

# Pengembangan Media My Happy Route Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Mufradat di MTS Al-Ittifaqiah

Muhammad Harits Akbar <sup>1\*</sup>, Yuniar Primarani <sup>2</sup>, Mukmin <sup>3</sup>, Al Fath Qaaf <sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Indonesia

\* [muhammadharisakbar01@gmail.com](mailto:muhammadharisakbar01@gmail.com)

## Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam penguasaan mufradat bahasa Arab di pesantren. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis permainan, yaitu *My Happy Route*, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penguasaan mufradat (kosa kata) bahasa Arab. Media pembelajaran ini mengintegrasikan nilai-nilai Islam yang selaras dengan kurikulum pesantren guna menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap pengembangan, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media, sedangkan uji coba diterapkan kepada siswa MTs Al-Ittifaqiah guna mengukur efektivitas dan respon mereka terhadap penggunaan media ini. Instrumen penelitian mencakup tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa serta angket yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *My Happy Route* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mufradat, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata posttest dibandingkan pretest. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon sangat positif, menilai media ini sebagai inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Dengan demikian, *My Happy Route* terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab di lingkungan pesantren.

**Keywords:** *Pengembangan, Media My Happy Route, Pembelajaran Kontekstual*

## Pendahuluan

Bahasa Arab, khususnya pada aspek mufradat (kosa kata), memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan keterampilan dasar berbahasa (Holimi, 2019). Penguasaan mufradat bukan hanya menjadi salah satu komponen utama dalam berkomunikasi, tetapi juga merupakan fondasi yang kokoh dalam mengembangkan empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan (Hidayah et al., 2023). Keterampilan berbahasa ini tidak dapat berkembang dengan baik tanpa adanya penguasaan kosa kata yang memadai. Oleh karena itu, pengajaran mufradat memegang peranan sentral dalam pembelajaran bahasa Arab (Wahdi & Fakhri, 2022).

Namun, dalam praktiknya, pengajaran mufradat seringkali menjadi tantangan yang cukup besar, baik bagi pendidik maupun siswa itu sendiri (Hidayah & Amelina, 2024). Banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam menghafal dan memahami kosa kata baru, yang berdampak

langsung pada rendahnya kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Arab secara aktif dalam kehidupan sehari-hari (Holimi & Faizah, 2021). Permasalahan ini seringkali diperburuk oleh metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, seperti pendekatan hafalan berulang tanpa mengaitkannya dengan konteks yang jelas atau relevansi dalam kehidupan nyata (Sholihah, 2017). Metode seperti ini cenderung membatasi kreativitas siswa dalam mengaplikasikan kosa kata yang telah mereka pelajari (Paramitha, 2018).

Kurangnya aktivitas interaktif dan pendekatan yang menarik dalam pembelajaran juga menjadi faktor penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Juliyana et al., 2022). Tanpa adanya konteks yang dapat mengaitkan kosa kata dengan situasi yang lebih nyata, siswa akan merasa kesulitan dalam memahami dan menggunakan kata-kata tersebut dengan efektif (Amriana & Mudinillah, 2022). Hal ini mengarah pada menurunnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berakibat pada hasil pembelajaran yang kurang optimal (Jamanuddin & Rohayati, 2017). Keadaan ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, serta dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan penguasaan mufradat mereka secara aktif dan produktif (Irmansyah et al., 2023).

Studi telah menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa lebih terlibat. Pembelajaran interaktif dapat menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini (Irmansyah & Pratiwi, 2021). Salah satu pendekatan pembelajaran yang terbukti efektif adalah pendekatan berbasis permainan, yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Nurseha & Sabana, 2022). Studi yang dilakukan oleh Al-Khatib menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga mampu mempercepat penguasaan bahasa Arab dibandingkan dengan pendekatan tradisional (Amrina & Mudinillah, 2022). Kendati demikian, implementasi media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), masih terbatas (Munthe et al., 2022). Sebagian besar lembaga pendidikan masih mengandalkan media pembelajaran yang bersifat statis, seperti buku teks dan flashcard manual, yang kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Hakim, 2024).

