

**PENERAPAN MEDIA *GAME EDUKATIF* BERBASIS ANDROID  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
DI MI NEGERI YOGYAKARTA 1**



**Skripsi**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**Disusun oleh:**

**Musyafaul Akhwat**

**12420088**

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2016**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

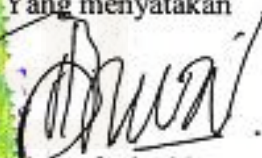
Nama : Musyafa'ul Akhwat  
NIM : 12420088  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan skripsi saya ini adalah asli karya saya sendiri dan bukan meniru dari hasil skripsi karya orang lain.

Yogyakarta, 10 Juni 2016



Yang menyatakan

  
Musyafa'ul Akhwat

NIM. 12420088



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Skripsi Saudara Musyafaul Akhwat  
Lamp : -

Kepada Yth.  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Musyafaul Akhwat  
NIM : 12420088  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul : Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1

sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Semoga dalam waktu dekat, saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Demikian atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 10 Juni 2016

Pembimbing

Dr. Abdul Munip. M. Ag.

NIP. 19730806 199703 1 003



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Musyafaul Akhwat  
 NIM : 12420088  
 Semester : VIII  
 Jurusan/Program Studi : PBA  
 Judul skripsi/Tugas Akhir : PENERAPAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID  
 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MI NEGERI  
 YOGYAKARTA I

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
			- Saran opening sesuai dg isi skripsi ttg android.
			- Tdk perlu menyinggung psikologi.
			- Fokus masalah perlu dipertegas.

Tanggal selesai revisi :  
 ..... 20...

Tanggal Munaqasyah :  
 Yogyakarta, 21 Juni 2016

Mengetahui :  
 Penguji I

Yang menyerahkan  
 Penguji I

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.  
 NIP : 19590114 198803 1 001  
 (setelah Revisi)

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.  
 NIP : 19590114 198803 1 001  
 (setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/DT./PP.009/ 074 /2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul : **“Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Musyafaul Akhwat  
NIM : 12420088  
Telah dimunaqasyahkan pada : 21 Juni 2016  
Nilai Munaqasyah : A/B  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH:**

Ketua Sidang

Dr. Abdul Munip, M.Ag.

NIP. 19730806 199703 1 003

Penguji I

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.  
NIP. 19590114 198803 1 001

Penguji II

Drs. H. Adzfar Ammar, M.A.  
NIP. 19550726 198103 1 003

Yogyakarta, 30 JUN 2016  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
DEKAN

Dr. H. Tasman, M.A.  
NIP. 19611102 198603 1 003

## MOTTO

Dua hal yang tidak dapat ditarik kembali di dunia ini adalah  
waktu dan ucapan

Oleh karena itu hargailah waktumu maupun waktu orang lain

Dan jagalah ucapanmu agar tidak menyakiti orang lain

**PERSEMBAHAN**

**Kupersembahkan Karya Sederhana ini untuk**

**Almamater Tercinta**

**Jurusan Pendidikan Bahasa Arab**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**

## ABSTRAK

MUSYAFAUL AKHWAT (12420088). Penerapan Media *Game Edukatif* Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1. Skripsi. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

Latar belakang penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1, anak didik seringkali kurang memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa dikarenakan media pembelajaran kurang dapat menarik perhatian siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian untuk memperbaikinya dengan menerapkan media *game edukatif* berbasis android untuk keberlangsungan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa-siswi kelas III MI Negeri Yogyakarta 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *game edukatif* berbasis android pada siswa kelas III MI Negeri Yogyakarta 1 serta mengetahui efektifitasnya setelah media tersebut diterapkan.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengambil latar Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes untuk melengkapi data serta menggunakan data statistik sederhana untuk membantu dalam mengungkapkannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab pada kelas III MI Negeri Yogyakarta 1 berada dalam kondisi baik sekali dengan nilai rata-rata siswa 8,69. Media *game edukatif* berbasis android juga dapat membangun minat siswa dalam belajar bahasa Arab. Siswa juga dapat berpartisipasi aktif dan bertambah semangat dalam menerima materi yang disampaikan. Ini merupakan hal yang positif dan perlu ditingkatkan oleh pendidik guna tercapainya tujuan pendidikan. Khususnya tujuan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 dan tujuan pendidikan nasional secara umum.

Kata Kunci : Media, *Game Edukatif*, Android, Pembelajaran Bahasa Arab



## تجريد

مشفّع الاخوات (١٢٤٢٠٠٨٨). تطبيق الوسائل *Game Edukatif* بالخلفية Android في التعليم اللغة العربية في مدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١. البحث . يوكياكرتا : قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية و التدريس جامعة الإسلامية الحكومية سونان كالجكا. ٢٠١٦.

الخافية هذا البحث يعنى في تعليم اللغة العربية في الفصل ٣ مدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١، كثير ما لم يلحظ الطلاب يبين مدرس إذا يتعلم الدرس. هذا المذكور كذلك الوسائل لم يحمس التلميذ مجموعا من اجل ذلك، لزم حدوث البحث ليرتفع التعليم و بتطبيق الوسائل *Game Edukatif* بالخلفية android ليحصل التعلم ويرتفع الحماسة الطلاب الفصل ٣ في المدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١ لتدريس اللغة العربية. هذا لبحث يهدف إلى التعليم طريقة التدريس اللغة العربية بتطبيق الوسائل *Game Edukatif* بالخلفية android لطلاب الفصل ٣ في المدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١ ويعارف فاعلية تقدم حماسة الطلاب بعد استعمال هذه لوسائل.

هذا البحث و ضعي نوعي تناول خلفية المدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١. تحصيل البيانات باستعمال مساهدة، مقابلة، توثيق تساؤل ولإمتحان ليتم البيانات واستعمال بيانات الاختصاصية المشهولة مساعدة لإظهارها. حاصل البحث يتعارف استعمال تطبيق الوسائل بالخلفية android في تعليم اللغة العربية لطلاب الفصل ٣ في مدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١، كان في حال بديع بترقية معدل الطلاب ٨٠،٦٩. وسائل *Game Edukatif* بخلفية android لارتفاع الحماسة الطلاب في تدريس اللغة العربية. وشاطر الطلاب وزاد حماسة في مقابلة عبرة الموجهة. هذا شكل إيجابي و حاجة لارتفاع بواسطة المدرس من اجل تشكيل هدف التدريس. هدف التعليم في لمدرسة الابتدائية الحكومية يوكياكرتا ١ خاصا و هدف تدريس المواطن عاما

الكلمات المهمات : وسائل، *Game edukatif*، android، التعليم اللغة العربية

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله ربّ العالمين وبه نستعين و على أمر الدنيا والدين. أشهد أن لا إله إلا الله  
وأشهد أن محمداً رسول الله. اللهم صلّ وسلم على محمد وعلى آله وصحبه  
أجمعين. أمّا بعد.

