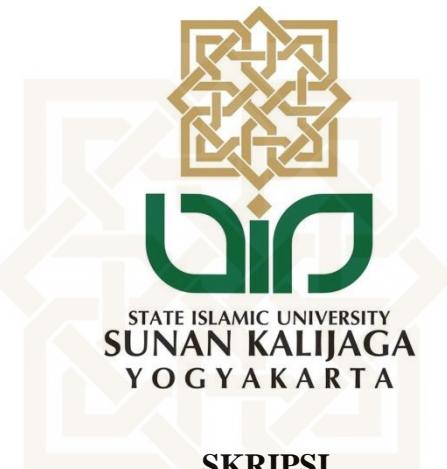


PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TA 'BIR* BERBASIS  
PERMAINAN *UNO STACKO*PADA SISWA MA IBNUL QOYYIM PUTRA  
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018



**SKRIPSI**

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

Disusun Oleh :

Mutiara Angelina

NIM: 14420028

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2018

## ABSTRAK

Mutiara Angelina, 14420028, Pengembangan Media Pembelajaran *Ta'bīr* Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Siswa MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Pembahasan dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *ta'bīr* di kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta.

Penelitian ini masuk dalam kategori penelitian *research and development* yang melakukan pengembangan media pembelajaran *ta'bīr* berbasis permainan *uno stacko*. Adapun lokasi penelitian dalam skripsi ini hanya terbatas di kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta sebagai satu-satunya lokasi penelitian, dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian.

Hasil penelitian dalam skripsi ini menunjukkan: 1) terciptanya permainan *uno stacko arabic* pada pelajaran *ta'bīr* kelas XI IPA tingkat Madrasah Aliyah. 2) hasil uji coba untuk keberterimaan dari adanya media pembelajaran *uno stacko* ini sangat positif, disebabkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. 3) adanya beberapa revisi dari para ahli yang menjadikan permainan *uno satcko arabic* kelas XI IPA Madrasah Aliyah bertambah sempurna dan memenuhi standar kualitas permainan yang baik.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Uno Stacko*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## الملخص

موتياري انجلينا ٢٠٠٢٨ .١٤٤٢ طوير الوسائل في تعليم التعبير باللعبة uno stacko في  
الطلاب المدرسة العالية ابن القيم يوكياكرا. البحث: قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية و  
تأهيل المعلمين في الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاكا يوكياكرا ٢٠١٨ .

يهدف هذا البحث إلى معرفة نتاج تطوير الوسائل في تعليم التعبير باللعبة uno stacko  
تحسين نتائج التعليم طلاب في الدرس التعبير صف الثاني المدرسة العالية ابن قيم يوكياكرا.

ودخلت هذه الدراسة البحثية في ضمن البحوث و التنمية.تعني تطوير الوسائل في تعليم  
التعبير باللعبة uno stacko. اما مكان الذي يستعمل للدراسة البحثية في هذا البحث فيقتصر في  
المدرسة العالية ابن القيم يوكياكرا فقط. وذلك ضيق الوقت في الدراسة البحثية.

نتائج هذا البحث: موجود اللعبة uno stacko في التعليم التعبير صف الثاني المدرسة  
العالية. واما نتائج تجربة فمعنى مستوى قبول وسائل في تعليم التعبير باللعبة uno stacko تزيد  
نتائج التعلم في الطلاب. وجود تصحيحات من علماء الدين تجعلون لعبة الطريقة تعليمية في مرحلة  
المدرسة العالية تزداد كاملة ويصل الى الكيفية اللعبة الجيدة.

الكلمات الرئيسية : التطوير، الوسيلة الدراسية ، وسيلة uno stacko

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mutiara Angelina

NIM : 14420028

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 22 Maret 2018  
Yang Menyatakan



Mutiara Angelina  
NIM. 14420028



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

**Lamp :-**

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Mutiara Angelina

NIM : 14420028

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Ta'bīr* Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Siswa MA Ibnu Qoyim Putra Yogyakarta  
Tahun Ajaran 2017/2018

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat diujikan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 25 Maret 2018

Pembimbing

Dr. H. Zainal Arifin, A, M.Ag  
19621025 199103 1 005

## PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

NOMOR : B.013/Un.02/DT/PP.09/04/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul

: Pengembangan Media Pembelajaran *Ta'bīr* Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Siswa MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

: Mutiara Angelina

Nama

: 14420028

NIM

: 12 April 2018

Telah dimunaqasyahkan pada

: A (96)

Nilai Munaqasyah

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

### TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang



Dr. H. Zainal Arifin, A. M.Ag.

