



**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
BERBASIS APLIKASI ANDROID
UNTUK MENUNJANG
PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2
COMAL KABUPATEN PEMALANG**



BAGUS DWI NUGROHO
NIM. 20222077

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
BERBASIS APLIKASI *ANDROID*
UNTUK MENUNJANG
PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2
COMAL KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKATIF
BERBASIS APLIKASI *ANDROID*
UNTUK MENUNJANG
PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* SISWA
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2
COMAL KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



BAGUS DWI NUGROHO

NIM. 20222077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya:

Nama : Bagus Dwi Nugroho

NIM : 20222077

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN MUFRADĀT SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 COMAL KABUPATEN PEMALANG”** ini benar-benar karya saya sendiri. Bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 07 Maret 2025
Yang membuat pernyataan,



Bagus Dwi Nuroho
NIM. 20222077

NOTA PEMBIMBING

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
di Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi
naskah skripsi saudara:

Nama : Bagus Dwi Nugroho
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
NIM : 20222077
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game*
Edukatif Berbasis Aplikasi *Android*
Untuk Menunjang Pembelajaran *Mufradāt*
Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah 2
Comal Kabupaten Pemalang

Saya menilai bahwa naskah tersebut sudah dapat
diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam
sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk
digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya,
disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 02 April 2026

Pembimbing,



Prof. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag.

NIP 197201052000031002



PENGESAHAN

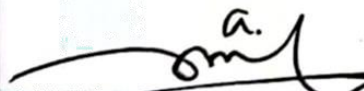
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **Bagus Dwi Nugroho**
NIM : **20222077**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKATIF BERBASIS APLIKASI *ANDROID* UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 2 COMAL KABUPATEN PEMALANG**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis, tanggal 25 Juni 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Muhammad Alghiffary, M.Hum.
NIP. 199006082019031004

Penguji II


Munasrah, M.A.
NIP. 199012152019032018

Pekalongan, 29 Juni 2026
Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Muhsin M.Ag.
NIP. 197007041998031001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan disertasi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	Ś	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	„Ain	„	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	“	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika hamzah (ء) terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أَوْ	Fathah dan wau	Iu	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
اِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اُ	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى *ramā*

قِيلَ *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Ta Marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat

sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجِّينَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجُّ : *al-ḥajj*

نُعِمَّ : *nu"ima*

عَدُّوْ : *„aduwun*

Jika huruf ى ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat kasrah (ِ), maka ia

ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī).

Contoh:

عَلِيٍّ : „*Alī* (bukan „*Aliyy* atau „*Aly*)

عَرَبِيٍّ : „*Arabī* (bukan „*Arabiyy* atau „*Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma„arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan

Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari *al-Qur'ān*), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī ṣilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-, Ibārāt Fī, Umūm al-Lafẓ lā bi khuṣūṣ al-sabab

9. Lafẓ al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

ٱللَّهُ ٱَكْبَرُ *ullāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al- jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِى رَحْمَةِ ٱللَّهِ : *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍī'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

"Jadilah bermanfaat untuk siapapun, dengan apapun."

-Bagus Dwi Nugroho-

Persembahan

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta nikmat ilmu yang telah diberikan sehingga penulis dapat menempuh pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi. Semoga ilmu yang diperoleh selama masa pendidikan dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan yang lebih baik serta bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Berkat rahmat dan ridha-Nya pula, penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyusun serta menyelesaikan skripsi ini. Meskipun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis bersyukur dan bangga karena dapat menyelesaikannya dengan baik dan tepat pada waktunya.

