

p-ISSN 2745-5807

e-ISSN 2747-0288

WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design

WARNARUPA

| Vol. 6

| No. 1

| Page 1 - 119

| Oktober 2025



Published By
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang

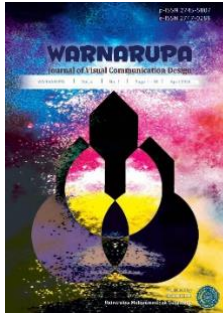


WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Perancangan Desain <i>Board Game</i> “Ngarab Yuks” Sebagai Sarana Edukasi Kosakata Bahasa Arab Di Mdt At-Taqwa Buaran Indah Tangerang	1 - 23
Aliyah ¹ , Heri Wijayanto ² , Fachrizal Dolly Parlindungan ³	
Perancangan Buku Ilustrasi Promosi Calon Siswa Sekolah St. Antonius Dari Padua Di Kawasan Bsd	24 - 43
Heri Wijayanto ¹ , Moh. Ali Wisudawan Prakarsa ² , Dino Jalula ³	
Redesain Kemasan Produk <i>Brand Arutala Coffee</i> Sebagai Media Pendukung Promosi Penjualan	44 - 65
Widya Oktary Setiawardhani ¹ , Arief Sulistiyo ² , Chantika Wulandari ³	
Perancangan Ulang Identitas Visual Pada UMKM Moerti Donat Sebagai Strategi Penguatan Visual <i>Branding</i>	66 - 92
Zulfah Hasanah ¹ , Heri Wijayanto ² , Dicky Ardiyanto ³	
<i>Redesign User Interface Website PT Washteria Laundry Systems</i> Indonesia Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	93 - 114
Zulfah Hasanah ¹ , Widya Oktary Setiawardhani ² , Khalish Bahy Is'ad ³	



WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design

Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

**PERANCANGAN DESAIN *BOARD GAME* “NGARAB YUKS” SEBAGAI SARANA
EDUKASI KOSAKATA BAHASA ARAB DI MDT AT-TAQWA BUARAN INDAH
TANGERANG**

Aliyah¹, Fachrizal Dolly Parlindungan²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
Universitas Muhammadiyah Tangerang

aliyah@umt.ac.id¹, fahrizaldoli22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan desain *board game* “Ngarab Yuks” sebagai sarana edukasi kosakata bahasa Arab di Madrasah Diniyah Takmiliyah (MDT) At-Taqwa Buaran Indah, Tangerang. Latar belakang penelitian ini adalah sikap pasif siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab dan kesulitan siswa dalam mengingat materi pembelajaran mengenai kosakata bahasa Arab. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *design thinking* yang mencakup tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, prototipe atau *prototyping*, hingga tahapan *test* atau uji coba. Dengan implementasi dari pendekatan ilmu desain komunikasi visual dan metode *design thinking* Hasil perancangan menunjukkan bahwa “Ngarab Yuks” mampu meningkatkan sikap aktif atau keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta mampu meningkatkan penguasaan dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, “Ngarab Yuks” dapat menjadi sarana edukasi efektif, sekaligus meningkatkan minat, motivasi, penguasaan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, khususnya materi mengenai kosakata bahasa Arab.

Kata Kunci: *Board Game*, Sarana Edukasi, Bahasa Arab, Kosakata Bahasa Arab, *Design Thinking*, Desain Komunikasi Visual, Madrasah Diniyah Takmiliyah (MDT) At-Taqwa.

ABSTRACT

This research discusses the design of the board game “Ngarab Yuks” as an educational tool for learning Arabic vocabulary at Madrasah Diniyah Takmiliyah (MDT) At-Taqwa, Buaran Indah, Tangerang. The study is motivated by students’ passive attitudes in Arabic learning and their difficulties in memorizing vocabulary. The design process employed the design thinking method, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Visual communication design principles were applied to develop a board game that is engaging and easy to understand. The results showed that “Ngarab Yuks” successfully increased students’ participation, enthusiasm,

and comprehension of Arabic vocabulary. Thus, this board game can serve as an effective educational tool to improve students' motivation and learning outcomes, particularly in mastering Arabic vocabulary.

Keywords Board Game, Educational Tool, Arabic learning, Arabic Vocabulary, Design Thinking, Visual communication design, Madrasah Diniyah Takmiliah (MDT) At-Taqwa.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab menjadi bahasa yang penting dipelajari oleh para pelajar beragama muslim. Mempelajari bahasa Arab merupakan salah satu cara untuk memperdalam aspek keagamaan, serta mempermudah pemahaman terhadap makna dan isi dari kitab suci Al-Quran (Naini, 2024). Oleh karena itu, mengenal dan mempelajari bahasa Arab sudah sepatutnya dilakukan sejak dini, sehingga kelak seseorang menjadi pribadi yang lebih taat dan paham akan ajaran agama islam.

Salah satu unsur krusial dalam pembelajaran bahasa Arab adalah kosakata. Penguasaan kosa kata yang luas menjadi indikator terhadap keberhasilan seseorang dalam kemampuan berbahasa, baik lisan ataupun tulisan. Anak-anak memiliki kecenderungan lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan belajar, dan hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran, termasuk materi pembelajaran mengenai kosakata bahasa Arab. Untuk itu, para pendidik tidak hanya perlu mengandalkan kesabaran, tetapi juga harus menghadirkan strategi pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan karakteristik siswa guna menunjang proses pembelajaran dengan efektif (Nugrawiyati, 2016).

Sarana edukasi menjadi komponen penting sebagai bagian dari media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Edukasi melalui penggunaan media yang tepat, dapat memberikan pemahaman yang optimal terhadap materi yang diberikan. Penggunaan media yang tepat juga dapat mengatasi sikap pasif para pelajar selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung (Wasiyah et al., 2023).

Dalam konteks kecenderungan anak-anak yang memiliki ketertarikan lebih pada aktivitas bermain, dipahami bahwa anak-anak akan lebih memiliki antusiasme yang tinggi apabila sebuah edukasi diberikan dengan sarana yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan permainan dapat menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya membangkitkan minat anak-anak untuk aktif dalam belajar, tetapi juga mendorong kemampuan berfikir mereka. Sarana edukasi melalui media permainan ini dapat diwujudkan ke dalam berbagai jenis dan bentuk yang menarik,

mulai dari permainan tradisional hingga modern seperti permainan kartu, *puzzle*, hingga *board game*.

