

Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis *Who Is It* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara

Ummul Syafiah ^{1*}, Aishiyah Saputri Laswi ², Naidin Syamsuddin ³, Putri Rahayunengsi ⁴, Asmaul Husna ⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesai

* ummulsyafiah4@gmail.com

Abstract

Urgensinya dari penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (maharah al-kalam) dalam pembelajaran bahasa Arab pada tingkat menengah pertama. Pembelajaran bahasa Arab sering menghadapi tantangan rendahnya partisipasi aktif siswa dan keterbatasan media yang mampu memfasilitasi interaksi verbal secara menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Board Game berbasis *Who Is It* pada materi peralatan dan tempat sekolah untuk siswa kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara. Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi ahli materi dan media, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes hasil belajar, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, dan tes, dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan persentase 90% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Uji kepraktisan memperoleh skor 92% dari guru dan 90% dari siswa, menandakan media mudah digunakan dan disukai. Uji efektivitas memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata dari 646,3 pada pretest menjadi 1.093,1 pada posttest, dengan tingkat efektivitas 80,69% pada kategori efektif. Media Board Game ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif, kepercayaan diri berbicara, serta penguasaan kosakata dan struktur kalimat siswa, sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Keywords: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Board Game, Who Is It, Keterampilan Berbicara*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang saling berkaitan dan berlangsung secara terus menerus (Marhaeni et al., 2022). Tujuan pendidikan mencakup berbagai aspek penting. Pertama, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, psikologis, sosial, emosional dan spiritual siswa. Kedua, pendidikan juga berperan dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Terakhir, pendidikan berperan dalam mempromosikan nilai-nilai luhur dan membentuk karakter mulia pada siswa. Oleh karena itu, pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan masyarakat yang beradab dan berkelanjutan. Media pembelajaran Bahasa Arab adalah segala sesuatu yang digunakan selama proses belajar mengajar, yang bermanfaat sebagai pendukung dalam pembelajaran Bahasa Arab (Syamsuddin & Akman, 2024).

Pembelajaran Bahasa Arab adalah proses memperoleh keterampilan Bahasa arab dalam membaca, menulis, mendengar, dan berbicara (Mustafa, 2021). Proses pembelajaran di sekolah dilakukan dengan menyampaikan pesan atau informasi melalui media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara kreatif, inovatif, dan menarik (Kartini, 2019). Media media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam mempelajari Bahasa Arab yang ada di sekolah. Media pembelajaran bahasa Arab adalah konsep penting dalam pendidikan. (Syamsuddin, 2021).

Pembelajaran di sekolah masih cenderung monoton dan berpusat pada buku paket, sehingga kurang mendorong partisipasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya adalah *Board Game* berbasis *Who Is It* yang dirancang untuk melatih keterampilan berbicara melalui aktivitas tanya jawab, deskripsi tokoh, dan penyebutan ciri-ciri secara lisan dalam suasana yang menyenangkan (Susanto et al, 2023). Media ini dinilai mampu memperkaya kosakata, meningkatkan struktur bahasa, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi baik dengan sesama siswa maupun guru. Menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa, pendidik di sekolah memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran (Luthfi et al, 2023). Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi ajar oleh guru kepada siswa. Keberadaan media ini tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa secara signifikan (Aisah & Armariena, 2024). Salah satu media pembelajaran yang penting dan sering digunakan. Teknologi turut mendukung dengan menyediakan berbagai alat dan bahan pendidikan yang mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, guru tidak hanya dituntut menjelaskan materi, tetapi juga menguasai berbagai gaya, teknik, dan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kecenderungan siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang aktif dari pada pasif (Takwim et al., 2021). Keterampilan berbicara sangat cocok dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab karena mencerminkan kemampuan komunikasi siswa dan dapat ditingkatkan melalui aktivitas komunikatif di sekolah.