Persembahan ini penulis dedikasikan dengan sepenuh hati kepada orang-orang istimewa yang telah Allah SWT hadirkan dalam kehidupan penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, inspirasi, serta kasih sayang selama proses penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, penulis mempersembahkan tugas akhir ini sekaligus menyampaikan terima kasih kepada:

1. Pertama, Untuk diri penulis sendiri, Bagus Dwi Nugroho, terima kasih atas segala perjuangan, keteguhan, dan kesabaran dalam melewati setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah mampu bertahan dan terus berusaha meskipun dihadapkan pada rasa lelah,

keraguan, serta berbagai tantangan selama perjalanan ini. Skripsi ini menjadi salah satu bukti bahwa setiap usaha, doa, dan kesabaran akan membuahkan hasil yang baik pada waktunya.

2. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Ari Surpayitno dan Ibu Wiwit Widayati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, dukungan, serta kepercayaan yang senantiasa diberikan tanpa henti. Tidak ada ungkapan yang mampu sepenuhnya menggambarkan besarnya jasa dan cinta yang telah diberikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu bentuk kecil dari hasil perjuangan dan harapan yang dapat menghadirkan rasa bangga dan kebahagiaan bagi kalian.
3. Kepada satu-satunya saudara penulis, Rizka Ayuningtyas, penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, perhatian, motivasi, serta kebersamaan yang senantiasa diberikan. Kehadiran dan peran kakak yang menjadi bagian berharga yang memberikan semangat dan warna dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih karena selalu menjadi tempat berbagi cerita, baik dalam keadaan suka maupun duka.
4. Kepada Dosen Pembimbing Skripsi, Prof. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag. penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan bimbingan serta waktu yang telah diberikan kepada penulis.
5. Kepada Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Comal, Bapak Nurul Iman, S.Pd.I., serta guru bahasa Arab, Ibu Annisa Aulia Rahma, S.Pd., beserta seluruh guru dan siswa yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Dukungan dan kerja sama mereka sangat berharga dalam kelancaran penelitian ini.

6. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan, terutama kepada keluarga HMPS PBA yaitu keluarga mbah walid aka mbah olel yang diketuai Husni Kholiluddin serta semua anak kelas C Angkatan 22 tanpa terkecuali, penulis menyampaikan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, serta semangat yang selalu diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah hadir dan menemani penulis dalam berbagai keadaan, menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta menciptakan banyak kenangan berharga selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian memberikan warna tersendiri dan menjadikan perjalanan ini terasa lebih ringan untuk dijalani.
7. Kepada seseorang yang senantiasa menemani dan mendukung penulis, Syalinda Itsna Maulidia, penulis mengucapkan terima kasih atas segala perhatian, dukungan, kesabaran, motivasi, serta waktu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena selalu menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis dan senantiasa memberikan dorongan untuk terus berusaha serta tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan bekal yang diberikan untuk mewujudkan cita-cita penulis di masa depan.

Terakhir, kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT

ABSTRAK

Nugroho, D, Bagus. 20222077. 2026. **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Menunjang Pembelajaran Mufradāt Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 COMAL KABUPATEN PEMALANG”**. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN K.H. Abddurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing, Prof. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag

Kata Kunci: *Game edukatif, aplikasi android, pembelajaran mufradat*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan penguasaan mufradāt siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* serta mengetahui tingkat kelayakannya dalam menunjang pembelajaran mufradāt siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal Kabupaten Pemalang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis desain pengembangan implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi wawancara dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 94,1% dengan kategori sangat layak sedangkan respon peserta didik terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 86,8% dengan kategori sangat layak. Selain itu penggunaan media ini mampu meningkatkan minat belajar motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mufradāt sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian media pembelajaran *game*

edukatif berbasis aplikasi *Android* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran mufradāt di kelas VII.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT. yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammd SAW. semoga kita mendapatkan syafaatnya di Yaumil akhir nanti dan semoga kita selalu diberi kesehatan, keselamatan, dan keberkahan serta kemudahan oleh Allah SWT. dalam menjalankan segala aktivitas. Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih tak terhingga kepada seluruh pihak yang terlibat dan membantu penulisan hingga skripsi ini terwujud, antara lain kepada yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Faliqul Isbah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
5. Bapak Faliqul Isbah, M.Pd., selaku Dosen Wali Akademik yang selalu memberikan nasehat dan bimbinganya selama ini.