Puji syukur penulis haturkan pada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

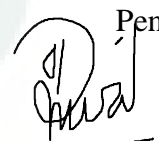
1. Prof. K.H. Drs. Yudian Wahyudi, Ph. D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Prof. Dr. Hamruni, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
3. Drs. H. Ahmad Rodhi, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
4. Dr. Abdul Munip, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang begitu sabar memberikan bimbingan, pengarahan, serta motivasi dalam penelitian skripsi ini.
5. Dr. H. Tulus Mustofa, Lc selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi selama ini.

6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah memberikan banyak ilmu dan dorongan spiritual bagi penulis.
7. Ibu Sakinah, S.Ag selaku kepala MI Negeri Yogyakarta 1 yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Mas Achmad Rifai S.S selaku guru mata pelajaran bahasa Arab kelas III MI Negeri Yogyakarta 1 yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ayah dan Ibu tercinta, kakak, adik dan segenap keluarga besar KH Hamam Nasirudin – Hj. Al Munirotul Mubarakah yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayang yang tiada hentinya .
10. Keluarga tercinta di Kontrakan Tutul 6B, Crew The Bandot's, dan sahabat munasib yang selalu bersama-sama dalam suka maupun duka.
11. Sahabat dan teman seperjuangan di MI Tarbiyatul Ulum, MTs Ma'arif NU 1 Kemranjen, P.P Roudlotul Tholibin Sirau, MA Ma'arif NU 1 Kemranjen dan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu.
12. Guru-guru tercinta di MI Tarbiyatul Ulum, MTs Ma'arif NU 1 Kemranjen, P.P Roudlotul Tholibin Sirau, MA Ma'arif NU 1 Kemranjen yang tak pernah lelah memberikan ilmu, mendidik dan memberi motivasi bagi penulis.
13. Teman seperjuangan di tempat kerja Kolam Susu, Roti Bakar Nusantara, dan Jogja Milk yang selalu memberi motivasi bagi penulis.

14. Teman-teman seperjuangan dalam berorganisasi, IPNU-IPPNU MTs Ma'arif NU 1 Kemranjen, IPNU-IPPNU MA Ma'arif NU 1 Kemranjen, Mading Al-Fikr, Syiar FM, Community Of Mata Pena Cilacap / COMPAC, Remaja Islam Al-Falah, Kesatria Kuntawijayadanu, DKR Kemranjen, MAPALASKA, PMII, HMJ-PBA, IMBAS Sukijo, IMBAS Jogjakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang berharga bagi penulis.
15. Sahabat Management Panggung Coffee –Dombo Fandi Darojad dan Redza Zulfikar- yang telah berjuang bersama dalam membangun usaha dan menggapai cita-cita yang sama, dan selalu memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Seperti kata pepatah “tiada gading yang tak retak” begitu pula penulisan dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan seluruh civitas akademika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 10 Juni 2016

Penulis  


Musyafaul Akhwat

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No. 158 Tahun 1987 dan nomor. 0543 b/U/1987. Di bawah ini adalah daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

### 1. Konsonan Tunggal

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1	أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
2	ب	Bā'	B	Be
3	ت	Tā	T	Te
4	ث	ṡā	ṡ	Es titik di atas
5	ج	Jīm	J	Je
6	ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
7	خ	Khā'	Kh	Ka dan Ha
8	د	Dal	D	De
9	ذ	Ḍal	Ḍ	Zet titik di atas
10	ر	Rā'	R	Er
11	ز	Zai	Z	Zet
12	س	Sīn	S	Es
13	ش	Syīn	Sy	Es dan Ye
14	ص	Ṣād	Ṣ	Es titik di bawah
15	ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
16	ط	Tā'	Ṭ	Te titik di bawah
17	ظ	Zā'	Ẓ	Zet titik di bawah
18	ع	'Ayn	...'	Koma terbalik (di atas)
19	غ	Gayn	G	Ge
20	ف	Fā'	F	Ef
21	ق	Qāf	Q	Qi
22	ك	Kāf	K	Ka
23	ل	Lām	L	El
24	م	Mīm	M	Em
25	ن	Nūn	N	En
26	و	Waw	W	We
27	ه	Hā'	H	Ha
28	ء	Hamzah	...'	Apostrof
29	ي	Ya	Y	Ye

## 2. Konsonan Rangkap (Syaddah)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang di dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf dobel, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: متعقدين                      ditulis                      muta' aqqidain  
عدّة                                ditulis                      'iddah

## 3. Tā' Marbutah

Transliterasi untuk Tā' Marbutah ada dua macam, yaitu :

### a. Tā' Marbutah hidup

Tā' Marbutah yang hidup atau mendapat *ḥarakat fathāh kasrah* , atau *dammah*, transliterasinya adalah ditulis t :

Contoh: نعمة الله                      ditulis                      ni' matullāh  
زكاة الفطر                      ditulis                      zakāt al- fiṭri

### b. Tā' Marbutah mati

Tā' Marbutah yang mati atau mendapat *ḥarakat sukun*, transliterasinya adalah, ditulis h :

Contoh: هبة                                ditulis                      hibah  
جزية                                ditulis                      jizyah

## 4. Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari tiga macam, yaitu: vokal tunggal (monoftong), vokal tunggal (diftong) dan vokal panjang.

a. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya adalah:

1) fathāh dilambangkan dengan a:

Contoh: ضرب                      ditulis                      ḍaraba

2) Kasrah dilambangkan dengan i:

Contoh: فهم                      ditulis                      fahima

3) Dammah dilambangkan dengan u:

Contoh: كتب                      ditulis                      kutiba

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang dilambangkan berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

1) Fathāh + Yā' mati ditulis ai:

Contoh: أيديهم                      ditulis                      aidīhim

2) Fathāh + Wawu mati ditulis au:

Contoh: تورات                      ditulis                      taurāt

c. Vokal panjang

Vokal panjang dalam bahasa Arab disebut maddah yaitu harakat dan huruf, transliterasinya adalah:

1) Fathāh + alif, ditulis ā (dengan garis diatas)

