El-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin
Vol. 2, No. 02, Oktober 2026, P. 169-194
E-ISSN: 3024-8051, P-ISSN: 3026-0337
https://journal.webammi.org/index.php/JEH/index

Pengembangan Media Permainan Haramul Qawā'id Berbasis Balok Manipulatif untuk Mengatasi Keterbatasan Media Pembelajaran Qawā'id Kelas VII MTs MIM Langsa

***Muhammad A'thaillah[1], Meutia Rahmah[2], Khuzaimah Alfisyahrina[3], Rahmatun Nisak[4], M. Fadli[5]**
[12345]IAIN Langsa, Indonesia
*E-mail: athaillahmuhammad64@gmail.com

DOI: 10.61693/elhadhary.vol402.2026.169-194
Copyright © 2023
Diajukan: 28/08/2026 Diterima: 30/06/2026 Diterbitkan: 30/10/2026

ABSTRAK

Pembelajaran qawā'id bahasa Arab pada peserta didik kelas VII masih mengalami keterbatasan media yang mampu menghadirkan aktivitas belajar secara interaktif serta melibatkan peserta didik secara langsung. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan Haramul Qawā'id sebagai media pembelajaran tata bahasa Arab yang menggunakan balok manipulatif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap *Development*. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Penilaian melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 16 peserta didik kelas VII MTs MIM Langsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi meningkat dari 62% menjadi 92% setelah dilakukan revisi, sementara validasi ahli media meningkat dari 74% menjadi 94%. Penilaian guru mencapai 100%, sedangkan respons peserta didik mencapai 86% dan termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian, media permainan *Haramul Qawā'id* menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan awal yang tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran kaidah bahasa Arab.

Kata Kunci: ADDIE; Bahasa Arab; Haramul Qawā'id; Media Pembelajaran; Qawā'id

ABSTRACT

The teaching of Arabic grammar to seventh-grade students is still limited by a lack of teaching materials capable of facilitating interactive learning activities and directly engaging students. This study aims to develop the "Haramul Qawā'id" game as a learning medium for Arabic grammar that utilizes manipulative blocks. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to the Development stage. The research stages included needs analysis, design, product development, expert validation, revision, and limited pilot testing. The evaluation involved subject matter experts, media experts, and instructional practitioners, while the limited pilot test involved 16 seventh-grade students at MTs MIM Langsa. The results showed that the subject matter experts' evaluation score increased from 62% to 92% after revisions, while the media experts' validation score rose from 74% to 94%. Teacher evaluations reached 100%, while student responses reached 86% and fell into the "highly suitable" category. Thus, the "Haramul Qawā'id" game-based learning medium demonstrates a high level of initial suitability and practicality for use as a learning medium for Arabic grammar.

Keywords: *ADDIE; Arabic Language; Haramul Qawā'id; Learning Media; Qawā'id*

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Arab di MTs MIM Langsa, pembelajaran qawā'id kelas VII masih didominasi oleh latihan tertulis dan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut membatasi kesempatan peserta didik untuk mengklasifikasikan, dan mendiskusikan unsur-unsur kaidah secara konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara fisik dengan materi qawā'id. Pendidik yang menguasai metode pengajaran bahasa Arab yang kontekstual dan komunikatif dapat mempertahankan kaidah kebahasaan sebagai alat untuk berkomunikasi, bukan sekadar rumus yang dihafal tanpa pemahaman tentang cara menggunakannya dalam kalimat nyata (Ahmad Fuad Effendy, 2017).

Guru memegang peran penting dalam menjaga dan meningkatkan minat serta konsentrasi belajar siswa di ruang kelas, terutama ketika siswa berhadapan dengan materi gramatikal yang rumit. Peran ini menjadi lebih krusial pada situasi pembelajaran yang kurang ideal, penelitian yang diterbitkan pada jurnal ini sendiri menunjukkan bahwa strategi mengajar guru berkontribusi signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab peserta didik, bahkan pada kondisi pembelajaran yang terbatas (Baharuddin et al., 2022). Media pembelajaran yang interaktif, seperti kartu kata yang bisa disusun ulang atau papan konjugasi yang bisa diputar, mengajak siswa ikut bergerak dan berpikir, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai (Daryanto, 2016; Nirmala et al., 2023).

Para ahli telah mengembangkan beberapa pendekatan untuk menyederhanakan materi gramatikal yang kompleks. Salah satu pendekatan visual yang populer adalah peta pikiran *(mind mapping)*, menunjukkan bahwa teknik ini berpengaruh terhadap penguasaan kaidah bahasa Arab siswa dengan membantu siswa memecahkan kaidah panjang menjadi cabang-cabang yang lebih mudah diingat dan dipahami (Hendrawan et al., 2025). Saat merancang media pembelajaran, guru juga perlu melatih keterampilan menyimak *(istima')* dan berbicara *(kalam),* misalnya dengan meminta siswa mempraktikkan kaidah yang baru dipelajari dalam percakapan singkat, bukan hanya menghafalnya di atas kertas (Baharudin et al., 2024).

Selain pendekatan visual berbasis teks, sejumlah penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dalam lima tahun terakhir cenderung mengarah pada penggunaan media digital (Hanik et al., 2025). Media yang dikembangkan antara lain media interaktif berbasis Android, *Articulate Storyline*, permainan edukatif digital, teka-teki silang, dan multimedia interaktif.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa media animasi interaktif pada materi *ism al-isyārah* dan *ism al-mawṣūl* dapat meningkatkan nilai kognitif peserta didik serta mendukung minat, motivasi, fokus, dan keaktifan belajar (Fandy Maulana Ihsan & Anwar Sidik, 2026).

Penelitian	Produk	Materi	Karakter Media	Kelebihan	Keterbatasan	Posisi penelitian ini
Penelitian terdahulu	Mind Mapping	Kaidah bahasa Arab	Visual	Memecahkan kaidah kompleks	Belum manipulatif	Balok 3D taktil-kinestetik
Penelitian terdahulu	Media berbasis Android	Qawā'id bahasa Arab	Digital-interaktif	interaktif	Bergantung perangkat digital	Media 3D non-digital
Penelitian terdahulu	Articulate Storyline	Bahasa Arab	Digital multimedia	Multimedia	Berbasis layar	Interaksi langsung dengan balok
Penelitian terdahulu	Permainan edukatif digital	Bahasa Arab	Permainan digital	gamifikasi	Bergantung perangkat digital	Permainan penyusunan balok
Penelitian terdahulu	Teka-Teki silang	Kosakata bahasa Arab	Permainan/ reka-teki	Problem solving	Berbasis visual 2D	Piramida 3D manipulatif
Penelitian terdahulu	Multimedia Interaktif	Bahasa Arab	Digital multimedia	Interaktif	Bergantung perangkat digital	Media konkret-manipulatif
Penelitian terdahulu	Media Anime Interakti	Ism al-isyārah dan ism al-mawsūl	Digital animation inter	Meningkatkan kognitif dan keaktifan belajar	Belum manipulatif fisik	Balok 3D pembelajaran qawā'id

Jika dibandingkan dengan karakteristik medianya, penelitian terdahulu tersebut lebih banyak menggunakan media digital atau visual dua dimensi yang menyajikan materi melalui layar, gambar, teks, atau aktivitas interaktif berbasis perangkat. Dari sisi metode dan mekanisme pembelajaran, media-media tersebut umumnya mengandalkan interaksi pengguna dengan konten digital, permainan, atau penyajian visual, sedangkan aktivitas manipulatif menggunakan objek fisik untuk mengklasifikasikan unsur kaidah belum banyak dikembangkan. Dari sisi hasil, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan visual dapat mendukung minat, motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik.