Board game merupakan jenis permainan yang tidak melibatkan perangkat elektronik dan dimainkan menggunakan papan sebagai komponen utamanya, yang biasanya dilengkapi beberapa komponen pendukung lainnya (Limantara dalam Safitri, 2019). Sementara itu, menurut Mufida & Abidin (2021), *board game* merupakan permainan yang dimainkan di permukaan papan, menggunakan pion yang dijalankan mengikuti *layout* gambar yang terdapat pada papan tersebut. Jenis permainan ini telah banyak dikenal dan dimainkan sejak zaman dahulu, seperti Ular Tangga, Monopoly, dan Catur. Hingga kini, *board game* terus berkembang dengan berbagai inovasi dari mekanisme permainan hingga desainnya. Seiring dengan perkembangannya, permainan ini tidak hanya sekadar sarana hiburan, *board game* dapat dijadikan sarana edukatif yang potensial. Sebagai contoh *board game* edukatif yang cukup dikenal saat ini adalah *Scrabble*.

Menurut Hati (2023), *Scrabble* merupakan permainan menyusun kata yang dimainkan oleh minimal 2 orang dalam durasi waktu tertentu. Setiap pemain secara bergiliran menyusun kata kata yang saling terhubung di atas papan permainan, misalnya dengan batas waktu 1 menit setiap gilirannya. Permainan ini memiliki banyak manfaat edukatif, antara lain menambah kosa kata, melatih ejaan dan tata bahasa, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan baca, bahkan konsentrasi.

Madrasah Diniyyah Takmiliyah (MDT) At-Taqwa merupakan sebuah tempat atau lembaga pendidikan agama islam nonformal yang berlokasi di daerah Buaran Indah, Kota Tangerang. Lembaga ini menyelenggarakan program pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai keislaman, serta pembentukan karakter islamiah, khususnya anak-anak. Pembelajaran yang berlangsung di dalamnya mencakup berbagai aspek pendidikan Al-Qur'an dan pendidikan karater islami.

Pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu satu sesi penting dalam rangkaian kegiatan pembelajaran keagamaan yang diselenggarakan di Madrasah Diniyyah Takmiliyah (MDT) At-Taqwa. Materi pembelajaran di dalamnya mencakup pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat, kosa kata dasar (*mufradat*), kata kerja (*fi'il*), kata benda (*ism*), kata tugas (*harf*), struktur kalimat, penulisan, hingga pengucapan dan percakapan dalam bahasa Arab.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan buku pelajaran yang disesuaikan dengan tingkat usia atau kurikulum yang berlaku. Sebagai pendidik, guru secara langsung berperan sebagai fasilitator sekaligus pengarah dalam menjelaskan berbagai materi yang terdapat dalam buku di dalam kelas. Untuk memperkuat materi, siswa juga diberikan tugas berupa latihan soal-soal, penulisan,

pengucapan, maupun hafalan mengenai materi bahasa Arab. Kemudian, untuk mengetahui dan menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, pendidik mengadakan evaluasi melalui kuis dan tes atau ujian.

Namun, metode pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan di Madrasah Diniyyah Takmiliah (MDT) At-Taqwa dirasa masih belum sepenuhnya mampu dalam membangun pemahaman dan daya ingat anak-anak terhadap materi dari berbagai kosakata bahasa Arab yang telah disampaikan. Kondisi ini juga disebabkan oleh kurangnya ketertarikan dan sikap pasif siswa dalam kegiatan belajar. Akibatnya, mereka kerap kali lupa terhadap kosakata yang telah dipelajari pada saat menghadapi tugas bahkan ujian.

Melihat permasalahan tersebut, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian serta perancangan sarana edukasi berupa *board game* sebagai strategi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, daya ingat, sekaligus efektivitas proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa arab siswa di Madrasah Diniyyah Takmiliah (MDT) At-Taqwa.

TINJAUAN PUSTAKA

Desain

Menurut Sri Wahyuningsih (2013), desain merupakan suatu usaha yang melibatkan perancangan estetika, citra rasa, serta kreativitas, yang tidak terbatas pada eksplorasi visual, melainkan juga mencakup berbagai aspek luas, seperti nilai-nilai budaya dan sosial, landasan filosofis, teknis, serta strategi bisnis. Kemudian, menurut Kusrianto et al (2021), desain merupakan suatu rancangan dan rencana yang terdiri dari berbagai unsur, yang menjadi dasar dari pembuatan suatu benda nyata.

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) merupakan bidang ilmu yang mempelajari konsep komunikasi melalui karya kreatif dengan memanfaatkan berbagai media guna menyampaikan pesan dan ide secara visual. Dalam prosesnya, ini melibatkan pengelolaan elemen-elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, foto dan lain-lain, dengan berpedoman pada prinsip-prinsip desain seperti pengaturan huruf, warna, dan tata letak (Kusrianto et al., 2021). Melihat dari pemaparan tersebut, prinsip-prinsip desain komunikasi visual, mencakup elemen-elemen visual sangat penting untuk dikelola secara efektif dalam mewujudkan sebuah karya kreatif ataupun sebuah produk, sehingga pesan dan ide perancang dapat disajikan dengan baik kepada penggunanya.

Board Game

Board game mengacu pada bentuk permainan yang berlangsung diatas papan khusus,

menggunakan berbagai elemen seperti bidak, dadu, kartu, dan lainnya, serta melibatkan lebih dari satu pemain yang secara bergiliran bergerak mengikuti pola atau jalur yang tersedia pada papan.

Menurut Usamah et al (2024), penggunaan media pembelajaran berupa *board game* edukatif membawa perubahan dalam proses belajar siswa, yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Senada dengan hal tersebut, *board game* juga dapat menjadi sarana edukasi menyenangkan yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Triastuti et al., 2017). Dengan demikian, *board game* dapat disimpulkan memiliki potensi yang kuat untuk diinisiasikan sebagai sarana edukasi terhadap peserta didik yang mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif, kreatif, dan menarik.

Sarana Edukasi

Sarana edukasi dapat disimpulkan sebagai segala macam alat yang dapat digunakan secara langsung dalam usaha untuk memudahkan proses pendidikan, baik berupa peralatan, tindakan, perilaku, situasi, ataupun media (Hidayat & Abdillah, 2019). Anggraini et al. (2024) menambahkan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, baik dalam hal fasilitas fisik maupun dukungan belajar lainnya, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, sarana edukasi memiliki peranan penting dalam mendukung kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran. Sarana yang tepat dan memadai tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan belajar. Dengan adanya sarana edukasi yang baik, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bahasa

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang tersusun dari berbagai elemen seperti kata, hingga kalimat yang dapat digunakan secara lisan maupun tulisan (Wiratno & Santosa, 2014). Suleman & Islamiyah (2018) menambahkan, bahasa menjadi sarana komunikasi antarindividu untuk melakukan pertukaran informasi.