Contoh: جاهليّة                      ditulis                      jāhiliyyah

2) Fathāh + alif maqṣūr ditulis ā (dengan garis diatas)

Contoh: يسعى                      ditulis                      yas'ā

3) Fathāh + yā mati ditulis ī (dengan garis diatas)

Contoh:           مَجِيد           ditulis           majīd

4) Ḍammah + wawu mati ditulis ū (dengan garis diatas)

Contoh:           فُرُوض           ditulis           furūd

## 5. Kata sandang

Kata sandang dalam penulisan arab dilambangkan dengan huruf alif dan lam (ال). Namun dalam sistem transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah*.

a. Bila diikuti oleh huruf *qamariyah* ditulis al-

Contoh:           القران           ditulis           Al-qur'ān

b. Bila diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditulis as-

Contoh:           السنة           ditulis           As-sunnah

## 6. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof, namun hanya berlaku bagi hamzah yang berada di tengah dan akhir saja. Bila hamzah itu terletak di awal kata, maka ia tidak dilambangkan, tetapi ditransliterasikan dengan huruf a atau i atau u sesuai dengan harakat hamzah di awal kata tersebut.

Contoh:           الماء           ditulis           Al-Mā'

                  تأويل           ditulis           Ta'wil

                  أمر           ditulis           Amr



## 7. Huruf besar

Meskipun dalam system tulisan arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf kapital tersebut digunakan juga. Penggunaan yang berlaku seperti dalam EYD, diantara huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut.

## 8. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya

Contoh:	ذوى الفروض	ditulis	Zawi al-furūd
	اهل السنة	ditulis	Ahl as-sunnah

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	iii
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxii
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Landasan Teori.....	9
F. Metode Penelitian.....	22
G. Sistematika Pembahasan .....	28
BAB II	
GAMBARAN UMUM MADRASAH.....	30
A. Letak Geografis .....	30
B. Sejarah Singkat.....	31
C. Visi dan Misi .....	34
D. Struktur Organisasi .....	35
E. Guru dan Karyawan .....	37
F. Siswa .....	39
G. Sarana dan Prasarana.....	42

BAB III	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Penggunaan Media <i>Game Edukatif</i> Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 .....	45
B. Efektifitas Penggunaan Media <i>Game Edukatif</i> Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 .....	63
BAB IV	
PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran-Saran .....	71
C. Kata Penutup .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Interval Kriteria Minat Siswa

Tabel 2.1 : Nama Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta I

Tabel 2.2 : Jumlah Siswa MIN Yogyakarta I

Tabel 2.3 : Ruang kelas

Tabel 2.4 : Koleksi Buku

Tabel 2.5 : WC dan Kamar mandi

Tabel 2.6 : Prasarana

Tabel 3.1 : Pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.2 : Pencapaian tujuan pembelajaran bahasa arab menggunakan media buku paket pelajaran

Tabel 3.3 : Pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan melalui media game edukatif berbasis android

Tabel 3.4 : Pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan melalui media buku paket pelajaran

Tabel 3.5 : Kemudahan siswa dalam memperoleh media game edukatif berbasis android

Tabel 3.6 : Kemudahan siswa dalam memperoleh media buku paket pelajaran

Tabel 3.7 : Keterampilan guru dalam menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.8 : Keterampilan guru dalam menggunakan media buku paket pelajaran

Tabel 3.9 : Ketepatan waktu dalam pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.10 : Ketepatan waktu dalam pembelajaran menggunakan media buku paket pelajaran

Tabel 3.11 : Sikap siswa ketika guru sedang mengajar menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.12 : Sikap siswa ketika guru sedang mengajar menggunakan media buku paket pelajaran

Tabel 3.13 : Keberlanjutan belajar siswa ketika di rumah menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.14 : Keberlanjutan belajar siswa ketika di rumah menggunakan media buku paket pelajaran

Tabel 3.15 : Respon siswa mengenai pembelajaran menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.16 : Respon siswa mengenai pembelajaran menggunakan media buku paket pelajaran

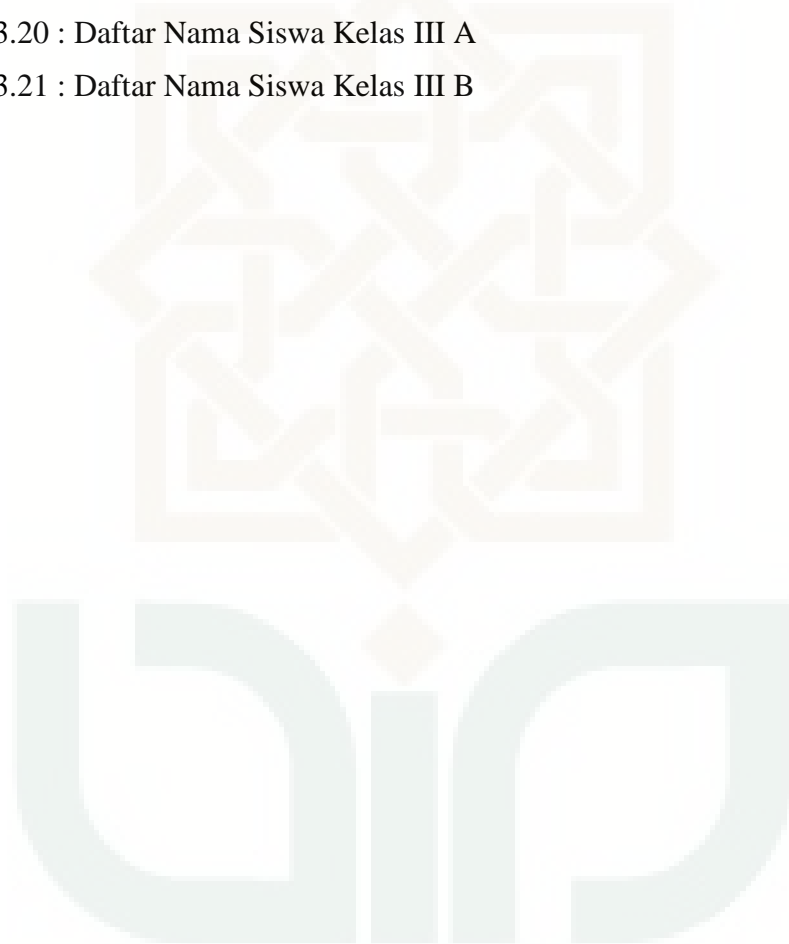
Tabel 3.17 : Minat siswa melanjutkan pembelajaran bahasa arab menggunakan media game edukatif berbasis android