Media pembelajaran *Board Game* berbasis *Who Is It* merupakan media interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan komunikasi. Media ini memiliki berbagai fungsi, yaitu fungsi atensi membantu menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi siswa pada aktivitas berbicara. Fungsi afektif membangkitkan emosi dan sikap positif melalui interaksi sosial dalam permainan. Fungsi kognitif mempercepat pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi melalui pertanyaan dan deskripsi karakter. dan, fungsi kompensatoris memberikan dukungan bagi siswa yang kesulitan berbicara dengan membantu mereka mengorganisasi dan mengingat informasi. Board game merupakan permainan berbasis bidang datar yang dimainkan sesuai dengan aturan tertentu, di mana pemain harus menempuh lintasan yang telah ditentukan untuk menyelesaikan misi sesuai dengan tema yang telah dirancang (Anindita & Pratama, 2024).

Media dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai segala bentuk objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau diperbincangkan, serta mencakup instrumen yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran tersebut. Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Board game merupakan salah satu media yang efektif dalam mengajarkan berbagai keterampilan. Permainan ini dapat melatih konsentrasi dan daya ingat, serta pada anak usia sekolah, mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, perencanaan strategi, berpikir kreatif, dan berpikir kritis. Penggunaan board game dalam pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek visual (melalui gambar), aspek audio (melalui diskusi dan tanya jawab),

serta aspek afektif (penguatan sikap dan karakter) (Nugroho, 2021). Dalam konteks komunikasi, bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi setiap individu. Melalui bahasa, seseorang termasuk anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu bentuk utama dari bahasa lisan adalah keterampilan berbicara. Berbicara merupakan ekspresi lisan yang disusun secara bebas dan dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai topik tertentu, seperti kesehatan, pendidikan, atau isu sosial (Sakti & Kartini, 2023).

Guru sebaiknya mampu merancang strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang luas dan bermakna bagi peserta didik. Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, seseorang akan semakin terdorong untuk mengungkapkan gagasan secara lisan. Salah satu prinsip dalam pembelajaran yang efektif adalah menciptakan suasana yang nyaman serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya adalah metode diskusi. Metode diskusi merupakan pendekatan pembelajaran di mana guru menyampaikan suatu permasalahan kepada siswa, kemudian siswa diberi kesempatan untuk membahas dan memecahkan masalah tersebut secara bersama-sama. Metode ini memungkinkan siswa berpikir secara sistematis karena dihadapkan pada situasi yang menuntut pemecahan masalah. Selain itu, diskusi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, memberikan ruang untuk saling bertukar informasi, menerima sudut pandang lain, serta mempertahankan pendapat masing-masing dalam upaya mencari solusi yang tepat (Supriyati, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara memahami penggunaan media pembelajaran Board Game berbasis *Who Is It* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mempermudah pemahaman kosakata. Permainan ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung siswa dalam belajar secara lebih efektif dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna bagi siswa. Keterbatasan dari penelitian ini terletak pada ruang lingkup subjek yang hanya mencakup siswa kelas VII di MTsN 2 Kolaka Utara, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk jenjang atau wilayah pendidikan lainnya. Selain itu, pengukuran keterampilan berbicara masih bergantung pada observasi dalam konteks permainan, yang mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan kemampuan komunikasi siswa dalam situasi formal. Meskipun demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media Board Game berbasis *Who Is It* sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Pendekatan ini belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis permainan edukatif.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan dilakukan pada media pembelajaran berbasis *Who Is It* untuk materi peralatan dan tempat sekolah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Cahyadi, 2019). Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) merupakan pendekatan sistematis dalam ranah akademik maupun industri yang bertujuan menghasilkan inovasi dalam bentuk produk, sistem, atau model yang dapat diterapkan secara praktis. Dalam bidang pendidikan,

