



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Pengembangan Buku *Kitabah Arabiyah lil Athfal* Terintegrasi Gamifikasi Digital *Blooket* untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab / Developing a *Kitabah Arabiyah lil Athfal* Book Integrated with *Blooket* Digital Gamification for Arabic Writing Skills

Fithri Salsabila^{1*}, Nurul Murtadho², Nurhidayati³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Indonesia

Article Information:

Received : 11 Desember 2025

Revised : 12 Juli 2026

Accepted : 31 Juli 2026

Keywords:

Arabic Writing Skills;
Kitabah Arabiyah lil Athfal;
Blooket;
Digital Gamification;
QR Code

*Correspondence Address:

fithri.salsabila.2402318@
students.um.ac.id

Abstract: This study aims to develop and evaluate the feasibility of the *Kitabah Arabiyah lil Athfal* (TARBIYA) book integrated with *Blooket* digital gamification through a *QR Code* as a supporting medium for Arabic writing skills instruction. The study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The product was developed in three volumes, with materials arranged progressively, ranging from letter recognition and letter connection, to writing vocabulary and simple sentences, and finally to constructing basic sentence structures and paragraphs. Validation was conducted by subject-matter and media experts, while a limited trial involved 60 students from Grades I–VI at SDIT Mutiara Ummat Trenggalek and an Arabic language teacher. The validation results showed scores of 95% for the material aspect and 98% for the media aspect. Student responses reached 89%, while the teacher's response reached 90%. These results indicate that the TARBIYA book integrated with *Blooket* has a high level of validity and feasibility and is practical for use in learning. The integration of gamification provides an alternative form of assessment that is more interactive and engaging for students. However, the effect of the product on improving students' Arabic writing skills cannot yet be concluded causally, as this study did not employ an experimental design or pretest–posttest measurements.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan buku *Kitabah Arabiyah lil Athfal* (TARBIYA) yang diintegrasikan dengan gamifikasi digital *Blooket* melalui *QR Code* sebagai pendukung pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk dikembangkan dalam tiga jilid dengan materi yang disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan dan penyambungan huruf, penulisan kosakata dan kalimat sederhana, hingga penyusunan struktur dan paragraf sederhana. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 60 peserta didik kelas I–VI SDIT Mutiara Ummat Trenggalek serta guru bahasa Arab. Hasil validasi menunjukkan persentase 95% untuk aspek materi dan 98% untuk aspek media. Respons peserta didik mencapai 89%, sedangkan respons guru mencapai 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku TARBIYA terintegrasi *Blooket* memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang tinggi serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Integrasi gamifikasi memberikan alternatif evaluasi yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Namun, pengaruh produk terhadap peningkatan capaian keterampilan menulis belum dapat disimpulkan secara kausal karena penelitian ini belum menggunakan desain eksperimen atau pengukuran *pretest-posttest*.



Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 7, No. 2, Juli 2026 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v7i2.645>

This is an open access journal, licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan perubahan penting terhadap praktik pendidikan, termasuk pembelajaran bahasa Arab. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi medium untuk membangun pengetahuan, mengekspresikan gagasan, dan mengembangkan kemampuan berpikir.¹ Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis saling berkaitan. Di antara keterampilan produktif tersebut, menulis memiliki kompleksitas tersendiri karena menuntut peserta didik mengorganisasikan bentuk bahasa, memilih kosakata, menyusun struktur, dan menyampaikan gagasan secara tertulis.² Oleh karena itu, pembelajaran menulis perlu dirancang secara bertahap dan memberikan kesempatan latihan yang cukup kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) pada tingkat dasar tidak langsung diarahkan pada produksi teks yang kompleks. Penguasaan keterampilan tersebut berkembang dari kemampuan mengenali dan menulis huruf, membedakan bentuk huruf berdasarkan posisi, menyambungkan huruf, menulis kata, menyusun kalimat sederhana, hingga menghasilkan tulisan yang lebih panjang.³ Rathomi dan Munawarah dan Zulkifli menegaskan pentingnya latihan yang sistematis dalam pembelajaran kitabah karena kemampuan menulis bahasa Arab berkaitan dengan penguasaan bentuk tulisan dan penerapan kaidah bahasa.⁴ Temuan Irfan juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis huruf Arab.⁵ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar kitabah untuk peserta didik tingkat dasar perlu menyediakan tahapan latihan yang jelas, berulang, dan sesuai dengan perkembangan kemampuan mereka.

Selain persoalan materi, pembelajaran kitabah juga dipengaruhi oleh cara materi tersebut disajikan. Media pembelajaran dapat menjadi jembatan antara materi, guru, dan

¹ Umami Aisyah Siregar, Nadya Silvi, Wahyuni Hasibuan, and Rambe Fadillah, "Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia," 95–104.

² Ina Magdalena and others, "Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2", 3, 243–52.

³ Ahmad Rathomi, "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", 1 (2020), 1–8.

⁴ Munawarah and Zulkifli, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab", *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1.2 (2021), 22 <<https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>>.

⁵ Hanif Irfan, "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Huruf Abjad Bahasa Arab: Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung," 3, no. 2 (2020): 129–52.

peserta didik sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.⁶ Penelitian tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung interaksi, variasi aktivitas, dan keterlibatan peserta didik.⁷ Namun, penggunaan teknologi tidak dengan sendirinya menjamin keberhasilan pembelajaran. Teknologi perlu diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta aktivitas belajar yang sesuai.⁸ Karena itu, pengembangan bahan ajar yang memadukan media cetak dengan teknologi digital perlu memperhatikan fungsi masing-masing media agar tidak sekadar menjadi tambahan dekoratif.^{9,10}

Buku tetap memiliki posisi penting dalam pembelajaran tingkat dasar karena menyediakan ruang latihan yang terstruktur, mudah digunakan kembali, dan dapat mendukung perkembangan keterampilan motorik melalui aktivitas menulis langsung.¹¹ Maryono dan Budiono menunjukkan bahwa bahan ajar yang dirancang untuk membaca dan menulis dapat menjadi alternatif belajar yang mendukung peserta didik pada jenjang awal. Ningsih dan Ulya juga menunjukkan bahwa sumber belajar digital dapat memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.¹² Atas dasar itu, kombinasi bahan ajar cetak dan aktivitas digital dapat menjadi alternatif yang lebih fleksibel: buku digunakan untuk membangun keterampilan menulis secara bertahap, sedangkan media digital digunakan untuk memberikan penguatan, umpan balik, dan evaluasi interaktif.¹³

Salah satu pendekatan yang relevan untuk fungsi penguatan dan evaluasi tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi menggunakan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kajian sistematis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan manfaat terhadap keterampilan bahasa, sikap, dan keterlibatan peserta didik, tetapi manfaat tersebut bergantung pada

⁶ Ahmad Bashri, Rinie Pratiwi Puspitawati Puspitawati, and Muji Sri Prastiwi Prastiwi, 'Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality', *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7.2 (2022), 212–17 <<https://doi.org/10.26740/abdi.v7i2.17111>>.