Namun, penelitian tersebut belum secara khusus mengintegrasikan aktivitas manipulatif-spasial dengan pengelompokan kategori *qawā'id* seperti *isim, fi'il,* dan *huruf*. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang pengembangan media pembelajaran *qawā'id* yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual atau digital, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas fisik mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menyusun unsur gramatikal, sedangkan pemanfaatan media manipulatif fisik tiga dimensi dengan mekanisme klasifikasi hierarkis belum banyak digunakan dalam tata bahasa Arab, melainkan di pelajaran lain, yaitu matematika. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada penggunaan media taktil tiga dimensi yang mengharuskan peserta didik melakukan penalaran hierarkis dan spasial dalam mempelajari kaidah gramatikal bahasa Arab.

Kebaruan penelitian ini terletak pada adaptasi mekanik permainan balok logika yang lazim digunakan untuk membangun pemahaman struktural ruang dalam pembelajaran matematika ke dalam kaidah gramatikal bahasa Arab. Peneliti mewujudkan permainan ini dalam bentuk balok manipulatif fisik yang disusun membentuk piramida, sehingga siswa harus berpikir secara hierarkis untuk menyusunnya. Pada setiap dua tingkat yang berdekatan, balok di tingkat atas memuat istilah kaidah gramatikal seperti *fi'il, huruf, isim,* atau *kalimah*, sementara balok di tingkat bawahnya memuat contoh kata konkret yang merepresentasikan kaidah tersebut, seperti *qāma*, *fi*, atau *kitāb*. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada bentuk fisik balok, tetapi juga pada integrasi mekanisme manipulasi spasial dengan struktur klasifikasi *qawā'id*. Mekanisme tersebut memungkinkan peserta didik menghubungkan contoh kata konkret pada tingkat bawah dengan kategori gramatikal pada tingkat atas melalui aktivitas menyusun dan mengklasifikasikan balok.

Susunan bertingkat tersebut merepresentasikan hubungan hierarkis antara contoh konkret dan kategori kaidah, sehingga peserta didik tidak hanya mengenali kata secara terpisah, tetapi juga memahami hubungan antara suatu contoh dan kategori gramatikal yang menaunginya. Aktivitas menempatkan dan mencocokkan balok secara spasial mendorong peserta didik untuk melakukan proses identifikasi, klasifikasi, dan pengambilan keputusan sebelum menyusun tingkat berikutnya. Dengan demikian, mekanik permainan mengubah konsep kaidah yang bersifat abstrak menjadi hubungan yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung melalui objek fisik. Dengan demikian, pembelajaran qawā'id tidak hanya berlangsung melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui pengalaman taktil, visual, dan kinestetik yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses memahami dan mengklasifikasikan kaidah gramatikal.

Berdasarkan kesenjangan riset tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Haramul Qawā'id* sebagai media pembelajaran *qawā'id* berbasis balok manipulatif fisik bagi peserta didik kelas VII MTs. Media ini dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana latihan serta evaluasi formatif dalam memahami dan mengklasifikasikan *isim, fi'il,* dan *huruf*. Penelitian ini juga bertujuan memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan awal media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru, serta respons peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* untuk menyusun media permainan bahasa Arab *Haramul Qawā'id*. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menilai kelayakannya melalui tahapan yang terencana dan sistematis (Fayrus & Slamet, 2022). Model ADDIE dipilih karena tahapannya sistematis dan fleksibel dalam memandu pengembangan media pembelajaran (Sir et al., 2025) , termasuk pada konteks pembelajaran bahasa. Penelitian ini dibatasi sampai tahap *Development*. Cakupan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi oleh para ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan serta respons awal pengguna. Uji coba terbatas tersebut diposisikan sebagai *formative try-out* atau *usability try-out* pada tahap *Development*, yang bertujuan memperoleh masukan awal mengenai kepraktisan, keterpahaman, dan respons pengguna terhadap produk. Uji coba ini tidak dimaksudkan sebagai tahap *Implementation* dalam model ADDIE karena produk belum diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran. Pada tahap *Development*, kesiapan awal produk ditinjau melalui validasi ahli dan uji kepraktisan awal. Validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan materi dan media, sedangkan uji coba terbatas digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemudahan penggunaan, keterpahaman, keterbacaan, ketertarikan, dan respons peserta didik terhadap media. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi dan memberikan gambaran mengenai kesiapan awal produk sebelum digunakan pada implementasi yang lebih luas. Dengan demikian, tahap *Development* dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan efektivitas media, tetapi untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan awal sebagai dasar bagi penelitian atau implementasi pada tahap berikutnya. Penelitian ini tidak menilai efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik. Pengujian efektivitas memerlukan

rancangan eksperimen tersendiri yang tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini (Waruwu, 2024).

Tahap awal dalam model penelitian ialah *Analysis*. Tahap ini dilaksanakan untuk menelaah kebutuhan pengembangan media dengan menganalisis kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta kebutuhan pengguna (Szabo, 2022). Peneliti melakukan analisis melalui observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Arab. Observasi dilakukan satu kali pada 24 November 2025 untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi qawā'id. Selanjutnya, wawancara dilakukan satu kali pada 7 Januari 2026 dengan satu guru Bahasa Arab melalui tanya jawab mengenai permasalahan pembelajaran, media yang digunakan, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran(Nuraisyah et al., 2024). Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran qawā'id yang digunakan masih terbatas dan evaluasi pembelajaran cenderung didominasi oleh kegiatan tertulis. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan *isim, fi'il,* dan *huruf*. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan memungkinkan peserta didik menghubungkan kategori qawā'id dengan contoh kata secara langsung. Temuan analisis kebutuhan tersebut kemudian menjadi dasar dalam menentukan karakteristik dan fitur media *Haramul Qawā'id*. Hubungan antara temuan analisis kebutuhan dan implikasinya terhadap desain media disajikan pada tabel di bawah ini

Tabel Hasil Analisis Kebutuhan dan Implikasi Desain Media

Temuan Analisis Kebutuhan	Bukti	Implikasi Desain
Media pembelajaran qawā'id masih terbatas	Wawancara dengan guru	Dikembangkan media alternatif berbentuk balok fisik 3D
Evaluasi pembelajaran cenderung didominasi kegiatan tertulis	Wawancara dengan guru	Produk dirancang dalam bentuk permainan yang melibatkan aktivitas langsung
Peserta didik masih kesulitan membedakan *isim, fi'il,* dan *huruf*	Observasi dan wawancara	Balok dirancang dengan sistem klasifikasi kategori qawā'id dan contoh kata
Peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif	Hasil analisis kebutuhan	Media menggunakan balok fisik yang dapat disusun, dicocokkan, dan dimanipulasi