Kemampuan menguasai lebih dari satu bahasa membuka berbagai peluang di berbagai bidang. Dalam ranah bisnis, keterampilan berbahasa asing memungkinkan seseorang menjalin kerja sama dengan mitra dari luar negeri, memahami dinamika pasar global, serta meningkatkan daya saing secara internasional. Sementara di ranah pendidikan dan penelitian, kemampuan ini memberikan

akses memberikan akses terhadap beragam referensi ilmiah dan mendukung kolaborasi dengan peneliti dari berbagai belahan dunia (Sulaiman dalam Sholihah et al., 2024).

Oleh karena itu, penguasaan berbagai berbahasa asing menjadi sebuah kebutuhan yang semakin relevan dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang pendidikan, dunia kerja, maupun dalam interaksi sosial sehari-hari. Kemampuan berbahasa asing dapat membantu individu dalam memahami budaya lain, memperluas wawasan, serta meningkatkan daya saing di perkembangan zaman.

Bahasa Arab adalah bahasa kitab suci dan tuntunan agama umat Islam di seluruh sedunia. Bahasa ini dipelajari oleh banyak kaum muslim, mulai dari masa prasekolah hingga perguruan tinggi. Secara umum, tujuan utama mempelajari bahasa Arab adalah untuk memahami dan memperdalam Al-Qur'an dan Hadits, karena penguasaan bahasa ini merupakan syarat mutlak untuk dapat memahaminya. Selain itu, penguasaan terhadap makna bacaan kitab suci juga dibutuhkan untuk meningkatkan kekhusyukan dalam beribadah (Aprizal, 2021).

Kosakata

Kosakata adalah kumpulan kata yang dikuasai oleh seseorang dalam kegiatan berbahasa, baik secara lisan maupun tertulis (Nurjannah, 2019). Penguasaan kosakata menjadi kunci utama dalam keterampilan berbahasa. Tanpa perbendaharaan kata yang cukup, tujuan pembelajaran bahasa tidak dapat tercapai. Semakin luas kosakata yang dikuasai seseorang, semakin baik pula kemampuan seseorang dalam berbicara, menulis, memahami, serta menyampaikan informasi, baik secara verbal, tulisan, maupun melalui simbol dan isyarat (Ramdhan, 2017).

Secara umum kosakata bahasa Arab diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu *ism* (kata benda), *fi'il* (kata kerja), dan *harf* (kata tugas atau partikel). Pemahaman yang baik atas kosakata sangat penting dalam mempelajari bahasa Arab, karena hal ini memberikan kemudahan dalam menyusun kalimat yang tepat, serta memperkuat pemahaman terhadap teks teks berbahasa Arab secara menyeluruh.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk merancang desain *board game* "Ngarab Yuks" sebagai sarana edukasi kosakata bahasa arab di MDT At-Taqwa Buaran Indah, Tangerang, guna meningkatkan minat, motivasi, daya ingat siswa terkait materi pembelajaran kosakata, sekaligus efektivitas kegiatan pembelajaran di lembaga. Pendekatan ini bertujuan menggali data yang relevan guna mendukung proses perancangan desain yang terarah.

Rancangan Riset

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *design thinking*. Menurut Wicaksono (2024), *design thinking* merupakan pendekatan yang didasarkan pada manusia, dengan tujuan utama menciptakan solusi inovatif, melalui pemahaman terhadap kebutuhan, keinginan serta harapan pengguna (subjek). Konsep ini bukan hanya sekedar metode, melainkan sebuah yang menekankan empati, kolaborasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang kompleks.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut *Experiences* (2024), *design thinking* adalah cara berpikir atau pendekatan yang digunakan untuk menciptakan inovasi dalam bentuk produk dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini dimulai dengan memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna (subjek), mengembangkan ide-ide kreatif, hingga membuat purwarupa (prototipe) dari ide yang telah dirancang. Pendekatan *design thinking* mencakup lima tahapan utama, yakni *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Setiap tahap memiliki peran yang krusial dalam menjamin bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar didasarkan pada pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan serta kebutuhan (Wicaksono, 2024).

1. *Empathize*, dalam penelitian ini dilakukan untuk memahami lingkungan, serta permasalahan yang dihadapi lembaga Madrasah Diniyyah Takmiliah (MDT) At-Taqwa dalam kegiatan pembelajaran siswa, terutama dalam materi bahasa Arab. Proses ini dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif seperti wawancara dengan guru, observasi terhadap aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi lingkungan pembelajaran di Madrasah.
2. *Define*, dilakukan dengan merumuskan hasil observasi dan wawancara menjadi pernyataan masalah yang jelas. Fokus utamanya adalah bagaimana merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab.
3. *Ideate*, dalam penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan berbagai ide solusi berdasarkan kebutuhan lembaga pendidikan ataupun siswa. Penulis mengeksplorasi konsep dan ide dari *board game* edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa usia anak-anak, dengan mempertimbangkan aspek visual, interaktif, dan materi pembelajaran yang relevan.
4. *Prototype*, dalam penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan *high-fidelity prototyping*, yakni memuat berbagai elemen visual dan desain seperti ilustrasi, tipografi, dan tata letak *board game* dalam bentuk digital yang dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Photoshop* selama proses produksi. Selain itu, *Adobe Photoshop* juga dimanfaatkan untuk mengolah aset, memberikan efek visual, serta menyempurnakan tampilan warna dan tekstur agar hasil desain tampak lebih menarik. Penggunaan kedua software ini memungkinkan proses perancangan menjadi lebih fleksibel, detail, dan sesuai dengan kebutuhan visual dari media pembelajaran yang dikembangkan.

5. *Test*, dalam penelitian ini penulis menggunakan strategi survei dan wawancara dalam menguji ataupun *testing* seberapa jauh pengaruh *board game* yang dirancang terhadap efektivitas kegiatan pembelajaran siswa di Madrasah Diniyyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa. Survei dan wawancara dilakukan pada siswa dan siswi Madrasah Diniyyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa. Tahapan pengujian atau *test* dimulai dengan sesi bermain *board game* yang telah dirancang, sehingga siswa dapat merasakan langsung mekanisme dan alur permainan. Selanjutnya, dilakukan wawancara untuk menggali pendapat, pengalaman, dan tanggapan siswa terkait desain, serta tingkat keefektifannya sebagai sarana edukasi.