Berdasarkan kesenjangan yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa di lingkungan pesantren. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan *My Happy Route*, sebuah media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar mufradat (Unsi, 2020). Media ini menggabungkan unsur teknologi modern dengan pendekatan tematik berbasis kontekstual serta disesuaikan dengan nilai-nilai Islam yang menjadi ciri khas kurikulum pesantren (Sabana et al., 2024). Melalui penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosa kata bahasa Arab dalam lingkungan yang lebih menarik dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Ittifaqiah dalam menguasai mufradat melalui penggunaan media pembelajaran *My Happy Route* (1) membuat media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang sesuai dengan kurikulum pesantren; (2) menentukan seberapa efektif media ini dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa tentang mufradat; dan (3) mengevaluasi reaksi siswa

terhadap penggunaan media. Salah satu hal yang baru dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran berbasis game digabungkan dengan nilai-nilai Islam dalam konteks pembelajaran di pesantren. Selain itu, penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Arab di pesantren dan madrasah.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan metode pembelajaran berbasis permainan dengan nilai-nilai Islam dalam konteks pembelajaran di pesantren, yang belum banyak diterapkan dalam penelitian sebelumnya, serta pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Ittifaqiah dengan pendekatan kontekstual yang relevan dan sesuai dengan kurikulum pesantren.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Model ini dibuat khusus untuk aplikasi pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran *My Happy Route* menggunakan model 4-D, yang terdiri dari empat tahapan utama: *Define* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini digunakan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Penelitian ini akan memberikan penjelasan menyeluruh tentang tiap tahapan proses pengembangan ini:

1. Konsep adalah langkah pertama dalam menetapkan dan menentukan syarat pembelajaran, yaitu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi sekolah. Hal yang harus diperhatikan dalam tahap pembelajaran yakni: kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang sesuai, tingkatan atau tahap perkembangan siswa, kebutuhan sekolah, dan masalah sekolah yang mendasari pembuatan media pembelajaran.
2. Tujuan dari desain, atau perancangan, adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang memenuhi spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap ini, proses pemilihan format, cara penyampaian bahan pembelajaran, dan proses pembuatan produk menjadi dasar. Tahap perancangan penelitian ini, focus pada pembuatan desain awal media pembelajaran *My Happy Route* yang berbasis kontekstual dan sesuai dengan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Desain awal harus menarik dan kontennya harus mudah dipahami sehingga siswa ingin menggunakannya. Produk media pembelajaran awal dibuat menggunakan masukan dan rekomendasi dari validator yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.
3. Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk lengkap media pembelajaran setelah diubah dan diperbaiki menggunakan saran, kritik, penilaian, dan komentar ahli, guru bahasa Arab, dan data uji coba.
4. Akhir dari proses pengembangan ini adalah *disseminate*. Tujuannya adalah untuk menyebarkan produk penelitian yang telah dikembangkan untuk digunakan dan dimanfaatkan oleh lebih banyak orang. Melibatkan guru bahasa Arab di sekolah sebagai praktisi, peneliti mengembangkan media pembelajaran *My Happy Route* yang berbasis kontekstual. Media ini diperkenalkan kepada para guru untuk dipergunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam memahami kosa kata bahasa Arab.

Penelitian ini dilakukan di MTS Al Ittfaqiah Indralaya. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VII, yang terdiri dari 20 siswa di kelas VII 5 yang menjalani uji coba lapangan terbatas dan 22 siswa di kelas VII 1 yang menjalani uji coba lapangan operasional. Metode pengumpulan data yang digunakan juga meliputi wawancara, observasi di kelas, lembar validasi, dan angket. Selain itu, data diproses melalui analisis (Imron et al. 2024). Data yang dianalisis meliputi Data Validitas Produk, Kepraktisan Produk, dan Efektivitas Produk.