Tahap selanjutnya yaitu *Design.* Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media berupa satu set balok kayu berukuran 5×5×5 cm yang pada setiap sisinya dituliskan satuan kata bahasa Arab menggunakan *font Amiri*, dikelompokkan ke dalam kategori pokok kaidah *nahwu (isim, fi'il,* dan *huruf),* dengan balok disusun bertingkat membentuk formasi piramida berwarna oranye dan kuning agar peserta didik belajar secara aktif dan kolaboratif mengklasifikasikan kata. Peneliti menentukan ukuran huruf, bentuk balok, dan tata letak susunan piramida yang mudah digunakan, sehingga media mudah dibaca dan menarik minat peserta didik (Nirmala et al., 2023). Permainan *Haramul Qawā'id* dirancang untuk peserta didik kelas VII MTs yang telah memperoleh materi *kalimah*, khususnya *isim, fi'il,* dan *huruf*. Permainan menggunakan 21 balok yang disusun secara bertingkat membentuk formasi piramida. Permainan dapat dilakukan secara individu apabila jumlah peserta didik terbatas atau secara berkelompok apabila jumlah peserta didik lebih banyak, dengan setiap kelompok terdiri atas 2 sampai 6 peserta didik. Permainan dimulai setelah pendidik memberikan instruksi dan menentukan waktu permainan. Peserta didik kemudian mengidentifikasi kata pada balok, mengelompokkan kata berdasarkan kategori kaidah, dan menyusun balok secara bertingkat dengan menempatkan contoh kata pada bagian bawah dan kategori kaidah yang sesuai pada bagian atasnya. Penyusunan dilakukan dari bagian bawah menuju bagian atas piramida. Peserta didik harus mencocokkan setiap kategori kaidah dengan contoh kata yang tepat. Setiap pasangan balok dinyatakan benar apabila hubungan antara balok kategori pada tingkat atas dan contoh kata pada tingkat bawah sesuai dengan kaidah yang ditentukan. Waktu permainan berlangsung selama 3 atau 5 menit dalam satu sesi. Setelah waktu berakhir, pendidik melakukan verifikasi terhadap susunan balok. Setiap balok kategori yang ditempatkan sesuai dengan kaidah memperoleh skor 1. Peserta didik atau kelompok dengan jumlah susunan balok yang benar dan skor yang lebih tinggi memperoleh hasil permainan yang lebih baik. Kesalahan yang ditemukan setelah permainan menjadi bahan umpan balik, dengan pendidik menjelaskan letak kesalahan dan mengingatkan kembali ciri-ciri *isim, fi'il,* dan *huruf*. Mekanisme permainan tersebut melibatkan tujuh aktivitas utama, yaitu menerima dan mengenali balok, mengidentifikasi kata, mengelompokkan kata berdasarkan kategori, menyusun balok, mencocokkan kategori dengan contoh, melakukan verifikasi, serta memperoleh skor dan umpan balik. Rangkaian aktivitas tersebut dirancang untuk mengintegrasikan pemahaman kaidah dengan aktivitas manipulatif melalui penyusunan balok secara langsung.

Instrumen penelitian disusun untuk memperoleh data mengenai kelayakan, kepraktisan, dan respons pengguna terhadap media permainan *Haramul Qawā'id*. Penyusunan indikator instrumen mempertimbangkan tujuan pengembangan media, karakteristik materi qawā'id Bahasa Arab kelas VII, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Arab Fase D. CP Bahasa Arab kelas VII Fase D sebagaimana tercantum dalam KMA No. 347 Tahun 2022 memuat penggunaan berbagai susunan gramatikal dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca-memirsa, serta menulis-mempresentasikan. Dengan demikian, CP digunakan sebagai dasar untuk menilai kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran, sedangkan indikator mengenai *isim, fi'il,* dan *huruf* disusun berdasarkan materi qawā'id yang menjadi fokus media (*KEPUTUSAN MENTER ! AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 347 TAHUN 2022 TENTANG DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA MENTER ! AGAMA REPUBLIK INDONESIA , Menimbang Bahwa Untuk Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Pada Madrasah , Perlu Dilakukan Adaptasi Sesuai Dengan Kekhasan Dan Kebutuhan Pembelajaran Di Madrasah ; Bahwa Berdasarkan Pertimbangan Sebagaimana Dimaksud Dalam Huruf a , Perlu Menetapkan Keputusan Menteri Agama Ten Tang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Madrasah ; Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 Tentang Keuangan Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4 7 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4286); Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301); Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 69 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5871); Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan · Dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) Sebagaimana Telah Diubah Dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor Tahun Ten Tang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5157); Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 Tentang Akomodasi Yang Layak Untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 56 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6473); b . Mengingat*, 2022).

Penyusunan instrumen juga mengacu pada prinsip pengembangan instrumen validasi media pembelajaran.(Laksana, 2024) menunjukkan bahwa instrumen validasi media perlu

mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, relevansi materi, keterlibatan peserta didik, kemudahan penggunaan, keterbacaan, serta aspek desain dan kegrafikan. Dalam konteks media *Haramul Qawā'id*, indikator tersebut disesuaikan dengan karakteristik media balok manipulatif dan tujuan pembelajaran qawā'id. Sementara itu, aspek ketepatan materi dan kaidah disesuaikan dengan materi qawā'id yang dikembangkan. Dengan demikian, instrumen tidak diadopsi secara utuh dari satu instrumen terdahulu, tetapi disusun dan disesuaikan dengan karakteristik produk serta konteks pembelajaran yang diteliti (Muhammad, 2018).

Instrumen penelitian terdiri atas empat jenis, yaitu lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian ahli media, angket penilaian guru sebagai praktisi pembelajaran, dan angket respons peserta didik. Masing-masing instrumen terdiri atas sepuluh butir pernyataan. Lembar ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan CP, ketepatan pemilihan dan penyajian materi, keterpahaman isi, ketepatan kaidah nahwu, kecakupan, keruntutan, karakteristik peserta didik, dan daya tarik materi. Lembar ahli media digunakan untuk menilai kesesuaian media dengan tujuan dan konsep pembelajaran, desain visual, petunjuk penggunaan, karakteristik peserta didik, keterbacaan, serta kemudahan dan nilai ekonomis media. Angket guru digunakan untuk menilai kesesuaian, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, keterlibatan peserta didik, dan dukungan media terhadap pembelajaran. Angket peserta didik digunakan untuk memperoleh respons mengenai motivasi, ketertarikan, pemahaman, keaktifan, kemudahan penggunaan, tampilan, keterbacaan, kemampuan membedakan *isim, fi'il,* dan *huruf*, serta pengalaman belajar.