HASIL ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil *Emphatize*

1. Observasi

a. Tempat

Madrasah Diniyyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa, sebuah lembaga pendidikan nonformal yang menyelenggarakan serangkaian pendidikan agama Islam. Lembaga ini berlokasi di Jl. Gg. H. Phentil 2 RT 006/007, Kelurahan Buaran Indah, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang, Banten. MDT At-Taqwa memiliki ruang atau tempat kegiatan pembelajaran pada lantai kedua Masjid Al-Barkah, Buaran Indah.

b. Usia dan Jumlah Peserta Didik

Siswa dan siswi pada Madrasah Diniyyah Takmilliyah At-Taqwa memiliki rentang usia 8 hingga 12 tahun, atau jika merujuk pada kelas sekolah dasar (formal), siswa memiliki kedudukan di kelas 2 hingga 6 dan secara keseluruhan berjumlah 45 siswa.

c. Waktu Pembelajaran

Pembelajaran pada lembaga pendidikan berlangsung dua sesi, yaitu pada pukul 08.00 hingga 10.00 dan 14.00 hingga 16.00, menyesuaikan kegiatan sekolah formal siswa.

d. Kegiatan Pembelajaran

Lembaga ini menyelenggarakan berbagai kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pendidikan Al-Qur'an dan pembentukan karakter Islamiah, seperti pembelajaran kitab suci Al-Qur'an dan Iqro, fikih, akidah, akhlak, sejarah islam, hingga bahasa Arab. Khususnya, dalam pembelajaran bahasa Arab, proses pembelajaran dilakukan dengan buku dan penyampaian materi dilakukan secara langsung oleh guru dikelas. Materi pembelajaran

bahasa Arab mencakup huruf hijaiyah, harakat, *mufradat* (kosakata), *fi'il* (kata kerja), *isim* (kata benda), *harf* (kata tugas), hingga percakapan sederhana.

e. Tugas atau Evaluasi

Khususnya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, setelah memberikan penyampaian materi, pendidik biasanya memberikan pengulangan berupa latihan soal. Lalu setelahnya, siswa diberikan tugas rumah berupa latihan tambahan ataupun hafalan. Lembaga ini juga melakukan evaluasi yang dilakukan melalui kuis atau ujian.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini difokuskan untuk menggali permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Diniyyah Takmiliyyah (MDT) At-Taqwa. Informasi diperoleh melalui wawancara langsung dengan guru pengajar Bu Maesaroh, Pak Agus dan Bu Novi di MDT At-Taqwa. Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa “Salah satu kendala utama adalah sikap pasif, kurangnya antusias siswa dalam kegiatan belajar. Siswa kerap kali ditemukan sedang asik bercanda, satu sama lain, melamun, tidak memperhatikan penyampaian guru, dan sebagainya. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang telah ada, dirasa belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh”. Guru juga menyampaikan bahwa, “Meskipun siswa telah diberi penjelasan dan latihan, mereka masih kerap lupa terhadap kosakata yang sudah diajarkan, terutama ketika mengerjakan latihan serupa pada pertemuan berikutnya atau saat ujian berlangsung.” Oleh sebab itu, pihak pengajar juga memerlukan adanya sarana edukasi yang dapat menjadi terobosan baru dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

3. Dokumentasi



Dokumentasi Objek Penelitian
(Sumber: Penulis)

Hasil Define

1. Siswa kerap kali melupakan materi kosakata bahasa arab yang telah dipelajari.
2. Kurangnya sikap aktif siswa terhadap kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa arab.
3. Siswa tampak beberapa kali bercanda berlebihan dengan siswa lainnya, tidak fokus pada kegiatan belajar, hingga tidak memperhatikan penyampaian dari guru.
4. Beberapa siswa tampak enggan untuk bertanya, pada saat sesi tanya jawab dibuka oleh guru.
5. Guru membutuhkan sarana edukasi atau media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, agar siswa dapat termotivasi belajar, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta pemahaman terkait kosakata bahasa Arab secara optimal.
6. Belum tersedia sarana edukasi atau media pembelajaran menarik yang bisa digunakan sebagai alat bantu belajar, terutama media yang mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan pembelajaran kosakata dalam satu wadah.
7. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yang dianggap kurang menarik bagi siswa.

Hasil Ideate

1. Moodboard

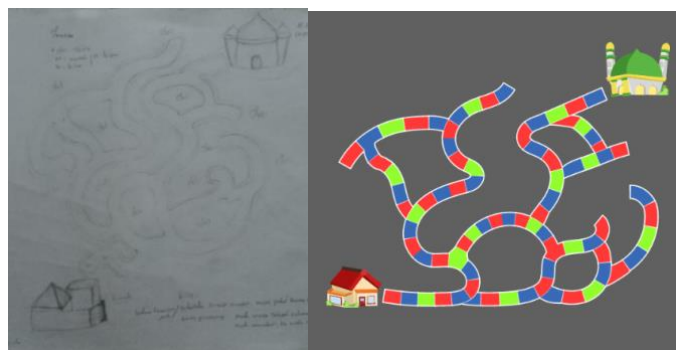


*Moodboard Perancangan Board Game
(Sumber: Penulis)*

Moodboard diatas merupakan kumpulan referensi visual yang digunakan sebagai panduan dalam membangun konsep desain permainan *board game* edukatif. *Moodboard* ini memuat elemen-elemen visual seperti konsep permainan *board game*, warna, gaya ilustrasi, bentuk karakter, tipografi, hingga nuansa suasana yang diinginkan dalam permainan.

2. Board Game

Sarana edukasi *board game* yang dirancang dalam penelitian ini akan mengungkap mekanisme permainan balapan (*race game*), layaknya permainan ular tangga. Dalam jenis permainan ini, setiap pemain berlomba untuk mencapai garis akhir terlebih dahulu dengan mengikuti jalur yang telah ditentukan di papan. Namun, terdapat inovasi pada desain jalurnya, yaitu jalur berbentuk labirin. Dengan konsep ini, pemain tidak hanya sekadar berjalan maju, tetapi juga dituntut berhati-hati dalam memilih arah agar tidak terjebak di jalan buntu. Pada setiap langkah jalur permainan juga disertai tantangan kosakata bahasa Arab yang diambil melalui kartu dan harus dijawab atau dipecahkan oleh pemain. Selain itu, konsep jalur labirin ini juga merepresentasikan perjalanan anak-anak dari rumah menuju masjid atau madrasah.



Sketsa Desain *Board Game*
(Sumber: Penulis)

3. Warna

Warna elemen visual yang diterapkan yaitu warna-warna cerah dan beragam. Warna yang diterapkan dilengkapi juga dengan kombinasi dari dominasi dari warna hijau dan biru yang menampilkan suasana asri, sehingga papan permainan, khususnya komponen elemen visual terlihat menarik, menyenangkan, dan memberikan kesan yang segar.



