan atau bermain gim ini dengan cepat				✓	
8	Saya menilai gim ini terlalu rumit untuk dimainkan	✓				
9	Saya merasa bisa memainkan gim ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum memainkan gim ini				✓	

