

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**  
*(Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta)*



Oleh:  
**MUNIRTADHO, S.S.**  
**NIM: 1220411255**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Islam**

**YOGYAKARTA  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Munirtadho, S.S.

NIM : 1220411255

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, Juni 2016

Saya yang menyatakan,



Munirtadho, S.S.

NIM: 1220411255

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Munirtadho, S.S.

NIM : 1220411255

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Juni 2016

Saya yang menyatakan,



Munirtadho, S.S.

NIM: 1220411255



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
PASCASARJANA

## PENGESAHAN

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA

Nama : Munirtadho, SS.

NIM : 1220411255

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Tanggal Ujian : 22 Juli 2016

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I.)

Yogyakarta, 03 Agustus 2016



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**  
**UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA

Nama : Munirtadho, SS.

NIM : 1220411255

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah:

Ketua Sidang Ujian/Penguji: Ahmad Rafiq, MA., Ph.D.

Pembimbing/Penguji : Dr. H. Sukamta, MA.

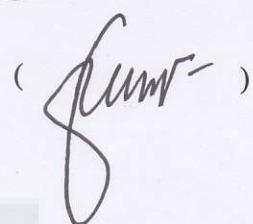
Penguji : Dr. Imam Machali, M. Pd.

diuji di Yogyakarta pada tanggal 22 Juli 2016

Waktu : 08.00 wib.

Hasil/Nilai : 86,67/A-

Predikat : Dengan Pujian/Sangat Memuaskan/Memuaskan





KEMENTERIAN AGAMA  
UIN SUNAN KALIJAGA  
PASCASARJANA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Direktur Program Pascasarjana  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN ALAT EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh:

Nama	:	Munirtadho, S.S.
NIM	:	1220411255
Jenjang	:	Magister
Program Studi	:	Pendidikan Islam
Konsentrasi	:	Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 14 Juni 2016  
Pembimbing,

Dr. H. Sukamta, M.A.

## ABSTRAK

**Munirtadho:** *Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Sunan Pandananaran, Ngaglik Sleman Yogyakarta. Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya stigma yang berkembang di masyarakat khususnya di sekolah yang menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab masih dianggap sulit dan rumit, serta pengajarannya monoton dan membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini membahas bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang sesuai dan layak untuk peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Sunan Pandananaran Ngaglik Sleman Yogyakarta, yang *notabene* mempunyai kepadatan aktifitas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengacu kepada langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan model Borg and Gall, maka prosedur dan tahapan penelitian dan pengembangan dapat disederhanakan menjadi sepuluh tahapan, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk I, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk II, 10) Pembuatan produk masal.

Hasil penelitian ini berupa alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan MetroMedia Technologies (MMT). Ada empat lembar yang masing-masing berukuran 100x100 cm. dan satu lembar berukuran 100x156 cm. Lima lembar tersebut berjudul 1) *Takhmīn al-Šūrah*, yang berisi 36 gambar, 2) *Takhmīn Al-Mufradāt* yang berisi 36 kosakata, 3) *Baḥṣul al-Mufradāt* yang berisi 224 kolom huruf *hijāiyah*, 4) SOS yang berisi 63 kolom kosakata, dan 5) *Tartīb al-Kalimāt* yang berisi 6 kolom kosong. Kosakata dan gambar-gambar yang dimaksud di atas merupakan materi pelajaran bahasa Arab kelas X semester II MA Sunan Pandananaran.

Setelah dilakukan uji validasi diperoleh nilai rata-rata 4,14 (baik) dari ahli materi, 4,14 (baik) dari ahli media, 4,02 (baik) dari guru, dan 4,30 (baik) dari siswa. Jika mengacu pada konversi skor penilaian tersebut masuk pada kategori baik. Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa produk alat permainan edukatif yang dimaksud adalah baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik Madrasah Aliyah Sunan Pandananaran Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Media, Alat Permainan Edukatif, Pembelajaran Bahasa Arab

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	te
ث	ša'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	de
ذ	żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	er
ز	zai	Z	Zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	şad	ş	es (dengan titik di bawah)

ض	dad	d̤	de (dengan titik dibawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z̤	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbaik diatas
غ	Gain	G	ge
ف	fa’	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	En
و	wawu	W	we
ه	ha’	H	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	ya’	Y	ye

## B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

متعدين	Ditulis	Muta’aqqidīn
عدة	Ditulis	‘iddah

### C. *Ta' Marbutah*

#### 1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibah
جزية	ditulis	jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaa kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	Karāmah al-auliyā
----------------	---------	-------------------

#### 2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat fathah, kasrah, dan dammah, ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakātul fitri
------------	---------	---------------

### D. Vokal Pendek

ܿ	Kasrah	Ditulis	i
܍	Fathah	Ditulis	a
܊	Dammah	Ditulis	u

### E. Vokal Panjang

fathah + alif	ditulis	A
جاہلیۃ	ditulis	Jāhiliyyah
fathah + ya' mati	ditulis	A
یسعی	ditulis	yas'ā
kasrah + ya' mati	ditulis	ī
کریم	ditulis	Karīm
dammah + wawu mati	ditulis	U
فروض	ditulis	furūḍ

### F. Vokal Rangkap

fathah + ya' mati	ditulis	Ai
بینکم	Ditulis	bainakum
fathah + wawu mati	Ditulis	Au
قول	Ditulis	Qaulun

### G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

اؤننتم	ditulis	a'antum
أعدت	ditulis	u'idat
لئن شكرتم	ditulis	la'in syakartum

## H. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القرآن	ditulis	al-Qur'ān
القياس	ditulis	al-Qiyās

- b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السماء	ditulis	as-Samā'
الشمس	ditulis	asy-Syams

## I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	ditulis	zawī al-furūḍ
أهل السنة	ditulis	ahl as-sunnah

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran”. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw.

Mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, sehingga dalam pembuatan tesis ini tidak sedikit bantuan, petunjuk, saran-saran maupun arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Ahmad Rofiq, M.Ag., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.
4. Bapak Dr. H. Sukamta, selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, koreksi dan pengarahan, sehingga tesis ini dapat selesai secara baik.
5. Achmad Khusnul Khitam, M.Hum. dan Agus Wibowo, M.Pd.I. atas kesediaan dan waktunya menjadi validator untuk produk penelitian ini.

6. Para Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah membagi ilmu dan membuka cakrawala berfikir penulis selama proses perkuliahan.
7. Segenap civitas akademika UIN Sunan Kalijaga Program Pascasarjana terutama Bapak Rahmanto, M.Ag, selaku *Administrator* Program Pascasarjana, dan juga Bapak pimpinan beserta karyawan Perpustakaan yang telah memberikan pelayanan dan kerjasama yang maksimal selama proses studi.
8. Bapak KH. Mu'tashim Billah, M.Pd.I. Pengasuh PP. Sunan Pandanaran beserta keluarga, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk studi S2.
9. Ibu Hj. Ainun Hakiemah, S.S., S.Pd.Si., M.S.I., selaku kepala Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran yang telah memberikan ijin penelitian di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran.
10. Para peserta didik kelas XD Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran, yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk menjadi objek penelitian tesis ini.
11. Kedua orang tua dan Bapak Ibu mertua, atas segala lantunan doa yang dipanjatkan tiada putusnya.
12. Istri, Setya Asmarini, S.Pd. yang selalu memberikan dukungan dan curahan semangatnya, dan teruntuk ananda tercinta Jauharin Aleesha Bella yang menjadi penyemangat bagi penulis untuk berkarya.

