

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjijournal@gmail.com


Contact : 08998894014


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 6 Number 4 Year 2024

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

332 – 343

Implementation of Drag and Drop Games in Improving Arabic Learning Outcomes

Article posted :

2024-11-17

Articles received :

2024-12-14

Articles published :

2024-12-16

 Ainaul Mardhiyah^{1*}, Izni Nur Ambami Zahire², Tsalitsa Lathivatuz Zahroh³, Wanti Srigati⁴, Taufik⁵, Soleh⁶

 ^{1,2,3,4,5} UIN Sunan Ampel Surabaya, ⁶MIN 2 Kota Surabaya

 Correspondence email : ainaulmardhiyah04@gmail.com ¹

Kata Kunci:

Pendidikan, Media, Android

Abstrak: Bahasa Arab telah menjadi mata pelajaran wajib di banyak institusi pendidikan Islam di Indonesia. Meskipun demikian, terdapat beragam tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah-sekolah tersebut. Salah satu hal yang menjadi tantangan pembelajaran Bahasa Arab adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif, sehingga hal ini menjadikan siswa mudah bosan dan berujung putus asa pada saat belajar Bahasa Arab. Fenomena yang terjadi saat ini, siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain smartphone. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa yang notabene sebagai calon guru. Tata Kalimat dengan Drag and Drop (TALIGANDROP) merupakan salah satu inovasi yang mampu mengkolaborasikan antara teknologi dan Pendidikan. TALIGANDROP merupakan permainan berbasis android yang berisikan kosa kata Arab acak, yang nantinya akan dimainkan dengan cara Drag and Drop sehingga tersusun kalimat yang sempurna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan berbasis android terhadap kemampuan siswa dalam memahami kalimat berbahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga diartikan bahwa penerapan permainan TALIGANDROP secara signifikan efektif dalam menarik minat peserta didik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun kata dengan benar.

Keywords:

Education, Media, Android

Abstract: Arabic has become a compulsory subject in many Islamic educational institutions in Indonesia. However, there are various challenges faced in the Arabic language learning process in these schools. One of the challenges of learning Arabic is the lack of innovative learning media, so this makes students easily bored and discouraged when learning Arabic. The current phenomenon is that students spend more time playing on smartphones. This is certainly a challenge for students who are prospective teachers. Tata Kalimat dengan Drag and DROP (TALIGANDROP) is an innovation that is able to collaborate between technology and education. TALIGANDROP is an Android-based game that contains random Arabic vocabulary, which will later be played by Drag and Drop so that perfect sentences are composed. The aim of this research is to find out how much influence using an Android-based game has on students' ability to understand Arabic sentences. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The results of this research state that the significance value is $0.000 < 0.05$, meaning that the application of the TALIGANDROP game is significantly effective in attracting students' interest and increasing their ability to compose words correctly.

Copyright © 2024 authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Arab di Indonesia telah menjadi subjek yang semakin mendapat perhatian seiring dengan meningkatnya minat belajar bahasa tersebut, khususnya di sekolah-sekolah Islam. Bahasa Arab telah menjadi mata pelajaran wajib di banyak institusi pendidikan Islam di Indonesia. Meskipun demikian, terdapat beragam tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah-sekolah tersebut. Salah satu tantangannya adalah keterbatasan sumber daya yang tersedia, termasuk buku teks yang memadai dan kekurangan tenaga pengajar yang berkualitas (Zainuri : 2019). Selain tantangan dalam hal sumber daya dan juga buku teks yang memadai penelitian terbaru juga mengungkap kompleksitas dalam penguasaan bahasa, termasuk bahasa Arab di tengah lingkungan pendidikan. Temuan penelitian ini terdapat pada santri putra kelas X di Pondok Pesantren Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok pada tahun ajaran 2019/2020 yang memperlihatkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik untuk memperkaya pemahaman santri terhadap bahasa Arab (Hidayat et al., 2021). Sementara itu, riset oleh (Dewi et al., 2019) menyoroti fokus pembelajaran bahasa arab yang cenderung tekstual, dan menyebabkan keterbatasan dalam pemahaman siswa terhadap perkembangan bahasa Arab kontemporer. Permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya juga dijumpai secara langsung oleh penulis pada saat melaksanakan Asistensi mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Kota Surabaya. Sebagian besar peserta didik MIN 2 Kota Surabaya seringkali merasa bosan saat pelajaran bahasa arab. hal ini terbukti pada saat penulis diberi tugas oleh salah satu guru disana yang kebetulan pada saat itu mengajar Bahasa Arab. Fenomena yang dijumpai penulis pada saat masuk kelas yakni peserta didik tidak terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga tidak bisa fokus dalam waktu lama dalam belajar dengan alasan bosan karena tidak semua mengetahui artinya. Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan aspek dinamis dan perkembangan terkini bahasa Arab, sesuai dengan tuntutan era globalisasi.