6. Segenap Dosen dan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan berbagai macam ilmu serta motivasi selama belajar di Universitas Islam Negeri K.H Abdurahman Wahid Pekalongan.
7. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Karyawan, SMP Muhammadiyah 2 Comal beserta seluruh pihak di dalamnya yang telah memberikan izin, kesempatan, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi makna dan manfaat bagi pembaca.

Terima kasih.

Pekalongan, 02 April 2026

Yang Menyatakan,



Bagus Dwi Nugroho
NIM.20222077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	xiii
ABSTRAK.....	xvi
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR BAGAN	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Pembahasan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Deskripsi Teori	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10

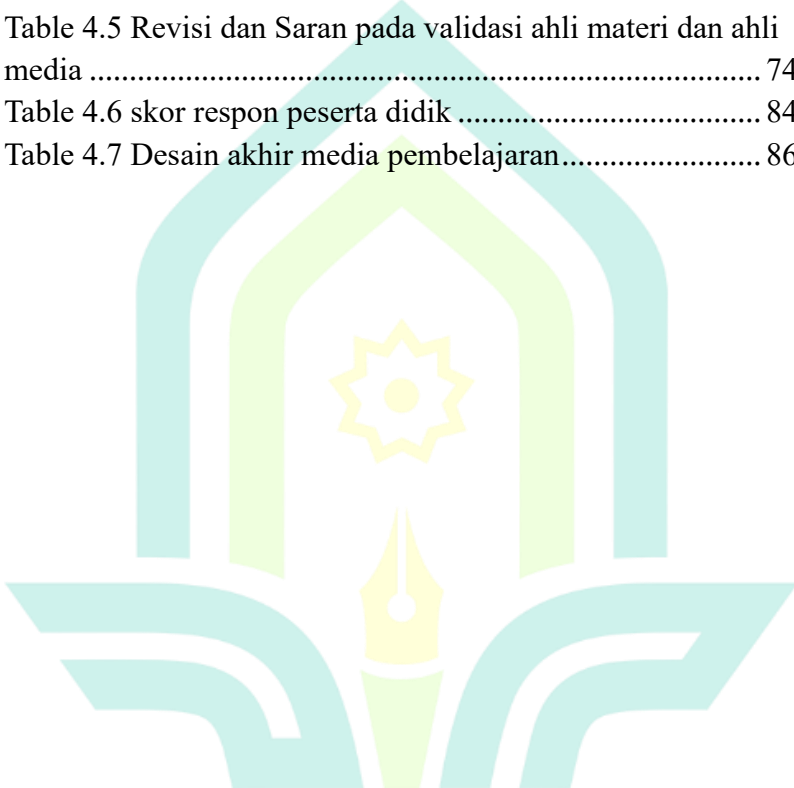
2.1.2 <i>Game</i> edukatif.....	22
2.1.3 Aplikasi <i>Android</i>	24
2.1.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab	25
2.2 Kajian Pustaka	27
2.3 Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Model Pengembangan.....	40
3.2 Prosedur Pengembangan	41
3.3 Tempat dan Waktu	44
3.4 Subjek Penelitian.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.6 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal	49
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk.....	78
4.1.3 Desain Akhir Produk	86
4.2 Pembahasan	91
4.2.1 Analisis Pengembangan Media.....	91
4.2.2 Analisis Hasil Validasi	92
4.2.3 Analisis Respon Peserta Didik.....	93
BAB V PENUTUP	95
5.1 Simpulan	95
5.1.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran....	95
5.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	96