13. Sahabat-sahabat di STAI Sunan Pandanaran, yang selalu memberikan dorongan dan dukungan.

Penulis hanya dapat mendoakan mereka yang telah membantu dalam segala hal yang berkaitan dengan pembuatan tesis ini *Jazākumullāh Khairal Jazā'*. Semoga diberikan balasan dan rahmat dari Allah swt. Selain itu saran, kritik dan perbaikan senantiasa sangat diharapkan untuk kemajuan pendidikan bahasa Arab.

Akhirnya penulis berharap karya yang sederhana ini semoga memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pihak yang membutuhkan untuk kemajuan pendidikan. Semoga ridla Allah menyertai kita semua. Amin.

Sleman, 11 Juni 2016

Penulis,

Munirtadho, S.S.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	.i
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	ii
<b>PENGESAHAN DIREKTUR .....</b>	iii
<b>DEWAN PENGUJI .....</b>	iv
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	v
<b>ABSTRAK .....</b>	vi
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	xii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	xv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xvii

### **BAB I: PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	01
B. Rumusan Masalah .....	06
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	06
D. Kajian Pustaka .....	08
E. Metode Penelitian .....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	29

### **BAB II: KERANGKA TEORI**

A. Kerangka Teori .....	31
B. Media Pembelajaran Bahasa Arab .....	32
C. Alat Permainan Edukatif .....	41
D. Teori-teori Permainan .....	56
E. Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab .....	59

### **BAB III: PROFIL MA SUNAN PANDANARAN**

A. Pendahuluan .....	62
B. Identitas dan Latar Belakang Historis Madrasah .....	64
C. Letak Geografis .....	66
D. Priodesasi Kepemimpinan .....	67
E. Visi dan Misi .....	68
F. Struktur Organisasi .....	69
G. Keadaan Tenaga Pendidik, Kependidikan, dan Siswa .....	72
H. Kurikulum .....	83
I. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	84
J. Proses Pembelajaran Bahasa Arab .....	85

### **BAB IV: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

A. Kondisi Awal Pembelajaran Bahasa Arab sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) .....	89
B. Langkah-langkah Pembuatan APE .....	90

C. Validasi APE Pembelajaran Bahasa Arab .....	119
1. Deskripsi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media .....	120
2. Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media .....	122
3. Respon, Komentar dan Saran Ahli Media dan Materi .....	125
4. Respon Guru terhadap APE .....	126
5. Respon Peserta Didik terhadap APE .....	131
D. Revisi Produk APE .....	136
 <b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	138
B. Saran .....	140
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	143
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	148

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 1 Intrumen ahli materi, 23
- Tabel 2 Instrumen untuk ahli media, 24
- Tabel 3 Instrumen untuk peserta didik, 25
- Tabel 4 Daftar Wali Kelas, 70
- Tabel 5 Daftar Nama Guru dan Mata Pelajaran yang diampu, 73
- Tabel 6 Jumlah Peserta Didik Tahun Pelajaran 2015/2016, 80
- Tabel 7 Sarana dan Prasarana, 84
- Tabel 8 Materi Bahasa Arab Kelas X semester II, 97
- Tabel 9 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Arab Kelas X, 97
- Tabel 10 Instrumen untuk Ahli Materi, 120
- Tabel 11 Instrumen untuk Ahli Media, 121
- Tabel 12 Data hasil respon Guru terhadap Aspek Materi, 127
- Tabel 13 Data Hasil Respon Guru terhadap Aspek Pembelajaran, 127
- Tabel 14 Data Hasil Respon Guru terhadap Aspek Tampilan, 128
- Tabel 15 Data Hasil Respon Guru terhadap Aspek Penggunaan, 129
- Tabel 16 Skor Hasil Respon Guru pada keempat Aspek Produk yang dikembangkan, 129
- Tabel 17 Data sampel Siswa kelas X MA Sunan Pandanaran, 131
- Tabel 18 Data Hasil Penilaian/Tanggapan Peserta Didik, 133
- Tabel 19 Data Hasil Total Rerata Skor Penilaian/Tanggapan Peserta Didik, 134

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 1 Prosedur penelitian, 17
- Gambar 2 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan, Metode, Pengumpulan Data, dan Analisis Data yang digunakan, 28
- Gambar 3 Media MMT *Takhmīn aṣ-Ṣūrah*, 106
- Gambar 4 Kartu Pintar *Takhmīn aṣ-Ṣūrah*, 107
- Gambar 5 Media MMT *Takhmīn al-Mufradāt*, 110
- Gambar 6 Kartu Pintar *Takhmīn al-Mufradāt*, 111
- Gambar 7 Media MMT *Baḥšu al-Mufradāt*, 113
- Gambar 8 Spidol *Board Marker* 6 Warna, 113
- Gambar 9 Media MMT SOS, 115
- Gambar 10 Spidol Boardmarker 6 Warna, 116
- Gambar 11 Media MMT *Tartīb al-Kalimāt*, 118
- Gambar 12 Kartu Pintar *Tartīb al-Kalimāt*, 119

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih dihadapkan pada sejumlah tantangan dan hambatan yang terus bermunculan. Diantaranya adalah tujuan dan orientasi pengajaran bahasa Arab, problem profesionalisme guru, materi, metode, kreativitas, kurikulum, serta persoalan keilmuan dan kelembagaan pendidikan bahasa Arab secara umum. Sehingga, diperlukan formulasi baru melalui pengembangan model, kaidah, teknik, metode, kreativitas, dan pemikiran lainnya.<sup>1</sup>

Selain problem tersebut, stigma yang berkembang di masyarakat menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab masih dianggap sulit dan rumit, padahal setiap bahasa memiliki tingkat kesulitan dan kemudahan yang berbeda-beda tergantung pada karakteristik sistem bahasa itu sendiri, baik sistem fonologi, morfologi, maupun sintaksis dan semantiknya.<sup>2</sup>

Guru, sebagai salah satu pemegang utama pengajaran bahasa, lebih banyak terpaku pada buku paket. Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran masih sangat minim, seperti media pembelajaran, media permainan, dan lain sebagainya. Inilah yang kemudian aktivitas pengajaran bahasa Arab sebagai inti proses pendidikan tidak berjalan sewajarnya.

---

<sup>1</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Yogyakarta: Diva Press, 2012, Hlm. pengantar peneliti.

<sup>2</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), kata pengantar cetakan I

Di antara produk kreatifitas yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah alat permainan edukatif. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik, mereka dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Permainan merupakan alat bagi peserta didik untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Untuk mendukung permainan, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE). Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar siswa untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan siswa akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancaindernya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran memang tidak selalu dibutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Permainan bukanlah tujuan utama, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Para pakar pendidikan mengakui perlunya menggunakan permainan sebagai media pendidikan. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan

perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara ilmiah, tanpa tekanan dari pihak luar. Artinya siswa dapat bermain sambil belajar atau sebaliknya.

Permainan edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajarinya. Permainan edukatif merupakan aktifitas yang bertujuan dan dirancang dalam pengajaran serta ada hubungannya dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan, Hamruni (2009) menawarkan konsep *edutainment* yang mencoba memadukan antara aktifitas “pendidikan” dan “hiburan”. *Edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.<sup>3</sup>

Secara epistemologi, *Edutainment* merupakan singkatan dari dua kata, yaitu *education* yang berarti pendidikan atau pengajaran dan *entertainment* yang artinya hiburan. Jadi menurut tinjauan arti bahasa *edutainment* mengungkapkan pengertian pembelajaran yang menyenangkan.<sup>4</sup> Sedangkan secara terminology, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi *Edutainment* bias didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan

---

<sup>3</sup> Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), Hlm. 50.