## Hasil

### ***Tahap Define (Analisis)***

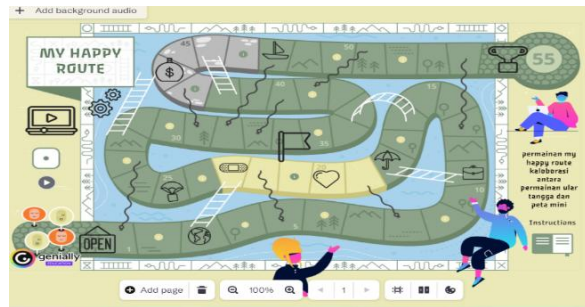
Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan dan merumuskan kebutuhan proses pembelajaran. Tahap definisi, dilakukan penganalisisan dan identifikasi masalah untuk mendapatkan informasi tentang produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan masalah yang ada, peneliti melakukan dua langkah dalam tahap analisis ini.

Observasi Kelas: Peneliti mengamati proses pembelajaran di Kelas VII MT Al-Ittfaqiah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung bosan dan hanya mendengarkan kegiatan belajar secara pasif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh pendekatan ceramah, di mana pelajaran diberikan secara lisan. Karena keadaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berkonsentrasi pada pengembangan *My Happy Route* sebagai media pembelajaran inovatif yang membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi, sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan paling baik.

Wawancara: Survei dilakukan terhadap guru dan sejumlah siswa kelas B Arab untuk menentukan media pembelajaran yang paling sesuai. Menurut hasil wawancara, siswa sering merasa bosan karena proses pembelajaran yang tidak menarik atau tidak kreatif. Oleh karena itu, materi yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran bahasa Arab telah ditetapkan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa sesuai dengan kurikulum MT Al-Ittfaqiah. Data dari observasi dan wawancara dianalisis untuk menemukan solusi. Harapannya, penelitian ini akan membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih efisien yang memenuhi kompetensi dasar dan standar kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti membuat alat pembelajaran interaktif *My Happy Route* untuk mencapai hal tersebut.

### ***Tahap Perancangan (Design)***

1. Menyusun Soal Tes Standar: Pertanyaan ujian yang dipelajari terdiri dari soal evaluasi yang berkaitan dengan mufrodat bahasa Arab yang ada di sekitar pesantren.
2. Pemilihan susunan Media Pembelajaran: Susunan media pembelajaran akan terdiri dari (1) pembuatan tampilan awal media, (2) pembuatan instruksi permainan, (3) pembuatan pertanyaan dalam kolom jebakan, dan (4) pembuatan latihan soal atau evaluasi.
3. Membuat desain Awal: Desain yang dipilih sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam pembuatan media pada aplikasi *My Happy Route*.
4. Membuat Tampilan Media: Proses membuat sumber pembelajaran yang akan digunakan. Halaman depan atau cover harus menarik agar pembaca tertarik untuk membaca isi. Contohnya adalah gambar di bawah ini:



**Gambar 1. Halaman Awal**

5. Membuat intruksi permainan: Intruksi sangat dibutuhkan untuk mempermudah pembelajaran permainan tersebut gambaran intruksi permainan.
6. Membuat pertanyaan di titik pertanyaan: Setiap kotak dalam permainan *My Happy Route* memiliki titik pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

### **Tahap Pengembangan (Develop )**

Tujuan pengembangan adalah membuat produk yang disesuaikan berdasarkan saran dan masukan para ahli. Selama proses pengembangan, para ahli melakukan validasi dengan instrumen yang disesuaikan untuk menilai kualitas produk. Setelah hasil validasi, perbaikan dilakukan secara bertahap hingga produk dinyatakan layak sebagai materi pelajaran yang dapat digunakan di kelas. Para profesional menggunakan skor rata-rata responden untuk menentukan kelayakan modul pembelajaran. Skor rata-rata ini kemudian dikonversi ke dalam tabel konversi kelayakan untuk menentukan seberapa relevan dan sesuai modul dengan pendapat responden.