Era globalisasi, secara signifikan berhasil membawa dampak yang sangat besar di berbagai bidang kehidupan. Salah satunya adalah bidang teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah seharusnya mampu dikolaborasikan pada bidang pendidikan, mengingat perkembangan teknologi mampu memberikan peluang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini didukung oleh fenomena yang terjadi saat ini yakni peserta didik di bangku tingkat dasar saja sudah banyak menghabiskan waktunya dengan *handphone* yang mereka miliki, bahkan dalam hal bermain saja mereka lebih suka dengan permainan berbasis android daripada permainan tradisional. Permainan berbasis android telah dinilai lebih sesuai dengan kebiasaan dan preferensi generasi muda yang sudah akrab dengan teknologi digital (Susanto et al., 2016). Dalam konteks penggunaan teknologi, seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Masyrufah : 2020) dengan judul “ Apa yang Salah dari

Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia?” menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Arab, serta menawarkan solusi untuk tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan Bahasa Arab di Indonesia harus diperluas dan ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa. Teknologi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memfasilitasi variasi dalam metode pengajaran, sehingga siswa dengan berbagai gaya belajar dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karenanya penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran Bahasa arab berbasis *game android*. Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis diberi nama “TAta kaLImat denGAN Drag and dROP” (TALIGANDROP).

TALIGANDROP merupakan permainan berbasis android yang berupa kosa kata acak bahasa arab. Pada permainan ini siswa diminta untuk menyeret dan melepas kosa yang awalnya acak agar menjadi susunan kalimat yang sempurna. Drag and Drop Games adalah salah satu bentuk permainan interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dengan memanfaatkan fitur ini, siswa dapat belajar Bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Mereka dapat memindahkan kata-kata atau frasa-frasa Arab ke posisi yang benar, memperkuat pemahaman mereka tentang struktur kalimat dan kosakata dalam Bahasa Arab. Selain itu, penggunaan permainan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa melalui aktivitas menyeret dan melepaskan objek-objek dalam permainan. Penggunaan permainan berbasis Android dalam konteks ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Wahyuni: 2021). Penelitian terkait Permainan Menyusun kata berbasis android juga berhasil membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika (Fortuna : 2023).

Permainan TALIGANDROP ini dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam menyusun kalimat berbahasa arab. Selain itu diharapkan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena dalam hal ini peserta didik bisa belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan TALIGANDROP dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa arab. Melalui partisipasi siswa MIN 2 Kota Surabaya, penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa arab yang sesuai tuntutan zaman saat ini. Kehadiran TALIGANDROP diharapkan mampu menjadi salah satu inovasi dalam menjawab tantangan pendidikan di era 5.0, sedangkan hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan pedoman untuk pengembangan metode serupa dalam konteks Pendidikan Bahasa arab di Tingkat sekolah dasar.

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai dasar kuat untuk melanjutkan eksplorasi terkait penerapan permainan menyusun kata menjadi kalimat yang sempurna tentu sangat banyak, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah :2022)

permainan susun kata yang berbasis android dapat memudahkan anak yang di bangku usia dasar dalam memahami kalimat Bahasa Jawa. Game Edukasi Bahasa Jawa Berbasis android yang dibentuk mencapai tingkat kepuasan penggunaannya sebesar 98.5%. Hal ini dapat diartikan bahwa Game Edukasi Berbasis android ini dapat diaplikasikan pada anak-anak dengan rentan usia 7-15 tahun secara optimal. Penelitian (Tanamal : 2015) juga menyatakan bahwasannya game edukasi berbasis android mampu mempermudah anak dalam belajar bahasa mandarin dan membantu mereka dalam menyusun suatu kalimat.

Permainan edukasi berbasis android juga terbukti memudahkan dan membuat suasana pembelajaran mengenal bahasa Inggris lebih mudah diterima. Selain itu, anak menjadi lebih teralihkan dan tidak terlalu fokus dengan game online yang tidak bermanfaat (Sutono : 2022). Penelitian yang dilakukan oleh (Sodik : 2023) juga menyatakan bahwa Implikasi dari proses digitalisasi pengajaran qawâid arabiyah dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta prestasi belajar siswa meningkat. Selain itu penggunaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman, akan berdampak positif dalam bidang Pendidikan (Muttaqin : 2021). Penelitian lain terkait pemanfaatan aplikasi berbasis android juga dilakukan oleh (Parina : 2022) yang diberi nama Cerdas Bot juga menunjukkan hasil yang baik karena bisa memudahkan siswa sekolah dasar untuk belajar lebih interaktif lagi di masa yang serba digital seperti saat ini. (Asani : 2023) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran IPA berbasis android efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Permainan berbasis android juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Siswa tidak hanya memahami materi lebih baik tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar (Nadlir : 2024).