<sup>4</sup> Ahmad Janan Asifudin, *Mengungkit Pilar-pilar Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Suka Press, 2009), 12.

dan hiburan secara harmonis. Sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.<sup>5</sup>

Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *pertama*, dengan menata ruangan yang menarik, *kedua*, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Biasanya peserta didik akan cenderung untuk lebih menyesuaikan dan mengikuti apapun yang dapat ia perbuat untuk hal yang ia senangi. Jika peserta didik sudah belajar atas dasar senang, maka perhatian terhadap pelajaran akan lebih terfokus. Selain itu juga proses pembelajaran yang menyenangkan akan membentuk suatu motivasi tersendiri bagi peserta didik, yang nantinya akan menghasilkan produk belajar yang berkualitas.

Peneliti tertarik dengan kajian dan pembahasan ini mengingat keberadaan alat permainan edukatif sangat diperlukan selain juga permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab saat ini belum banyak digunakan. Selama ini ada anggapan bahwa penggunaan media yang dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran hanya media produk teknologi yaitu computer atau alat berbasis elektronik-multimedia. Padahal penggunaan multimedia berbasis elektronik dalam bidang pendidikan hingga saat ini belum sepenuhnya maksimal.

---

<sup>5</sup> Hamruni, *Edutainment...* Hlm. 50

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm. 134

Peneliti melakukan obyek penelitian tersebut di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Yogyakarta karena peserta didik memiliki kepadatan aktifitas dan banyaknya target-target yang harus mereka penuhi. Dalam rutinitasnya, mereka juga sebagai santri Pondok Pesantren Sunan Pandanaran yang diharuskan mengikuti berbagai kegiatan pesantren yang dimulai pukul 03:30 sampai dengan 21:30 WIB. Jika mereka dipaksa untuk selalu berfikir serius, maka akan menjadi lelah dan tidak menutup kemungkinan mereka menjadi stress.

Untuk itu, agar pembelajaran bahasa Arab di kelas bisa optimal, guru selalu berusaha mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran bahasa Arab, sehingga guru perlu menyediakan bahan yang menarik yang dapat disajikan tantangan bagi siswa untuk giat secara aktif dan kreatif mengotak-atik apa yang ada dihadapannya. Dengan permainan edukatif sebagai media pendukung, pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan.

Hal-hal di atas itulah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengambil topik pembahasan ini “***Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta***”.

## B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, masalah pokok yang dijawab dalam penelitian ini akan dirumuskan sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?
3. Apa kelebihan dan kelemahan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan alat permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa Arab untuk peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penyusunan penelitian ini merupakan sarana untuk mendalami dan mengembangkan teori-teori yang sudah dipelajari selama belajar di Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Disamping itu, pengembangan alat permainan edukatif ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam membuat alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan itu, diharapkan proses pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih aktif, kreatif, menyenangkan, dan efektif.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini dirancang untuk memotivasi peserta didik agar lebih berminat, terfokus, dan semangat dalam mempelajari bahasa Arab. Khususnya bagi peserta didik MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

3. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi masukan ataupun sebagai alternatif alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab bagi para pendidik di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta, dan juga untuk Madrasah Aliyah dan sederajat lainnya.

4. Bagi Pengembang Lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjut, yaitu dengan menguji dan mencobakan pada kelompok

terbatas dan uji lapangan, atau pun mengembangkan untuk tingkat yang lebih tinggi.

#### 5. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan hasil pengembangan ini dapat merubah stigma masyarakat – khususnya kaum muslimin – yang menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit dan rumit serta selalu menegangkan dalam setiap pembelajarannya.

### **D. Kajian Pustaka**

Penelitian yang mengambil Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab bukan hal yang baru dan ada beberapa penelitian ilmiah telah membahas hal tersebut. Antara lain, *Pertama*, Nailur Rahmawati, mahasiswi jurusan Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta dalam tesisnya yang berjudul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim*” Nologaten Yogyakarta.

Penelitian pengembangan ini adalah bagian dari desain pengembangan yang mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis visual sebagai alat bantu penyampaian pesan pembelajaran yang baru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hastuti, mahasiswi jurusan Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab Pasca Sarjana

Universitas Islam Negeri Yogyakarta dalam tesisnya berjudul “*Alat Permainan Edukatif Emotional Card untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Anak Usia Dini di TK ABA Taruna Sleman Yogyakarta*”. Fokus penelitian ini adalah mendesain model pengembangan alat permainan edukatif emotional card, efektivitas alat permainan edukatif emotional card pada anak usia dini.

Selain penelitian yang berhubungan dengan alat permainan di atas, terdapat pula penelitian yang relevan yang dilakukan oleh M. Fadlillah, mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta dalam tesisnya yang berjudul “*Pengembangan Permainan Monraket sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan logika Matematika Anak Usia Dini*”.

Penelitian yang relevan lainnya “*Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak*”, penelitian yang dilakukan Suyadi – mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta – ini dilatarbelakangi oleh tiga permasalahan, yaitu *Pertama*, permainan edukatif yang berkembang pada PAUD selama ini menyentuh dimensi spiritual anak. *Kedua*, tuntutan model permainan edukatif yang mampu mengembangkan kecerdasan spiritual. *Tiga*, penyesuaian permainan edukatif spiritual dengan perkembangan zaman, yakni era teknologi informasi digital (multimedia). Hasil penelitian ini berupa produk multimedia yang diformat dalam bentuk CD-ROM interaktif.

Hasil dari penelitian tersebut berupa permainan monraked adalah bentuk permainan Monopoli Raksasa Edukatif yang di dalamnya terdapat materi-materi logika matematika anak usia dini (usia 3-4 tahun) yang dibuat dengan menggunakan software coreldrawX3, serta dilengkapi dengan dadu uang mainan.

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian yang relevan, belum ditemukan penelitian yang mengembangkan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk usia remaja atau setingkat SLTA. Sehingga penelitian yang akan peneliti bahas ini layak untuk ditindaklanjuti.

## E. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.<sup>7</sup> Sebagaimana juga penjelasan Borg dan Gall penelitian semacam ini, diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan *research and development* (R and D Category). R & D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan menguji keefektifan produk, model, metode-strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru,

---

<sup>7</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *metode penelitian pendidikan*, Cet. Ke-V, (Banung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Hlm. 164

efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>8</sup> Jadi penelitian pengembangan ini berawal dari hasil penelitian yang kemudian digunakan untuk mendesain produk baru yang secara sistematis dilakukan tes, evaluasi dan perbaikan sampai pada tahap efektif untuk diterapkan.<sup>9</sup> Aspek penekanan terdapat pada proses penelitian dan pengembangan serta perolehan hasil final yang dikembangkan menjadi suatu produk.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektian produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap, bisa *multy years*).<sup>10</sup>

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, metode yang digunakan, yaitu metode: deskriptif, evaluatif, dan eksprimental.<sup>11</sup> Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data kepustakaan dan data tentang kondisi yang ada. Dan juga menggunakan metode evaluatif untuk mengembangkan alat permainan edukatif dalam beberapa tahapan evaluasi dan revisi. Metode ini juga menggunakan proses uji coba pengembangan alat permainan edukatif dengan menggunakan angket.