Validasi Ahli: Dilakukan validasi oleh ahli isi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk menentukan kelayakan media pembelajaran *My Happy Route*.

### **Validasi Isi**

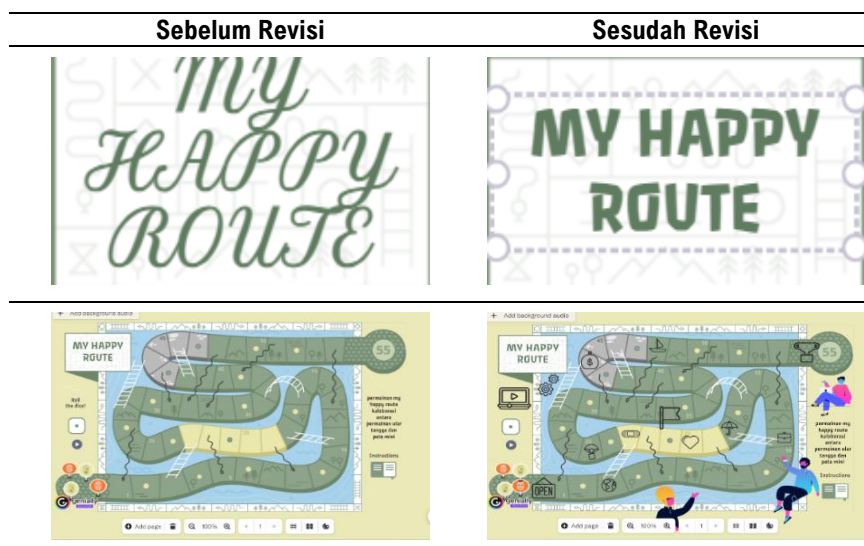
**Table 1. Validasi isi**

| Aspek Penilaian                                     | Nilai     | Kategori |
|-----------------------------------------------------|-----------|----------|
| 1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran     | 4         | Baik     |
| 2. Kecukupan materi yang disampaikan                | 4         | Baik     |
| 3. Keakuratan informasi yang disajikan              | 3         | Cukup    |
| 4. Keterpahaman materi bagipeserta didik            | 4         | Baik     |
| 5. Relevansi materi dengan kebutuhan peserta didik  | 3         | Cukup    |
| 6. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari  | 4         | Baik     |
| 7. Keterpaduan antara teks dan gambar/ilustrasi     | 3         | Cukup    |
| 8. Penyajian materi yang menarik                    | 4         | Baik     |
| 9. Kejelasan penyampaian materi                     | 4         | Baik     |
| 10. Pemilihan bahasa yang tepat untuk peserta didik | 4         | Baik     |
| <b>Total</b>                                        | <b>37</b> |          |

Validator harus memenuhi beberapa persyaratan, terutama sepuluh poin. Penelitian menunjukkan bahwa validasi isi mendapatkan nilai 93% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Namun, perbaikan atau revisi perlu dilakukan sesuai dengan pedoman dan saran validator pada aspek isi dilakukan.

Berikut perbandingan media tampilan pembelajarn my happy route sebelum dan sesudah validasi dalam validasi isi:

**Tabel 2.** Hasil validasi



## Validasi Design

**Table 3.** Validasi Design

| Aspek Penilaian                                     | Nilai | Kategori |
|-----------------------------------------------------|-------|----------|
| 1. Tata letak yang rapi dan konsisten               | 3     | Cukup    |
| 2. Pemilihan warna yang menarik                     | 4     | Baik     |
| 3. Kesesuaian warna dengan materi                   | 4     | Baik     |
| 4. Keterbacaan teks yang baik                       | 4     | Baik     |
| 5. Pemilihan font yang sesuai dan mudah dibaca      | 3     | Cukup    |
| 6. Kualitas ilustrasi/gambar yang digunakan         | 4     | Baik     |
| 7. Kejelasan ikon atau simbol yang digunakan        | 4     | baik     |
| 8. Pengaturan jarak antar elemen yang proporsional  | 3     | Cukup    |
| 9. Desain yang menarik bagi target pengguna (siswa) | 4     | Baik     |
| 10. Konsistensi format pada setiap bagian           | 4     | Baik     |
| Total                                               | 36    |          |