metode R&D menjadi dasar penting dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran, media, serta teknologi edukatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat secara umum (Rahayu, 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Kolaka Utara, Lalume, Kecamatan Pakue, Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara, pada Januari–Februari 2025. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas VII-B semester genap. Objek penelitian berupa media pembelajaran *board game* berbasis *Who Is It*. Jenis instrumen yang digunakan meliputi: (1) angket validasi ahli materi dan ahli media, (2) angket kepraktisan guru dan siswa, (3) pedoman wawancara, (4) lembar observasi keterlaksanaan, (5) dokumentasi foto dan video, serta (6) tes berbicara. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara awal untuk analisis kebutuhan, penyebaran angket validasi kepada ahli, angket kepraktisan kepada guru dan siswa, observasi keterlaksanaan saat uji coba, dokumentasi kegiatan, dan pelaksanaan pretest–posttest berbicara. Uji coba dilakukan melalui tahap *implementation* model ADDIE, melibatkan uji coba terbatas pada satu kelas untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, termasuk kritik dan saran dari validator untuk penyempurnaan media (Waruwu, 2024). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data angket dan tes berbicara. Teknik kuantitatif yang digunakan mencakup analisis validasi, analisis kepraktisan, dan analisis efektivitas (Christina et al., 2019). Pendekatan kuantitatif mengikuti karakteristik positivistik dengan pengukuran data secara empiris, penyajian hasil dalam tabel/grafik, serta pengujian validitas dan reliabilitas instrumen (Subhaktiyasa et al., 2025).

Hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* ini dinilai sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan 90% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Kepraktisan media dinilai sangat baik dengan skor 92% dari guru dan 90% dari siswa. Efektivitas media tercermin dari peningkatan nilai rata-rata berbicara siswa, yaitu dari 646,3 pada pretest menjadi 1.093,1 pada posttest, dengan tingkat efektivitas 80,69% yang termasuk kategori “efektif”. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan *board game* berbasis *Who Is It* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa secara signifikan.

Hasil

Produk Akhir Media Pembelajaran Board Game berbasis Who Is It



Gambar 1. Tampilan Kartu Media Board Game Who Is It

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Who Is It* untuk materi peralatan dan tempat sekolah. Media ini dikembangkan untuk siswa kelas VII MTsN Kolaka Utara dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan berbicara. Produk akhir berupa satu set kartu yang terdiri dari 24 kartu. Dengan adanya media ini, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa secara aktif dan kreatif. Adapun hasil produk pengembangan media pembelajaran kartu board game *who is it* setelah divalidasi dapat dilihat pada gambar 1.

Kelayakan Media Pembelajaran Board Game berbasis Who Is It

Hasil Validasi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5. Dengan demikian, skor maksimum yang dapat diperoleh dari seluruh butir pertanyaan adalah 60 (SB = 5; B = 4; C = 3; K = 2; SK = 1) (Widyastuti, 2020). Hasil penilaian oleh ahli materi dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakannya. Hasil persentase skor kelayakan materi kemudian dikonversi ke dalam bentuk pernyataan menggunakan pedoman tabel kriteria kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 90%, sehingga dikategorikan dalam kualifikasi "Sangat Valid". Penilaian oleh ahli media dilakukan menggunakan angket yang terdiri atas 11 butir pernyataan. Setiap butir diberi skor berdasarkan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5. Dengan demikian, skor maksimum yang dapat diperoleh dari seluruh butir pernyataan adalah 55 (Sangat Baik = 5; Baik = 4; Cukup = 3; Kurang = 2; Sangat Kurang = 1). Hasil penilaian ini kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran.