Pemilihan Konsep Warna Visual *Board Game*
(Sumber: Penulis)

4. Tipografi

Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk menggunakan font Dekoratif (Yuzarsif) khusus untuk digunakan pada tipografi logo, font *sans serif* (*Cat Comic*), dan *Adobe Arabic* yang

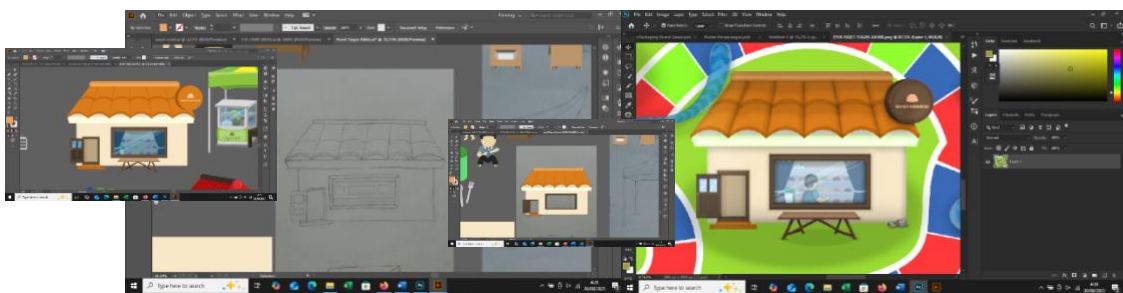
khusus digunakan dalam semua elemen huruf arab pada komponen permainan “Ngarab Yuks”



Pemilihan Tipografi Komponen *Board Game*
(Sumber: Penulis)

5. Ilustrasi

Pada perancangan visual *board game*, penulis memilih untuk menggunakan jenis ilustrasi kartun. Ilustrasi ini dipilih karena memiliki bentuk yang lucu dan menggemaskan. Ilustrasi yang dirancang juga akan membentuk karakter anak-anak dengan busana muslim yang relevan dengan topik pembahasan. Dalam perancangan komponen ilustrasi, penulis menggunakan dua teknik, yaitu menggambar langsung di software dan *image tracing*, yang dapat dipahami sebagai proses menggambar atau menjiplak ulang sebuah referensi sketsa gambar tangan melalui software *Adobe Illustrator* pada komputer. Tidak hanya itu, penulis juga turut merancang langsung komponen ilustrasi pada software *Adobe Illustrator*. Disamping itu, penulis juga akan memanfaatkan *Adobe Photoshop* untuk melakukan pengolahan ilustrasi, menambahkan efek visual dan berbagai aspek *editing* lainnya.



Tahapan Proses Ilustrasi *Board Game*
(Sumber: Penulis)

6. Layout

Dalam perancangan ini, *layout* mencakup ilustrasi jalur lintasan *board game* yang berbelabirin, panjang dan berkelok-kelok, serta elemen elemen ilustrasi pendukung disekelilingnya, Oleh karena itu, penerapan prinsip *layout unity* yang diterapkan seperti pada referensi menjadi hal

penting dalam perancangan desain *board game*. Prinsip ini dibutuhkan untuk menjaga keselarasan diantara elemen visual, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan komponen lainnya.

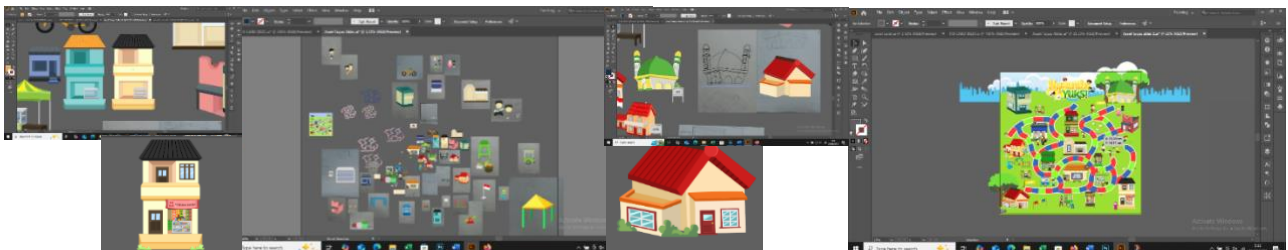


Penerapan Prinsip *Layout* Desain *Board Game*
(Sumber: Penulis)

Secara keseluruhan, *layout* pada papan permainan menampilkan jalur berlabirin dari rumah menuju masjid Al-Barkah atau madrasah siswa, yang juga dikelilingi ilustrasi bangunan dan aktivitas warga. Elemen-elemen ini merepresentasikan suasana lingkungan asli Buaran Indah, sehingga memberikan nuansa yang lebih dekat dengan keseharian siswa. Oleh karena itu, penerapan prinsip *layout unity* yang baik diperlukan agar setiap elemen visual dapat berpadu secara harmonis.

Hasil *Prototyping*

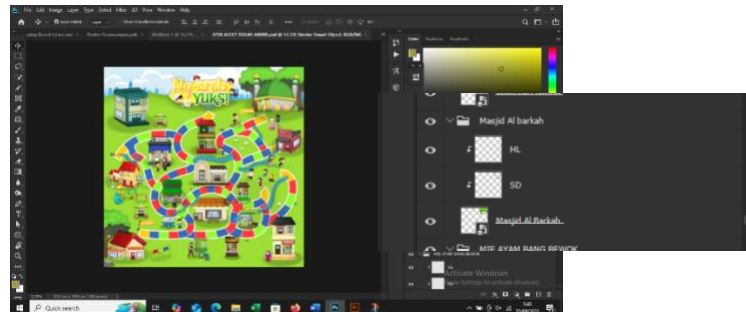
Penulis menggunakan *high-fidelity prototyping* dalam proses pembuatan *board game* "Ngarab Yuks". Hal ini, memuat berbagai elemen visual dan desain dalam bentuk digital yang dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Photoshop* selama proses produksi. *Software Adobe Illustrator* digunakan penulis sebagai media utama dalam merancang seluruh aset ilustrasi. Tahapannya diawali dengan pembuatan sketsa manual menggunakan pensil atau alat gambar lainnya. Selanjutnya, sketsa manual tersebut di *tracing* menggunakan *pen tool*, *pencil tool*, *shape tool*, dan disempurnakan dengan *smooth tool*. Setelah berhasil ditelusuri dan menjadi vektor, kemudian memasuki tahap *detailing* langsung di dalam *Adobe Illustrator*.