⁷ Muhammad Azhar and others, 'Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital', 6.1 (2025), 78–99.

⁸ Farikha Septia Ningsih and Hanum Kholidiya Ulya, 'Pemanfaatan E-Book Sebagai Sumber Belajar Pada Kurikulum Merdeka', 4.1 (2024), 45–53.

⁹ Irmadani, 'Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Anak di TK IT AR-Roja' Asahan Kisaran Timur,' 2, no. 2 (2024): 193–202.

¹⁰ Widya Saflitha, Sri Wahyuni, and Arinil Haq Siregar, 'Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar', 1.3 (2023), 153–66.

¹¹ Maryono and Hendra Budiono, 'Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar,' 5, no. 5 (2021): 4281–91.

¹² Farikha Septia Ningsih and Hanum Kholidiya Ulya, 'Pemanfaatan E-Book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka,' 4, no. 1 (2024): 45–53.

desain pembelajaran dan unsur permainan yang digunakan. Gamifikasi juga memiliki keterbatasan, antara lain persoalan teknis, efek motivasional yang dapat bersifat sementara, serta kompetisi yang tidak selalu sesuai untuk semua peserta didik. Dengan demikian, gamifikasi dalam penelitian ini diposisikan sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar.¹⁴

Blooket merupakan salah satu platform kuis berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai sarana penguatan dan evaluasi. Penelitian terdahulu yang telah digunakan dalam naskah ini menunjukkan bahwa Blooket dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Wongsaming et al. menggunakan Blooket dalam pembelajaran dengan pendekatan TGT,¹⁵ Barokah et al. menggunakannya untuk penguasaan kosakata,¹⁶ sedangkan Wahyudi et al. menggunakannya dalam pembelajaran sintaksis bahasa Arab.¹⁷ Agustin et al. juga menunjukkan pemanfaatan Blooket untuk evaluasi pembelajaran digital.¹⁸ Temuan-temuan tersebut menunjukkan potensi Blooket sebagai sarana penguatan pembelajaran, tetapi fokus penelitian terdahulu masih berbeda dari pengembangan bahan ajar kitabah untuk peserta didik sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, kajian mutakhir juga memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembelajar, khususnya pada pembelajaran kosakata dan tata bahasa. Almelhes melalui kajian sistematis terhadap penelitian gamifikasi bahasa Arab menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar,

¹³ Widya Saflitha, Sri Wahyuni, and Arinil Haq Siregar, 'Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar', 1.3 (2023), 153–66.

¹⁴ M. Mahbubi Homaidi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," 2, no. 1 (2025): 1–9.

¹⁵ Ariya Wongsaming, Wannatida Yonwilad, and Noppakun Tongmual, 'The Effectiveness of Cooperative Learning Management Using the TGT Technique and Blooket Applications towards Problem-Solving Abilities of Seventh Grade Students', 2023, 17–26 <<https://doi.org/10.53889/jgl.v3i1.193>>.

¹⁶ Ikah Barokah, Rizdki Elang Gumelar, and Tatu Munawaroh, 'The Effect of Blooket Game towards Students ' Vocabulary Mastery at the Seventh-Grade Students of SMP-IT Mathla ' UI Anwar Malingping in Academic Year 2023 / 2024', 2.1 (2024), 51–58.

¹⁷ Dedi Wahyudi and others, 'Integrating Blooket As A Digital Gamification Tool To Enhance Arabic Syntax Learning Outcomes', 9.1 (2025), 145–59.

¹⁸ Agustin, Puspita Dian, Parto, Ayu Hidayanti Ali, and Fitri Nura Murti. "Pemanfaatan Blooket untuk Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Respon Kultural di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember." 4.2 (2024): 58–65.

terutama ketika unsur permainan, umpan balik, dan interaksi dirancang secara tepat.¹⁹ Namun, Luo menunjukkan bahwa efektivitas perangkat gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing tidak selalu seragam.²⁰ Zhang dan Hasim juga menemukan manfaat gamifikasi sekaligus sejumlah keterbatasan teknis dan pedagogis.²¹ Temuan tersebut menjadi dasar untuk menempatkan Blooket secara proporsional dalam penelitian ini, yaitu sebagai media evaluasi dan penguatan yang melengkapi latihan menulis dalam buku.

Konteks peserta didik sekolah dasar juga perlu mendapat perhatian. Penelitian tentang pembelajaran berbasis permainan pada jenjang K–12 menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital berkembang pada berbagai keterampilan bahasa, tetapi desain aktivitas, usia peserta didik, jenis permainan, dan bentuk pengukuran hasil belajar tetap menjadi faktor penting. Dengan demikian, integrasi gamifikasi untuk peserta didik sekolah dasar tidak cukup hanya dengan menyediakan permainan digital, tetapi harus ditempatkan dalam urutan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kemampuan mereka. Prinsip tersebut mendukung desain TARBIYA yang menempatkan latihan menulis secara bertahap sebagai aktivitas inti dan Blooket sebagai penguatan serta evaluasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat celah penelitian pada tiga aspek. Pertama, penelitian mengenai Blooket dalam pembelajaran bahasa Arab lebih banyak berfokus pada kosakata, sintaksis, atau evaluasi pembelajaran, sedangkan penggunaannya sebagai bagian dari bahan ajar keterampilan menulis untuk peserta didik sekolah dasar masih terbatas. Kedua, gamifikasi sering ditempatkan sebagai media tambahan, sementara integrasi bahan ajar cetak dengan aktivitas digital melalui QR Code belum banyak dikembangkan dalam konteks kitabah dasar. Ketiga, pembelajaran kitabah tingkat dasar membutuhkan tahapan yang sistematis, mulai dari pengenalan huruf, penyambungan huruf, penulisan kata, kalimat, hingga paragraf sederhana. Penelitian tahun 2026 tentang gamifikasi dalam pengajaran menulis bahasa Arab melalui Baamboozle juga menunjukkan bahwa media permainan dapat dipersepsi positif oleh

¹⁹ Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education* 9 (2024): 1371955. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1371955>.

²⁰ Luo, Zhanni. "The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review." *Behavioral Sciences* 13.4 (2023): 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>.

peserta didik, tetapi penelitian tersebut berlangsung pada jenjang sekolah menengah dan berfokus pada persepsi pengguna. Perbedaan konteks tersebut semakin menegaskan ruang penelitian bagi pengembangan bahan ajar kitabah tingkat dasar yang terintegrasi dengan gamifikasi.

Atas dasar celah tersebut, penelitian ini mengembangkan buku *Kitabah Arabiyah lil Athfal* (TARBIYA) yang mengintegrasikan Blooket melalui QR Code. Produk dikembangkan dalam tiga jilid dengan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap, mulai dari pengenalan dan penyambungan huruf, penulisan kosakata dan kalimat sederhana, hingga tarkib dan paragraf sederhana. Blooket tidak diposisikan sebagai pengganti latihan menulis, tetapi sebagai sarana penguatan dan evaluasi setelah peserta didik mempelajari materi dan mengerjakan latihan dalam buku. Dengan desain tersebut, kontribusi penelitian terletak pada integrasi antara bahan ajar kitabah bertahap, latihan menulis langsung, dan evaluasi digital berbasis gamifikasi.