Validator harus memenuhi beberapa persyaratan untuk validasi ini. Nilai yang dapat diterima berdasarkan dari hasil validasi ahli desain, yaitu 90%, menunjukkan bahwa hasil validasi produk sangat valid. Namun, mempertimbangkan saran ahli desain seperti gambar ke dalam permainan, mengubah desain yang tidak sesuai, dan menghias tampilan media untuk membuatnya menarik. Perbandingan media tampilan pembelajarn *My Happy Route* sebelum dan sesudah validasi pada bagian design.

## Validasi Bahasa

**Table 4.** Validasi design

| Aspek Penilaian                                             | Nilai | Kategori |
|-------------------------------------------------------------|-------|----------|
| 1. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami           | 3     | Cukup    |
| 2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik | 3     | cukup    |
| 3. Penggunaan istilah yang konsisten                        | 4     | Baik     |
| 4. Pemilihan kata yang tepat                                | 4     | Baik     |
| 5. Kalimat yang singkat, padat, dan tidak berbelit-belit    | 3     | Cukup    |
| 6. Ketepatan tata bahasa dan ejaan                          | 4     | Baik     |
| 7. Kesesuaian bahasa dengan kaidah penulisan formal/ilmiah  | 3     | Cukup    |
| 8. Penggunaan bahasa yang menarik dan tidak monoton         | 4     | Baik     |
| 9. Tidak adanya kalimat ambigu atau membingungkan           | 3     | Cukup    |
| 10. Kejelasan penyampaian maksud dan pesan                  | 3     | Cukup    |
| Total                                                       | 34    |          |

Validator harus memenuhi beberapa persyaratan untuk validasi ini dalam bagian ini. Hasil validasi produk adalah valid, menurut nilai ang sebesar 85%. Peneliti mendapatkan saran dari ahli bahasa tentang cara memperbaiki produk yang dibuat dalam bagian bahasa ini, seperti penggunaan bahasa yang tepat dalam kaidah penulisan. Perbandingan media tampilan pembelajarn *My Happy Route* sebelum dan sesudah validasi pada bahasa

### Praktikalitasi Media

**Table 5.** *Validasi design*

| Aspek Penilaian  | Nilai | Kategori |
|------------------|-------|----------|
| Aspek Materi     | 35    | 85 %     |
| Aspek Tampilan   | 36    | 90 %     |
| Aspek Penggunaan | 32    | 80 %     |

Berdasarkan bagian praktikalitas media, penilaian dari materi sebesar 85% menunjukkan kriteria praktis, penilaian dari tampilan media sebesar 90% menunjukkan kriteria praktis, dan penilaian dari penggunaan sebesar 80% menunjukkan kriteria praktis.

### ***Tahap Penyebaran (Dissemination)***

Tahap penyebaran, peneliti menerapkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media my happy route berbasis kontekstual. Guru mencoba mempraktekan menggunakan media yang akan digunakan, mulai dari cara permainan dan aturan permainan. Kemudian, dan peneliti memberi link untuk masuk ke dalam permainan dan bisa digunakan dalam permainan bersama sama dan memberika akses penuh untuk digunaakan.

## Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji seberapa efektif *My Happy Route*, sebuah media interaktif, dalam meningkatkan pemahaman dan keinginan siswa untuk belajar bahasa Arab mufradat (kosakata). Penggunaan media ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan lingkungan pesantren. Berdasarkan tahap pengembangan, *My Happy Route* divalidasi oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat valid dengan skor 93% untuk isi, 90% untuk desain, dan 85% untuk bahasa. Hasilnya menunjukkan bahwa *My Happy Route* memenuhi persyaratan sebagai alat pendidikan yang berguna.