Proses Desain Ilustrasi *Board Game* pada *Software Illustrator*
(Sumber: Penulis)

Setelah tahap penyusunan *layout*, semua aset kemudian dimasukkan ke dalam *Adobe Photoshop*

untuk diberikan penyempurnaan visual berupa efek bayangan (*shadow*) dan pencahayaan (*highlight*). Penambahan efek ini bertujuan untuk menambah dimensi, kedalaman, sehingga tampilan *board game* menjadi lebih hidup.



Proses Desain Ilustrasi *Board Game* pada *Software Photoshop*
(Sumber: Penulis)

Hal ini juga dipertunjukkan kepada siswa dan siswi MDT At-Taqwa, dan respon yang diterima bersifat positif, menunjukkan bahwa desain dan tampilan permainan berhasil menarik perhatian mereka. Beberapa dokumentasi disertakan sebagai berikut.



Pemajaran Desain Digital kepada Siswa dan Siswi MDT At-Taqwa
(Sumber: Penulis)

Hasil Test

Pelaksanaan tahapan *test* ini dilakukan dengan menggunakan strategi survei dan wawancara dengan melibatkan 5 orang siswa dan siswi Madrasah Diniyah Takmiliyah (MDT) At-Taqwa, yaitu Nindy (siswi kelas 1 MDT), Alesha (siswi kelas 2 MDT), Maher (siswa kelas 3 MDT), Khanza dan Raisya (siswi kelas 4 MDT). Dalam proses tahapan *testing*, siswa dan siswi tersebut diminta untuk mencoba permainan *board game* “Ngarab Yuks” dengan panduan dari penulis.





Tahapan *Testing* Siswa-Siswi MDT At-Taqwa
(Sumber: Penulis)

Kemudian, setelah itu penulis melakukan survei dan wawancara secara sederhana dengan menyusun dan memberikan 10 kuisisioner atau pertanyaan singkat. Kuisisioner atau pertanyaan tersebut mencakup pengalaman siswa saat bermain, hal-hal yang mereka sukai dari permainan hingga perbandingan metode pembelajaran konvensional yang biasa mereka lakukan di kelas.

Nama: Anindya Nur Ahmad
Kelas: 1 MDT

Pertanyaan	Jawaban
<u>Menurut kamu, permainan board game 'Ngarab Yuks' ini seru dan menyenangkan nggak sih? Jelaskan mengapa!</u>	Seru, karena bisa belajar tapi, ga nulis seperti biasanya.
<u>Setelah main, apakah kamu bisa lebih ingat kosakata bahasa Arab yang dipelajari?</u>	Iya, bisa Bang.
<u>Apakah kamu lebih tertarik belajar bahasa Arab sambil bermain seperti ini atau belajar bahasa Arab seperti biasa di kelas?</u>	Lebih tertarik belajar sambil main kayak gini, dibanding biasanya.

Nama: Alesha Ayunindya Mareta
Kelas: 2 MDT

Pertanyaan	Jawaban
<u>Menurut kamu, permainan board game 'Ngarab Yuks' ini seru dan menyenangkan nggak sih? Jelaskan mengapa!</u>	Seru, menyenangkan, asyik mainnya. Bang.
<u>Setelah main, apakah kamu bisa lebih ingat kosakata bahasa Arab yang dipelajari?</u>	Bisa, malah lebih nyantol di ingatan.
<u>Apakah kamu lebih tertarik belajar bahasa Arab sambil bermain seperti ini atau belajar bahasa Arab seperti biasa di kelas?</u>	Lebih tertarik sambil main kayak gini sih, Bang.

Nama: Muhammad Ahzami Almaher
Kelas: 3 MDT

Pertanyaan	Jawaban
<u>Menurut kamu, permainan board game 'Ngarab Yuks' ini seru dan menyenangkan nggak sih? Jelaskan mengapa!</u>	Menyenangkan, Bang. Permainannya menantang.
<u>Setelah main, apakah kamu bisa lebih ingat kosakata bahasa Arab yang dipelajari?</u>	Bisa, Bang.
<u>Apakah kamu lebih tertarik belajar bahasa Arab sambil bermain seperti ini atau belajar bahasa Arab seperti biasa di kelas?</u>	Lebih tertarik belajar sambil main kayak gini, Bang.

Nama: Khanza Aqila Salsabila Putrian
Kelas: 4 MDT

Pertanyaan	Jawaban
<u>Menurut kamu, permainan board game 'Ngarab Yuks' ini seru dan menyenangkan nggak sih? Jelaskan mengapa!</u>	Seru, karena mainnya bareng sama teman teman.
<u>Setelah main, apakah kamu bisa lebih ingat kosakata bahasa Arab yang dipelajari?</u>	Bisa, lebih mudah ingatnya dibanding belajar biasanya. isa, Bang.
<u>Apakah kamu lebih tertarik belajar bahasa Arab sambil bermain seperti ini atau belajar bahasa Arab seperti biasa di kelas?</u>	Lebih tertarik seperti ini, dibanding belajar seperti biasa di kelas.

Nama: Raisya Diva Ramadhani
Kelas: 4 MDT

<u>Pertanyaan</u>	<u>Jawaban</u>
<u>Menurut kamu, permainan board game 'Ngarab Yuks' ini seru dan menyenangkan nggak sih? Jelaskan mengapa!</u>	<u>Menyenangkan, karena mainnya bareng-bareng, belajar sambil main gitu..gak boring.</u>
<u>Setelah main, apakah kamu bisa lebih ingat kosakata bahasa Arab yang dipelajari?</u>	<u>Iya, lebih ingat ketimbang belajar biasanya.</u>
<u>Apakah kamu lebih tertarik belajar bahasa Arab sambil bermain seperti ini atau belajar bahasa Arab seperti biasa di kelas?</u>	<u>Belajar bahasa arab sambil bermain.</u>

Kuisisioner Siswa dan Siswi MDT At-Taqwa
(Sumber: Penulis)

Berdasarkan hasil tahapan *test* dengan strategi survei dan wawancara yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa *board game* “Ngarab Yuks” efektif sebagai sarana edukasi kosakata bahasa Arab. Permainan ini mampu menarik minat siswa, memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata bahasa Arab. Pernyataan positif dari siswa dan siswi juga menunjukkan bahwa *board game* ini dapat menjadi sarana edukasi yang seru dan menyenangkan.