Pengembangan produk juga mempertimbangkan prinsip konstruktivisme, progresivisme, dan humanisme. Konstruktivisme memberikan dasar bagi pembelajaran melalui pengalaman dan aktivitas peserta didik; progresivisme mendukung pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran kontemporer; sedangkan humanisme menekankan pentingnya pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ketiga perspektif tersebut digunakan sebagai landasan pedagogis dalam merancang produk, bukan sebagai variabel yang diuji secara empiris. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan buku TARBIYA terintegrasi Blooket serta mengetahui tingkat validitas, kelayakan, dan kepraktisannya sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab pada peserta didik sekolah dasar.²²

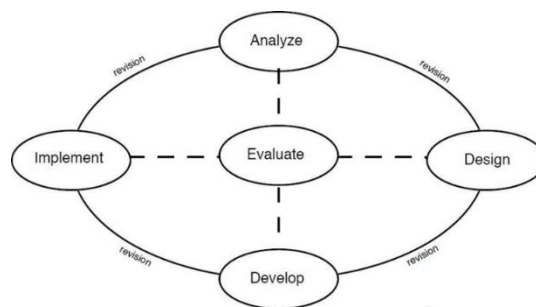
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan dan menguji kelayakan buku TARBIYA (*Kitabah Arabiyah lil Athfal*) yang terintegrasi dengan gamifikasi digital Blooket. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: *Analysis, Design, Development,*

²¹ Zhang, Songcun, and Zuwati Hasim. "Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research." *Frontiers in Psychology* 13 (2023): 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>.

²² Euis Nurhidayati, "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia," 2017: 1–14.

Implementation, dan *Evaluation*. Pemilihan ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap, mulai dari identifikasi kebutuhan sampai evaluasi produk. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan pengujian awal kualitas produk, sehingga indikator keberhasilan utama berupa validitas produk, kelayakan, kepraktisan, dan respons pengguna; penelitian ini tidak dirancang untuk menguji efektivitas kausal melalui desain eksperimen.²³



Gambar 1. Langkah Pengembangan Model ADDIE

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi dan identifikasi kebutuhan pembelajaran pada SDIT Mutiara Ummat Trenggalek. Analisis mencakup karakteristik peserta didik, kesulitan dalam menulis huruf dan kata bahasa Arab, peran guru, bahan ajar yang tersedia, serta sarana pendukung pembelajaran digital. Tahap Design meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan materi secara bertahap, perancangan latihan menulis, desain visual yang sesuai untuk peserta didik sekolah dasar, dan rancangan integrasi QR Code menuju kuis Blooket. Tahap Development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi tiga jilid buku dan mengembangkan kuis digital sesuai materi setiap bagian. Produk kemudian diperiksa dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi serta komentar dan saran validator dan pengguna, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respons siswa, dan angket respons guru. Data kuantitatif digunakan untuk menggambarkan tingkat validitas dan kelayakan produk, sedangkan data kualitatif digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Analisis dilakukan menggunakan persentase rating scale dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal ideal.

²³ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

Subjek uji coba lapangan adalah peserta didik kelas I sampai VI SDIT Mutiara Ummat Trenggalek pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan 10 peserta didik dari setiap jenjang sehingga keseluruhan peserta uji coba berjumlah 60 siswa. Pada tahap awal, peneliti berkoordinasi dengan guru dan memilih peserta dari kelas yang tersedia. Karena penelitian ini merupakan uji coba terbatas dalam penelitian pengembangan, pemilihan subjek dimaksudkan untuk memperoleh gambaran awal mengenai keterpakaian dan respons pengguna, bukan untuk menghasilkan estimasi yang dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi siswa sekolah dasar. Teknik observasi digunakan pada analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk validasi dan respons pengguna.

$$P = \frac{x}{x_1} 100\%$$

Keterangan:

P= persentase,

x= jumlah skor responden, dan

x₁ : jumlah tertinggi keseluruhan skor.

Kemudian persentase yang didapat dari perhitungan menggunakan rumus di atas akan menunjukkan kevalidan dan kelayakan produk berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Persentase Kevalidan dan Kelayakan

Persentase	Keterangan
80% - 100%	Valid/ Layak
60% - 79%	Cukup Valid/ Layak
45% - 59%	Kurang Valid/ Tidak layak
< 45%	Tidak Valid/ Tidak layak

Validasi produk dilakukan oleh dua validator yang memiliki kompetensi sesuai bidang penilaian. Validator materi, Ali Ma'sum, S.Pd., M.A., menilai kesesuaian isi, kebahasaan, dan materi kitabah; sedangkan validator media, Dr. Moch Wahib Dariyadi, M.Pd., menilai aspek desain, tata letak, keterbacaan, dan integrasi QR Code/Blooket. Penjelasan mengenai kualifikasi validator dicantumkan untuk menunjukkan kesesuaian kompetensi dengan aspek yang dinilai.

Instrumen penelitian terdiri atas empat angket berskala Likert 1–5: (1) angket validasi materi dengan 16 indikator yang mencakup kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, isi, dan kaidah kebahasaan Arab; (2) angket validasi media dengan 10 indikator yang mencakup desain, tata letak, keterbacaan, dan integrasi QR

Code/Blooket; (3) angket respons siswa dengan 10 indikator yang mencakup kemenarikan dan kemudahan penggunaan; dan (4) angket respons guru dengan 10 indikator yang mencakup kepraktisan dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap instrumen dilengkapi ruang komentar atau saran terbuka.

Validitas isi instrumen ditelaah melalui expert judgment oleh dosen pembimbing. Skor setiap instrumen dijumlahkan kemudian dibandingkan dengan skor maksimal ideal menggunakan rumus $P = (\Sigma X / \Sigma X_i) \times 100\%$. Hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kategori yang digunakan dalam penelitian: 80–100% = valid/layak; 60–79% = cukup valid/layak; 45–59% = kurang valid/tidak layak; dan <45% = tidak valid/tidak layak. Data komentar dan saran dianalisis secara deskriptif untuk menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki sebelum atau setelah uji coba.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa buku *Kitabah Arabiyah lil Athfal* (TARBIYA) dengan integrasi gamifikasi digital Blooket. Integrasi gamifikasi Blooket menjadi alat evaluasi yang inovatif untuk memonitor perkembangan dan pemahaman keterampilan menulis Arab siswa. Dalam setiap akhir bab dalam buku, siswa diarahkan untuk mengakses kuis interaktif yang telah dibuat di platform Blooket dengan barcode yang sudah tersedia di dalam buku. Pengembangan buku ini telah melalui lima tahapan sistematis (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan mencakup identifikasi karakteristik siswa, peran guru dalam pembelajaran, analisis dari temuan mengenai kesulitan menulis bahasa Arab siswa, serta ketersediaan sarana prasarana pendukung pembelajaran berbasis digital. Melalui tahap ini, peneliti dapat memahami karakteristik peserta didik, meliputi usia, kemampuan awal dalam mengenal huruf hijaiyah, serta kecenderungan dalam menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap peran guru, kesiapan sarana prasarana, serta dukungan lingkungan belajar, seperti ketersediaan perangkat digital dan akses internet yang diperlukan untuk penggunaan aplikasi Blooket.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah masih didominasi dengan penggunaan buku ajar manual. Hal ini membuat kegiatan belajar cenderung monoton, sehingga siswa kurang mendapatkan variasi pengalaman belajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka. Kondisi tersebut berdampak pada kesulitan belajar yang dialami siswa, khususnya dalam latihan menulis Arab. Banyak siswa masih mengalami kesalahan dalam bentuk huruf, cara menyambungkan huruf, serta penulisan kalimat bahasa Arab.