Tabel . Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Validator/Responden	Aspek yang Dinilai	Jumlah Item
Ahli materi	Kesesuaian CP, isi dan pemilihan materi, keterpahaman, ketepatan kaidah nahwu, kecakupan, keruntutan, karakteristik peserta didik, daya tarik	10
Ahli media	Kesesuaian media, konsep pembelajaran, kemudahan pemahaman, desain visual,	10

	petunjuk penggunaan, karakteristik peserta didik, kegrafikan, kesesuaian materi, kemampuan analisis kaidah, nilai ekonomis	
Guru/praktisi	Kesesuaian media, motivasi, bantuan terhadap guru, keaktifan, kemudahan penggunaan, belajar mandiri, tampilan, keterbacaan materi, pemahaman *isim-fi'il-huruf*, kelayakan keseluruhan	10
Peserta didik	Motivasi, minat, pemahaman, keaktifan, kemudahan penggunaan, belajar mandiri, tampilan, keterbacaan, pemahaman *isim-fi'il-huruf*, pengalaman belajar	10

Seluruh instrumen menggunakan skala penilaian lima tingkat. Instrumen ahli materi dan ahli media menggunakan rentang 1–5 dengan kategori 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Instrumen guru dan peserta didik menggunakan rentang 1–5 dengan kategori 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Sebelum digunakan, instrumen dikonsultasikan untuk memastikan kesesuaian butir dengan tujuan pengembangan media. Penelitian ini belum melakukan uji validitas dan reliabilitas statistik terhadap instrumen secara empiris**,** sehingga hasil yang dilaporkan merupakan hasil penilaian produk berdasarkan instrumen yang telah disusun dan dikonsultasikan(Laksana, 2024) .

Tahapan lanjutan adalah *Development*. Pada tahap ini, peneliti menyelesaikan pengembangan produk *Haramul Qawā'id* peneliti melakukan prosedur validasi media untuk memperoleh penilaian tentang tingkat kelayakan dan kevalidan media sebelum digunakan dalam pembelajaran (Tarigan & Ahkas, 2023). Peneliti menjalankan proses validasi melalui lima langkah: (1) menyerahkan produk beserta lembar penilaian kepada validator. (2)

validator menilai media berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam instrumen penelitian. (3) validator memberikan saran, kritik, dan rekomendasi perbaikan. (4) peneliti merevisi media berdasarkan masukan tersebut, dan (5) peneliti menganalisis kembali hasil revisi untuk memastikan media telah memenuhi kriteria kelayakan dan kevalidan (Muttaqin et al., 2025). Penelitian melibatkan satu validator ahli materi, satu validator ahli media, dan satu guru Bahasa Arab sebagai praktisi pembelajaran sebagai validitas ahli awal. Setelah proses validasi dan revisi, dilakukan *formative try-out* secara terbatas terhadap 16 peserta didik kelas VII MTs MIM Langsa sebagai pengguna media. Uji coba terbatas tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai respons dan kepraktisan penggunaan media, bukan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar. (Nafisah et al., 2025).

Rumus Analisis Data

Peneliti menghitung persentase kelayakan media dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma\, x}{\Sigma\, x_{\mathrm{i}}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase tingkat kelayakan
- $\Sigma\, x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- $\Sigma\, x_i$ = jumlah skor maksimum

Peneliti menggunakan rumus ini untuk menghitung tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan respons pengguna pada uji coba terbatas (Romero Jeldres et al., 2023).

Peneliti menginterpretasikan hasil persentase kelayakan berdasarkan kategori berikut :

Tabel 1. Kriteria kevalidan dan kelayakan media (Sir et al., 2025)

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid / Sangat Layak
61% - 80%	Valid / Layak
41% - 60%	Cukup Valid / Cukup Layak
≤ 40 %	Tidak Valid / Tidak Layak

Media layak digunakan jika mencapai kategori Valid/Layak, dan media pada kategori Sangat Valid/Sangat Layak memenuhi standar kelayakan yang sangat baik untuk pembelajaran.

Uji coba yang bersifat terbatas terdiri atas 16 peserta didik kelas VII MTs MIM Langsa sebagai pengguna media. Selain peserta didik, proses validasi juga melibatkan ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran, yaitu guru Bahasa Arab, guna memperoleh penilaian mengenai kelayakan dan kepraktisan produk (Purnomo, 2023). Uji coba ini tidak mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar. Peneliti menjadikan hasil uji coba ini sebagai dasar revisi akhir, sehingga media *Haramul Qawā'id* memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebelum ditetapkan sebagai produk akhir (As'ad et al., 2023).

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, lembar validasi, dan angket respons pengguna. Wawancara dengan guru bahasa Arab digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan media pembelajaran serta kendala yang dihadapi. Observasi dimanfaatkan untuk mengamati kondisi peserta didik selama proses pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, sedangkan angket respons digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan (Nawawi et al., 2024). Pada tahapan analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, menghitung skor dari setiap validator untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan dan kelayakan media, tanpa pengujian statistik inferensial (Armanda et al., 2025), karena penelitian berfokus pada pengembangan dan penilaian kelayakan produk pada tahap *Development.*

Selain data kuantitatif, saran dan komentar yang diberikan oleh validator dianalisis secara deskriptif. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan bagian media yang perlu diperbaiki dan disempurnakan. Dengan demikian, hasil analisis tidak hanya menghasilkan persentase kelayakan, tetapi juga memberikan dasar untuk melakukan revisi produk secara bertahap (Rais et al., 2025).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan *Haramul Qawā'id* disajikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan produk, penilaian ahli, penilaian guru, dan uji coba terbatas pada peserta didik. Penelitian berfokus pada validasi ahli dan uji kepraktisan awal sebagai prasyarat sebelum implementasi yang lebih luas, sedangkan pengujian efektivitas menjadi tahap

penelitian lanjutan. Pada tahap analisis, peneliti mengamati pembelajaran *qawā'id* di kelas VII MTs MIM Langsa dan menemukan bahwa evaluasi masih bertumpu pada soal tertulis dengan media yang terbatas (Mahardini et al., 2025).

Pada tahap desain, peneliti merancang media berupa satu set balok kayu dengan satuan kata bahasa Arab tertulis di setiap sisinya. Kata-kata ini terbagi ke dalam tiga kategori pokok kaidah *nahwu, isim* (kata benda), *fi'il* (kata kerja), dan *huruf* (partikel). Balok-balok tersusun bertingkat membentuk piramida, dengan kosakata konkret di bagian dasar dan kategori kata yang lebih abstrak di puncak. Susunan ini membimbing siswa mengenali kata lebih dulu sebelum mengklasifikasikannya ke kaidah *nahwu* yang sesuai, sejalan dengan prinsip *scaffolding*, siswa bergerak dari kosakata konkret menuju kaidah abstrak (Keysya Mahya Kamila & Wati, 2025).

Tahap pengembangan menghasilkan satu set balok permainan *Haramul Qawā'id* lengkap dengan petunjuk penggunaan. Instrumen validasi ahli media menilai kelengkapan ini sebagai salah satu aspek produk. Gambar 1 dan Gambar 2 pada bagian validasi ahli media menampilkan wujud produk sebelum dan sesudah revisi. Balok kata berfungsi sebagai unit dasar identifikasi kaidah. Susunan piramida melatih siswa menyusun dan mengurutkan kata berdasarkan kategori *huruf, isim, dan fi'il,* sedangkan mekanisme permainan mendorong keterlibatan psikomotorik dan kognitif siswa selama belajar. pola yang konsisten dengan temuan bahwa media permainan edukatif berbasis aktivitas fisik meningkatkan kompetensi belajar tematik siswa dibanding media pasif (Utomo et al., 2025). Temuan tersebut menjadi salah satu landasan dalam merancang *Haramul Qawā'id* sebagai media yang melibatkan aktivitas fisik dan manipulatif. Namun, penelitian ini tidak menguji peningkatan kompetensi belajar, melainkan berfokus pada tingkat kelayakan dan kepraktisan awal media.

