

ABSTRAK

Ulfa Rianda, NIM 8216121002. Pengembangan Game Based Learning Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe. Tesis: Teknologi Pendidikan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan keefektifan pengembangan media game based learning bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan kosakata kelas VIII MTsN 2 Kota Lhokseumawe. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut: (1) tahapan *analysis* (2) tahapan *design* (3) tahapan *development* (4) tahapan *implementation* (5) *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Uji validasi ahli materi dalam media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor 89%. (2) Uji validasi ahli media termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor 93%. (3) Dan uji validasi ahli desain instruksional termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor 96%. (4) Uji coba perorangan masuk ke dalam kriteria sangat baik dengan perolehan skor 88%. (5) Uji coba kelompok kecil termasuk ke dalam kriteria sangat baik dengan perolehan skor 86%. (6) Uji coba lapangan termasuk ke dalam kriteria sangat baik dengan perolehan skor 90%. Hasil percobaan penggunaan Game Based Learning pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata hasil belajar 97, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 94. Berdasarkan uji t (uji beda rata-rata) yang telah dilakukan terhadap nilai posttest kelompok kontrol dan eksperimen, diperoleh hasil yaitu sig. (2-tailed) 0,103. Karena angka signifikansi atau probabilitas menunjukkan nilainya $> 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada Game Based Learning bahasa Arab efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan Kosakata siswa.

Kata Kunci: Game Based Learning, Bahasa Arab, Kemampuan Kosakata

ABSTRACT

Ulfa Rianda, NIM 8216121002. The Development of Arabic Game Based Learning to Improve Vocabulary Skills of Eighth Grade Students at MTsN 2 Kota Lhokseumawe. Thesis: Educational Technology. Graduate Program State University of Medan. 2024.

This research aims to test the feasibility and effectiveness of developing Arabic language game-based learning media to enhance the vocabulary skills of eighth-grade students at MTsN 2 Kota Lhokseumawe. The type of research conducted is developmental research that utilizes the ADDIE development model. The stages are as follows: (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, and (5) evaluation stage. The research results indicate: (1) The expert validation test for content in the developed media falls into the excellent category with a score of 89%. (2) The expert validation test for media falls into the excellent category with a score of 93%. (3) The expert validation test for instructional design falls into the excellent category with a score of 96%. (4) Individual trial falls into the very good criteria with a score of 88%. (5) Small group trial falls into the very good criteria with a score of 86%. (6) Field trial falls into the very good criteria with a score of 90%. The results of the Game-Based Learning usage experiment in the experimental class show an average learning outcome of 97, while the control class achieves an average score of 94. Based on the t-test (mean difference test) conducted on the posttest scores of the control and experimental groups, the result is sig. (2-tailed) 0.103. Since the significance or probability value is > 0.05 , it can be concluded that Arabic Game-Based Learning is effectively used to improve students' vocabulary skills.

Keywords : Game Based Learning, Arabic, Vocabulary skills