Berdasarkan karakteristik siswa, mereka berada pada tahap perkembangan kognitif dan motorik yang masih membutuhkan media belajar visual, sederhana, serta interaktif untuk membantu memahami konsep secara konkret. Siswa saat ini termasuk dalam kategori generasi digital (*digital natives*), yaitu generasi yang tumbuh bersama teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan gambar, animasi, atau aktivitas berbasis permainan interaktif. Sehingga integrasi teknologi digital diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Desain

Pada tahap ini, produk dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan buku *TARBIYA*, yaitu agar siswa mampu menulis huruf hijaiyah dengan benar, menulis kata dan kalimat sederhana, serta mengikuti evaluasi interaktif melalui aplikasi Blooket. Selanjutnya, peneliti menyusun kerangka materi yang sistematis, mulai dari pengenalan huruf hijaiyah lepas, menulis kosakata sederhana, dan latihan menulis kalimat sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar. Perancangan juga mencakup desain visual buku yang ramah anak dan dengan ilustrasi dan layout yang menarik untuk meningkatkan minat belajar. Tahap ini juga meliputi perencanaan integrasi gamifikasi digital melalui Blooket dengan menggunakan kode QR atau tautan pada buku, sehingga siswa dapat mengakses evaluasi interaktif secara mudah.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi rancangan desain menjadi produk pembelajaran yang sesungguhnya. Peneliti mengembangkan buku *Kitabah Arabiyah lil Athfal* (*TARBIYA*) yang terintegrasi dengan gamifikasi digital

Blooket berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan rancangan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Desain dan pengembangan dilakukan secara cermat guna menghasilkan produk yang berkualitas dan layak digunakan di sekolah dasar sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab.

Pengembangan ini mencakup dua komponen utama, yaitu buku latihan menulis dan evaluasi berbasis Blooket yang diakses melalui kode QR. Dalam prosesnya, peneliti memperhatikan kesesuaian materi dengan kurikulum serta karakteristik perkembangan siswa, merancang tampilan visual yang ramah anak, dan menyusun latihan menulis secara bertahap dari huruf, kata, hingga kalimat sederhana. Selain itu, integrasi kode QR yang menghubungkan ke kuis Blooket di setiap bab bertujuan untuk mempermudah siswa dalam melakukan evaluasi interaktif dan pembelajaran mandiri.

Proses pembuatan buku dilakukan melalui beberapa Langkah berikut:

a. Penyusunan Materi

Materi dalam buku disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan hasil uji validasi dari jilid sebelumnya. Isi materi dimulai dari tingkat yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks, dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif dan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Materi pada jilid 1 mencakup pengenalan huruf hijaiyah tunggal serta latihan menyambung huruf hijaiyah menjadi kata sederhana. Jilid 2 berfokus pada keterampilan menulis kosakata dan kalimat sederhana, serta latihan menulis berdasarkan konsep yang diberikan. Sementara itu, jilid 3 memuat materi yang lebih lanjut, meliputi tarkib perubahan dhamir, tarkib mubtada' dan khabar, latihan menulis jumlah mufidah berdasarkan dhamir, serta penulisan paragraf sederhana sesuai tema yang telah ditentukan.

b. Hasil Desain Buku

Desain buku dibuat menggunakan aplikasi canva dengan tata letak yang sederhana dan ilustrasi yang menarik bagi anak-anak. Warna dominan lembut dan kontras agar ramah mata. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat cover depan dan belakang buku, kemudian rangkaian isi buku disusun berurutan, mulai dari daftar isi, prakata, petunjuk penggunaan buku, dan materi-materi yang telah ditentukan sebelumnya.

Berikut merupakan desain buku yang telah dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 2. Cover depan dan belakang jilid 1&2

Gambar diatas merupakan desain cover depan dan belakang dari setiap jilid buku TARBIYA. Desain cover dibuat seragam untuk membangun identitas visual yang konsisten antar jilid, dengan perbedaan terletak pada pilihan warna utama. Pemilihan warna yang lembut dan kontras bertujuan untuk menciptakan kesan ceria dan ramah anak, sekaligus memudahkan pembaca dalam membedakan level pembelajaran. Unsur tipografi menggunakan kombinasi huruf Arab dan latin untuk mempertegas karakter bilingual buku ini.

DAFTAR ISI	DAFTAR ISI
Daftar Isi 1 Kata Pengantar 2 Petunjuk Penggunaan Buku 3 BAB I Huruf Hijaiyah Lepas 4 BAB II Bentuk Hijaiyah Bersambung 7 Penutup 11	Daftar Isi 1 Kata Pengantar 2 Petunjuk Penggunaan Buku 3 BAB I Menulis Kata & Frasa Sederhana 4 BAB II Menulis Kalimat Sederhana berdasarkan Contoh 11 BAB III Menulis dalam Konsep 12 Penutup 13
KITABAH ARABIYAH LIL ATHFAL 1	KITABAH ARABIYAH LIL ATHFAL 2

Gambar 3. Daftar isi jilid 1&2

Gambar ini merupakan tampilan daftar isi yang disusun secara sistematis sesuai urutan bab dan sub-bab dalam buku. Daftar isi memudahkan pengguna, baik guru maupun siswa, dan untuk menemukan topik yang diinginkan dengan cepat. Tata letak sederhana dan penggunaan font besar pada setiap judul bab membantu keterbacaan bagi siswa sekolah dasar. Penataan ini juga memperkuat fungsi buku sebagai bahan ajar mandiri yang mudah diikuti.

