

Mohammad Harun Alfirdaus. 2023. *Inovasi Game Edukasi Tipe Side Scrolling Game Kosakata Bahasa Arab Untuk Siswa MI Darussalam*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRAK

Lemahnya kemampuan siswa MI Darussalam dalam menguasai kosakata dipengaruhi beberapa faktor salah satunya penggunaan media ajar konvensional yaitu media buku. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah media game edukasi berbasis android pada mata pelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas V MI Darussalam. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan dengan menjawab kosakata yang benar sesuai dengan gambar, arti kalimat, mengurutkan kata, dan mengidentifikasi kosakata dari materi anggota tubuh, profesi, dan kebun binatang. Pengembangan produk ini menggunakan *design sprint* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Hasil evaluasi dari segi materi dan media menggunakan ISO 25010 menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai kelayakan 93% dari validator ahli materi dan 91% dari validator ahli media. Selain itu, hasil uji coba peserta didik dengan kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan nilai kelayakan 91% dan 96%, sehingga media dapat dikualifikasikan sangat layak dan dapat didistribusikan terhadap sasaran penelitian.

Kata kunci : Game Edukasi, ISO 25010, Kosakata Bahasa Arab, Side Scrolling, Design Sprint.

Mohammad Harun Alfirdaus. 2023. *Educational Game Innovation Type Side Scrolling Arabic Vocabulary Game for MI Darussalam Students*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor : Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRACT

The weakness of MI Darussalam students in mastering vocabulary is influenced by several factors, one of which is the use of conventional teaching media, namely book media. This research and development has produced an android-based educational game media in Arabic subjects for fifth grade students at MI Darussalam. This media is designed to help students complete the game by answering the correct vocabulary according to the picture, the meaning of the sentence, sorting the words, and identifying the vocabulary from the material on body parts, professions, and zoos. The development of this product uses the Sprint design which consists of several *stages*, namely *understanding*, deviating, deciding, prototyping, and validating. The results of the evaluation in terms of material and media using ISO 25010 show that the product developed has a feasibility score of 93% from the material expert validator and 91% from the media expert validator. In addition, the results of student trials with small groups and large groups obtained eligibility values of 91% and 96%, so that the media met the requirements very feasible and could be distributed to research targets.

Keyword : Arabic Vocabulary, Educational Game, ISO 25010, Side Scrolling, Sprint Sprint.