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

a. Hasil Penilaian Tahap Pertama

Penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh 62% dari skor maksimum (31/50), dengan kategori Cukup Layak dan catatan revisi. Berdasarkan rincian butir penilaian, skor terendah terdapat pada indikator kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), yaitu 40% (2/5). Beberapa indikator lainnya, seperti ketepatan pemilihan materi, keterpahaman isi, kesesuaian konsep, kecakupan materi, dan ketepatan kaidah nahwu, masing-masing memperoleh 60% (3/5). Sementara itu, indikator daya tarik isi materi dan kualitas media dalam menyampaikan materi memperoleh skor tertinggi, masing-masing sebesar 80% (4/5).

Rincian butir penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek yang paling perlu diperbaiki berada pada keterkaitan materi dengan CP dan penyusunan materi qawā'id. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan revisi pada pemetaan dan penyusunan materi agar keterkaitannya dengan capaian pembelajaran lebih jelas, tanpa mengubah bentuk fisik dan tampilan visual media.

Tabel . Butir Penilaian Ahli Materi dengan Skor Rendah dan Tindak Lanjut Revisi

No.	Indikator Penilaian	Skor	Persentase	Tindak Lanjut Revisi
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	2/5	40%	Pemetaan materi dan contoh qawā'id disesuaikan dengan CP
2	Ketepatan pemilihan materi	3/5	60%	Pemilihan dan penyusunan materi qawā'id diperjelas
3	Isi materi mudah dipahami	3/5	60%	Penyajian contoh dan materi diperjelas
4	Isi materi sesuai konsep	3/5	60%	Kesesuaian konsep qawā'id diperiksa dan diperbaiki
5	Kecakupan materi	3/5	60%	Materi dan contoh disesuaikan dengan ruang lingkup pembelajaran
6	Ketepatan kaidah nahwu	3/5	60%	Ketepatan contoh kaidah diperiksa dan disesuaikan

b. Hasil Penilaian Tahap Kedua

Hampir seluruh butir penilaian meningkat pada tahap kedua. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran naik dari 40% menjadi 100%. Revisi pemetaan materi menghubungkan kosakata pada balok dengan tujuan instruksional. Empat butir lain: isi materi mudah dipahami, isi materi sesuai konsep, isi materi sesuai karakteristik siswa, dan daya tarik isi materi bertahan di 80%, kategori Layak, menunjukkan bahwa aspek-aspek ini sudah dinilai baik sejak tahap pertama dan kualitas pemahaman dan penerimaan siswa terhadapnya lebih bergantung pada pengujian langsung di lapangan daripada penyempurnaan desain materi semata. Penilaian ahli materi meningkat dari 62% (Cukup Layak) menjadi 92% (Sangat Layak) secara keseluruhan (Tabel 2).

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Ahli Materi

Tahap	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Sebelum Revisi	31	50	62	Cukup Layak
Sesudah Revisi	46	50	92	Sangat Layak

Peningkatan sebesar 30 poin persentase menunjukkan adanya perbaikan penilaian ahli setelah revisi terhadap kesesuaian isi *Haramul Qawā'id* dengan tujuan pembelajaran *qawā'id*, sekaligus mengonfirmasi bahwa penilaian ahli materi berjalan efektif sebagai mekanisme penjaminan mutu konten sebelum media diujicobakan kepada pengguna pola peningkatan yang sejalan dengan proses validasi bertahap yang dilaporkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia lain, di mana revisi konten berdasarkan masukan ahli secara konsisten menaikkan skor kelayakan pada tahap berikutnya (Magda & Anwar, 2023).

2. Hasil Penilaian Ahli Media

a. Hasil Penilaian Tahap Pertama

Penilaian ahli media tahap pertama memperoleh 74% dari skor keseluruhan (37/50), kategori Layak dengan revisi. Dua butir mencapai skor terendah, 20% (Tidak Layak). Desain media *full colour* dan menarik, serta kesesuaian kaidah dengan pembelajaran bahasa Arab siswa. Skor rendah pada aspek warna mencerminkan kondisi media versi awal, kayu tampil alami tanpa pewarnaan (Gambar 1), sehingga tulisan huruf Arab berkontras rendah dengan latar balok dan tampilan terkesan monoton bagi siswa MTs. Skor rendah pada kesesuaian kaidah menunjuk ke arah lain, susunan dan variasi kosakata versi awal belum mendukung penyampaian kaidah bahasa Arab secara optimal dari sudut desain instruksional, meski ahli materi sudah menilai konten ini terpisah. Lima butir lain justru mencapai 100%. Kesesuaian media terhadap tujuan dan konsep pembelajaran, kemudahan pemahaman materi, kemampuan menganalisis kaidah, dan nilai ekonomis media ini bekerja dengan baik secara fungsional dan konseptual sejak awal. Masalah yang muncul menyangkut estetika dan penyajian visual, bukan fungsi dasar. Validator memberi dua catatan perbaikan: warna balok yang lebih cerah, dan konstruksi balok tanpa bagian terbuka.



Gambar 1. Media *Haramul Qawā'id* Sebelum Revisi

Gambar 1 memperlihatkan Media *Haramul Qawā'id* sebelum revisi, balok kayu berwarna natural (krem kecokelatan) dengan huruf Arab hitam pada setiap sisi. Balok tersusun bertingkat membentuk piramida enam lapis. Kategori *fi'il* menempati puncak (فعل, يدخل, يفتح), kategori huruf berada di tengah atas (حرف, من, إلى, لـ, أن), kategori isim mengisi tengah bawah, dan kosakata konkret membentuk baris dasar (يكتب, باب, سيارة, كتب, كرسي, مسجد). Warna balok yang seragam dan tanpa pewarnaan tambahan menghasilkan kontras visual rendah. Ini menjelaskan skor rendah pada butir desain *full colour* dan menarik dalam penilaian tahap pertama. Validator juga mencatat bagian konstruksi balok yang masih terbuka pada versi ini, sehingga aspek konstruksi ini masuk ke dalam revisi produk.



Gambar 2. Media *Haramul Qawā'id* Setelah Revisi

Gambar 2 menunjukkan Media *Haramul Qawā'id* setelah revisi. Warna balok berubah dari kayu natural menjadi oranye dan kuning cerah merata di seluruh permukaan, merespons langsung saran validator soal warna. Kontras antara huruf Arab hitam dan latar balok meningkat, sehingga keterbacaan media ikut meningkat. Susunan piramida enam lapis tetap sama, tetapi variasi kosakata bertambah. Kategori kalimah (كلمة), yang tidak muncul pada versi awal, masuk ke dalam susunan, bersama kosakata baru seperti سماء, قلم, فهم, شمس, شرب, جلس, dan مدرسة. Penambahan kategori kalimah memperluas cakupan unsur kata dalam kaidah *nahwu* dari *isim, fi'il,* dan *huruf* saja menjadi mencakup konsep *kalimah* secara umum, sehingga kaidah yang disampaikan media menjadi lebih komprehensif.