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini, menjadikan penulis ingin meninjau lebih dalam terkait penerapan media pembelajaran berbasis android di Min 2 Kota Surabaya. Adapun yang menjadi novelty dalam penelitian ini adalah konten media pembelajaran, metode penelitian, lokasi, serta subjek penelitian. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang Sebagian besar telah menyatakan media permainan berbasis android mampu memberikan dampak baik yang signifikan kepada siswa, maka penulis berinisiatif untuk menerapkan permainan *drag and drop* pada pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah yang dikemas dalam basis android. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu mendorong keterlibatan yang lebih aktif dari peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Aplikasi ini menyajikan pengalaman belajar yang mengasyikkan, di mana peserta didik akan terlibat secara interaktif dalam mengidentifikasi kosa kata Bahasa Arab.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif yang berakar pada filsafat positivisme, yang menekankan analisis objektif fenomena melalui pendekatan kuantitatif, mengandalkan angka, statistik, struktur, dan eksperimen terkontrol. Metode penelitian yang diadopsi adalah desain quasi eksperimen. Quasi eksperimen adalah jenis percobaan yang melibatkan perlakuan, pengukuran efeknya, serta unit eksperimen, namun tidak menggunakan randomisasi untuk menetapkan kelompok perbandingan dalam rangka mengevaluasi perubahan yang disebabkan oleh perlakuan tersebut (Abraham : 2022).

(Sugiyono : 2017) menjelaskan bahwa penelitian eksperimental bertujuan untuk menyelidiki pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam lingkungan yang terkendali. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara tes dan observasi. Sampel penelitian ini terdiri dari 60 siswa MIN 2 Kota Surabaya. Setelah mendapatkan data selanjutnya peneliti melakukan analisis menggunakan SPSS dan menyajikannya dalam bentuk tabel lalu diberikan deskripsi di bawahnya. Tujuan dari adanya analisis data yakni untuk menyimpulkan satu hal yang diperoleh dengan tujuan teoritis (Sahir : 2021). Melalui metode ini, peneliti secara objektif mampu menilai seberapa besar pengaruh media permainan berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa Madrasah Ibtidaiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Nugraha :2017), penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat memperkaya proses pembelajaran. (Ismawati : 2023) juga menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjelaskan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur secara lebih nyata dan konkret. Dalam konteks penelitian ini, TALIGANDROP digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Drag and Drop* berbasis Android, dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukannya intervensi, kedua kelompok ini menjalani pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai susunan kalimat dalam bahasa arab. Data yang terkumpul meliputi skor pre-test dan post-test untuk kedua kelas tersebut. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS, untuk memberikan deskripsi statistik yang komprehensif tentang nilai-nilai yang dicapai oleh kedua kelas. Melalui tabel yang disajikan, dapat terlihat rata-rata skor (\bar{X}), standar deviasi (S^2), variansi skor (s), skor tertinggi (Max), dan skor terendah (Min). Berikut tabelnya :

Table 1. Statistics

		Kontrol	Eksperimen
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		58.83	82.17
Std. Error of Mean		2.072	1.238
Median		60.00	80.00
Mode		50 ^a	80
Std. Deviation		11.347	6.783
Variance		128.764	46.006
Range		50	30
Minimum		30	65
Maximum		80	95
Sum		1765	2465

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan analisis data yang tercantum dalam tabel sebelumnya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara khusus, rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 82,17, sedangkan untuk kelas kontrol hanya sebesar 58,83. Perbedaan ini mencerminkan adanya keunggulan yang jelas dalam prestasi pembelajaran di antara kedua kelompok tersebut. Lebih lanjut, modus nilai untuk kelas eksperimen adalah 80, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 50, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik dalam kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dalam hal variabilitas, standar deviasi atau simpangan baku menunjukkan tingkat penyebaran data di sekitar nilai rata-rata. Simpangan baku untuk kelas eksperimen adalah 6,783, yang mengindikasikan bahwa data cenderung lebih berkumpul di sekitar nilai rata-rata. Di sisi lain, standar deviasi untuk kelas kontrol mencapai 11,374, menandakan adanya penyebaran data yang lebih luas dari nilai rata-rata. Ini menunjukkan bahwa variasi antara hasil pembelajaran peserta didik di kelas kontrol cenderung lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Selanjutnya, jangkauan atau range dari nilai-nilai kelas eksperimen adalah 30, sementara untuk kelas kontrol mencapai 50. Hal ini menunjukkan rentang perbedaan antara nilai tertinggi dan terendah dalam setiap kelompok. Rentang yang lebih kecil dalam kelas eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelompok tersebut

memiliki tingkat keseragaman yang lebih baik dalam pencapaian nilai dibandingkan dengan kelas kontrol.