Terlebih lagi, permainan *board game* “Ngarabs Yuks” dapat diimplementasikan dengan baik sebagai sarana edukasi kosakata bahasa Arab. Proses pengujian atau test pada permainan ini berjalan lancar, dimulai dari tahap pengenalan atau briefing permainan, demonstrasi cara bermain, hingga pelaksanaan permainan oleh siswa. Aturan yang sederhana, visual desain yang menarik membuat siswa mudah memahami permainan tanpa memerlukan waktu adaptasi yang panjang. Disamping itu, Para siswa juga mampu menginterpretasikan permainan dengan baik, baik dari segi tujuan maupun cara memainkannya. Antusiasme terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti jalannya permainan, memecahkan tantangan atau teka teki kosakata, dan berinteraksi seperti bercanda gurau dengan sesama. Selain itu, siswa menunjukkan respon yang positif, bahkan mengungkapkan ketertarikan untuk memainkan permainan *board game* “Ngarab Yuks” kembali pada kesempatan lain.

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

Konsep Dasar dan Kriteria Desain

1. Judul Permainan

Judul sarana edukasi permainan *board game* dalam perancangan ini adalah “Ngarab Yuks”. Kata “Ngarab” merupakan bentuk hiperbola kata “Arab” yang secara jenaka menunjukkan suatu hal yang sifatnya kearab-araban. Sementara itu, kata “Yuks” merupakan ajakan yang dalam kata “Yuk atau Ayo” yang bersifat santai dan bersahabat. Pemilihan judul tersebut dimaksudkan untuk memberi kesan yang santai, menyenangkan, dan dekat dengan gaya yang lucu atau humoris, sehingga diharapkan mampu menarik minat, khususnya anak-anak untuk belajar dengan lebih antusias.

2. Konsep permainan

Konsep permainan dalam perancangan *board game* ini mengusung mekanisme permainan balapan (*race game*), dimana pemain mengacak dadu terlebih dahulu dan berjalan menggerakkan bidak atau pion secara bergiliran, lalu yang sampai pertama pada kolom “*finish*” adalah pemenangnya, layaknya permainan ular tangga. Namun, permainan ini diinovasikan dengan tantangan dan teka-teki kosakata dalam bahasa Arab atau Indonesia yang musti diterjemahkan oleh pemain di setiap langkah yang dilalui pemain, sehingga proses bermain sekaligus menjadi proses belajar. Permainan ini juga didesain memiliki langkah atau jalur yang berbelabirin, sehingga pemain perlu berkonsentrasi dan berhati-hati memilih arah agar tidak terjebak di jalur yang salah, bahkan berakhir jalan buntu. Langkah pada jalur permainan dibagi kedalam tiga kategori warna berbeda (biru, merah, hijau), yang apabila pemain berhenti disalah satu pola warna tersebut, mereka perlu mengambil kartu tantangan atau teka-teki terkait kosakata yang sesuai dengan masing-masing warna langkah yang dipijaki. Adapun penjelasan mengenai komponen-komponen permainan lainnya yang dapat membantu permainan lebih interaktif, sebagai berikut

a. Papan Permainan (*Board Game*) (Ilustrasi, *Layout*, Warna)

Ilustrasi dan *layout* papan permainan dirancang dengan jalur lintasan berbentuk labirin, yang menggambarkan perjalanan dari rumah (*start*) menuju masjid Al-Barkah, tempat belajar atau madrasah anak-anak (*finish*), menyerupai rute yang ditempuh siswa Madrasah Diniyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa dalam kehidupan sehari-hari. Di sekeliling jalur, ditambahkan juga ilustrasi pendukung seperti bangunan warung jajanan, gerobak jajanan,

hingga aktivitas warga, terutama anak-anak, untuk memperkaya elemen visual dan membuat suasana lebih hidup. Secara keseluruhan, ilustrasi dibuat dengan gaya ilustrasi kartun yang sederhana, dan pengaplikasian warna warna cerah yang beragam sesuai dengan karakteristik anak-anak.

b. Kartu Biru

Kartu biru merupakan kartu tantangan kosakata yang harus diambil dan diterjemahkan, apabila pemain menyentuh jalur berwarna biru. Kartu ini berisi visualisasi atau ilustrasi dari kosakata bahasa Indonesia yang perlu diterjemahkan kedalam bahasa arab. Pemain harus berhasil menerjemahkan kosakata tersebut agar dapat tetap berada di posisi tersebut. Jika tidak berhasil, maka pemain harus mundur satu langkah (-1). Kartu ini memiliki variasi sebanyak 30 variasi kartu dengan ilustrasi maupun kosakata yang berbeda beda.

c. Kartu Merah

Kartu merah merupakan kartu tantangan yang harus diambil jika pemain berhenti di jalur berwarna merah. Berbeda dengan kartu biru, kartu merah tidak disertai dengan ilustrasi atau gambar sebagai pendukung visualisasi. Kartu ini menampilkan tulisan ataupun bahasa Arab dan *clue* cara membacanya, dan pemain harus menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia dan mengucapkannya dengan lantang dan benar. Jika berhasil, pemain dapat tetap berada di posisinya. Namun, jika salah atau tidak dapat menjawab, pemain harus mundur dua langkah (-2). Kartu ini juga memiliki variasi sebanyak 30 variasi kartu dengan kosakata yang berbeda beda.

d. Kartu Hijau (Jawab Yuks dan Main Yuks)

Kartu hijau adalah kartu tantangan yang harus diambil dan dipecahkan oleh pemain jika mereka berhenti di jalur berwarna hijau. Tidak seperti kartu biru dan merah kartu hijau terdiri dari dua kategori tantangan: Jawab Yuks. berisi berbagai tantangan kosakata dengan bentuk soal yang lebih bebas. Main Yuks, berisikan tantangan atau permainan kompetitif sesama pemain, seperti permainan kecil, bonus, atau fitur. Kartu ini terdiri dari 15 variasi tantangan, baik berupa soal kosakata bebas maupun permainan interaktif dan kompetitif. Karena pertanyaannya lebih bebas, tingkat kesulitannya pun beragam, tergantung kemampuan pemainnya. Untuk menjaga keseimbangan permainan, setiap kartu memiliki

aturan hadiah atau reward dan hukuman: jika berhasil memecahkan tantangannya, pemain mendapat reward (+) berupa langkah maju, sedangkan jika gagal, pemain mendapat hukuman (-) berupa langkah mundur.