PETUNJUK PENGUNAAN BUKU
1. Buku ini diperuntukkan bagi siswa kelas 5 dan 6 SD sebagai latihan menulis bahasa Arab. 2. Ikuti urutan bab yang tersedia, mulailah dari menulis kalimat hingga menulis paragraf berdasarkan tema yang telah ditentukan. 3. Perhatikan contoh penulisan sebelum menulis. Siswa diminta menulis jawaban pada kolom latihan yang sudah disediakan. 4. Evaluasi Menggunakan Blooket ◦ Pada akhir setiap bab, tersedia QR Code atau link yang mengarah ke permainan evaluasi di Blooket. ◦ Permainan Blooket berisi soal-soal interaktif sehingga siswa dapat berlatih sekaligus bermain secara menyenangkan.
KITABAH ARABIYAH LIL ATHFAL 4

Gambar 4. Petunjuk penggunaan buku

Gambar diatas merupakan halaman petunjuk penggunaan buku yang berisi panduan langkah demi langkah bagi guru dan siswa. Petunjuk ini mencakup cara membaca urutan bab, metode pengerjaan latihan menulis, serta panduan mengakses permainan Blooket melalui QR Code yang tersedia. Penulisan petunjuk ini penting agar buku dapat digunakan secara efektif tanpa perlu bimbingan langsung dari peneliti atau pengembang.



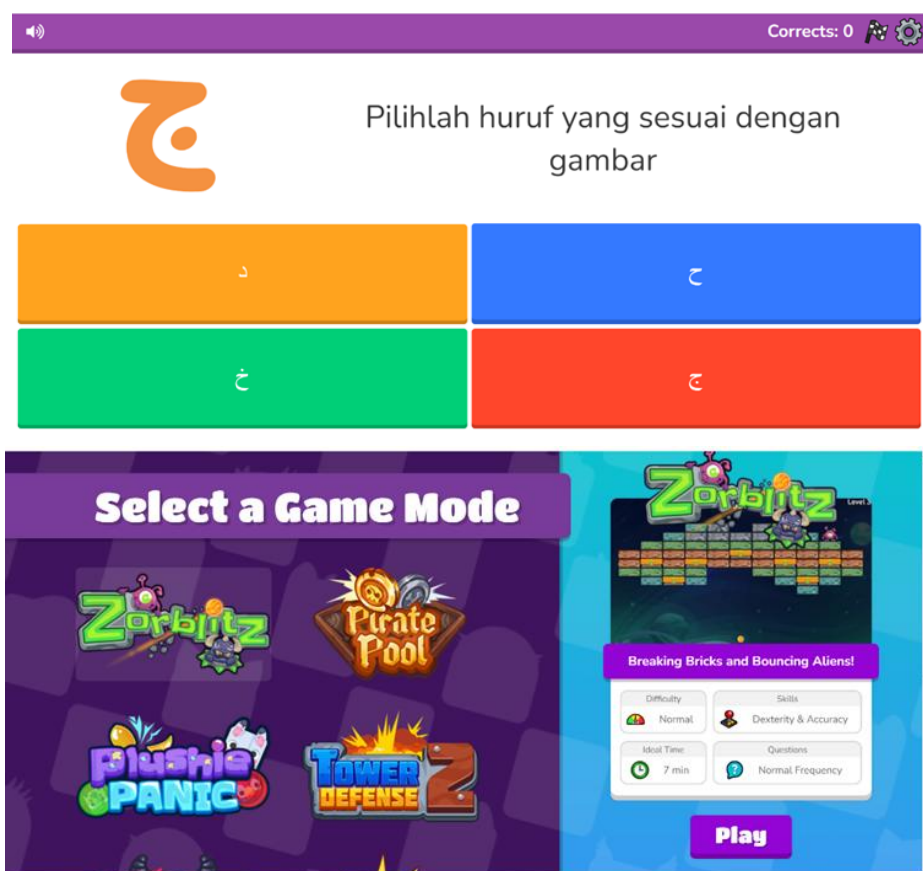
Gambar 5. Materi jilid 1&2

Gambar ini menampilkan contoh halaman materi utama dalam buku TARBIYA jilid 1 dan 2. Materi disusun secara bertahap dari latihan menulis huruf, kata, hingga kalimat sederhana. Setiap halaman dirancang interaktif dengan adanya kolom kosong untuk menulis langsung, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman makna kalimat. Pendekatan ini menekankan pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*), sehingga siswa dapat menginternalisasi bentuk tulisan dan struktur bahasa bahasa Arab secara alami.



Gambar 6. Halaman Evaluasi

Gambar diatas menunjukkan halaman evaluasi yang terdapat pada setiap akhir bab. Tampilan pada halaman evaluasi berupa QR code yang terintegrasi dengan gamifikasi digital Blooket. Evaluasi disusun dalam bentuk pilihan ganda sederhana untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi digital ini menjadikan siswa lebih antusias ketika mengerjakan sehingga menciptakan suasana penilaian yang tidak Menegangkan.



Gambar 7. Integrasi Blooket Siswa

Gambar di atas memperlihatkan tampilan antarmuka Blooket dari sisi siswa. Dalam mode ini, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dengan menjawab pertanyaan yang muncul di layar perangkat masing-masing. Terdapat berbagai mode game yang dapat dipilih oleh siswa, game ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga pengalaman belajar ini dapat menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat serta meningkatkan fokus terhadap materi yang sedang dipelajari.



Gambar 8. Integrasi Blooket Guru

Gambar ini menunjukkan tampilan antarmuka Blooket dari sisi guru. Melalui mode ini, guru dapat memantau skor, kemajuan, dan tingkat keberhasilan siswa secara langsung selama permainan berlangsung. Fitur analitik sederhana dalam Blooket membantu guru mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Tampilan ini juga memudahkan guru mengelola kelas dengan suasana interaktif dan menyenangkan.

4. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan Langkah keempat dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan produk hasil pengembangan dalam konteks pembelajaran nyata.

- a. Tahap Validasi Produk: Melakukan validasi materi dan media untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang baik dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan integrasi gamifikasi digital, sehingga siap diuji coba pada tahap berikutnya. Penilaian dilakukan oleh validator yang kompeten, yaitu Dosen Bahasa Arab.
- b. Tahap Uji Coba Lapangan: Setelah validasi dilakukan dan melakukan perbaikan, tahap selanjutnya adalah penerapan atau uji coba produk. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 sampai kelas 6 SDIT Mutiara Ummat Trenggalek pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan, serta untuk menguji kevalidan media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan sampel yang berjumlah 10 siswa dari setiap kelasnya.

Prosedur uji coba dilakukan melalui empat tahap kegiatan. Tahap pertama yaitu orientasi dan sosialisasi produk, di mana peneliti memperkenalkan buku *TARBIYA* kepada guru bahasa Arab serta menjelaskan cara penggunaannya, termasuk langkah-langkah mengakses kuis interaktif *Blooket* melalui QR Code yang tersedia pada setiap bab buku. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pembelajaran di kelas. Peneliti menggunakan buku *TARBIYA* sebagai media utama dalam pembelajaran menulis bahasa Arab. Siswa berlatih menulis huruf hijaiyah, kata, dan kalimat sederhana sesuai tahapan yang tersusun dalam buku.