Tabel 3.18 : Pendapat siswa tentang lingkungan sekolah

Tabel 3.19 : Pendapat siswa tentang sikap orang tua ketika siswa sedang belajar

Tabel 3.20 : Daftar Nama Siswa Kelas III A

Tabel 3.21 : Daftar Nama Siswa Kelas III B



## DAFTAR GAMBAR

Gambar: 1.1. : Posisi Media Pembelajaran



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab mempunyai posisi penting di dunia internasional termasuk Indonesia. Sejak masuknya Islam di Indonesia pada abad ke-7 M,<sup>1</sup> bahasa Arab telah mengambil hati masyarakat nusantara. Begitupun dalam dunia pendidikan, bahasa Arab menjadi mata pelajaran yang penting adanya terutama untuk lembaga pendidikan yang berbasis agama Islam. Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 adalah salah satu lembaga pendidikan yang berbasis agama Islam yang di dalamnya mengajarkan bahasa Arab sebagai pembelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru pengampu bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1, hambatan yang dirasakan adalah anak didik seringkali kurang memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung.<sup>2</sup> Hal tersebut bisa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang dapat menarik perhatian siswa secara keseluruhan. Menurut hemat peneliti, penggunaan media *game edukatif* berbasis android dalam sebuah pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan akan menjadi efektif untuk keberlangsungan pembelajaran serta meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa-siswi MI Negeri Yogyakarta 1.

---

<sup>1</sup> Samsul munir amin, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Amzah, 2014), hlm.303

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab MI Negeri Yogyakarta 1 pada hari Sabtu 5 Maret 2016.

Menurut teori perkembangan kognitif piaget, anak pada usia dini perkembangan kognitifnya masih berada pada tahap operasi konkret. Salah satu indikator yang menonjol dalam masa operasi konkret adalah anak belum bisa diajak berfikir abstrak, mereka hanya memikirkan hal-hal yang nyata saja. Sehingga pilihan pada sesuatu hanya akan terfokus pada penampakan aspek fisik. Hal ini disebabkan sifat egois anak sangat menonjol. Sifat egois ini ditandai oleh ketidakmampuan anak menerima pendapat atau konsep orang lain.<sup>3</sup> Karena inilah anak didik pasti akan merasa lebih tertarik dengan media pembelajaran berbasis android yang tampak fisiknya lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan media cetak.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi dunia, bahkan sampai awal abad ke-21 ini dipercaya bahwa TIK masih akan terus pesat berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya,<sup>4</sup> maka memanfaatkan teknologi canggih untuk dijadikan media pembelajaran adalah pilihan melakukan inovasi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut sejarah, dunia pendidikan telah memasuki revolusi yang keempat. Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru baik itu di padepokan, paguron, pesantren, dan sekolah. Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak. Mesin cetak dapat membantu

---

<sup>3</sup> R.Umi Baroroh, *Lagu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Dan Pemula*, (Yogyakarta: Pustaka Zeedny, 2011), hlm.7

<sup>4</sup> Deni darmawan, *teknologi pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.2



memperbanyak bahan ajar agar dapat digunakan banyak orang seperti koran, majalah, dan buku cetak. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik dalam kegiatan pembelajaran, seperti radio dan televisi.<sup>5</sup> Namun menurut pernyataan Eric Ashby yang dikutip dalam penelitian Arnanda Setyawan, revolusi pendidikan telah masuk pada revolusi kelima. Revolusi kelima terjadi saat munculnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sebagai contohnya, *mobile learning* merupakan kemajuan TIK terbaru dalam dunia pendidikan dimana perangkat *mobile* dijadikan media belajar yang berisikan berbagai materi pelajaran atau alat bantu praktik sehingga dapat digunakan di sekolah maupun luar sekolah, dan lebih mudah serta ringan saat dibawa.<sup>6</sup> Hal ini juga sejalan dengan teori *Kemp dan Dayton* tentang kontribusi media pembelajaran yang salah satunya adalah proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun saat diperlukan.<sup>7</sup> Tentu saja *game edukatif* berbasis android untuk pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu contoh konkret bahwa dewasa ini pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi.

Namun belum banyak pendidik yang menyadari revolusi pendidikan ini. Pendidikan masih banyak tertahan pada revolusi yang ketiga, dimana pendidik masih hanya menggunakan media cetak sebagai media

---

<sup>5</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm.6

<sup>6</sup> Arnanda Setyawan, "*Pengembangan Android Mobile Learning Menggunakan App Inventor Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs*", Skripsi, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2012), hlm.2, t.d.

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.6

pembelajaran. Akibatnya siswa merasa bosan dan memilih untuk bermain sendiri maupun bersenda gurau dengan temannya tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Tentu saja ini adalah hal yang harus segera diperbaiki demi kebaikan keberlangsungan pendidikan di Indonesia dan dunia.

Ini merupakan pekerjaan rumah yang sangat penting untuk seorang pendidik. Karena pendidik atau seorang guru adalah seorang desainer yang bertugas mendesain/merancang pembelajaran sehingga apa yang disajikan menjadi efektif. Sedangkan peserta didik menjadi arsitek yang membangun pengetahuan dan wawasan mereka sendiri dalam proses belajar.<sup>8</sup> Menurut Peter Kline, belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.<sup>9</sup> Hal senada juga diungkapkan oleh Hernowo, "*Learning is most effective when it's fun*".<sup>10</sup> Memanfaatkan *game edukatif* adalah cara yang menyenangkan bagi anak agar mau belajar bahasa Arab. Guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi dan mengemas pembelajaran.<sup>11</sup> Dengan menggunakan game, secara tidak langsung anak telah belajar tanpa mereka sadari.

Berdasar latar belakang masalah inilah peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang "**Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1**".

---

<sup>8</sup> Saefuddin, *Pembelajaran efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm.2

<sup>9</sup> Gordon Dryden, *Revolusi cara belajar : The Learning revolution – belajar akan efektif kalau anda dalam keadaan fun*, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm.22

<sup>10</sup> Saefuddin, *Pembelajaran efektif*, hlm.3

<sup>11</sup> *Ibid.* hlm.4

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *game edukatif* berbasis android di kelas III MI Negeri Yogyakarta 1?
2. Apakah media *game edukatif* berbasis android efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas III MI Negeri Yogyakarta 1?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *game edukatif* berbasis android untuk siswa kelas III MI Negeri Yogyakarta 1.
- b. Mengetahui apakah penggunaan media *game edukatif* berbasis android efektif dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas III MI Negeri Yogyakarta 1.