---

<sup>8</sup> Nusa Putra, *Reseach & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, Cetakan II (Depok: Rajagrafindo Persada, 2012), Hlm. 67

<sup>9</sup> Borg, Gall & Gall, *Educational Research*. (USA: Allyn and Bacon, 2003), Hlm. 569.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hlm. 297

<sup>11</sup> Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, Cetakan III 2007), Hlm. 167

## 2. Prosedur dan Tahapan Penelitian

Mengacu kepada langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan model Borg and Gall (1979), maka prosedur dan tahapan penelitian dan pengembangan dapat disederhanakan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Masalah yang peneliti temukan dalam hal ini adalah adanya anggapan bahwa pembelajaran bahasa Arab selama ini sulit, rumit dan selalu menegangkan serta membosankan dalam setiap pembelajarannya.

b. Mengumpulkan Data

Data atau informasi tentang alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab pada penelitian ini peneliti dapatkan dari berbagai sumber, diantaranya dari pelbagai literatur yang berkaitan dengan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, maka spesifikasi yang utama adalah menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu alat permainan berupa bahan MMT dan potongan-potongan kertas (kartu) yang menekankan pada penguasaan kosakata yang menitikberatkan pada identifikasi kosakata dalam tema tertentu,

menulis kosakata tersebut, dan merangkai kosakata menjadi kalimat lengkap sesuai dengan tema yang dipelajari.

d. Validasi Desain

Validasi desain dimaksudkan untuk menilai keefektifan produk baru yang dihasilkan. Validasi desain ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini penggunaan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari produk yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan dua orang pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Adapun dua pakar yang dimaksud adalah Achmad Khusnul Khitam, M.Hum sebagai ahli materi dan Agus Wibowo, M.Pd.I. sebagai ahli media dalam pengembangan alat permainan edukatif dan pembelajaran bahasa Arab. Setiap pakar diminta untuk menilai produk tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahlinya, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki dengan cara menambahkan atau mengurangi pelaksanaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran

bahasa Arab yang lebih sesuai, sehingga hasil yang ingin dicapai dapat terlaksana.

#### f. Uji Coba Produk

Setelah desain divalidasi dan direvisi, langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba ini dilakukan dengan eksperimen pada sampel yang terbatas.

##### 1) Produk yang diuji coba

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya dapat diterima di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keekfektifan produk tersebut. Produk hasil pengembangan yang telah selesai dibuat berupa alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, kemudian dilakukan uji coba kepada responden atau orang lain.

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti produk baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk baru tersebut. Setelah disimulasikan, selanjutnya diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut lebih efektif dibandingkan produk yang lama atau yang lain.

##### 2) Subjek Uji Coba

Pada tahap uji coba, produk diimplementasikan dalam skala terbatas, yaitu kelas XD MA Sunan Pandanaran yang berjumlah 30 siswi. Penulis memilih kelas XD berdasarkan anjuran dari guru pengampu bahasa Arab kelas X, di mana kemampuan bahasa Arab mereka bisa dikatakan rata-rata kurang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian desain produk yang telah valid secara teori dengan situasi nyata menurut pengalaman siswa dan juga mengetahui kesiapan produk sebelum diujicobakan pada skala luas. Selama kegiatan uji coba, dilakukan pengamatan, pencatatan hal-hal berupa kekurangan, kelemahan, kesalahan dan penyimpangan yang dilakukan.

#### g. Revisi Produk I

Revisi produk perlu dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Revisi produk APE ini dilakukan dengan cara memperbaiki produk yang kurang tepat. Perbaikan produk akan dilakukan setelah pengujian efektivitas penggunaan produk baru masih belum efektif dibandingkan produk lama.

Hal yang terlebih dulu dilakukan dalam merevisi produk yaitu menganalisis kekurangan, kelemahan, kesalahan, dan penyimpangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya, yaitu uji coba. Revisi produk ini dilakukan dengan cara memperbaiki produk yang kurang tepat.

Perbaikan produk ini dilakukan setelah pengujian efektivitas penggunaan produk baru masih belum efektif dibandingkan produk lama. Tanggapan serta saran dari siswa juga dipertimbangkan demi terciptanya pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang sesuai dan dapat diterapkan pada skala luas.

#### h. Uji Coba Pemakaian

Selanjutnya hasil produk yang telah direvisi diujicobakan kembali dalam kondisi nyata untuk lingkup luas dan tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

#### i. Revisi Produk II

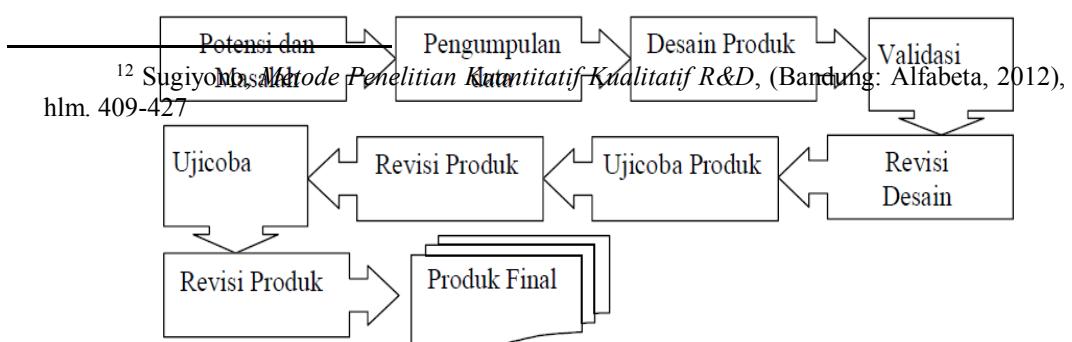
Dari hasil uji coba dan telah ditemukan kembali adanya kelemahan produk yang dihasilkan, maka produk direvisi ulang untuk penyempurnaan.

#### j. Pembuatan produk masal

Langkah terakhir adalah produksi masal terhadap produk yang dihasilkan tentunya setelah produk diujicobakan dan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara masal.<sup>12</sup>

Produksi produk masal ini merupakan produk final yang dinyatakan layak dalam tahap uji validasi dan efektif dalam uji coba pemakaian. Dan Produk ini siap dimanfaatkan untuk umum.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari tahapan-tahapan berikut:



Gambar 1  
Prosedur penelitian

Dari langkah-langkah penelitian di atas, dapat dilakukan lebih sederhana dengan tiga langkah utama, yaitu:

- a. *Tahap pendahuluan*, dalam tahap ini peneliti menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperoleh data. *Pertama*, peneliti melakukan pengamatan terhadap buku ajar bahasa Arab yang digunakan dalam proses pembelajaran. *Kedua*, peneliti secara langsung mengambil data dari sumber data utama atau siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara, sehingga peneliti memperoleh analisis kebutuhan (*need analysis*) dari siswa.
- b. *Tahap pengembangan*, pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan tinjauan dan masukan reviewer dan hasil uji coba ke siswa. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi:
  - 1) Validasi Media

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai kualitas media tersebut dan masukan untuk mengetahui kualitas media dan kebenaran isi materi. Proses validasi dilakukan oleh 2 ahli, yaitu:

a) Ahli Materi

Ahli materi menilai kualitas isi (materi) media (alat permainan edukatif) dan meminta masukan. Kriteria penilaian yang digunakan untuk ahli meliputi: aspek materi/isi, pembelajaran dan tampilan media.

b) Ahli Media

Ahli media menilai kualitas media (alat permainan edukatif) dan meminta masukan terhadap media pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam penilaian untuk ahli media adalah aspek tampilan media.