Terakhir, variansi, yang merupakan ukuran statistik dari seberapa jauh titik data tersebar dari nilai rata-rata, adalah 46,006 untuk kelas eksperimen dan 128,746 untuk kelas kontrol. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa variasi dalam hasil pembelajaran di kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol, menegaskan kembali bahwa kelas eksperimen memiliki metode pembelajaran yang lebih efektif atau kondisi pembelajaran yang lebih terkendali.

Setelah data terkumpul dengan lengkap, selanjutnya peneliti menganalisis data menggunakan paired sample t-test dibantu dengan SPSS. Sebelum melakukan analisis lebih lanjut, terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai berikut :

Table 1. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.099	30	.200*	.968	30	.486
Eksperi men	.192	30	.006	.936	30	.071

Berdasarkan hasil analisis yang tertera dalam tabel "Tests of Normality", dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada dua variabel, yaitu variabel kontrol dan variabel eksperimen. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk variabel kontrol adalah sebesar 0,468, sementara untuk variabel eksperimen adalah sebesar 0,071. Nilai-nilai tersebut secara jelas melebihi nilai alpha yang telah ditetapkan yakni sebesar 0,05. Artinya, nilai signifikansi yang lebih besar dari alpha menunjukkan bahwa tidak ada cukup bukti yang mendukung untuk menolak hipotesis nol, yang menyatakan bahwa data berasal dari distribusi normal.

Dalam konteks ini, hasil uji normalitas memberikan keyakinan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki karakteristik distribusi yang sesuai dengan asumsi dasar statistik parametrik. Dengan demikian, analisis statistik yang dilakukan selanjutnya dapat diandalkan karena data memiliki distribusi yang memenuhi syarat. Selanjutnya penulis melakukan tes homogenitas :

Table 3. Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar bhs Arab				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
5.793	1	58	.019	

Berdasarkan informasi yang tertera dalam tabel, penulis melakukan uji homogenitas data menggunakan *Levene Statistic*. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) dari *Levene Statistic* pada perbandingan antara kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam mata pelajaran Bahasa Arab adalah sebesar 0,019. Perlu dicatat bahwa angka ini melebihi nilai alpha yang telah ditetapkan sebesar 0,05. Artinya, data yang diamati dapat dianggap homogen, atau dengan kata lain, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam variabilitas antara kedua kelompok tersebut.

Setelah memverifikasi bahwa prasyarat untuk analisis telah terpenuhi, langkah selanjutnya yang diambil oleh peneliti adalah melakukan analisis *paired sample t-test*. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak atau pengaruh yang dihasilkan oleh media permainan TALIGANDROP yang berbasis android. Dengan demikian, analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mempengaruhi hasil pembelajaran siswa. Berikut adalah hasil *t-test* yang telah diperoleh :

Table 4. Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelas Kontrol - Kelas Eksperimen	23.333	8.130	1.484	-26.369	-20.298	15.720	29	.000

Berdasarkan analisis data yang disajikan dalam tabel, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai signifikansi (Sig.) (2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan sebuah temuan yang sangat signifikan. Hal ini disebabkan nilai tersebut jauh lebih kecil dari nilai alpha yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penerapan media pembelajaran TALIGANDROP memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

TALIGANDROP, sebuah permainan berbasis Android, menawarkan pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya

dihadapkan pada kosa kata acak, tetapi juga ditantang untuk merangkai kata-kata tersebut menjadi kalimat yang bermakna. Konsep ini menggabungkan unsur-unsur interaktif dengan pembelajaran bahasa yang kaya, memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang struktur kalimat dan kosakata Arab dengan cara yang lebih menyenangkan.