b. Hasil Penilaian Tahap Kedua

Dua butir naik paling tajam, kesesuaian kaidah dengan pembelajaran bahasa Arab siswa, dari 20% menjadi 100%, dan desain *full colour* dan menarik, dari 20% menjadi 80%. Perbaikan warna dan konstruksi balok memperbaiki bukan hanya persepsi estetika, tetapi juga penilaian validator terhadap efektivitas penyampaian kaidah bahasa Arab kualitas visual media terhubung erat dengan persepsi kualitas pedagogisnya, sejalan dengan prinsip kelayakan instrumen media pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara kualitas tampilan dan persepsi fungsional produk (Yusuf & Arif, 2022). Kejelasan petunjuk penggunaan naik dari 60% menjadi 100%. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa tetap 80% (layak). Revisi warna dan konstruksi tidak menyasar aspek ini secara langsung, sehingga skornya tidak berubah. Penilaian ahli media meningkat dari 74% (Layak) menjadi 94% (Sangat Layak), Untuk memperlihatkan proses pengembangan secara lebih jelas, hubungan antara permasalahan yang ditemukan, saran validator, revisi produk, dan perubahan hasil penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel. Revisi Media Berdasarkan Masukan Ahli Media

Masalah	Saran Validator	Revisi	Dampak
Warna monoton	Gunakan warna lebih cerah	Oranye-kuning	Skor visual meningkat
Konstruksi terbuka	Perbaiki konstruksi	Balok diperbaiki	Kelayakan meningkat
Kosakata terbatas	Tambahkan variasi	Kosakata ditambah	Cakupan materi meningkat

Dengan demikian, hasil penilaian ahli media pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat kelayakan produk setelah dilakukan revisi berdasarkan *expert judgment*.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Ahli Media

Tahap	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Sebelum Revisi	37	50	74	Layak
Sesudah Revisi	47	50	94	Sangat Layak

Perbaikan visual dan konstruksi fisik media terlihat sederhana, tetapi menaikkan skor validasi ahli media sebesar 20 persentase poin cukup untuk mengangkat kelayakan Media *Haramul Qawā'id* sebagai media pembelajaran *qawā'id* ke kategori Sangat Layak.

3. Penilaian Guru

Guru menilai kelayakan dan kepraktisan awal media *Haramul Qawā'id* di kelas, memberi perspektif praktisi yang berhadapan langsung dengan siswa. Tabel 4 menyajikan hasil penilaian

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Media sesuai digunakan dalam pembelajaran qawā'id	100	Sangat Layak
Meningkatkan motivasi belajar siswa	100	Sangat Layak
Membantu guru menjelaskan materi qawā'id	100	Sangat Layak
Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran	100	Sangat Layak
Mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas	100	Sangat Layak
Dapat digunakan sebagai media belajar mandiri	100	Sangat Layak
Tampilan dan susunan balok menarik	100	Sangat Layak
Materi dan contoh kaidah mudah dibaca dan dipahami	100	Sangat Layak
Membantu memahami perbedaan isim, fi'il, dan huruf	100	Sangat Layak
Media layak digunakan sebagai media pembelajaran qawā'id	100	Sangat Layak

Seluruh sepuluh butir mencapai skor maksimum, 100% (50/50), kategori Sangat Layak (Tabel 4). Hasil penilaian guru menunjukkan respons yang sangat positif terhadap kesesuaian, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran qawā'id. Penilaian ini memberikan indikasi kepraktisan awal media dari perspektif guru.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru

Tahap	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Penilaian Guru	50	50	100	Sangat Layak

Penilaian guru merepresentasikan sudut pandang aplikatif di lapangan, berbeda dari penilaian ahli materi dan ahli media yang berfokus pada aspek materi dan media. Hasil penilaian tersebut melengkapi penilaian ahli dalam memberikan gambaran mengenai

kelayakan produk dari perspektif praktisi. Namun, meskipun memperoleh skor maksimum, hasil tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati karena hanya berasal dari satu praktisi, sehingga belum merepresentasikan variasi persepsi guru.

Uji Coba Terbatas

Peneliti melakukan uji coba terbatas media *Haramul Qawā'id* terhadap 16 peserta didik kelas VII untuk memperoleh gambaran mengenai respons dan pengalaman awal pengguna dalam menggunakan media. Uji coba ini merupakan uji coba awal pada tahap *Development* dan tidak dimaksudkan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar maupun untuk melakukan generalisasi terhadap populasi peserta didik yang lebih luas.

Hasil penilaian menunjukkan adanya variasi respons antarpeserta didik. RS 3 memperoleh skor tertinggi sebesar 100%**,** sedangkan RS 6 memperoleh skor terendah sebesar 60% dengan kategori Cukup Layak. Dari 16 peserta didik, 13 peserta didik (81,25%) berada pada kategori Sangat Layak, 2 peserta didik berada pada kategori Layak (RS 7 dan RS 15), dan 1 peserta didik berada pada kategori Cukup Layak (RS 6)**.** Variasi skor tersebut menunjukkan adanya perbedaan respons peserta didik terhadap penggunaan media selama uji coba terbatas. Namun, berdasarkan data angket yang digunakan dalam penelitian ini, perbedaan tersebut tidak dapat secara langsung dikaitkan dengan perbedaan penguasaan kosakata atau tingkat keterlibatan peserta didik karena kedua faktor tersebut tidak diukur secara khusus. Secara keseluruhan, mayoritas peserta didik memberikan respons positif terhadap media *Haramul Qawā'id.*

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai respons peserta didik terhadap setiap aspek media, dilakukan rekapitulasi skor pada setiap butir angket sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Skor per Indikator Angket Peserta Didik

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Menambah semangat belajar qawā'id	88.75	Sangat Layak
Menarik minat belajar bahasa Arab	86.25	Sangat Layak
Membantu pemahaman materi qawā'id	86.25	Sangat Layak
Membuat siswa lebih aktif	87.5	Sangat Layak

mengikuti pelajaran		
Mudah digunakan dan dimainkan	82.5	Sangat Layak
Memungkinkan belajar mandiri di rumah	80	Layak
Tampilan dan susunan balok menarik	91.25	Sangat Layak
Contoh kaidah pada balok mudah dibaca dan dipahami	87.5	Sangat Layak
Memudahkan membedakan isim, fi'il, dan huruf	83.75	Sangat Layak
Pengalaman belajar yang menarik	86.25	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6, aspek tampilan dan susunan balok menarik memperoleh persentase tertinggi, yaitu 91,25%**,** yang menunjukkan respons positif terhadap aspek visual media. Hasil ini sejalan dengan revisi ahli media berupa penggunaan warna yang lebih cerah dan perbaikan susunan balok. Aspek memungkinkan belajar mandiri di rumah memperoleh persentase terendah, yaitu 80% dengan kategori Layak. Temuan ini menjadi masukan untuk pengembangan selanjutnya, terutama dalam penyediaan petunjuk permainan yang lebih mudah dipahami tanpa pendampingan guru.

Secara keseluruhan, respons 16 peserta didik mencapai 86% (688 dari 800) dengan kategori *Sangat Layak*. Hasil tersebut menunjukkan respons positif terhadap media dan memberikan indikasi kepraktisan awal berdasarkan respons pengguna**.** Namun, hasil ini tidak menunjukkan efektivitas media terhadap hasil belajar**,** sehingga pengujian efektivitas memerlukan penelitian lanjutan dengan desain dan jumlah subjek yang sesuai.