Berdasarkan aspek praktikalitas, hasil uji coba menunjukkan bahwa *My Happy Route* mudah digunakan dan menaruhkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa aspek materi mendapatkan nilai praktikalitas sebesar 88%, tampilan media sebesar 90%, dan aspek penggunaan sebesar 80%, yang semuanya masuk dalam kategori praktis. Guru yang terlibat dalam penelitian juga menyatakan bahwa media ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan variasi metode yang lebih menarik dibandingkan pendekatan konvensional.

Efektivitas *My Happy Route* dalam pembelajaran bahasa Arab diukur dengan membandingkan rasio skor pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata posttest lebih tinggi secara signifikan daripada skor pretest. Selain itu, tanggapan siswa terhadap media ini sangat positif; sebagian besar menyatakan bahwa *My Happy Route* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat mufradat lebih mudah dipahami.. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu

meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Ahmad et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *game based learning* dapat mempercepat penguasaan bahasa Arab dibandingkan metode tradisional (Jumhur & Wasilah, 2023). Selain itu, penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar dan keterlibatan siswa secara lebih optimal (Muhammad, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *My Happy Route* adalah media pembelajaran yang efektif, praktis, dan relevan untuk digunakan di pesantren dan madrasah. Salah satu keuntungan dari penerapan metode pembelajaran berbasis game dengan nilai-nilai Islam dalam media ini juga merupakan salah satu keuntungan yang dapat berdampak positif pada perkembangan pembelajaran bahasa Arab di institusi pendidikan Islam.

## Kesimpulan

Studi ini menunjukkan bahwa *My Happy Route*, sebuah alat pembelajaran interaktif berbasis permainan, berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang mufradat bahasa Arab di pesantren. Media ini telah divalidasi oleh para ahli dan diuji secara praktis di MTs Al-Ittifaqiah menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan hal-hal berikut: Media *My Happy Route* memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan skor validasi ahli isi sebesar 93%, ahli desain 90%, dan ahli bahasa 85%. Media ini dinilai sangat praktis oleh siswa dan guru, dengan penilaian praktikalitas mencapai 88%-90% dalam berbagai aspek, termasuk kemudahan penggunaan, desain, dan materi pembelajaran. Penggunaan *My Happy Route* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan skor rata-rata posttest dibandingkan pretest. Respon siswa pada media ini sangat positif, karena media ini dinilai inovatif, menarik, dan lebih mudah dipahami dibanding metode pembelajaran konvensional. Integrasi nilai-nilai Islam dalam media ini menjadikannya lebih relevan dengan kurikulum pesantren, sehingga membantu siswa memahami mufradat dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka.

*My Happy Route* dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif, efisien, dan cocok untuk pengajaran bahasa Arab di tingkat MTS, khususnya di pesantren. Sebagai rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut, terdapat beberapa aspek yang dapat dieksplorasi guna memperdalam pemahaman mengenai implikasi penggunaan *My Happy Route* pada pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pesantren. Penelitian lanjutan dapat fokus pada analisis jangka panjang terkait dampak penggunaan *My Happy Route* terhadap kenaikan keterampilan bahasa Arab secara menyeluruh, termasuk kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas media ini dalam berbagai tingkat pendidikan, baik di tingkat dasar, menengah, maupun perguruan tinggi, guna memahami fleksibilitas dan skalabilitasnya dalam kurikulum yang berbeda.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

Ahmad, A., Muhlis, N. K., & Fathih, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Permainan *My Happy Route* di Sekolah Dasar. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 8(1), 59-72.  
<https://doi.org/10.55187/taripi.v8i1.5189>