Media (alat permainan edukatif) yang sudah diberikan penilaian oleh ahli materi dan media kemudian direvisi sesuai dengan tinjauan dan masukan dari kedua ahli tersebut sebelum diujikan kepada siswa.

2) Uji Coba pada Peserta Didik

Hasil dari revisi ahli kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa. Uji coba alat permainan edukatif dalam

pembelajaran bahasa Arab dilakukan di Kelas X Sunan Pandanaran Yogyakarta.

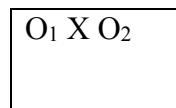
a) Uji coba terbatas

Uji coba terbatas ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap implementasi alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab pada skala kecil. Hasil dari uji tersebut kemudian dianalisis sebagai acuan dalam pengembangan media kemudian diujicobakan pada uji coba luas.

b) Uji coba luas

Uji coba luas dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab dalam skala luas/besar. Hasil dari uji coba tersebut kemudian dianalisis sebagai acuan dalam pengembangan alat permainan edukatif. Hasil perbaikan media uji coba luas dijadikan uji coba produk akhir. Pengujian dalam uji coba luas dilakukan dengan eksperimen, yaitu *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Eksperimen ini dilakukan dengan cara membandingkan efektifitas metode mengajar lama dengan yang baru (*before-after*). Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat

membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:<sup>13</sup>



$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab)

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab)

$X$  = *treatment* yang diberikan (media alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab)

- c. *Evaluasi*, kemudian setelah melakukan uji coba luas dilakukan evaluasi terkait alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Evaluasi ini digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Adakah perbedaan yang signifikan antara hasil evaluasi sebelum menggunakan alat permainan edukatif dengan hasil evaluasi setelah menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm. 74-75

a. Observasi;

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.<sup>14</sup> Observasi penelitian dilakukan dengan terjun secara langsung ke lapangan, guna mengamati tingkah laku individu atau proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan.

Peneliti dalam proses observasi ini memakai observasi partisipasi, yakni penelitian berada di dalam garis atau sebagai pelaku alat permainan edukatif dan berkolaborasi dengan siswa baik sebelum dan setelah menggunakan produk.

b. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.<sup>15</sup>

Dalam wawancara ini peneliti bertanya secara langsung kepada guru, ahli materi, ahli media, dan pengguna untuk mendapatkan informasi, masukan maupun saran lengkap yang berhubungan dengan pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

c. Dokumentasi

---

<sup>14</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm.

159

<sup>15</sup> *Ibid*, Hlm. 165

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>16</sup>

#### d. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>17</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah guru, ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X MA Sunan Pandanaran Yogyakarta yang menjadi pengguna.

#### 3) Instrumen Ahli Materi

Instrumen ahli materi adalah lembar penelitian berupa kuesioner yang diperuntukkan kepada ahli materi sebagai validator aspek materi yang terdapat dalam alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Aspek yang dinilai oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1

Instrumen untuk ahli materi

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<b>Aspek Isi Materi</b>					

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm. 181

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, hlm. 142

1	Materi mudah dipahami					
2	Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi					
3	Materi yang disajikan mendukung kompetensi kebahasaan ( <i>Kitabah</i> )					
4	Materi yang disajikan mendukung kompetensi kebahasaan ( <i>Qira'ah</i> )					
5	Materi yang disajikan mendukung kompetensi kebahasaan ( <i>Kalam</i> )					
6	Kejelasan uraian materi					
7	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi					
8	Kesesuaian latihan dengan materi					
9	Kesesuaian gambar atau bagan untuk memperjelas materi					
10	Kesesuaian materi dengan kondisi siswa					
	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
11	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi					
12	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
13	Kesesuaian materi dengan indikator					
14	Kejelasan petunjuk belajar					
15	Pemilihan strategi belajar (belajar mandiri)					
16	Pemberian latihan untuk					

	pemahaman materi				
17	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				
18	Pemberian umpan balik				

#### 4) Instrumen Ahli Media

Instrumen ahli media adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperuntukkan kepada ahli media sebagai validator aspek media yang dikembangkan dalam alat permainan edukatif.

Aspek yang dinilai oleh ahli media dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2

Instrumen angket untuk ahli media

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<b>Aspek Penggunaan/Pemrograman</b>					
1	Kemudahan penggunaan					
2	Tingkat intraktifitas pengguna terhadap Alat Permainan Edukatif					
3	Kejelasan petunjuk penggunaan					
4	Efisiensi teks					
5	Memberi reinfocemen/penguatan bagi pengguna					

	<b>Aspek Tampilan</b>					
4	Gambar terlihat jelas dan menarik					
5	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					
6	Ukuran bahan MMT dan kartu pintar cukup besar					
7	Kesesuaian pertanyaan (kosakata) dalam kartu dengan gambar di MMT					

### 5) Instrumen Siswa (Pengguna)

Instrumen untuk siswa (pengguna) adalah lembar penilaian berupa kuesioner dari pemakai produk yang dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh pengguna produk dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3

Instrumen untuk peserta didik

No	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1	Saya merasa puas adanya pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE)					
2	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE dapat menghilangkan rasa bosan					
3	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE dapat memotivasi saya untuk meningkatkan belajar					
4	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE membuat keingintahuan saya besar terhadap pokok bahasan					

5	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE adalah model yang efektif dan inovatif				
6	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE membuat saya lebih mudah memahami pokok bahasan				
7	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE dapat meningkatkan hasil belajar saya				
8	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE, menjadikan para siswa dapat saling berpartisipasi				
9	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE membuat saya lebih mudah ingat materi-materi yang telah lalu				