Pembahasan Terintegrasi

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan peningkatan tingkat kelayakan dari 62% menjadi 92% setelah revisi. Pada tahap awal, skor terendah terdapat pada kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), yaitu 40%**,** sedangkan beberapa indikator lainnya memperoleh 60%**.** Temuan tersebut menunjukkan bahwa revisi terutama diperlukan untuk memperjelas keterkaitan materi *qawā'id*, contoh kata, dan CP. Setelah revisi, peningkatan skor menunjukkan peningkatan tingkat kelayakan materi berdasarkan penilaian ahli**,** bukan peningkatan kemampuan peserta didik.

Pemetaan CP kemudian diterjemahkan ke dalam struktur permainan melalui hubungan kategori *isim, fi'il,* dan *huruf* dengan contoh kata yang sesuai. Peserta didik mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mencocokkan, dan menyusun balok secara bertingkat.

Dengan demikian, kontribusi *Haramul Qawā'id* terletak pada integrasi klasifikasi konsep dengan aktivitas manipulatif-spasial**,** sehingga konsep *qawā'id* yang abstrak direpresentasikan melalui objek yang dapat diamati dan dimanipulasi. Hal ini relevan dengan karakteristik materi *qawā'id nahwiyah* yang membutuhkan penyajian sistematis dan aktivitas peserta didik (Muhammad, 2018) . Namun, mekanisme tersebut baru menunjukkan potensi dukungan terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar, bukan bukti peningkatan kompetensi.

Penilaian ahli media meningkat dari 74% menjadi 94% setelah revisi. Perbaikan visual dan konstruksi tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga dengan kemudahan penggunaan balok dalam mekanisme permainan. Temuan ini sejalan dengan (Sada et al., 2025) dalam pentingnya proses penilaian dan revisi dalam pengembangan media. Perbedaannya**,** *Haramul Qawā'id* menggunakan balok fisik yang dipegang, dipindahkan, dicocokkan, dan disusun, sehingga aspek visual dan konstruksi terintegrasi langsung dengan mekanisme manipulatif-spasial. Dengan demikian, kontribusi produk bukan sekadar penggunaan balok, tetapi integrasi visual, konstruksi fisik, dan klasifikasi *qawā'id*. Peningkatan 74% menjadi 94% tetap merupakan peningkatan tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli, bukan bukti peningkatan hasil belajar.

Penilaian guru memperoleh 100%**,** sedangkan respons 16 peserta didik memperoleh 86%**.** Hasil tersebut menunjukkan respons positif dan memberikan indikasi kepraktisan awal dari perspektif pengguna. Namun, karena penilaian hanya melibatkan satu guru dan 16 peserta didik, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas atau peningkatan penguasaan *isim, fi'il,* dan *huruf*.

Secara keseluruhan, *Haramul Qawā'id* memberikan alternatif media konkret untuk pembelajaran *qawā'id* melalui integrasi klasifikasi konsep, aktivitas manipulatif, dan permainan**.** Kontribusi utamanya terletak pada mekanisme yang menghubungkan contoh kata, kategori gramatikal, dan struktur spasial dalam satu aktivitas permainan. Hasil penelitian memberikan dasar mengenai kelayakan dan kepraktisan awal produk, sedangkan efektivitas terhadap hasil belajar masih perlu diuji melalui penelitian lanjutan dengan jumlah peserta didik yang lebih besar dan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen.

Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, secara konseptual**,** penelitian mengintegrasikan pembelajaran *qawā'id* dengan aktivitas manipulatif dan klasifikasi hierarkis-spasial, sehingga konsep gramatikal dapat dipelajari melalui aktivitas menyusun dan mengelompokkan kata. Kedua, secara praktis**,** *Haramul Qawā'id* menyediakan alternatif media pembelajaran non-digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran *qawā'id* Bahasa Arab kelas VII MTs. Ketiga, secara desain**,** penelitian menghasilkan mekanisme permainan berbasis balok yang menghubungkan contoh kata konkret dengan kategori gramatikal seperti *isim, fi'il,* dan *huruf*. Ketiga kontribusi tersebut menempatkan *Haramul Qawā'id* tidak hanya sebagai produk media pembelajaran, tetapi juga sebagai alternatif desain pembelajaran *qawā'id* berbasis aktivitas manipulatif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan 16 peserta didik**,** sehingga hasil uji coba belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Pengembangan juga dibatasi sampai tahap *Development* sehingga belum mencakup implementasi yang lebih luas, perbandingan dengan media lain, maupun pengukuran peningkatan hasil belajar melalui desain eksperimen. Selain itu, penelitian belum mengkaji keberlanjutan penggunaan *Haramul Qawā'id* setelah uji coba. Dari aspek instrumen, penelitian menggunakan satu validator untuk setiap peran dan belum melakukan pengujian reliabilitas**,** sehingga hasil penilaian lebih tepat dipahami sebagai gambaran awal mengenai kelayakan dan kepraktisan produk. Keterbatasan tersebut menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan uji coba pada lebih banyak sekolah dan peserta didik, menggunakan lebih banyak validator, membandingkan dengan media lain, menguji efektivitas, serta mengkaji keberlanjutan penggunaan produk.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan *Haramul Qawā'id*, yaitu media pembelajaran tata bahasa Arab berbasis balok manipulatif yang mengadaptasi mekanisme balok logika matematika ke dalam pengelompokan *isim, fi'il,* dan *huruf*. Temuan menunjukkan peningkatan tingkat kelayakan dari 62% menjadi 92% pada aspek materi dan dari 74% menjadi 94% pada aspek media**,** disertai penilaian guru sebesar 100% serta respons peserta didik sebesar 86%**.** Berdasarkan penilaian ahli, praktisi, dan respons peserta didik pada uji coba terbatas, *Haramul Qawā'id* menunjukkan tingkat kelayakan yang baik serta memberikan indikasi kepraktisan

awal sebagai media pembelajaran *qawā'id* pada kelas VII MTs. Karakteristik media yang bersifat manipulatif dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam aktivitas mengidentifikasi, mengelompokkan, mencocokkan, dan menyusun balok. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan satu validator untuk setiap peran, penerapan analisis deskriptif berbasis persentase tanpa pengujian reliabilitas instrumen, serta belum menguji efektivitas media karena penelitian dibatasi sampai tahap *Development* dalam model ADDIE.Penelitian berikutnya disarankan untuk menguji efektivitas melalui eksperimen atau kuasi-eksperimen, melibatkan lebih banyak validator dengan metode validitas isi seperti Content Validity Ratio (Lawshe) (Romero Jeldres et al., 2023), serta menyusun pengembangan panduan mandiri atau versi digital Haramul Qawā'id.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Fuad Effendy. (2017). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Misykat. https://opac.umsida.ac.id/index.php?id=53617&keywords=&p=show_detail

Armanda, N., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Powic Pada Materi Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basataka (JBT)*, *8*(1), 69–74. https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.590

As'ad, M. K., Nadzifah, I., Rosyada, A., & Utami, R. W. T. L. (2023). Variations In Interactive Media Development To Improve Mastery Of Arabic Vocabulary/ Variasi Pengembangan Media Interaktif Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, *6*(3), 815–827. https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.21739

Baharuddin, B., Mahmud, B., Hasmawati, H., Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2022). Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 (Teacher Teaching Strategies in Increasing Students' Interest in Arabic Learning During the Covid-19 Pandemic). *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(1), 55. https://doi.org/10.36915/la.v3i1.42