### 2. Kegunaan Penelitian

Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

#### a. Kegunaan Penelitian Secara Teoritik:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lainnya supaya lebih relevan

2) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan khazanah keilmuan tentang media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab.

b. Kegunaan Penelitian Secara Praktik:

1) Bagi guru, dapat meningkatkan daya kreativitas guru dalam mengadakan pengayaan media pembelajaran khususnya bidang studi bahasa Arab

2) Bagi siswa, untuk memberikan rangsangan dan daya tarik belajar bahasa asing khususnya bahasa Arab.

3) Bagi madrasah, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi permasalahan yang terkait dengan media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab.

4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya

#### **D. Kajian Pustaka**

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan, ada beberapa penelitian yang relevan dengan skripsi ini, antara lain :

Arnanda Setyawan, Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2015 yang berjudul "Pengembangan *Android Mobile Learning* menggunakan app inventor sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VII SMP/MTs".<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Arnanda Setyawan, *Pengembangan Android Mobile Learning menggunakan app inventor sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VII SMP/MTs* (Yogyakarta: Digilib UIN Suka, 2015)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Android Mobile Learning* sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Android Mobile Learning* mendapatkan respon yang baik dari peserta didik.

Relevansi dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan *Android Mobile Learning* untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Arnanda Setyawan adalah sebuah penelitian pengembangan media, dimana nantinya Arnanda Setyawan menciptakan sebuah media. Sedangkan penelitian penulis menggunakan aplikasi berbasis android yang sudah ada. Subyek penelitian pun berbeda dimana nantinya akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1.

Selanjutnya skripsi dari Afifudin, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Pada Smartphone Berbasis Android”.<sup>13</sup> Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi *mobile learning* yang dapat berjalan di *Smartphone* berbasis android. Hasil penelitian ini adalah berhasil mengembangkan suatu aplikasi *Mobile-Learning* pada *Smartphone* berbasis Android.

---

<sup>13</sup> Afifudin, Pengembangan Aplikasi Mobile-Learning Pada Smartphone Berbasis Android (Yogyakarta: Digilib UIN Suka, 2013)

Relevansi dengan penelitian ini adalah keduanya mempunyai fokus pembahasan yang sama yakni tentang media pembelajaran berbasis android. Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Afifudin adalah sebuah penelitian pengembangan media, dimana nantinya Afifudin menciptakan sebuah media pembelajaran. Sedangkan penelitian penulis menggunakan aplikasi berbasis android yang sudah ada untuk praktek pembelajaran.

Di samping itu penulis juga menemukan skripsi dari Neni Hendrayani, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2011 yang berjudul “Penerapan metode bermain kartu dalam pembelajaran huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelompok A TK ABA Al-Iman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”.<sup>14</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain kartu dalam pembelajaran huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelompok A TK ABA Al-Iman Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan metode bermain kartu dapat meningkatkan minat belajar siswa kelompok A TK ABA Al-Iman Yogyakarta.

Relevansi dengan penelitian ini adalah keduanya terfokus meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian Neni Hendrayani, siswa kurang berminat mempelajari huruf hijaiyah. Akan tetapi kedua penelitian ini mempunyai beberapa perbedaan seperti penggunaan metode

---

<sup>14</sup> Neni Hendrayani, *Penerapan Metode Bermain Kartu Dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelompok A TK ABA Al-Iman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*, (Yogyakarta: Digilib UIN Suka, 2011)

dan media. Dan juga subyek penelitian dimana peneliti akan meneliti siswa kelas III MI Negeri Yogyakarta 1.

Dari beberapa penelitian di atas, penelitian yang penulis lakukan berbeda dengan penelitian yang terdahulu. Belum ada yang sama persis dengan penelitian yang penulis lakukan. Yakni belum ada yang memfokuskan penelitiannya pada penggunaan media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas III MI Negeri Yogyakarta 1.

## E. Landasan Teori

Dalam sebuah penelitian, landasan teori adalah sebuah pisau analisis yang dipergunakan oleh peneliti sebagai pemandu kegiatan penelitiannya.<sup>15</sup> Landasan teoritik dalam penelitian ini digunakan sebagai tindakan dalam menganalisis data-data penelitian. Adapun teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.<sup>16</sup> Media bahasa Arabnya adalah *wasail* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>17</sup> Jadi kata media tidak bisa

---

<sup>15</sup> Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUKA, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah, 2006) hlm. 13

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) hlm.3

<sup>17</sup> M. Khalilulloh, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013) hlm.23

dijauhkan dari perantara ataupun pengantar. Media dapat berupa manusia, materi, dan kejadian.

Pembelajaran diidentikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.<sup>18</sup> Dengan kata lain pembelajaran adalah kegiatan yang terdapat proses mengajar dan belajar.

Menurut Gagne’ dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film , *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.<sup>19</sup> Penulis menyimpulkan dari beberapa pengertian diatas, bahwa media pembelajaran adalah penjasar pesan dalam proses pembelajaran agar tidak terlalu verbalistis. Pesan yang dimaksud adalah materi yang terkandung dalam pelajaran agar penyampaianya tidak sekedar berupa kata-kata dari pendidik.

b. Ciri-ciri media pembelajaran yang efektif:<sup>20</sup>

1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya bahan pelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan

---

<sup>18</sup> *Ibid.* hlm.3

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006) hlm.4

<sup>20</sup> hlm.143



- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa
  - 3) Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh
  - 4) Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran
  - 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa
  - 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa
- c. Fungsi media pembelajaran:<sup>21</sup>

1) Fungsi atensi. Media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak memperhatikan karena materi pelajaran tidak menarik ataupun tidak mereka senangi. Media visual (gambar) dapat menenangkan dan menarik perhatian anak didik, sehingga kemungkinan untuk menerima dan mengingat materi pelajaran lebih besar.