Tahap ketiga adalah evaluasi interaktif melalui gamifikasi digital *Blooket*. Setelah siswa menyelesaikan satu bab dalam buku, mereka diarahkan untuk mengakses kuis *Blooket* dengan menggunakan perangkat sekolah. Kuis disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan menyesuaikan materi dalam buku dan dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui evaluasi ini, siswa dapat mengulang kembali materi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Tahap keempat adalah

pengisian angket respon oleh siswa dan guru untuk memperoleh data mengenai tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan media dalam kegiatan belajar.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas akhir dari produk yang telah dikembangkan serta meninjau hasil penerapan di lapangan. Melalui tahap evaluasi, peneliti berusaha memperoleh gambaran menyeluruh tentang kevalidan, kelayakan, dan kepraktisan media pembelajaran buku *Kitabah Arabiyah lil Athfal* (TARBIYA) dengan integrasi gamifikasi digital *Blooket*, sekaligus menentukan penyempurnaan yang diperlukan sebelum produk dinyatakan siap digunakan secara lebih luas. Evaluasi dilakukan secara formatif (selama proses pengembangan) dan sumatif (pada akhir implementasi).

Kevalidan dan Kelayakan Buku TARBIYA

Tahap pengujian kevalidan dan kelayakan dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, layak, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis bahasa Arab. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba produk oleh siswa dan guru.

Tabel 2. Hasil Kevalidan dan Kelayakan Buku TARBIYA

Tahapan Implementasi	Jumlah Indikator	Persentase	Keterangan
Validasi Materi	16	95%	Valid
Validasi Media	10	98%	Valid
Uji Coba Siswa	10	89%	Layak
Uji Coba Guru	10	90%	Layak

Validasi materi dilakukan oleh validator ahli untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian isi buku. Berdasarkan table di atas, hasil validasi materi buku TARBIYA dinyatakan valid dengan perolehan persentase sebesar 95%. Hasil ini didapatkan dari 16 indikator yang dinilai. Aspek-aspek utama yang dinilai tinggi meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi sebagai sumber belajar, kesesuaian

materi dengan usia dan perkembangan siswa, serta kemampuan materi dalam membantu meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab. Selain itu, materi dinilai menarik perhatian dan minat siswa, serta memotivasi siswa untuk melakukan latihan menulis. Hal-hal yang mendukung kemudahan belajar juga terpenuhi, seperti teks Arab yang disertai harakat dan struktur kalimat yang mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah tata bahasa Arab. Secara keseluruhan, validasi materi menunjukkan bahwa isi buku TARBIYA sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar menulis bahasa Arab di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Adapun validasi media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, desain, dan integrasi teknologi pada buku. Hasil validasi media di table menunjukkan bahwa buku TARBIYA juga dinyatakan valid, dengan persentase tertinggi, yaitu 98%. Indikator yang dinilai mencakup desain sampul yang menarik dan sesuai dengan karakter anak, tata letak isi buku yang rapi, jelas, dan mudah dipahami, serta penggunaan ilustrasi dan gambar yang mendukung pemahaman materi. Ukuran dan jenis huruf dalam buku juga dinilai sesuai untuk siswa SD. Selain itu, integrasi media digital berupa QR Code/tautan Blooket dinilai mudah diakses dan berfungsi dengan baik, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan hasil ini, buku TARBIYA dianggap valid digunakan sebagai media pembelajaran menulis bahasa Arab di SD.

Setelah validasi dilakukan oleh para ahli, dilakukan uji coba pada siswa. Angket respon siswa diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan buku TARBIYA untuk mengetahui tanggapan mereka secara langsung. Berdasarkan table di atas, rata-rata persentase respon siswa mencapai 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap buku TARBIYA adalah sangat positif. Siswa menilai bahwa petunjuk dan contoh latihan menulis di buku yang mudah dipahami, dan permainan Blooket dalam buku yang membuat belajar lebih menyenangkan. Tampilan buku yang menarik, berwarna, dan membuat semangat belajar siswa. Secara umum, siswa menilai buku ini mudah digunakan dan dipahami, serta mereka tertarik dengan gambar dan ilustrasi yang ada. Meskipun demikian, buku ini juga dinilai membantu siswa berlatih menulis huruf, kata, dan kalimat bahasa Arab dengan benar. Secara keseluruhan, respon siswa mengindikasikan bahwa buku TARBIYA mampu meningkatkan semangat dan antusiasme mereka dalam belajar bahasa Arab.

Selain pada siswa, angket respon juga diberikan kepada guru untuk mengukur pandangan dan penilaian guru mata pelajaran terhadap kelayakan buku TARBIYA

(Kitabah Arabiyah lil Athfal) dalam kegiatan pembelajaran. Persentase hasil respon guru adalah 90% yang berarti layak, guru juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap produk yang dikembangkan. Guru menilai bahwa tampilan buku menarik, berwarna, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar, serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga berpendapat bahwa gambar dan ilustrasi dalam buku dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar menulis bahasa Arab. Selain itu, guru menyatakan bahwa petunjuk dan contoh latihan menulis dalam buku jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan, guru menyimpulkan bahwa buku TARBIYA dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab. Tingkat persetujuan yang tinggi ini, mengindikasikan bahwa guru bersedia menggunakan buku ini kembali pada pertemuan selanjutnya, menegaskan bahwa buku TARBIYA memiliki validitas praktis yang sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber ajar.

Pembahasan

Tahap Analysis menunjukkan bahwa kebutuhan pengembangan produk tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan media digital, tetapi terutama dengan kebutuhan akan bahan ajar yang mampu memandu peserta didik dari bentuk tulisan yang paling sederhana menuju produksi tulisan yang lebih kompleks. Kesulitan pada bentuk huruf dan penyambungan huruf yang ditemukan dalam analisis kebutuhan menunjukkan bahwa latihan kitabah pada tingkat dasar perlu disusun secara berjenjang. Temuan ini sejalan dengan Irfan serta Munawarah dan Zulkifli yang menempatkan penguasaan bentuk huruf, penyambungan, dan latihan bertahap sebagai bagian penting dalam pembelajaran kitabah. Dengan demikian, kebutuhan terhadap produk TARBIYA memiliki dasar pada karakteristik keterampilan yang diajarkan, bukan semata-mata pada tren penggunaan teknologi.