#### 4. Analisis Data

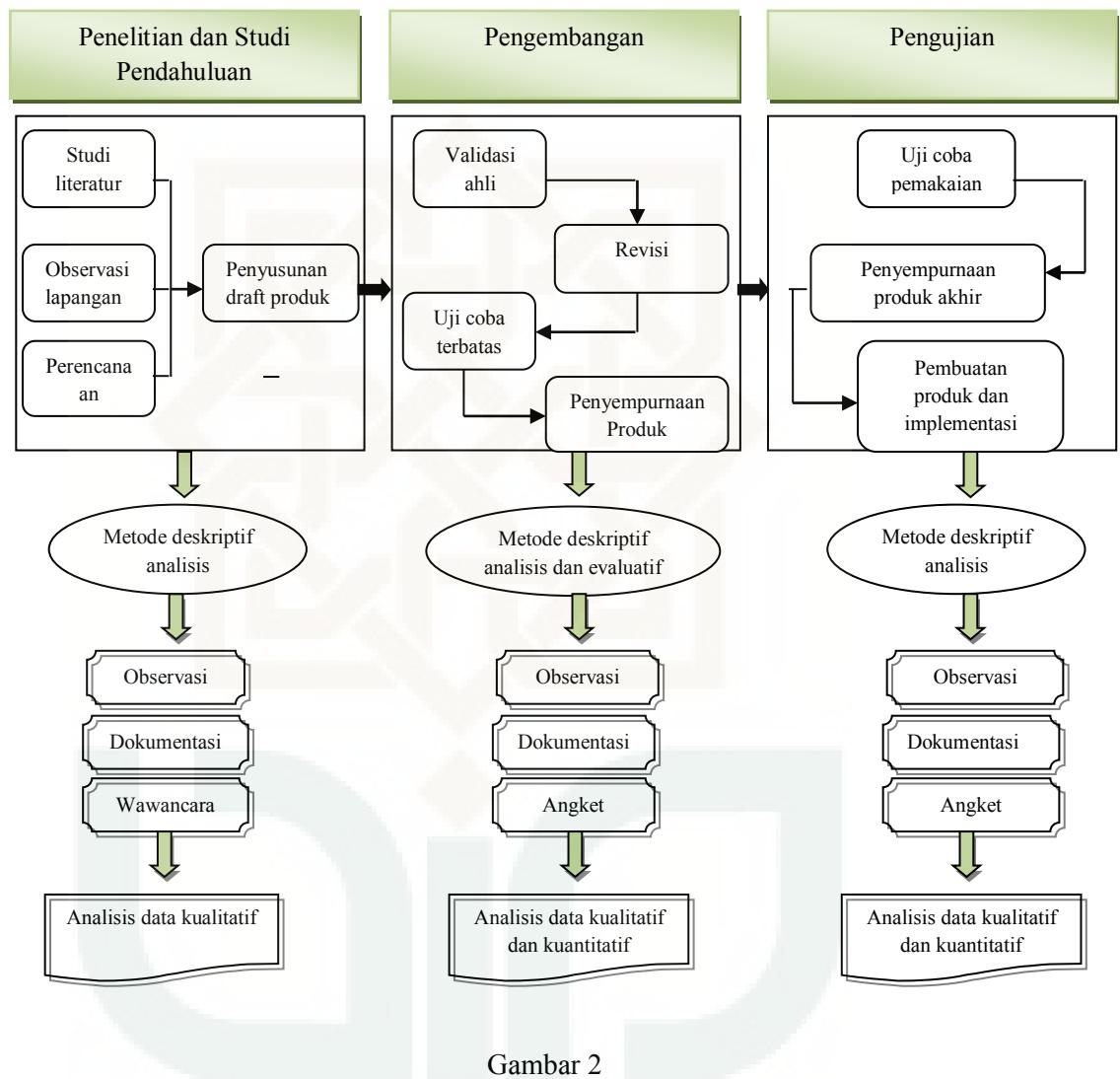
Dalam analisis data ada dua jenis data, pada tahap awal penelitian, data berupa kualitatif yaitu berupa uraian gambaran dan deskripsi analisis kebutuhan dan kesesuaian, serta analisis literatur untuk pengembangan produk dan pengembangan produk awal. Penelitian ini lebih melihat pada proses yang berakhir pada temuan produk yaitu alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang mengikuti langkah-langkah dan

prosedur pengembangan setelah memperoleh pembahasan tentang alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang ada di lapangan.

Tahap kedua data kuantitatif berupa hasil angket dari para ahli dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif ini hanya untuk melihat kebermaknaan hasil produk pengembangan dan validitasnya. Dalam analisis data secara kuantitatif ini menggunakan hasil angket kemudian diprosentasekan dan mencari rata-rata dari hasil angket tersebut dengan tiga tahapan sebagai berikut yaitu:

- a. Pengolahan data,
- b. Pengorganisasian data, dan
- c. Penafsiran data dan penemuan hasil.

Secara visual langkah-langkah penelitian dan pengembangan, metode dan pengumpulan data serta analisis data dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2

Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan, Metode, Pengumpulan Data, dan Analisis Data yang digunakan

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penelitian ini dibagi menjadi lima bab. Bab I adalah pendahuluan yang berisi permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II tentang kajian teoritik, yang memaparkan beberapa kajian tori, yaitu: a) tujuan pembelajaran bahasa Arab, b) media pembelajaran bahasa arab, c) permainan edukatif, dan d) pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab

Bab III Tentang profil MA Sunan Pandanaran Sleman Yogyakarta sebagai tempat uji coba alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan, yang meliputi: a) identitas dan latar belakang historis madrasah; nama Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran, sejarah singkat Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran, b) letak geografis, c) priodesasi kepemimpinan, d) visi, misi dan tujuan, e) struktur organisasi, f) keadaan tenaga pendidik, kependidikan, dan peserta didik, g) kurikulum, h) keadaan sarana dan prasarana, dan i) proses pembelajaran bahasa arab.

Pada bab IV adalah uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup tentang langkah-langkah pembuatan alat permainan edukatif, validasi ahli materi dan media, respon guru dan siswa, revisi produk alat permainan edukatif, pembahasan tentang alat permainan edukatif

Dan bab V yaitu penutup yang menguraikan kesimpulan dan hasil penelitian sekaligus sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada bab ini juga dikemukakan saran-saran yang ditujukan kepada madrasah, pengajar, dan peserta didik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dan analisa data di atas, maka penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan tiga tahapan. *Pertama*, tahap perencanaan, pada tahap ini yang peneliti lakukan yaitu meliputi mendefinisikan ruang lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. *Kedua*, tahap desain. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti lakukan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Kemudian tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan dan mendesain media berbahan MMT yang berisi gambar-gambar kosakata, mencetak (printout) hasil desain alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, dan membuat komponen-komponen pendukung seperti kartu pintar, perekat dan spidol.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk alat permainan edukatif secara umum baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan respon,

antusiasme, dan skor penilaian dari responden dan pengguna. Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti sedang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya. Skor penilaian yang diperoleh mencapai rata-rata 4,14 (baik) dari ahli materi, 4,14 (baik) dari ahli media, 4,02 (baik) dari guru, dan 4,30 (baik) dari siswa. Jika mengacu pada konversi skor penilaian tersebut masuk pada kategori baik. Sehingga dengan perolehan skor dan respon tersebut, maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab ini baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta.

3. Produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang peneliti kembangkan selain mempunyai banyak kelebihan, tetapi juga tidak sedikit kelemahannya. Untuk kelebihan produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain yaitu: (1) produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan peserta didik tidak merasa jika mereka sedang belajar, (2) materi pembelajaran dalam alat permainan edukatif tidak melekat dengan media utama sehingga dapat diganti atau dirubah sesuai dengan tingkat kebutuhan pemain atau peserta didik, (3) produk alat permainan edukatif dimainkan secara individu dan berkelompok (ada kompetisi), (4) produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab terbuat dari

bahan yang mudah didapat dan juga mudah disimpan karena dapat digulung sehingga tidak memakan tempat dan mudah dibawa sehingga dapat dimainkan diberbagai tempat, (5) adanya kartu pintar yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode lain, (6) produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab ini dapat dimainkan oleh siapa saja.

Adapun untuk kelemahan produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab ini antara lain yaitu: (1) komponen utama dalam produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab hanya sesuai untuk kosakata dan menulis, tidak bisa untuk keterampilan lain seperti berbicara, membaca, dan menyimak, (2) dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan, sehingga jika tidak dikelola dengan baik dapat menguras energi pemain atau peserta didik, bahkan guru.

## B. Saran

Dalam kesempatan ini, peneliti memberikan beberapa saran mengenai pemanfaatan produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut:

1. Madrasah
  - a. Produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab adalah produk yang layak dimiliki madrasah sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi siswa Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta.

- b. Madrasah hendaknya memperbanyak media-media pembelajaran, terutama alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kecerdasan dan minat belajar peserta didik sehingga setiap dari mereka dapat terstimulus dengan optimal.
- c. Madrasah hendaknya memberikan edukasi yang cukup kepada para pengajar untuk menggunakan dan mengoptimalkan alat permainan edukatif dalam pembelajaran.
- d. Madrasah hendaknya memberikan motivasi kepada para peserta didik untuk mengembangkan berbagai alat permainan edukatif yang sudah ada.