Hasil skor persentase kelayakan media selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk deskriptif dengan mengacu pada tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Penilaian oleh ahli materi dilakukan melalui angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan dengan skala Likert 1 hingga 5, menghasilkan skor maksimum 60 dan memperoleh persentase sebesar 90%. Penilaian oleh ahli media menggunakan angket dengan 11 butir pernyataan dan skor maksimum 55, yang juga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 90%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori "Sangat Valid", sehingga layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Hasil Praktikalitas

Penilaian praktisi oleh guru mata pelajaran dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan, dengan rentang skor pada skala Likert dari 1 hingga 5. Skor maksimum keseluruhan butir adalah 50 (Sangat Baik = 5; Baik = 4; Cukup = 3; Kurang = 2; Sangat Kurang = 1). Penilaian praktisi terhadap media oleh guru mata pelajaran kemudian dihitung persentase kelayakannya. Hasil skor persentase penilaian praktisi kemudian dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan dengan mengacu pada tabel kriteria kelayakan media video. Berdasarkan hasil penilaian oleh guru mata pelajaran, media video memperoleh persentase sebesar 92%, sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Penilaian praktisi siswa menggunakan angket dengan jumlah 7 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala Likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari penilaian praktisi dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah

35 (SB=5; B=4; C=3; K=2; SK=1). Hasil skor persentase dari uji praktikalitas kemudian dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan berdasarkan pedoman tabel kriteria kepraktisan media. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh siswa, media memperoleh persentase sebesar 90% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil penilaian praktisi oleh guru mata pelajaran dan peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Penilaian oleh guru dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1 hingga 5, menghasilkan skor maksimum sebesar 50. Hasil penilaian kemudian dihitung dalam bentuk persentase, dan diperoleh nilai sebesar 92%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Praktis” berdasarkan pedoman kelayakan media video. Sementara itu, penilaian dari siswa menggunakan angket dengan 7 butir pernyataan yang juga menggunakan skala Likert 1 hingga 5, dengan skor maksimum 35. Persentase hasil penilaian dari siswa menunjukkan angka sebesar 90%, yang juga berada dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan sangat praktis berdasarkan evaluasi dari kedua pihak.

Hasil Efektivitas

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai pretest siswa sebesar 53,85 yang kemudian mengalami peningkatan signifikan menjadi 91,09 pada saat posttest. Perhitungan efektivitas dilakukan dengan menggunakan rumus yang membandingkan selisih antara nilai pretest dan posttest terhadap skor maksimum yang ditetapkan, yaitu 100. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh tingkat efektivitas sebesar 80,69 persen. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Efektif”. Temuan ini menunjukkan bahwa media Board Game berbasis *Who Is It* tidak hanya menarik minat belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara signifikan. Keefektifan media ini terlihat dari peningkatan penguasaan kosakata, pelafalan, serta kelancaran siswa dalam menyampaikan ide secara lisan, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris pada materi peralatan dan tempat di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak untuk diterapkan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.

Pembahasan

Analisis

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui unsur-unsur pembelajaran yang berkontribusi terhadap efisiensi dalam memudahkan pemahaman siswa terhadap materi peralatan dan tempat sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan angket analisis kebutuhan, diketahui bahwa unsur-unsur pembelajaran di kelas VII B sudah berjalan dengan baik. Namun, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode konvensional seperti buku cetak dan belum memanfaatkan media yang inovatif dan interaktif.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas VII B telah berlangsung dengan cukup baik. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum mengintegrasikan media interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Who Is It* yang dirancang khusus untuk materi peralatan dan tempat sekolah, dengan tujuan meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk merancang media *Board Game* berbasis *Who Is It* berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, disusun rancangan awal produk yang akan menjadi acuan dalam tahap pengembangan (*development*) selanjutnya. Dalam proses perancangan ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva karena aplikasi tersebut memiliki antarmuka yang ramah pengguna serta menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses desain media pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan Canva diharapkan dapat membantu peneliti dalam menghasilkan desain *Board Game Who Is It* yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah proses desain kartu pada media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah merancang instrumen yang akan digunakan untuk menilai kualitas media *Board Game* yang dikembangkan. Instrumen ini disusun berdasarkan kebutuhan penelitian dan bertujuan untuk mengukur validitas serta tingkat kepraktisan media sebelum dan sesudah diimplementasikan. Penelitian ini, terdapat dua jenis instrumen utama yang dirancang, yaitu lembar validasi dan lembar angket praktikalitas. Lembar validasi dirancang untuk memperoleh masukan dari para ahli guna menilai kelayakan dan kualitas media secara teoritis sebelum digunakan dalam uji coba lapangan. Terdapat dua lembar validasi yang masing-masing ditujukan kepada validator sesuai bidang keahliannya, yaitu ahli media dan ahli materi. Instrumen ini memuat sejumlah pernyataan yang disusun dalam bentuk skala penilaian, yang mencakup aspek tampilan media, kesesuaian isi, bahasa, serta keterpaduan antara tujuan pembelajaran dan aktivitas dalam board game.