Kebutuhan terhadap media yang lebih variatif juga konsisten dengan penelitian Rakhman et al. tentang pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Namun, hasil penelitian ini tidak semestinya ditafsirkan bahwa peserta didik sekolah dasar secara otomatis membutuhkan teknologi hanya karena mereka merupakan digital natives. Kebutuhan teknologi dalam penelitian ini lebih tepat dipahami berdasarkan kondisi pembelajaran yang diamati, ketersediaan sarana, dan kebutuhan guru untuk menyediakan aktivitas penguatan yang lebih interaktif. Perspektif ini sejalan dengan kajian Zhang dan Hasim serta Luo yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat

mendukung keterlibatan belajar, tetapi manfaatnya bergantung pada desain, konteks, dan cara implementasinya.²⁴

Tahap Design menghasilkan struktur materi yang bertahap, mulai dari huruf tunggal dan bentuk sambung pada jilid pertama, kosakata dan kalimat sederhana pada jilid kedua, hingga tarkib dan paragraf sederhana pada jilid ketiga. Struktur tersebut memberikan prinsip scaffolding karena peserta didik tidak langsung diarahkan pada produksi tulisan kompleks. Materi bergerak dari keterampilan grafemik menuju produksi bahasa yang lebih luas. Penggunaan ilustrasi, ukuran huruf yang relatif besar, dan tata letak yang sederhana juga diarahkan untuk meningkatkan keterbacaan bahan ajar bagi peserta didik tingkat dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maryono dan Budiono mengenai pentingnya bahan ajar yang mendukung keterampilan membaca dan menulis pada jenjang awal.

Pada tahap Development, integrasi QR Code dan Blooket dirancang sebagai penghubung antara aktivitas belajar dalam buku dan evaluasi digital. Posisi Blooket sebagai penguatan dan evaluasi perlu ditegaskan karena sebagian besar keterampilan menulis tetap dilatih melalui aktivitas langsung di dalam buku. Dengan demikian, Blooket tidak menggantikan proses produksi tulisan, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali materi, menjawab pertanyaan, dan memperoleh pengalaman belajar berbasis permainan. Penempatan ini sesuai dengan penelitian Agustin et al. tentang penggunaan Blooket sebagai sarana evaluasi dan dengan penelitian Wahyudi et al. mengenai pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran bahasa Arab.

Hasil validasi menunjukkan persentase 95% untuk aspek materi dan 98% untuk aspek media. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, kedua hasil tersebut berada pada kategori valid/layak. Nilai tersebut menunjukkan bahwa validator menilai isi, kebahasaan, penyajian, desain, dan integrasi teknologi telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Akan tetapi, nilai validasi tersebut harus dipahami sebagai bukti penilaian ahli terhadap kualitas produk, bukan sebagai bukti bahwa penggunaan produk secara langsung meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Perbedaan ini penting agar interpretasi hasil tetap sesuai dengan desain penelitian pengembangan.

²⁴ Patra Aghtiar Rakhman, Annisa Salsyabila, and Nasywa Nuramalia, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional," 5, no. 2 (2024): 615–22, <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.

Respons peserta didik sebesar 89% menunjukkan penerimaan yang tinggi terhadap produk. Peserta didik memberikan penilaian positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, latihan menulis, dan keberadaan permainan Blooket. Temuan tersebut sejalan dengan kajian Almelhes yang menunjukkan bahwa gamifikasi bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan, terutama ketika unsur permainan memberikan tantangan, umpan balik, dan pengalaman yang menarik. Penelitian Muzadi et al. pada pembelajaran menulis bahasa Arab juga menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan platform permainan, meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah menengah dan menggunakan Baamboozle. Perbandingan ini memperlihatkan bahwa respons positif terhadap gamifikasi dapat muncul pada konteks keterampilan menulis, tetapi jenis platform dan karakteristik peserta didik tetap perlu diperhatikan.²⁵

Respons guru sebesar 90% menunjukkan bahwa produk dipandang praktis dan sesuai untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping. Penilaian guru penting karena keberterimaan suatu bahan ajar tidak hanya ditentukan oleh daya tarik bagi peserta didik, tetapi juga oleh kemudahan implementasi dalam kegiatan pembelajaran. Integrasi QR Code memungkinkan guru menghubungkan aktivitas cetak dengan evaluasi digital tanpa harus mengganti keseluruhan bahan ajar. Meskipun demikian, ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet tetap menjadi faktor yang harus diperhatikan dalam penerapan di sekolah dengan sarana terbatas.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa kekuatan utama produk berada pada integrasi tiga komponen: latihan kitabah secara bertahap, desain bahan ajar yang sesuai untuk peserta didik tingkat dasar, dan evaluasi interaktif melalui Blooket. Kontribusi penelitian ini bukan pada pembuktian efektivitas Blooket terhadap hasil belajar, melainkan pada pengembangan suatu produk bahan ajar yang menggabungkan media cetak dan digital dalam satu alur pembelajaran. Posisi tersebut membedakan penelitian ini dari penelitian Blooket sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada kosakata, sintaksis, atau evaluasi.

Namun demikian, persentase validasi dan respons pengguna tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa TARBIYA telah meningkatkan keterampilan

²⁵ Narul Hasyim Muzadi, Muhammad Fadhil Hadziq, and Aorta Abdillah Alaa, "Gamification in L2 Arabic Writing Instruction: Perceived Usability and Learning Support of Baamboozle in an Indonesian Islamic Secondary School Context," *Alsuna: Journal of Arabic and English Language* 9, no. 1 (2026): 1–18, <https://doi.org/10.31538/alsuna.v9i1.8817>.

menulis. Tidak terdapat pengukuran kemampuan menulis sebelum dan sesudah penggunaan produk serta tidak terdapat kelompok pembandingan. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat validitas, kelayakan, dan penerimaan awal yang tinggi. Efektivitas terhadap capaian menulis masih merupakan pertanyaan penelitian lanjutan yang perlu diuji melalui penilaian kinerja menulis dan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen.

Selanjutnya, hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi dari perspektif pengguna.²⁶ Angket respon siswa mencapai rata-rata persentase 89%, yang membuktikan bahwa produk ini Layak dan direspon sangat positif oleh peserta didik. Tingkat kepuasan siswa yang tinggi, terutama terhadap elemen gamifikasi Blooket, menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan antusiasme dan membuat evaluasi menjadi tidak menegangkan. Hasil ini konsisten dengan penelitian Susanti, dkk (2025) yang menunjukkan korelasi positif antara penggunaan *gamification tools* (seperti Blooket) dengan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Selain itu, respon guru mencapai persentase 90%, juga dikategorikan Layak.²⁷ Guru menilai bahwa buku ini mudah digunakan, materinya mendukung keterampilan menulis siswa, dan integrasi Blooket efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketersediaan guru untuk menggunakan buku ini kembali membuktikan validitas praktis produk, yang sesuai dengan standar kelayakan media ajar yang mudah diimplementasikan dan diterima oleh pendidik di lapangan.

Persentase kevalidan, kelayakan, dan respon positif pada penelitian ini mencerminkan penilaian ahli dan persepsi pengguna terhadap kualitas produk, bukan bukti langsung peningkatan hasil belajar siswa. Klaim bahwa buku *TARBIYA* "meningkatkan" keterampilan menulis lebih tepat dibaca sebagai potensi — pembuktiannya memerlukan pengukuran capaian belajar secara langsung, yang belum dilakukan pada tahap penelitian ini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba dilakukan pada satu sekolah dengan 10 peserta didik pada setiap jenjang sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke sekolah atau populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian berfokus

²⁶ Saruni Dwiasnati et al., "Inovasi Pembelajaran dengan Buku Sentuh Berbasis QR Code dan Audio di SLB Yayasan Asih Budi," 9, no. 3 (2025): 9–16.