5.2 Implikasi.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	104



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Relevan	35
Table 3.1 Persentase Penilaian Kelayakan Media	47
Table 4.1Susunan Storyboard	55
Table 4.2 Persentase Penilaian Kelayakan Media	66
Table 4.3Hasil Validasi Ahli Media	67
Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	71
Table 4.5 Revisi dan Saran pada validasi ahli materi dan ahli media	74
Table 4.6 skor respon peserta didik	84
Table 4.7 Desain akhir media pembelajaran.....	86



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	39
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	40
Bagan 4.1 Flowchart Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Android	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Aplikasi <i>Canva</i>	51
Gambar 4.2 Aplikasi <i>Microsoft PowerPoint</i>	52
Gambar 4.3 Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	52
Gambar 4.4 Aplikasi <i>Web2Apk Builder</i>	53
Gambar 4.5 Buku Bahasa Arab	54
Gambar 4.6 Tampilan awal <i>canva</i> untuk membuat desain ...	60
Gambar 4.7 Tampilan <i>canvas</i> pada <i>canva</i>	61
Gambar 4.8 Tampilan halaman utama media pembelajaran <i>game</i> edukatif berbasis aplikasi <i>android</i>	61
Gambar 4.9 Tampilan menu materi mufrodat.....	62
Gambar 4.10 Tampilan penyajian <i>game</i>	62
Gambar 4.11 Tampilan unduh desain dengan format pptx ...	63
Gambar 4.12 Tampilan awal <i>Powerpoint</i>	64
Gambar 4.13 Tampilan fitur pada <i>Powerpoint</i>	64
Gambar 4.14 Tampilan fitur untuk menambahkan audio	64
Gambar 4.15 Tampilan tools <i>ispring suite</i> untuk membuat format HTML	65
Gambar 4.16 Tampilan Langkah akhir pembuatan media pembelajaran <i>game</i> edukatif berbasis aplikasi <i>android</i> menggunakan <i>Web2Apk Builder</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian.....	105
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa	106
Lampiran 4 Catatan Lapangan.....	108
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	112
Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik	119
Lampiran 7 Angket validasi ahli materi	124
Lampiran 8 Angket validasi ahli media	130
Lampiran 9 Materi Mufrodat Kelas VII	138
Lampiran 10 Dokumentasi	140
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup	146



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembendaharaan kosakata bahasa Arab (*mufradāt*) diperlukan dalam pembelajaran bahasa. Pernyataan tersebut didukung oleh para pakar pendidikan bahasa yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata (*mufradāt*) memegang peranan yang sangat penting. Kemampuan ini menjadi landasan utama yang perlu dimiliki peserta didik karena merupakan salah satu unsur dasar yang menunjang keberhasilan dalam mempelajari suatu bahasa. (Koderi et al., 2020). Proses pembelajaran setidaknya melibatkan lima komponen, yaitu pendekatan, metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang berperan sebagai pendukung jalannya proses belajar. Salah satu unsur yang berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media digunakan sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga proses transfer pengetahuan dapat berlangsung dengan lebih efektif serta membantu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Sehingga diperlukan adanya media pembelajaran untuk memastikan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan seefisien mungkin. Media pembelajaran bahasa Arab memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai sarana penunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. (Prananingrum et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 2 Comal, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dampaknya, motivasi belajar serta antusiasme siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab cenderung mengalami penurunan (Hidayanti, 2025).

Berdasarkan data yang dihimpun melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 2 Comal, diketahui bahwa guru menyadari bahwa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab masih rendah. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada tingkat penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa yang masih berada pada kategori rendah. Guru berpendapat bahwa media pembelajaran menjadi sarana pendukung yang penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan media dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari, khususnya dalam menunjang peningkatan kompetensi peserta didik pada aspek penguasaan *mufradāt* bahasa Arab. Namun penggunaan media pembelajaran belum dapat digunakan dikarenakan terdapat beberapa faktor, yang utama adalah dikarenakan singkatnya jam pembelajaran sehingga guru merasa waktu pembelajaran akan terpotong ketika menyiapkan media pembelajaran. Hingga saat ini, guru masih lebih memilih tidak menggunakan media

pembelajaran dengan tujuan mengoptimalkan waktu pembelajaran yang tersedia seefisien mungkin (Hidayanti, 2025).