## 2. Pengajar

- a. Pengajar hendaknya dapat memanfaatkan produk alat permainan edukatif sebagai salah satu media pembelajaran.
- b. Pengajar hendaknya lebih mengembangkan materi-materi dalam kartu pintar sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didiknya.
- c. Pengajar hendaknya membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif-alat permainan edukatif yang lain dalam pembelajaran.

## 3. Peserta didik

- a. Peserta didik diharapkan mampu mengikuti aturan main dalam permainan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

- b. Peserta didik diharapkan menjaga produk alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab saat bermain sehingga produk bisa awet dan terjaga.
- c. Peserta didik diharapkan kooperatif dalam pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asifudin, Ahmad Janan. 2009. *Mengungkit Pilar-pilar Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Suka Press.
- Asrofi, Syamsudin, Zainal Arifin, Abdul Munip. 2006. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Arsyadm Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gall & Borg. 2003. *Educational Research*. USA: Allyn and Bacon
- Butter, Amy. 2013. *Aktivitas, Permainan, dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fleisher, Paul. 2013. *Nutrisi Otak; 100+ Permainan yang Mengajar Anak-anak Berpikir*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2013. *Mendesain Kegiatan Belajar-Mengajar Begitu Menghibur; Metode Edutainment, menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamid, Abdul, Uri Baharudin, Bisri Mustofa. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. Malang: UIN Malang Press.

- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, Abdul Alim. 1978. *Al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Luga al-'Arabiyyah*. Beirut: Dar Ihya' al-Turats al-Arabi
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games; Menjadi Cerdas dan ceria dengan Pemainan Edukatif*. Yogyakarta, Pilar Media.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Khalilullah, M. 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- L., Zulkifli. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- Mahmudah, Umi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's Press.
- Margono, S. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: Diva Press.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: Diva Press.

- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Pranggawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Putra, Nusa. 2012. *Reseach & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, Cetakan II. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Rita, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta, Flash Books.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Sadiman, Arif. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Karya Grafindo Persada.
- Salim, Ahmad. 2004. *Wasā'il wa Tiknulujiya al-Ta'līm*. Riyadh: Maktabah al-Rusyd.
- Samak, Muhammad Shalih. 1998. *Fann at-Tadrīs li at-Tarbiyyah al-Lugawiyyah*. Cairo: Dar al-Fikr al-'Araby.

- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sujianto, Agus. Tanpa Tahun. *Psikologi Perkembangan*. Surabaya: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Metode Penulisan Pendidikan*, Cet. Ke-V. Banbung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penulisan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Syakur, Nazri. 2010. *Revolusi Metodologi Pembelajaran bahasa Arab Dari Pendekatan Komunikatif ke Komunikatif Kambiumi*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Wardani, Dani. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Edukasi
- Yakub, Dahlan Y al-Barry L. Lya Sofyan. 2000. *Kamus Induk Istilah*. Surabaya: Target Press.
- Yunus, Mahmud dan Muhammad Qasim Bakr. Tanpa Tahun. *Al-Tarbiyah wa al-Ta;līm*. Gontor: Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyyah



KEMENTERIAN AGAMA RI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta Telp. Dan Fax (0274) 513709, E-Mail : Psiainyk@indosat.net.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL TESIS**

Semestar Gasal/Genap\*

Tahun Akademik 2013 / 2014.....

Pada Hari: AHAD ..... Tanggal: 15-12-13 ..... Jam/Pukul: 15.30 .....

Telah berlangsung seminar proposal tesis

Judul Proposal Tesis :

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH  
SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : MUNIRTAH

NIM : 1220411255

No. Tilp. Rumah/Hp : ..... 081225281170

Alamat Kos / Rumah : PPPSA.  
JL. KALIURANG KM.12,5 NGELLIK SLEMAN YOGYAKARTA

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM (PI)

Konsentrasi : PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)

Minat :

Nama Dosen/Guru Besar :

Jumlah Peserta Seminar Proposal Tesis: 13 orang (termasuk dosen)

Hasil : Diterima / Ditolak\*

Catatan perbaikan :

Perbaiki Teori APE

Posen

Dr. ABDUL MUNIP, M.Ag.

Mahasiswa

MUNIRTAH, S.S.

Ket. : \* Coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN AGAMA RI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta Telp. Dan Fax (0274) 519709, E-Mail: Psiainyk@indosat.net.id

LAMPIRAN BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL TESIS  
DAFTAR HADIR MAHASISWA PESERTA SEMINAR PROPOSAL TESIS

No.	NAMA	NIM	TANDA TANGAN
1	S-Nur Rosyidah.	1220411192	
2	Silsilatus Su'aidah	1220411179	
3	Masrifah Eni Rahmawati	1220411277	
4	Amrin Algorri Alyanam	1220911212	
5	Bambang Prasetyo	1220911203	
6	Moh. Yazid Fathoni	1220411131	
7	Kenyi Mitragati	1220411125	
8	MUNIRTA DHO	1220411255	
9	Moh Aslam	1220411197	
10	Junaidi	1220411239	
11	Auson	1220411250	
12	WILDAN NAFI	1220411142	
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Yogyakarta, 15 DECEMBER 2013

Dosen

Dr. ABDUL MUNIP, M.A.

Mahasiswa

MUNIRTA DHO, S.S.  
NIM: 1220411255



KEMENTERIAN AGAMA RI

**UIN SUNAN KALIJAGA**

Jln. Marsda Adisucipto Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 519709 Fax (0274) 557978

e-mail: pps@uin-suka.ac.id. http://pps.uin-suka.ac.id.

## PROGRAM PASCASARJANA

Nomor : UIN.02/PPPs/PP.00.9/ 013 /2014

Lampiran : 1 Bendel

Perihal : Kesediaan Menjadi Pembimbing Tesis

Kepada Yth.

Dr. H. Sukamta, M.A

di-

Yogyakarta.

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta mengharapkan kesediaan Bapak untuk bertindak sebagai Pembimbing Tesis yang berjudul :

### **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA**

tesis tersebut di kerjakan oleh :

Nama : Munirtadho, S.S

NIM : 1220411255

Program : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Kami sangat mengharapkan surat jawaban kesediaan dari Bapak dengan mengisi formulir terlampir dan dikirim kepada kami paling lambat sepuluh hari sejak diterimanya surat ini .

Jika Bapak tidak bersedia dimohon mengembalikan proposal usulan penelitian terlampir kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

Demikian, atas perkenan Bapak dihaturkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 03 Januari 2014

a.n. Direktur  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam,



Prof. Dr. H. Maragustam, M.A.  
NIP. 19691001 198703 1 002

Tembusan :

1. Direktur (sebagai laporan)
2. Kasubag Administrasi
3. Arsip.

**Hal : Kesediaan Menjadi Pembimbing Tesis**

Kepada Yth.,  
Direktur  
u.b. Ketua Program Studi Pendidikan Islam  
Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta.

***Assalamu'alaikum wr. wb.***

Menjawab surat Saudara Nomor : UIN.02/PPs/PP.00.9/ 013 /2014, tertanggal 03 Januari 2014 bersama ini saya menyatakan bersedia / ~~tidak~~ bersedia \*\* menjadi **Pembimbing Tesis** yang berjudul :

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA**

tesis tersebut di kerjakan oleh :

Nama	: Munirtadho, S.S
NIM	: 1220411255
Program	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Islam
Konsentrasi	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Demikian, harap menjadi periksa.