²⁷ Fera Susanti and others, 'The Effectiveness of Using Blooket Media on the Reading Literacy Skills of Grade X Students in Reading Biographical Texts', 13 (2025), 149–59 <<https://doi.org/10.25299/geram.2025.22291>>.

pada validasi dan respons pengguna sehingga efektivitas produk terhadap peningkatan kemampuan menulis belum diuji melalui pretest-posttest atau kelompok pembandingan. Ketiga, penggunaan Blooket bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet. Keempat, penelitian menggunakan validator terbatas sehingga penelitian lanjutan dapat melibatkan lebih banyak ahli untuk memperoleh penilaian yang lebih beragam.

Secara praktis, guru bahasa Arab sekolah dasar dapat memanfaatkan TARBIYA sebagai bahan ajar pendamping yang memadukan latihan menulis terstruktur dengan evaluasi interaktif. Produk dapat digunakan dengan menyesuaikan ketersediaan perangkat dan jaringan sekolah. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini membuka peluang untuk menguji efektivitas TARBIYA melalui desain kuasi-eksperimental, penilaian kinerja menulis, atau studi longitudinal sehingga pengaruh produk terhadap perkembangan keterampilan kitabah dapat diukur secara lebih objektif.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan buku TARBIYA (*Kitabah Arabiyah lil Athfal*) yang mengintegrasikan bahan ajar kitabah bertahap dengan gamifikasi digital Blooket melalui QR Code. Pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk terdiri atas tiga jilid yang disusun dari latihan huruf dan penyambungan, penulisan kosakata dan kalimat sederhana, hingga tarkib dan paragraf sederhana.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase 95% dari ahli materi dan 98% dari ahli media. Uji coba terbatas menunjukkan respons peserta didik sebesar 89% dan respons guru sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki validitas dan kelayakan yang tinggi serta memperoleh penerimaan positif dari pengguna. Integrasi Blooket terutama berfungsi sebagai sarana penguatan dan evaluasi interaktif yang melengkapi latihan menulis dalam buku.

Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar kitabah tingkat dasar yang mengintegrasikan media cetak dan gamifikasi digital dalam satu alur pembelajaran. Namun, penelitian ini belum membuktikan efektivitas produk terhadap peningkatan kemampuan menulis secara kausal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji capaian menulis melalui desain eksperimen atau kuasi-

eksperimen, melibatkan sampel yang lebih luas, dan menggunakan instrumen penilaian kinerja menulis yang terukur.

Daftar Rujukan

- Agustin, Puspita Dian, Parto, Ayu Hidayanti Ali, and Fitri Nura Murti. "Pemanfaatan Blooket untuk Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Respon Kultural di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember." 4.2 (2024): 58–65.
- Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education* 9 (2024): 1371955. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>.
- Azhar, Muhammad, Marlina Rahmawati, M. Ripani Saputra, Siti Nurdinah, Angga Frananda, and Lidia Fitri. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital." 6.1 (2025): 78–99.
- Barokah, Ikah, Rizdki Elang Gumelar, and Tatu Munawaroh. "The Effect of Blooket Game towards Students' Vocabulary Mastery at the Seventh-Grade Students of SMP-IT Mathla' Ul Anwar Malingping in Academic Year 2023/2024." 2.1 (2024): 51–58.
- Bashri, Ahmad, Rinie Pratiwi Puspitawati, and Muji Sri Prastiwi. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal ABDI: Media Pengabdian kepada Masyarakat* 7.2 (2022): 212–17. <https://doi.org/10.26740/abdi.v7i2.17111>.
- Dwiasnati, Saruni, et al. "Inovasi Pembelajaran dengan Buku Sentuh Berbasis QR Code dan Audio di SLB Yayasan Asih Budi." 9.3 (2025): 9–16.
- Homaidi, M. Mahbubi. "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." 2.1 (2025): 1–9.
- Irfan, Hanif. "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Huruf Abjad Bahasa Arab: Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII SMP Miftahul Iman Bandung." 3.2 (2020): 129–52.
- Irmadani. "Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Anak di TK IT AR-Roja' Asahan Kisaran Timur." 2.2 (2024): 193–202.
- Luo, Zhanni. "The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review." *Behavioral Sciences* 13.4 (2023): 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>.
- Magdalena, Ina, Nurul Ulfi, Sapitri Awaliah, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2." 3: 243–52.
- Maryono, and Hendra Budiono. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar." 5.5 (2021): 4281–91.
- Munawarah, and Zulkiflih. "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) dalam Bahasa Arab." *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1.2 (2021): 22. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>.
- Murdianti, Widia. "Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital." 4 (2024).

- Muzadi, Narul Hasyim, Muhammad Fadhil Hadziq, and Aorta Abdillah Alaa. "Gamification in L2 Arabic Writing Instruction: Perceived Usability and Learning Support of Baamboozle in an Indonesian Islamic Secondary School Context." *Alsuna: Journal of Arabic and English Language* 9.1 (2026): 1–18. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v9i1.8817>.
- Ningsih, Farikha Septia, and Hanum Kholidiya Ulya. "Pemanfaatan E-Book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka." 4.1 (2024): 45–53.
- Nurhidayati, Euis. "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia." 2017: 1–14.
- Rakhman, Patra Aghtiar, Annisa Salsyabila, and Nasywa Nuramalia. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional." 5.2 (2024): 615–22. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>.
- Rathomi, Ahmad. "Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab." 1 (2020): 1–8.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Saflitha, Widya, Sri Wahyuni, and Arinil Haq Siregar. "Membangun Minat Baca Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar." 1.3 (2023): 153–66.
- Siregar, Umami Aisyah, Nadya Silvi, Wahyuni Hasibuan, and Rambe Fadillah. "Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia." 95–104.
- Susanti, Fera, et al. "The Effectiveness of Using Blooket Media on the Reading Literacy Skills of Grade X Students in Reading Biographical Texts." 13 (2025): 149–59. <https://doi.org/10.25299/geram.2025.22291>.
- Wahyudi, Dedi, Zulli Umri Siregar, Muhammad Aceng Tata, and Ema Febriani. "Integrating Blooket as a Digital Gamification Tool to Enhance Arabic Syntax Learning Outcomes." *Ta'lim al-'Arabiyyah* 9.1 (2025): 145–59.
- Wongsaming, Ariya, Wannatida Yonwilad, and Noppakun Tongmual. "The Effectiveness of Cooperative Learning Management Using the TGT Technique and Blooket Applications towards Problem-Solving Abilities of Seventh Grade Students." *Journal of Global Learning and Education* 3.1 (2023): 17–26. <https://doi.org/10.53889/jgl.v3i1.193>.
- Zhang, Songcun, and Zuwati Hasim. "Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research." *Frontiers in Psychology* 13 (2023): 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>.