Untuk memperkuat data penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VII. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 2 Comal dilaksanakan dengan pola yang sama seperti proses pembelajaran pada umumnya di dalam kelas, yaitu diawali dengan salam lalu mengulas pertemuan sebelumnya dan diteruskan dengan penyampaian materi. Guru menjelaskan materi yang berpatokan dengan buku ajar, yang cenderung menitikberatkan pada metode ceramah dalam penyampaian materi dan minim pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga menginformasikan bahwa pada saat pembelajaran tidak ada permainan dikarenakan jam pembelajaran yang singkat. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik. Pelaksanaan pembelajaran yang belum mencapai tingkat optimal berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang masih relatif rendah. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui pemanfaatan media tersebut, motivasi serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab diharapkan dapat meningkat, terutama pada aspek penguasaan kosakata (*mufradāt*) (Fadhillah, 2025).

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media

pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembangan *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk menumbuhkan minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal. Dengan adanya *game* edukasi bahasa Arab berbasis aplikasi *android* peserta didik dapat memanfaatkan handphone mereka untuk belajar dengan mudah. Pengembangan *game* edukatif bahasa Arab berbasis *Android* diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih beragam bagi peserta didik. Dengan adanya media tersebut, siswa tidak hanya menerima materi melalui penjelasan guru di kelas, tetapi juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi digital sebagai sarana belajar mandiri untuk memperluas pengetahuan di luar lingkungan sekolah.

Penelitian yang dilakukan Latifah dkk dalam artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Android* dengan Teori Pembelajaran Interaktif” menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil menciptakan suatu aplikasi *Game* edukatif bahasa Arab berbasis *android*. Penelitian ini berhasil dalam membantu proses pembelajaran siswa kelas X MA Al Huda kota Kediri. Media yang dikembangkan juga efektif ketika diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Arab (Latifah, M. Syamsul Ma’arif, 2024). Dengan adanya keberhasilan tersebut, peneliti merasa bahwa penelitian ini layak dilaksanakan, serta dapat menunjang proses belajar bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 2 Comal

1.2 Identifikasi Masalah

Dapat disimpulkan dari latar belakang masalah diatas bahwasanya terdapat berbagai permasalahan yang menjadi hambatan bagi peserta didik kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal dalam proses pembelajaran, yaitu terbatasnya jam pelajaran bahasa Arab serta kurangnya media atau alat untuk menunjang pembelajaran Bahasa Arab sehingga peserta menjadi minim belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan uraian latar belakang penelitian, permasalahan yang akan dikaji dapat dirangkum dalam rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *android* dalam menunjang pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *android* dalam menunjang pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Comal?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini diarahkan untuk mencapai sejumlah tujuan yang sesuai dengan fokus kajian yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *android* dalam menunjang pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *android* dalam menunjang pembelajaran *mufradāt* siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai guna bagi pengembangan kajian akademik serta praktik pembelajaran. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat penelitian disajikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Produk dan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan serta referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi guna menunjang pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufradāt*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Arab (*mufradāt*).
- 2) Media ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran secara lebih optimal.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.
- 2) Meningkatkan kompetensi guru dalam memahami, memilih, serta memanfaatkan beragam media pembelajaran secara maksimal dalam proses pengajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran agar berlangsung secara lebih efektif dan efisien.
- 2) Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi sarana pendukung yang efektif dalam memaksimalkan pencapaian kompetensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran, sekaligus mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa referensi ilmiah yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya dengan topik yang relevan.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan sumber referensi dalam pengembangan penelitian yang

memiliki keterkaitan dengan topik yang dikaji.

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I pendahuluan, bagian ini berisi pemaparan mengenai latar belakang kajian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan yang menjadi pedoman dalam penyusunan karya ilmiah ini.