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm.17

- 2) Fungsi afektif. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif. Media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pelajaran.
- 4) Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam hal tertentu dapat memahami materi pembelajaran melalui hal lain yang ia sukai. Contohnya siswa yang lemah dalam membaca dapat menerima informasi melalui gambar dan mengingatnya.

d. Manfaat media pembelajaran<sup>22</sup>

Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan dengan lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Meskipun penjelasan para guru yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm.21

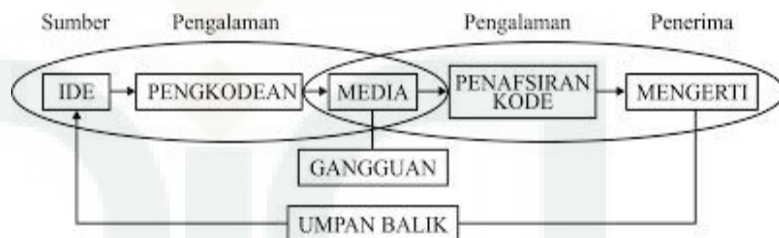
dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diartikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Mempersingkat waktu. Karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan

perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

e. Posisi Media Pembelajaran<sup>23</sup>

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar: 1.1.  
Posisi Media Pembelajaran

f. Pemilihan media pembelajaran<sup>24</sup>

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

<sup>23</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*. hlm.6

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm.69

- 1) *Motivasi*. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagipula, pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.
- 2) *Perhatian Individual*. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.
- 3) *Tujuan pembelajaran*. Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.
- 4) *Organisasi isi*. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutan secara teratur.
- 5) *Persiapan sebelum belajar*. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

- 6) *Emosi*. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kasih sayang.
- 7) *Partisipasi*. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan.
- 8) *Umpan balik*. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.
- 9) *Penguatan (reinforcement)*. Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan akan sangat bermanfaat.
- 10) *Latihan dan pengulangan*. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks.
- 11) *Penerapan*. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa

dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis Android

Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasiskan pada versi modifikasi dari Linux. Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan Android.Inc. Nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi mobile tersebut, yaitu sistem operasi Android.<sup>25</sup>

Pada tahun 2005, sebagai bagian dari strategi untuk memasuki pasar mobile, Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangannya sekaligus team developer Android. Google menginginkan Android untuk menjadi sistem operasi *Open Source* dan gratis, kebanyakan code Android dirilis dibawah lisensi *Open Source Apache* yang berarti setiap orang bebas untuk menggunakan dan mengunduh *source code* Android secara penuh.<sup>26</sup>

Media pembelajaran berbasis android disini dikategorikan ke dalam *Mobile learning*. *Mobile learning* adalah perpaduan peralatan komputasi mobile dan electronic learning untuk mendapatkan informasi yang siap diakses kapanpun dan dimanapun. Hal ini tentu saja senada dengan teori revolusi pendidikan yang dibutuhkan saat ini, yakni pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

---

<sup>25</sup> C.V Andi Offset, *Step by Step Menjadi Programmer Android*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013)hlm.2

<sup>26</sup> *Ibid*.hlm.2

Dewasa ini TIK termasuk android memiliki peran yang berbeda-beda dalam kehidupan. Ada yang berperan sebatas gaya hidup, dan ada juga yang berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

Penggunaan android untuk keperluan pendidikan merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan terselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Ada beberapa keunggulan media pembelajaran berbasis android yang tidak dimiliki oleh media lain. Kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis android adalah:<sup>27</sup>

a. Kelebihan media pembelajaran berbasis *android mobile learning*

- 1) Dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapan-pun. Senada dengan teori revolusi pendidikan yang dibutuhkan saat ini, yakni pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
- 2) Kebanyakan divais bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah disbanding harga PC desktop
- 3) Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop
- 4) Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena m-Learning memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari

---

<sup>27</sup> Wawan indra irawan, *penerapan pembelajaran mobile learning*, diakses dari <http://wawanindrairawan.wordpress.com/2014/07/26/penerapan-pembelajaran-mobile-learning>, pada tanggal 10 februari 2016 pukul 10.20 WIB



b. Kekurangan media pembelajaran berbasis *android mobile learning*

Mobile learning merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk memperluas akses pendidikan. Namun, belum banyak informasi mengenai pemanfaatan mobile/smartphone, khususnya telepon seluler, sebagai media pembelajaran. Hal ini patut disayangkan mengingat tingkat kepemilikan dan tingkat pemakaian yang sudah cukup tinggi ini kurang dimanfaatkan untuk diarahkan bagi pendidikan.

Selain itu, saat ini masih sangat sedikit upaya pengembangan konten-konten pembelajaran berbasis mobile/Smartphone yang dapat diakses secara luas. Faktor yang menjadi keterbatasan pemanfaatan m-learning banyak terkait dengan keterbatasan pada divais. Saat ini kebanyakan divais bergerak memiliki keterbatasan layar tampilan, kapasitas penyimpanan dan keterbatasan daya. *Mobile learning* juga memiliki lingkungan pembelajaran yang agak berbeda dengan e-learning atau pembelajaran konvensional. Dalam m-learning pembelajar lebih banyak memanfaatkan *m-learning* pada waktu luang (*spare time*) atau waktu idle (*idle time*) sehingga waktu untuk mengakses belajar juga terbatas.

Kekurangan *m-Learning* sendiri sebenarnya lambat laun akan dapat teratasi khususnya dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Kecepatan prosesor pada divais semakin lama semakin baik, sedangkan kapasitas memori, terutama memori eksternal, saat

ini semakin besar dan murah. Layar tampilan yang relatif kecil akan dapat teratasi dengan adanya kemampuan device untuk menampilkan tampilan keluaran ke TV maupun ke proyektor. Keterbatasan dalam ketersediaan daya baterai akan dapat teratasi dengan pemanfaatan sumber daya alternatif yang praktis, mudah didapat dan mudah dibawa, seperti baterai cair, tenaga gerak manusia, tenaga matahari dan lain-lain.

### 3. Peran Media Pembelajaran *Game edukatif* Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran merupakan sarana atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan untuk memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai dan materi yang harus dipelajari. Model *games* membuat peserta didik terlibat dalam situasi menang atau kalah yang meminta mempraktikkan kemampuan untuk mengetahui atau dalam proses perkembangan. Efek pembelajaran menggunakan *games*, mampu memberikan kondisi lebih rileks yang dirasakan siswa ketika belajar.<sup>28</sup> Dengan menggunakan *game edukatif* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa tidak tersadar dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemakaian android dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

---

<sup>28</sup> Deni darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) hlm.192

a. Untuk tujuan kognitif

Android dapat mengajarkan konsep-konsep dengan sederhana dan menyenangkan dengan cara penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

b. Untuk tujuan psikomotorik

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games dan animasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia pendidikan.

c. Untuk tujuan afektif

Bila program didesain tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap afektif dapat dilakukan dengan media berbasis android dengan cara yang menyenangkan.

4. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya).<sup>29</sup> Menurut Suryadi Prawira Santono efektivitas dapat dikatakan dengan ukuran keberhasilan mencapai suatu tujuan, atau apa yang dicapai dibandingkan dengan apa yang direncanakan.<sup>30</sup> Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah sesuatu yang dapat diselesaikan dengan hasil yang sesuai atau mendekati dengan apa yang direncanakan.

---

<sup>29</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai Pustaka, 1990), hlm. 219

<sup>30</sup> Suryadi Prawira Santoso, *Kebijakan Kinerja Karyawan*. (Yogyakarta : BPFE, 1999), hlm. 27

Efektivitas dapat diukur dari jumlah siswa yang berhasil mencapai tujuan belajar dalam waktu yang telah ditentukan, dimana spesifikasi jumlah tersebut dinyatakan dalam presentase. Seberapa besar presentase tergantung pada standar keberhasilan yang sudah ditentukan oleh pengajar yang bersangkutan.<sup>31</sup> Pembelajaran yang efektif menurut Miarso Yusuf Hadi adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik melalui prosedur yang tepat.<sup>32</sup> Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sejauh mana pembelajaran bahasa Arab berhasil menjadikan siswa mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai materi yang diajarkan. Dimana materi dalam penelitian ini adalah sesuai dengan kompetensi dasar yang tertulis pada buku paket pelajaran yakni melafalkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Apabila siswa telah menguasai huruf hijaiyah dan menyukai pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *game edukatif* berbasis android maka dapat dikatakan efektif.

## **F. Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bina Aksara, 1986), hlm. 236

<sup>32</sup> Miarso Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Pendidikan*. (Jakarta : Prenada Media, 2004) hlm. 636

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung.: Alfabeta, 2006) hlm. 3

## 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung ke lokasi. Dimana lokasi penelitian ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada pengumpulan data berupa kata-kata atau gambar dan dalam penelitian ini disertai oleh statistik sederhana sebagai dasar dalam pemaparan data dan pengujian hipotesis serta pengambilan kesimpulan.

## 2. Metode Penentuan Subyek

Untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian, diperlukan responden yang dapat dijadikan sebagai sumber data. Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah dari mana data diperoleh.<sup>34</sup> Dalam hal ini yang menjadi subyek penelitian antara lain adalah sebagai berikut:

### a. Siswa kelas III MI Negeri Yogyakarta 1

Siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 yang berjumlah 49 anak.

### b. Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab

Guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab kelas III tahun ajaran 2015/2016 adalah Bpk. Achmad Rifai S.S

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. hlm. 114

### 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Keberhasilan pengumpulan data sangat dipengaruhi oleh metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode guna mengumpulkan data, yaitu:

#### a. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengamati fenomena-fenomena yang ada di lapangan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah, lingkungan sekolah serta proses pembelajaran bahasa Arab di lingkungan tersebut.

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai pihak-pihak yang terkait dengan penelitian, yaitu:

- 1) Guru Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1.
- 2) Kepala Madrasah untuk memperoleh informasi seputar Sejarah, Latar Belakang, visi-misi dan tujuan berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1.

#### c. Angket

Dalam penelitian ini yang peneliti gunakan adalah bentuk angket tertutup atau pilihan. Artinya angket ini telah disediakan item jawabannya. Metode ini ditujukan kepada siswa untuk memberikan tanggapan mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab.

d. Tes

Penggunaan metode ini ditujukan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan hasil yang dicapai dari pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *game edukatif* berbasis android di MI Negeri Yogyakarta 1.

e. Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter seperti struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, letak geografis, sejarah berdirinya, serta sarana dan prasarana.

4. Analisis Data dan Pengkajian Instrumen

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>35</sup> Adapun analisis data yang digunakan dalam metode deskriptif kualitatif yaitu setelah semua data yang diperlukan telah terkumpul kemudian disusun dan diklasifikasikan, selanjutnya dianalisis kemudian diinterpretasikan dengan kata-kata sedemikian rupa untuk

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.335

menggambarkan objek-objek penelitian disaat penelitian dilakukan, sehingga dapat diambil kesimpulan secara proporsional dan logis.

Analisis kualitatif yang dipakai dalam penelitian ini diadopsi dari teknik analisis data kualitatif dari Miles Huberman yang meliputi empat langkah:

a. Pengumpulan data

Data yang diperoleh dalam bentuk kasar mulai awal penelitian, sehingga masih diperlukan, sehingga masih diperlukan pemilihan data.

b. Reduksi data

Mereduksi berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, kemudian dicari sesuai tema dan polanya.<sup>36</sup>

c. Display data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, grafik sehingga mudah dibaca dan dipahami. Data yang berupa angket dihitung persentasenya dengan rumus sebagai berikut.<sup>37</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Angka presentase skor angket

---

<sup>36</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Alfabeta, 2004) hlm.92

<sup>37</sup> Anas Sugiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006) hlm.41



F : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *Number Of Case* / Jumlah Sampel

100 % : Bilangan tetap dalam mencari prosentase

Hasil presentase kriteria minat belajar siswa kemudian diskualifikasikan berdasarkan interval presentase keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 1.1  
Interval Kriteria Minat Siswa

Prosentase Skor yang diperoleh	Kategori
80,00 % - 100 %	Tinggi
60,00 % - 79,99 %	Sedang
40,00 % - 59,99 %	Kurang
20,00 % - 39,99 %	Rendah
0 % - 19,99 %	Sangat Rendah

#### d. Pengambilan kesimpulan

Data yang diperoleh, kemudian diambil kesimpulan apakah tujuan dari penelitian sudah tercapai atau belum. Dalam melakukan metode analisis data di atas menggunakan pola berpikir induktif yang berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa khusus lalu ditarik generalisasi yang bersifat umum.<sup>38</sup>

#### 5. Keabsahan Data

Penulis menggunakan triangulasi data untuk memeriksa keabsahan data, yaitu teknik pemeriksaan data dimana data tersebut digunakan untuk pengecekan atau sebagai pembanding data itu.<sup>39</sup> Dalam

<sup>38</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi research*, (Yogyakarta: Andi offset, 1987) hlm.47

<sup>39</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004) hlm.13

hal ini peneliti menggunakan triangulasi teknik yang berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah pembaca dalam mempelajari dan memahami skripsi ini, maka dalam pembahasannya penulis membagi kedalam empat bab. Lebih jelasnya penulis menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bagian awal terdiri halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstraksi, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Pada bagian isi terdapat empat bab yang saling berkaitan. Bab I berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini bertujuan untuk memberi gambaran awal kepada pembaca mengenai rangkaian penelitian beserta gambaran urgensinya.