Sementara itu, angket praktikalitas disusun untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran dapat diterapkan secara efektif di lingkungan kelas. Instrumen ini diberikan kepada 12 siswa dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Arab pada saat implementasi media di dalam proses pembelajaran. Angket ini berbentuk daftar pernyataan dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert, yang dirancang untuk mengungkap persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, keterpahaman instruksi, daya tarik media, serta kebermanfaatan Board Game dalam mendukung pembelajaran. Dengan demikian, kedua instrumen tersebut berfungsi sebagai alat evaluasi penting untuk menilai kelayakan (validitas) dan keberfungsian praktis (praktikalitas) dari media Board Game berbasis *Who Is It* sebelum direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di kelas (Subhaktiyasa et al, 2025).

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan produk berdasarkan hasil rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, media pembelajaran berupa *Board Game* edukatif yang berjudul *Who Is It* dikembangkan dengan jumlah 24 karakter. Media ini dirancang untuk menunjang pembelajaran keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui aktivitas menebak karakter berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan. Setiap kartu karakter memuat gambar dan tulisan Arab tanpa terjemahan, sementara kartu petunjuk disusun dalam dua bahasa, yaitu Arab dan Indonesia. Desain visual kartu dan papan permainan menggunakan warna-warna cerah untuk menarik minat dan perhatian siswa.

1. Pembuatan Media Pembelajaran Board Game

Tahap ini, peneliti mulai menyusun berbagai elemen visual yang relevan dengan topik pembelajaran, yaitu peralatan dan tempat sekolah, ke dalam bentuk media pembelajaran berupa kartu *Who is it*. Setiap elemen visual yang dipilih berupa gambar yang menggambarkan objek nyata, disertai dengan kosakata dalam Bahasa Arab yang sesuai dengan gambar tersebut.

Proses pemilihan gambar dilakukan secara selektif untuk memastikan kesesuaian konteks dan kemudahan dalam dipahami oleh siswa. Setiap kartu didesain secara sistematis dengan memperhatikan aspek tata letak, kombinasi warna, dan ukuran huruf yang tepat agar menarik secara visual sekaligus mempermudah siswa dalam mengenali, mengingat, dan mengaitkan antara gambar dan kosakata yang disajikan (Widyastuti, 2022). Penyesuaian visual ini juga bertujuan untuk mendukung proses belajar siswa secara lebih menyenangkan dan interaktif melalui pendekatan permainan. Media board game yang telah dirancang ini merupakan versi awal yang selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli sebelum digunakan dalam uji coba pembelajaran di kelas.

2. Tahap Validasi Media

Tahap ini merupakan proses uji coba dan penilaian terhadap media pembelajaran oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validator ahli media menilai aspek-aspek seperti desain visual, tata letak, keterbacaan, serta kesesuaian warna dan ilustrasi yang digunakan. Sementara itu, validator ahli materi menilai kelayakan isi pembelajaran, kesesuaian kosakata, serta keterkaitan antara gambar dan teks. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran ini memperoleh skor rata-rata sebesar 90%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Capaian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media tersebut telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan untuk mencapai kualitas yang lebih optimal. Penilaian dari ahli praktisi terhadap media pembelajaran permainan papan kepercayaan diri menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95,31%. Penilaian ini diberikan oleh ahli media dan ahli materi, dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu kesesuaian terhadap standar isi, kualitas pembelajaran, tampilan visual, serta kecocokan gambar yang digunakan dalam media tersebut (Sakti & Kartiani, 2023).