BAB II landasan teori, Bab ini berisi pemaparan mengenai deskripsi teoritis, penelitian terdahulu yang berkaitan, dan kerangka berpikir penelitian. Pada aspek teoritis dibahas konsep media pembelajaran, termasuk definisi, fungsi, dan manfaatnya, serta kajian tentang *game* edukatif, aplikasi, dan proses pembelajaran bahasa Arab.

BAB III metode penelitian, Bab ini memuat penjelasan mengenai pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian, yaitu model ADDIE, beserta prosedur pengembangan media *game* edukatif bahasa Arab berbasis aplikasi. Selain itu, dijelaskan pula lokasi penelitian, waktu pelaksanaan, subjek penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV Bab ini berisi pemaparan mengenai hasil penelitian dan pembahasan, yang mencakup rancangan awal media yang dikembangkan, hasil uji coba lapangan, validasi kelayakan produk serta tindak lanjut revisinya, respons peserta didik terhadap penggunaan produk, dan hasil analisis data yang menjadi dasar penyempurnaan desain akhir produk.

BAB V penutup, bagian ini menyajikan kesimpulan yang dirumuskan dari hasil penelitian dan pembahasan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan melalui uji coba media *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal Pemalang dilaksanakan dengan menerapkan model ADDIE, yang setiap tahapannya dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis meliputi analisis permasalahan pembelajaran bahasa Arab, karakteristik siswa, serta mengidentifikasi sumber bahan ajar yang dibutuhkan.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain dilakukan perancangan konsep media pembelajaram, penyusunan *flowchart*, serta pembuatan *storyboard* sebagai gambaran alur media yang akan dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini meliputi proses pembuatan media *game* edukatif berbasis aplikasi *Android*, pelaksanaan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta perbaikan produk sebelum diujicobakan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi meliputi pelaksanaan uji coba media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* serta pengumpulan data respon peserta didik melalui penyebaran angket kepada siswa.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi mencakup perbaikan atau revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari para validator, yaitu ahli media dan ahli materi, serta analisis terhadap hasil ujicoba yang telah dilakukan.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* telah dilakukan dengan baik dan memenuhi kriteria yang diperlukan. Meskipun demikian, masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa aspek, seperti tampilan, isi materi, serta pemrograman dari media yang telah dikembangkan.

5.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media *game* edukatif berbasis *Android* pada pembelajaran *mufradāt* kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal Pemalang, diperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 98% yang berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli media menunjukkan persentase 94,1% dan juga termasuk sangat layak. Selain itu, respon peserta didik mencapai 86,8% dengan kategori yang sama, yaitu sangat layak. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran *mufradāt*.

5.2 Implikasi

Media *game* edukatif berbasis aplikasi *Android* memberikan efek positif bagi siswa, diantaranya dapat memperkuat daya ingat siswa dalam menghafalkan *mufrodāt*, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta tidak membosankan, serta melatih dan membiasakan siswa dalam menyebutkan dan melafalkan *mufradāt*. Selain itu, media ini juga membantu melatih konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, membangkitkan kembali motivasi serta semangat belajar siswa, dan menambah perbendaharaan *mufradāt* yang dikuasai oleh siswa. Unsur kompetitif yang terdapat dalam *game* edukatif dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil atau pencapaian tertentu.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanulkhag, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>
- Alfiani, L. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Al-Bait Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts 45 Wiradesa Kabupaten Pekalongan*. UIN K.H. Aburrahman Wahid Pekalongan.
- Alfirdaus, M. H., Tahir, M., Kusumaningsih, A., Arif, M., & Wijaya, E. Y. (2023). Penerapan Sprint Design dalam Pengembangan *Game* Edukasi sebagai Media Belajar Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 124–135.
<https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.984>
- Arisanti, D. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Canva* , Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Papeda*, 7(2).
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.” KENCANA*.
- Dani Yusuf, F. N. A. (2020). Aplikasi Absensi Berbasis *Android* Menggunakan Validasi Koordinat Lokasi dan Nomor Handphone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19. *Jurnal Management Sistem Informatika Dan*

Teknologi, 10(1).