- Amrina, A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi benime sebagai penunjang pembelajaran mufradat kelas VII MTsN Pasir Lawas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 98-110. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5810>
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Ulya, F. (2021). Pemanfaatan aplikasi benime untuk pembelajaran mufradat siswa kelas 1 di MIN 1 Solok. *Arabia*, 13(2), 191-212. <http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v13i2.12510>
- Hakim, A. R. (2024). Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum pada Matakuliah Fisiologi Tumbuhan I. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 4(1), 35-43. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v4i1.244>
- Hidayah, N., & Amelina, N. (2024). Evaluasi Program Intensif Bahasa Arab pada Kelas Akselerasi di Pondok Pesantren. *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 6(1), 38-47. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v6i1.2570>
- Hidayah, N., Mukmin, M., & Eltika, L. (2023). Konsep Aritmetika pada Perubahan Kata Bahasa Arab. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 4(2), 153-169. <https://doi.org/10.52593/klm.04.2.04>
- Holimi, M. (2019). Pembelajaran Mufradat dengan menggunakan media gambar. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 86-102.
- Holimi, M., & Faizah, N. (2021). Pembelajaran mufradat dengan metode bernyanyi di gubuk baca kalpataru dusun bendrong. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 120-138. <https://doi.org/10.51339/muhad.v3i2.369>
- Irmansyah, I., & Pratiwi, L. (2021). Model Pembelajaran Seven Power Key dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMP IT Fathonah Palembang. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 30-46. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v1i1.85>
- Irmansyah, I., Qaaf, M. A., & Yuslina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Savi (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual). *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(01), 69-86. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>
- Jamanuddin, J., & Rohayati, T. (2017). Nidzâm Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah Fî Al-Fashl Al-Sarîbimadrasah Al-'Âliyyah Al-Hukûmiyyah 3 Palembang. *Taqdir*, 3(1). <https://doi.org/10.19109/taqdir.v3i1.1718>
- Juliyana, J., Indrawati, N., Sunnah, M. L., & Hafid, M. (2022). Influence of My Happy Route Game-Based Learning Media in Improving the Arabic Writing Skills at MTs Al-Mas' udy Mojokerto. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 5(1), 81-95. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v5i1.2505>
- Jumhur, J., & Wasilah, W. (2023). Pendidikan Moderasi Beragama Berbasis Konstitusi. *Al-Hayat: Jurnal Pendidikan Islam*, 7 (2), 370-380. <https://doi.org/10.35723/ajie.v7i2.365>
- Muhammad, K. (2020). Ta'lim as-Sharf bi Kitâb Tashîl as-Sharfiyyah fil-Madrasah ats-Tsânawiyyah Ittifaqiyyah. *Taqdir*, 6(1), 65-73. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v6i1.5893>
- Munthe, S., Bambang, B., & Hanafi, A. H. (2022). Pembelajaran Mufradat dalam Meningkatkan Maharah al-Kalam Santri di Pondok Pesantren. *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 4(2), 22-31. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v4i2.1194>

- Nurseha, I., & Sabana, R. (2022). Program Di Ma'had Izzatuna Putri Palembang. *Studi bahasa dan budaya Jurnal Cordova*, 12 (2), 130-145. <https://doi.org/10.20414/cordova.v12i2.6562>
- Paramitha, N. P. (2018). Pembelajaran Mufrodat Menggunakan Media Audio Visual. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 261-290. <https://doi.org/10.36668/jih.v1i2.171>
- Sabana, R., Imron, K., & Ulayya, S. (2024). Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Saintifik Dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang. *Arab*, 16 (1), 91-106. <http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v16i1.24344>
- Sholihah, S. (2017). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Tarling: Journal Of Language Education*, 1(1), 62-76. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Unsi, B. T. (2020). Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 71-86. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i1.237>
- Wahdi, R., & Fakhri, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Lagu Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mufradat di Madrasah Aliyah Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 5(1). <https://doi.org/10.31869/jkpu.v5i1.3213>