Dua aspek yang memperoleh skor 4 (kategori baik), namun belum mencapai tingkat maksimal adalah kejelasan tujuan pembelajaran dalam media dan kesesuaian tata letak elemen pada papan permainan kata. Dengan demikian, meskipun media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi, perbaikan pada aspek-aspek tersebut tetap diperlukan guna memastikan media tersebut dapat mendukung proses pembelajaran secara maksimal dan efektif. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor rata-rata sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi substansi isi, materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, relevan dengan kompetensi dasar yang ditargetkan, dan mencerminkan kebutuhan serta tingkat perkembangan siswa di jenjang Madrasah Tsanawiyah. Validator ahli media memberikan masukan terkait penambahan harakat pada kosakata Arab serta perbaikan penulisan soal. Adapun masukan dari validator ahli materi meliputi ketepatan dalam merumuskan pertanyaan dan pemberian jawaban, serta judul di Arabkan. Hasil penilaian dan masukan dari kedua validator ini digunakan sebagai dasar dalam merevisi media pembelajaran agar layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Hasil validasi media *Board Game Who Is It* menunjukkan bahwa menurut penilaian ahli media, media tersebut berada pada kategori "sangat layak" untuk digunakan. Sementara itu, berdasarkan penilaian dari ahli materi, media ini dinyatakan "layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Salim et al., 2024).

Tahap Implementasi

Tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada siswa kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara dalam mata pelajaran Bahasa Arab dengan materi Al-Adwātu wa Amākin al-Madrasah (peralatan dan tempat sekolah). Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti membagikan lembar soal pretest yang berkaitan dengan materi tersebut untuk mengetahui

kemampuan awal siswa. Selama pelaksanaan uji coba, peneliti memberikan penjelasan secara langsung mengenai cara penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Proses ini mencakup demonstrasi penggunaan media permainan yang berisi materi kosakata, percakapan, serta kartu petunjuk yang relevan dengan peralatan dan tempat sekolah. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket praktikalitas yang terdiri dari 7 butir pertanyaan terkait penggunaan media. Penilaian angket menggunakan skala interval dari 1 sampai 5. Adapun jumlah responden dalam tahap ini adalah 16 orang siswa kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara. Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada guru mata pelajaran, diperoleh persentase sebesar 92% yang dikategorikan dalam kriteria "Sangat Praktis."

Penilaian ini menunjukkan bahwa guru menilai materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan konten pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada topik peralatan dan tempat di sekolah. Hal ini menandakan bahwa media yang dikembangkan memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pembelajaran di kelas (Supriyati, 2020). Hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90%, juga termasuk dalam kategori "Sangat Praktis." Ini mengindikasikan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan media tersebut dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan relevan, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab pada topik yang dimaksud.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil pretest yang diperoleh dari 12 siswa menunjukkan total nilai sebesar 646,3 dengan skor maksimum 100. Sementara itu, nilai posttest mengalami peningkatan signifikan, yaitu mencapai 1.093,1. Perbedaan antara nilai pretest dan posttest ini menggambarkan adanya perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Pretest dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru. Sebaliknya, posttest dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengukur peningkatan pengetahuan setelah mengikuti proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Nilai pretest yang cenderung rendah disebabkan oleh masih sedikitnya siswa yang mampu memahami materi pelajaran dan mengingat kembali pengetahuan sebelumnya. Namun, setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran board game berbasis *Who Is It*, pemahaman siswa meningkat secara signifikan, yang tercermin dari nilai posttest yang lebih tinggi. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh, kemudian dihitung rata-rata efektivitas pembelajaran, yang menghasilkan nilai sebesar 80,69. Nilai ini menunjukkan bahwa media board game berbasis *Who Is It* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, media ini tidak hanya tergolong praktis dan menarik, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Who Is It* guna meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) siswa kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Board Game* berbasis *Who Is It* sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan 90% dari ahli