e. Kartu penyelamat

Kartu Penyelamat merupakan kartu khusus yang dapat digunakan pemain sebagai alat bantu ketika menghadapi situasi sulit dalam permainan. Terdapat empat fitur kartu, yaitu: Tolak, pemain dapat menolak tantangan yang muncul dari kartu yang mereka ambil. Dengan demikian, pemain terhindar dari konsekuensi yang merugikan. Lempar, Pemain dapat melempar atau mengalihkan tantangan kosakata yang mereka ambil kepada pemain lain. Fitur ini menambah interaksi dan unsur kompetitif, karena pemain harus siap menerima tantangan kapan saja. Baca, Pemain berhak membuka kunci jawaban atau melihat kumpulan kosakata yang terdapat dalam buku panduan selama 30 detik. Putar, pemain dapat memutar arah langkah pion jika merasa salah jalan, atau keliru, hingga mengarah kepada jalan buntu. Fitur ini membantu pemain menemukan alternatif jalur menuju tujuan. Kartu Penyelamat tidak hanya berfungsi sebagai “penolong”, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk berstrategi lebih kreatif. Dengan adanya kartu ini, jalannya permainan menjadi lebih fleksibel, dinamis, dan tentu saja semakin seru. Namun, kartu ini memiliki batas kesempatan pemakaiannya, yaitu hanya sebanyak 5 kali pemakaian sepanjang permainan. Kartu penyelamat ini dirancang 5 buah.

f. Pion atau Bidak Permainan

Pion atau Bidak dalam permainan ini dirancang secara khusus menyerupai karakter anak laki laki dan perempuan dengan penampilan Islami. Setiap karakter pion dilengkapi dengan busana muslim yang juga dilengkapi dengan tas belajarnya masing-masing, serta digambarkan dengan postur tubuh berlari dan ekspresi wajah yang ceria dan kompetitif, untuk merepresentasikan suasana nyata dari kegiatan siswa ataupun anak anak yang sedang berangkat menuju masjid, sekaligus tempat kegiatan belajarnya, yaitu Madrasah Diniyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa.

g. Pion “Stop”

Pion Stop merupakan salah satu instruksi kompetitif yang terdapat pada kartu hijau. Saat seorang pemain mengambil kartu hijau dengan instruksi Pion “Stop”, maka pemain tersebut

berhak meletakkan pion khusus ini di jalur permainan. Kehadiran Pion “Stop” berfungsi sebagai penghalang atau blokade yang dapat menghentikan langkah pemain lain.

h. Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh pemain setiap gilirannya, dengan jumlah sisi 6 (angka 1–6).

i. Buku Panduan Permainan

Panduan ini digunakan sebagai petunjuk bagi anak-anak untuk dapat memahami alur, cara bermain dan konsep yang ada didalam permainan *board game*. Didalamnya juga terdapat kunci jawaban terkait kumpulan kosakata yang terdapat dalam kartu tantangan permainan.

j. Alas Kartu

Alas Kartu dalam permainan ini berfungsi sebagai media khusus untuk menyusun dan menempatkan kartu permainan agar lebih rapi dan mudah dijangkau pemain. Dibuatnya alas kartu membantu memisahkan area kartu dari papan permainan utama, sehingga memudahkan pemain.

Material Board Game

Papan permainan dirancang menggunakan material layaknya papan catur, yaitu bahan keras, seperti kayu lapis ringan yang cukup kuat namun tetap ringan dan tahan lama. Selain itu, papan permainan ini juga memiliki rancangan yang dapat dilipat menjadi dua bagian, dengan engsel diantaranya, sehingga lebih praktis dan fungsional.

Konsep Desain (Visual)

Media Utama



Komponen Media Utama *Board Game* “Ngarab Yuks”
(Sumber: Penulis)

Media utama dalam perancangan ini mencakup *board game* “Ngarab Yuks” dan seluruh komponen

kosakata bahasa Arab di Madrasah Diniyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa, Buaran Indah, Tangerang.

Saran

1. Saran untuk institusi (Madrasah Diniyah Takmilliyah (MDT) At-Taqwa): Pertama, guru dan pengajar disarankan untuk mengintegrasikan *board game* ini ke dalam kegiatan belajar secara terstruktur di kelas. Kedua, memberikan ruang kelas yang kondusif dan mendukung kegiatan belajar berbasis permainan, agar siswa merasa lebih nyaman dan antusias.
2. Saran untuk industri: Pertama, memproduksi *board game* edukasi dengan biaya terjangkau agar dapat diakses oleh lebih banyak lembaga pendidikan. Kedua, menjalin kerjasama dengan sekolah atau madrasah lain untuk mengenalkan dan mendistribusikan produk secara lebih luas.
3. Saran untuk pemerintahans: Pertama, mendukung inovasi sarana edukasi dengan memberikan bantuan atau subsidi bagi lembaga pendidikan yang ingin mengadopsinya. Kedua, menyelenggarakan program apresiasi bagi guru/mahasiswa yang berhasil menciptakan pembelajaran inovatif seperti *board game*.
4. Saran untuk peneliti selanjutnya; Pertama, sarana edukasi ini sebaiknya terus dikembangkan dengan penambahan materi kosakata yang lebih luas agar cakupan pembelajaran semakin lengkap. Kedua, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efektivitas “Ngarab Yuks” pada lingkup yang lebih luas, baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N., Nahdlatul, U., & Sumatera, U. (2024). *Pengaruh Sarana dan Prasarana Sekolah Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa UPT SPF SD Negeri 104202 Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T. A 2023 / 2024*. 3(2), 169–173.
- Aprizal, A. P. (2021). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(2), 87–93. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.227>
- Hati, I. P. (2023). *Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung*. 30.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (C. Wijaya & Amirrudin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Indonesia (LPPPI).
- Kusrianto, A., Widya, L., & Darnawan, J. (2021). *Teori, Wawasan Implementasi Desain Komunikasi Visual*. Adi Kusrianto.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>
- Naini, A. (2024). *PENTINGNYA PENGUASAAN BAHASA ARAB DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM*. 12(2), 15–34.
- Nugrawiyati, J. (2016). *PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH*. 194–212.
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313. <https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>
- Ramdhan, V. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa terhadap Pemahaman Membaca Teks Narasi Bahasa Inggris. *Deiksis*, 9(02), 240–246. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1299>
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.
- Sholihah, H. I., Imelda, & Annas, H. (2024). BREAKING THROUGH LANGUAGE BARRIERS: THE IMPORTANCE OF FOREIGN LANGUAGE LEARNING IN AN ERA OF GLOBALISATION. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(2), 545–554.
- Solis, D. (2025). Graphic Design for Board Games. In G. Engelstein (Ed.), *Graphic Design for Board Games*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003453772>
- Sri Wahyuningsih, Ms. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press.
- Suleman, J., & Islamiyah, E. P. N. (2018). Dampak Penggunaan Bahasa Gaul Di Kalangan Remaja Terhadap Bahasa Indonesia. *Ensiklopedia Sosial Review*, 153–158.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, B. E. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang PANJAT PINANG. *Jurnal Pendidikan*, 2(10), 1344–1350. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Usamah, A., Lia Yulianingsih, N., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1), 2614–1752.
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1–19. <http://www.pustaka.ut.ac.id>