Fitur Drag and Drop dalam permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat dengan bebas menata kata-kata sesuai dengan susunan kalimat yang benar, memperkuat keterampilan mereka dalam berbahasa Arab secara praktis. Dengan demikian, TALIGANDROP tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Dengan menggunakan TALIGANDROP, siswa tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang bahasa Arab, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam merangkai kalimat dengan tepat dan lancar. Permainan ini memicu minat dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan positif. Dengan demikian, penggunaan TALIGANDROP dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan alternatif yang menarik dan efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang berkesinambungan dan bermakna bagi siswa.

Beberapa penelitian terdahulu juga banyak yang menyatakan bahwasannya permainan berbasis android memiliki dampak yang positif. Diantaranya yakni penelitian oleh (Zhonggen : 2020) yang menyatakan bahwasannya permainan edukatif sangat efektif untuk siswa serta berpengaruh terhadap prestasi akademik, kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, pengetahuan, efisiensi pembelajaran, keterampilan, sikap, dan perilaku siswa. Kemudian (Huang : 2020) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa di lingkungan pendidikan formal. Temuan ini menyarankan bahwa gamifikasi dapat menjadi pendekatan instruksional yang efektif di lingkungan pendidikan formal. Dilanjut penelitian dengan judul *History Learning Based On Word Wall Applications to Improve* oleh (Mertha : 2022) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai perolehan rata-rata sebesar 90% serta pada uji coba lapangan terjadi peningkatan hasil belajar dengan uji coba N-Gain hasil sebesar 44% dengan kategori tinggi 50% dalam kategori sedang dan 18% dalam kategori rendah.

Berdasarkan adanya penelitian sebelumnya yang tentunya memberi dampak signifikan, maka peneliti menyarankan agar permainan dengan basis android seperti *Drag and Drop* dapat digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dalam menyusun kalimat Bahasa arab di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, ada kemungkinan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang menggali lebih jauh tentang penerapan teknologi dalam konteks pendidikan Islam secara menyeluruh. pembahasan ini mencakup hasil temuan penelitian dan pengaruhnya terhadap peningkatan media pembelajaran serta pembahasan materi keagamaan di Madrasah Ibtidaiyah

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di MIN 2 Kota Surabaya dengan melibatkan dua kelas sampel, yaitu kelas V B dan V C, serangkaian analisis data dan uji hipotesis telah dilakukan menggunakan Uji Statistika serta Paired T-tes. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah sebesar 0,000, sebuah angka yang jauh lebih kecil daripada nilai alpha yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa (H_a) diterima.

Keberhasilan penerimaan hipotesis alternatif mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media TALIGANDROP terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik di MIN 2 Kota Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut telah memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini memberikan konfirmasi akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asani, S. N. (2023). Systematic literature review: Efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 116-122.
- Fortuna, S., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 61-65.
- Hidayat, N. R., & Hawanti, S. (2021). Problematika Penguasaan Tiga Bahasa pada Santri Putra Kelas X di Pondok Pesantren Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok Tahun Ajaran 2019/2020. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 47-55.
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., ... & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1875-1901.
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143-153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Mertha, I. W., & Mahfud, M. (2022). History Learning Based on Wordwall Applications to Improve Student Learning Results Class X IPS in MA As'adiyah Ketapang. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 2(5), 507-612.
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan

- hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15.
- Nadlir, N., Mardhiyah, A. A., & Aji, P. C. M. (2024). Pengaruh Metode Permainan Berbasis Android terhadap Pengenalan Nama-Nama Surat Pendek dalam Al-Quran di Madrasah Ibtidaiyah. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 10(1), 89-96.
- Nugraha, R. G. A. (2017). Interactive Media Development for Second Grade Elementary Students Thematic Learning Using Adobe Flash CS4 Professional. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 94-105. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i2.p94-105>
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 121-127.
- Rohmah, M. F., Sukmaningtyas, Y. N., & Widodo, R. R. (2022). *Perkenalan Game Edukasi Bahasa Jawa Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Majapahit).
- Sahir, S. H. (2021). "Metodologi penelitian". Yogyakarta. KBM Indonesia
- Sodik, A. J. F., Rosyid, M. K., Nurlaila, N., Wargadinata, W., & Syukran, S. (2023). Digitization of Teaching Qawâid 'Arabiyyah at UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu/Digitalisasi Pembelajaran Qawâid 'Arabiyyah di Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 5(1), 83-98.
- Suhartono, Y., & Tanamal, R. (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Mandarin Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 73-82.
- Susanto, I. W., & Wahyudi, I. (2016). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah.
- Sutono, S., & Rustandi, D. (2022). Metode Pieces Dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3).
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546.
- Zainuri, M. (2019). Perkembangan Bahasa Arab di Indonesia. *Tarling: Journal of Language Education*, 2(2), 231-248.