***Wassalamu'alaikum wr. wb.***

Yogyakarta, ...8....Maret.....2019.....

Hormat Kami,



Dr. H. Sukamta, M.A  
**\*\*coret yang tidak perlu**



## PROGRAM PASCASARJANA

Nomor : UIN.02/PPs/PP.00.9/ 1459 /2014  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.,  
Kepala MA Sunan Pandanaran, Sleman  
di-  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dalam rangka menyelesaikan studi Program Magister bagi mahasiswa Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, bersama ini kami mengharap bantuan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa berikut:

Nama	: Munirtadho, S.S.
Tempat/Tgl Lahir	: Demak, 01 November 1983
Nomor Induk	: 1220411255
Program	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Islam (PI)
Konsentrasi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: IV (empat)
Tahun Akademik	: 2013/2014

untuk melakukan penelitian guna menulis Tesis yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN”**

di bawah bimbingan : Dr. H. Sukamta, MA

Demikian atas perkenan Ibu kami haturkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 11 Maret 2014

a.n. Direktur

Ketua Program Studi  
Pendidikan Islam



Prof. Dr. H. Maragustam, M.A.  
11001 198703 1 002

Tembusan :

- 1 Direktur (sebagai laporan);
- 2 Kasubag Administrasi
- 3 Arsip



**Yayasan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran**  
**MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN**

Terakreditasi A Nomor: 22.01/BAP-SM/TU/X/2015, NSM: 131234040010

Jl. Kaliurang KM. 12,5 Candi Sardonoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta 55581,  
Telp. (0274) 4543911, Fax. (0274) 880857, website: [www.masunandandanaran.sch.id](http://www.masunandandanaran.sch.id).

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 151/RET./MASPA/VI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran, Jl. Kaliurang km. 12,5, Candi, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta, menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Munirtadho, S.S.

NIM : 1220411255

Program Studi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

telah melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran sejak Mei 2014 s/d Februari 2016, dengan judul: **“PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA”**.

Penelitian tersebut dilakukan untuk menyelesaikan penyusunan tesis guna meraih gelar Magister Pendidikan Islam.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
PASCASARJANA

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 51970, Fax. (0274) 557978  
<http://pps.uin-suka.ac.id> email : pps@uin-suka.ac.id

CATATAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Munirtadho, SS.  
NIM : 1220411255  
Program : Magister (S2) Program Reguler  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM  
Konsentrasi : Pendidikan Islam  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA  
Hari, Tanggal : Jum'at , 22 Juli 2016  
Waktu Ujian : Pukul 08.00 WIB

- tulisan tangan teksnya fayez ngs perbaikannya
- metode penelitian masih menggunakan bahasa proporsional  
perbaikinya menggunakan Bahasa Laporan Penelitian.
- hasil R&D ini fayez & layout  
dapat selaras menjadi sangat baik & mudah.

Yogyakarta, 22 Juli 2016  
Anggota Pengujii

Dr. Imam Machali, M. Ag.  
(Nama Terang dan Tanda Tangan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
PASCASARJANA

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 51970, Fax. (0274) 557978  
<http://pps.uin-suka.ac.id> email : pps@uin-suka.ac.id

CATATAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Munirtadho, SS.  
NIM : 1220411255  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM  
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA  
Hari, Tanggal : Jum'at, 22 Juli 2016  
Waktu Ujian : Pukul 08.00 WIB

- Informasi pada teori still dan teknis penggunaan yg diterapkan pada bagian pembahasan juga harus mencakup pada produk.
- Transisi baik pada tesis ataupun buku produk.
- Absensi bantuan dan dengan informasi yg diperlukan : problem akademik, metode, hasil.
- Contoh permanan yg diambilkan terlalu sedikit ukurannya dan semakin

Yogyakarta, 22 Juli 2016  
Ketua Sidang /Pengaji,

Ahmad Rafiq, MA., Ph.D.  
(Nama Terang dan Tanda Tangan)



Buku Panduan Penggunaan APE dalam pembelajaran bahasa Arab



Media MMT *Takhmin al-Shurah*



Media MMT *Takhmin al-Mufradat*



Media MMT *Bahtsu al-Mufradat*



Media MMT SOS



Media MMT *Tartib al-Kalimat*



Proses Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE



Proses Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE



Proses Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan APE

# CURRICULUM VITAE

## Data Pribadi

Nama : Munirtadho  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Tempat, tanggal lahir : Demak, 01 Nopember 1983  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Status perkawinan : Belum Menikah  
Kesehatan : Baik  
Agama : Islam  
Email : [Munirtadho97@gmail.com](mailto:Munirtadho97@gmail.com)  
Alamat Asal : Pongangan RT 01/06 Purworejo Bonang Demak 59552  
Jawa Tengah HP.: 081225281170  
Alamat Domilisi : (PPSPA-Komplek III) Jl. Kaliurang KM. 12,5 Candi Sardonoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta 55581 HP. 081225281170

## Pendidikan

### » Formal

1989 – 1995 : SDN II Impres, Demak  
1998 – 2000 : Paket B (setara SLTP) di PP. Sunan Pandanaran, Yogyakarta  
2000 – 2003 : MAK. Sunan Pandanaran, Yogyakarta  
2003 – 2008 : S-1 Bahasa dan Sastra Arab, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta  
2012 – 2016 : S-2 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### » Non Formal

1995 – 1998 : Madrasah Diniyah Miftahul Huda, Demak  
1998 – 2003 : Madrasah Diniyah Al-Qur'an Sunan Pandanaran, Yogyakarta  
2007 : Kursus Teknisi Komputer, BLK., Yogyakarta  
2011 : Kursus Web Design, Web Programming, IMD, Yogyakarta

## Kemampuan

- Kemampuan Komputer (MS Word, MS Excel, MS Power Point, Corel Draw, InDesign)
- Kemampuan Keterampilan (Khott /Kaligrafi, Dekorasi)
- Menerjemah text Arab – Indonesia

## Pengalaman Kerja

- Rental Komputer BSA Com., Yogyakarta (2007)
- Marketing BMT Multazam, Yogyakarta (2007)
- Guru Bahasa Arab Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran (2007 – sekarang)
- Pembina UKM Kaligrafi Madrasah Sunan Pandanaran (2011 – 2012)
- Sekretaris Jamuspa (2010 – 2013)
- Layouter Buletin Jamuspa (2012 – 2014)
- Layouter Majalah Suara Pandanaran (2010)
- Ketua Penerimaan Santri Baru MTs dan MA (2010 – 2012)
- Stering commite PSB PP Sunan Pandanaran (2013)
- Kepala Tata Usaha Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran (2012 – 2014)
- Staf Administrasi STAI Sunan Pandanaran (2012 – sekarang)
- Dosen Bahasa Arab di STAI Sunan Pandanaran (2013 – sekarang)

## Prestasi

- Mahasiswa Pilihan
- Juara I Kaligrafi dalam Class Meeting MADIN Sunan Pandanaran (1999)
- Juara III Kaligrafi Golongan Hiasan Mushaf Tingkat MA se-DIY dan Sekitarnya (2002)
- Juara II Kaligrafi Golongan Hiasan Mushaf dalam MTQ-MKQ Tingkat Dewasa se-Kab. Sleman (2011)