Fadhillah, R. (2025). *Wawancara pribadi dengan Risqi Fadhillah K* (Wawancara). Wawancara langsung, 14 Maret 2025 di SMP Muhammadiyah 2 Comal.

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Hamidah, N. A. (2024). *Game Edukatif Berbasis Neurosains Dan Smartphone Untuk Anak Usia Dini* (T. Elementa (ed.)). Elementa Media Literasi.

Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Hidayanti, A. D. (2025). *Wawancara pribadi dengan Arifah Diah Hidayanti* (Wawancara). Wawancara langsung, 14 Maret 2025 di SMP Muhammadiyah 2 Comal.

Hidayat, Y., Nukhbatillah, I. A., Setiawati, S., Milah, A. R., Dhiaulhaq, F., & Hilma, D. (2023). Urgensi Aplikasi Kerangka Berpikir Computational Thinking pada Pembelajaran Faraid Di Era Digital. *JOTTER: Journal of Teacher Training and Educational Research*, 1(2), 37–46. <https://ojs.literasiedu.org/index.php/jotter>

Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, K., Erlina, E., Aridan, M., &

- Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Android* Untuk Mahōrat Al Istimā' Kelas 8 Smp. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2). <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1). <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Juansyah, A. (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.
- Jundi. (2022). *Strategi Belajar Bahasa Arab di Perguruan Tinggi (Teori dan Praktik)*. CV.Adanu Abimata.
- Kesuma, M. el-K., Kesuma, G. C., & Saputra, D. (2021). Rancangan Media Pembelajaran Kosakata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis *Game Android*. *Jurnal SIENNA*, 2(1), 32–42.
- Koderi, K., Aridan, M., & Muslim, A. B. (2020). Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 265. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- Latifah, M. Syamsul Ma'arif, M. S. A. (2024). Pengembangan

Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Android* Dengan Teori Pembelajaran Interaktif. *Al-Wasil*, 02(1).
<https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540>

Lutpiasari. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* untuk Pengajaran Fi'il di Kelas 10 Madrasah Aliyah. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 8(1).

Munir, M. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Sd Islam Ypi Buaran Kota Pekalongan*. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajarannya*. PT Prestasi Pustakarya.

Nur Aziz. (2018). Perancangan aplikasi enkripsi dekripsi menggunakan metode caesar chipper dan operasi xor. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(1).

Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>

Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319.

<https://journal.stainsyk.ac.id/index.php/ihitimam/article/viewFile/220/162>

Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group.

Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>

Septy Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran “Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran”* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, anggota IKAPI.

Sholihah. (2018). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodad. *Tarling : Journal of Language Education*, 1(1), 62–76. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>

Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Yamin, M., Yunita, N., Muthaharoh, R., Rahmalita, A. A., & Mubaroq, M. (2023). Pengaruh Media Permainan Mufrodat Benar Salah dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 3(1), 63–69.
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v3i1.6389>

Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01).
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**I. Identitas Diri**

Nama : Bagus Dwi Nugroho
 NIM : 20222077
 Tempat, tanggal lahir : Pemalang, 17 Mei 2004
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Alamat : Purwoharjo, Comal,
 Kabupaten Pemalang
 No. HP/WA : 082325232354

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Ari Suprayitno
 Pekerjaan Ayah : Karyawan swasta
 Nama Ibu : Wiwit Widayati
 Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga

III. Riwayat Pendidikan

1. SD N 1 PURWOHARJO
2. SMP N 1 COMAL
3. SMKN 1 AMPELGADING
4. UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN

Demikian Riwayat hidup ini dibuat dengan
 sebenar-benarnya agar dapat digunakan
 seperlunya.