materi dan 90% dari ahli media. Media ini praktis digunakan di kelas, dibuktikan dengan skor kepraktisan 92% dari guru dan 90% dari siswa. Efektivitasnya terlihat dari peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa dari 646,3 pada pretest menjadi 1.093,1 pada posttest, dengan tingkat efektivitas 80,69% (kategori efektif). Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Board Game* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan partisipasi aktif, kepercayaan diri, serta penguasaan kosakata dan struktur kalimat siswa dalam berbicara. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup penerapan yang hanya dilakukan di satu kelas dan belum mengukur dampak jangka panjang penggunaan media terhadap keterampilan berbicara siswa. Untuk itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya agar melakukan uji coba di lebih banyak sekolah atau kelas dengan latar belakang berbeda, serta meneliti keberlanjutan pengaruh media ini dalam jangka panjang guna memperkuat validitas dan generalisasi hasil penelitian.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan media pembelajaran board game Batula. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765. <https://doi.org/10.54371/jljp.v7i4.4127>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Christina, P., Indracahyani, A., & Yatnikasaria, A. (2019). Analisis ketidaksinambungan dokumentasi perencanaan asuhan keperawatan: Metode Ishikawa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 12(2). <https://doi.org/10.48144/jiks.v12i2.166>
- Kartini, K. (2019). Analisis metode pembelajaran bahasa Arab terhadap input yang heterogen pada Institut Agama Islam Negeri Palopo. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 2(1), 25–45. <https://doi.org/10.24256/jale.v2i1.1207>
- Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2023). Pengembangan board game untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54. <https://doi.org/10.30870/diversity.v1i3.44>
- Marhaeni, M., Nurmiati, N., & Ekaningtiyas, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 23–30. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1842>
- Mustafa, M. (2021). Dinamika metode pembelajaran bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 56–71. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.17>
- Nugroho, D. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran board game matematika kelas VIII semester 1 kurikulum 2013 di SMP Negeri 48 Jakarta. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 150–162. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>

- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas penggunaan media board game terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116–121. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>
- Salim, L., Pelupessy, J. A. M., & Apriliana, A. C. (2024). Pengembangan media pembelajaran board game *Who Is It* dalam materi keberagaman budaya mata pelajaran IPAS kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 300–314. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4190>
- Subhaktiyasa, P. G., Candrawati, S. A. K., Sumaryani, N. P., Sunita, N. W., & Syakur, A. (2025). Penerapan statistik deskriptif: Perspektif kuantitatif dan kualitatif. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 14(1), 96–104.
- Supriyati, I. (2020). Penerapan metode diskusi dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII MTsN 4 Palu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 104–116. <https://core.ac.uk/download/pdf/289713771.pdf>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Syamsuddin, N. (2021). Model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247–254. <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/158>
- Syamsuddin, N., & Kamal, H. (2024). Tathwir wasilah ta'lim al-lughah al-'arabiyyah al-tafa'uliyah 'ala asas al-lu'bah al-ta'limiyyah Quizizz fi madah al-mubtada' wa al-khabar li tullab al-saff al-'ashir bi al-madrasah al-'aliyah al-hukumiyyah Palopo. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 7(1), 29–41. <https://doi.org/10.24256/jale.v7i1.5099>
- Takwim, M., Said, R., & Murdiati, M. (2021). Penerapan metode permainan domino dalam pembelajaran kosakata pada santri Taman Pendidikan Al Quran TPA Al Furqon Mario Baebunta Luwu Utara. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.24256/jale.v4i1.2505>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Widyastuti, S. R. (2022). Pengembangan skala Likert untuk mengukur sikap terhadap penerapan penilaian autentik siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>