Baharudin, A. A., Taufik, T., Hidayah, T., Khairani, I., & Rahmawati, L. (2024). Tanfidh Istiratijiaat Mubtakarat Litadris Al-Istima'i Waltahaduts Fi Ta'lim Allughatul 'Arabiyah Fi Al-Madaris Al-Ibtidaiyah. *Al Intisyar*, *8*(2), 141–161. https://doi.org/10.32505/intisyar.v8i2.6642

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Cetakan te). Gava Media. https://www.gavamedia.net/produk-222-media-pembelajaran-peranannya-sangat-penting-dalam-mencapai-tujuan-belajar.html

Fandy Maulana Ihsan, & Anwar Sidik. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Interaktif pada Materi Ism al-Isyaarah dan Ism al-Mauṣhuul. *Al Intisyar*, *11*(1), 1–16. https://doi.org/10.32505/intisyar.v11i1.14852

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Hanik, E. F., Nashihah, R. F., & Salam, M. B. (2025). Effectiveness Of Using Audio, Visual,

And Multimedia Media in Arabic Language Learning in the Digital Era. *IJIE International Journal of Islamic Education*, *4*(1), 49–60. https://doi.org/10.35719/ijie.v4i1.2308

Hendrawan, T., Nurlaila, N., & Muslimin, M. (2025). Pengaruh Teknik Mind Mapping Terhadap Penguasaan Kaidah Bahasa Arab di MA Darul Hikmah The Effect of Mind Mapping Techniques on Mastery of Arabic Language Rules at MA Darul Hikmah Bima City. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *7*(1), 412–426. https://doi.org/10.61227

KEPUTUSAN MENTER ! AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 347 TAHUN 2022 TENTANG DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA MENTER ! AGAMA REPUBLIK INDONESIA , Menimbang bahwa untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka pada madrasah , perlu dilakukan adaptasi sesuai dengan kekhasan dan kebutuhan pembelajaran di madrasah ; bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a , perlu menetapkan Keputusan Menteri Agama ten tang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah ; Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4 7 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4286); Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301); Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 69 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5871); Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan · dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor Tahun ten tang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5157); Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang Akomodasi yang Layak Untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 56 , Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6473); b . Mengingat. (2022). 1–59.

Keysya Mahya Kamila, & Wati, A. T. (2025). Mind Bunyan Cards: Innovation in Arabic Learning Media to Improve Simple Sentences in Writing Skill. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *13*(2), 397–408. https://doi.org/10.23971/altarib.v13i2.10519

Laksana, D. N. L. (2024). Validation Instruments for Local Culture-Based Learning Media. *Journal of Education Technology*, *8*(2), 264–274. https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.74446

Magda, M., & Anwar, N. (2023). Desain Media Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Qawa'id Siswa Kelas XII di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, *2*(4), 1–16. https://doi.org/10.47134/emergent.v2i4.8

Mahardini, A. P., Qiftiyah, M., Asriyah, M., & Firdausi, H. (2025). The Development of Arabic Language Learning Media Using Wordwall for Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, *17*(1), 1–18. https://doi.org/10.32678/alittijah.v17i1.11431

Muhammad, A. (2018). *DEVELOPMENT OF QAWAID NAHWIYAH LEARNING MATERIALS IN THE BOOK OF AL-JURUMIYAH*. *41*(2), 237–247.

Muttaqin, M. Z., Syafi'ah, R., & Nugraha, A. W. (2025). Content Validity of a Digital Pocket

Book Integrating Fiqh and Science on the Women'S Blood Cycle. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *7*(4), 2425–2439. https://doi.org/10.29100/.v7i4.8888

Nafisah, A., Indrianto, N., & Maulana, A. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 For Arabic Language Learning in Senior High School (MAN Lumajang). *Abjadia : International Journal of Education*, *10*(4), 923–932. https://doi.org/10.18860/abj.v10i4.34846

Nawawi, M., Aulia, A. A., & Qutni, D. (2024). Pengembangan Sahla Arabic Flip Book (Sabili) Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas X Sma Kabupaten Tegal. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, *13*(2), 63–82. https://doi.org/https://doi.org/10.15294/la.v11i2

Nirmala, Fitriah, & Sa'idah, U. (2023). Peran Media Pembelajaran Audio Visual Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Istima' (Menyimak). *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, *1*(02), 78–86. https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol102.2023.78-86

Nuraisyah, A., Fuada, F., & Umbar, K. (2024). Review of Arabic Autocorrect System in Sahehly Application. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, *8*(1), 235. https://doi.org/10.29240/jba.v8i1.9843

Purnomo, H. H. (2023). *صخلم قسردم يف قييرعلا ةغللا ةيميلعت ةليسو مادختسا لقأ ثحبلا اذه يف ةلأسلما ةيفلخ ةيميلعت ةليسو ريوطت وه ثحبلا اذه فادهأ ، كلذل و . كادنف حلافلا ةيملاسلإا قطسوتلما" فيرعتل ، .ةيميلعت ةليسو ة يلهأ قطسوت لما قسردمب نماثلا لصفلا يف قييرعلا ةغللا ملعت* *Leaflet* 177–162 ,(1)*9*
https://doi.org/10.14421/almahara.

Rais, R. A., Hartono, H., & Asra, M. (2025). Development of cross-school-based Fiqh video learning media at Ma Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, *10*(1), 247. https://doi.org/10.58258/jupe.v10i1.8431

Romero Jeldres, M., Díaz Costa, E., & Faouzi Nadim, T. (2023). A review of Lawshe's method for calculating content validity in the social sciences. *Frontiers in Education*, *8*(November), 1–8. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1271335

Sada, H. J., Fadila, A., Handayani, L., & Yunian Putra, R. W. (2025). Development and Validation of Contemporary Qur'anic Teaching Materials: An ADDIE Model Approach to Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *16*(2), 413–427. https://doi.org/10.24042/atjpi.v16i2.28614

Sir, S. M. H., Liza Efriyanti, & Fahrul Hadi. (2025). Perancang Aplikasi Media Pembelajaran Informatika Kelas IX Berbasis Web Di SMP Islam Al Azhar 39 Bukittinggi. *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, *3*(02), 161–174. https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol302.2025.161-174

Szabo, D. A. (2022). Adapting the Addie Instructional Design Model in Online Education. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Psychologia-Paedagogia*, *67*(1), 126–140. https://doi.org/10.24193/subbpsyped.2022.1.08

Tarigan, N. R., & Ahkas, A. W. (2023). The Development of Web-Based Image Puzzle Media for Madrasah Tsanawiyah Students. *Munaddhomah*, *4*(3), 719–731. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.603

Utomo, W. F., Asrowi, A., & Widyastono, H. (2025). Development of Android Game-Based Media to Enhance Students' Arabic Grammar Skills. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program*

Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya, *13*(2), 315–334. https://doi.org/10.23971/altarib.v13i2.9957

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Yusuf, M., & Arif, M. (2022). Implementation of Interactive Multimedia to Improve Understanding of Arabic Rules in Jar and Athaf Letters. *ELOQUENCE : Journal of Foreign Language*, *1*(3), 138–152. https://doi.org/10.58194/eloquence.v1i3.386