Bab II memaparkan gambaran umum tentang MI Negeri Yogyakarta

1. Pembahasan dalam bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, dan sumber daya pendidikan.

Bab III merupakan Pembahasan hasil penelitian yang membahas lebih rinci tentang penerapan media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 serta efektifitas penerapan media game edukatif berbasis android dalam upaya meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Bab IV berisi penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran. Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian ini.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasar pada uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 terbagi atas tiga tahap. Dengan membutuhkan waktu 70 menit pada setiap pertemuan, pembagian waktunya adalah tahap pembukaan ( 5 menit ), tahap pembelajaran inti ( 60 menit ), dan tahap akhir ( 5 menit )

Pembelajaran bahasa Arab dengan media *game edukatif* berbasis android harus dilakukan dengan cara individual (privat). Artinya satu anak harus diawasi oleh satu guru secara bergantian. Siswa yang sedang tidak diprivat guru diberi tugas seperti mengerjakan LKS ataupun diberi hal yang rekreatif berupa menulis, menggambar, dan mewarnai.

2. Selanjutnya dari data-data yang telah diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 berada dalam kategori baik sekali dengan nilai rata-rata 8,69 atau bisa dibilang efektif. Berdasar data-data dari tabel 3.1 sampai 3.19 yang telah disebutkan di atas, media *game edukatif* berbasis android juga efektif dan dapat membangun minat siswa saat belajar bahasa Arab . Siswa juga dapat berpartisipasi aktif dan bertambah semangat dalam menerima

materi yang disampaikan. Ini merupakan hal yang positif dan perlu ditingkatkan oleh pendidik guna tercapainya tujuan pendidikan. Khususnya tujuan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1 dan tujuan pendidikan nasional secara umum.

## **B. Saran-Saran**

Setelah penulis mengadakan penelitian untuk membuktikan efektifitas media game edukatif berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1, maka penulis dengan segala rasa hormat penuh ketulusan hati ingin memberikan saran-saran demi kebaikan bersama dan demi tercapainya tujuan pendidikan. Adapun saran-saran adalah sebagai berikut:

### 1. Kepada Sekolah

Hendaknya memberikan tambahan sarana media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan sesuai dengan keinginan siswa, dalam hal ini adalah *android mobile learning*.

### 2. Kepada Guru

a. Hendaknya selalu berusaha memperhatikan keadaan siswa baik secara intern maupun ekstern, agar mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran.

b. Hendaknya selalu berusaha memberikan contoh yang baik dan benar dalam memanfaatkan kemajuan teknologi agar dapat bermanfaat untuk belajar, dalam hal ini adalah android atau *smartphone*.

### 3. Kepada Siswa

- a. Hendaknya menggunakan kemajuan teknologi seperti android/*smartphone* untuk keperluan belajar dan kegiatan-kegiatan positif.
- b. Hendaknya membiasakan diri belajar dengan teratur dan tenang ketika di sekolah maupun di luar sekolah dan memanfaatkan barang-barang yang biasa dijumpai seperti android/*smartphone* untuk keperluan belajar.

### C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Alloh *Subhanahu Wata'ala*. Sholawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad *Sholallohu 'alaihi Wasallam* yang telah membawa pelita dan kebenaran bagi umat manusia. Alhamdulillah dengan selesainya penulisan ini, telah selesai pula penyusunan skripsi yang berjudul penerapan media *game edukatif* berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1.

Namun demikian, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan yang membutuhkan perbaikan. Walaupun segala upaya telah penulis lakukan, kemampuan dan pengalaman penulis masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca senantiasa penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya mampu berharap dan memohon kepada Alloh SWT semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. *Amin Yaa Robbal 'Alamin.*

Yogyakarta, 5 Juni 2016

Penulis



**MUSYAFÄUL AKHWAT**



## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Samsul Munir. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Amzah. 2014
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002
- \_\_\_\_\_ . *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara. 1986
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999
- Baroroh, Umi. *Lagu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Dan Pemula*. Yogyakarta: Pustaka Zeedny. 2011
- C.V Andi Offset. *Step by Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: C.V Andi Offset. 2013
- Darmawan, deni. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan praktik teknologi multimedia*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012
- \_\_\_\_\_ . *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja rosdakarya. 2012
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2010.
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. 1990
- Dryden, Gordon. *Revolusi cara belajar : The Learning revolution – belajar akan efektif kalau anda dalam keadaan fun*. Bandung: Kaifa. 2003
- Fakultas Tarbiyah UIN SUKA, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah.



- Hadi, Sutrisno. *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi offset. 1987
- Hadi, Miarso Yusuf. *Menyemai Benih Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media, 2004
- Khalilulloh, M. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2013
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2004
- Saefuddin. *Pembelajaran efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2015.
- Santoso, Suryadi Prawira. *Kebijakan Kinerja Karyawan*. Yogyakarta : BPFE. 1999.
- Setyawan, Arnanda. *Pengembangan Android Mobile Learning Menggunakan App Invertor Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Sains dan Teknologi. UIN Sunan Kalijaga. 2011
- Slamet. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2006
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013
- \_\_\_\_\_. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta. 2004
- Sugiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2006
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. 2012

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008

Wawan indra irawan, *penerapan pembelajaran mobile learning*  
<http://wawanindraindairawan.wordpress.com/2014/07/26/penerapan-pembelajaran-mobile-learning>, 10 februari 2016



## CURICULUM VITAE

Nama : Musyafaul Akhwat

Tempat/Tanggal Lahir : 05 Juni 1994

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat Asal : Alur, Sibalung Rt 002 Rw 007, Kecamatan  
Kemranjen, Kabupaten Banyumas, 53194

Alamat di Yogyakarta : Jalan Tutul 6B, Papringan, Catur Tunggal,  
Depok, Sleman, D.I Yogyakarta

Nomor Telepon : 085 799 257 076

Alamat E-mail : musyafaul.akhwat@gmail.com

Nama Orang Tua :

- Ayah : Hamam Nasirudin
- Ibu : Al-Munirotul Mubarakah

Riwayat Pendidikan :

1. MI Tarbiyatul Ulum (2000-2006)
2. MTs Ma'arif NU 1 Kemranjen (2006-2009)
3. MA Ma'arif NU 1 Kemranjen (2009-2012)
4. UIN Sunan Kalijaga (2012-2016)