NIP. 19621025 199103 1 005

Pengaji I



Drs Dudung Hamdun, M.Si.  
NIP. 19660305 199403 1 003

Pengaji II



Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.  
NIP. 19821026 201503 1 004

Yogyakarta, 02 MAY 2018  
UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



Dr. Ahmad Arifi, M. Ag.  
NIP. 19961121 199203 1 002

## MOTTO

*Manfaatkanlah Semua Potensi Diri,  
Walaupun Hidupmu Penuh Dengan  
Kekonyolan.<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Hasil Renungan yang Terinspirasi Dari Teman-teman Mashdar 14 PBA UIN SUKA, 22 Maret 2018.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

SKRIPSI INI PENELITI PERSEMBAHKAN UNTUK:

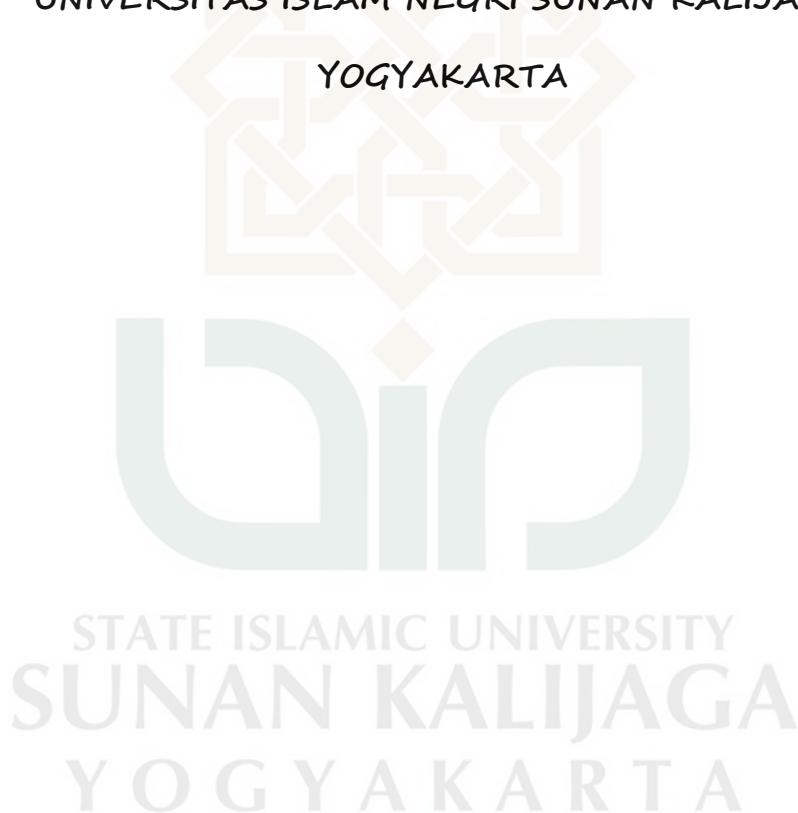
ALMAMATER TERCINTA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

سُمْلَةُ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan yang baik bagi seluruh umat manusia.

Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ta'bīr* Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Siswa MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” sebagai karya ilmiah untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa Arab.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Bapak Drs. H. Ahmad Rodli, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Dr. H. Zainal Arifin, A, M.Ag. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yang selalu bersedia memberikan nasehat selama kuliah di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, memberikan pikiran,

waktu, tenaga dan ilmunya untuk membimbing, mengoreksi dan mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I. sebagai ahli media yang telah memberi masukan dan saran dalam skripsi pengembangan media *uno stacko*.
5. Bapak Agung Setiyawan, M.Pd.I. sebagai ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran dalam skripsi pengembangan media *uno stacko*.
6. Bapak H. Purwadi Pangestutiyas., selaku kepala MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta.
7. Ustad Hendriana Wijaya, S.Hum., sebagai guru mata pelajaran *ta'bir* kelas XI MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta, beserta siswa kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis selama kuliah.
9. Kedua orang tuaku tercinta, bapak Neki Nizar dan ibu Wahida Zubir serta saudara-saudaraku tercinta, Aprima Eka Putra, Fadilah Efendri, Berliani Dwi Putri, dan Leoni Amanda Istiazah yang selalu mendo'akan yang terbaik dan selalu memberikan motivasi dan dorongan sepenuhnya kepada penulis.

10. Sahabat seperjuangan, Syarifah Layli dan Habiburrohman yang telah membantu dalam bentuk tenaga dan pikiran, memotivasi dan mendoakan selama penelitian skripsi ini berlangsung serta menjadi tempat keluh kesah penulis.
11. Sahabat-sahabat saya, Umi, Nada, Isnin, Bang Dath, Zulfa, Isma, Suci, dan Fauziah Hadi yang telah mendo'akan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Teman-teman MASHDAR 14 (Majlis Shohabah Daurah Arobiyah 2014) yang menjadikan 4 tahun berharga bersama kalian dan semoga tali silaturrahim kita tetap terjaga.
13. Teman-teman PPL Ibnu Qoyyim Putra yang menjadi teman baru yang menyenangkan pada masa akhir perkuliahan serta memotivasi penulis dalam memulai kegiatan penelitian.
14. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 22 Maret 2018  
Penulis,

Mutiara Angelina  
NIM. 14420028



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
HALAMAN ABSTRAK .....	xi
HALAMAN ABSTRAK ARAB .....	xii
HALAMAN TRANSLITERASI ARAB .....	xiii
KATA PENGANTAR .....	xviii
DAFTAR ISI .....	xxi
DAFTAR TABEL .....	xxiii
DAFTAR GAMBAR .....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
E. Tinjauan Pustaka .....	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
2. Pengertian Ta'bir .....	16
3. Tinjauan Permainan <i>Uno Stacko</i> .....	17

B.	Kerangka Berfikir .....	22
C.	Hipotesis .....	23
D.	Metode Penelitian .....	24
1.	Jenis Penelitian .....	24
2.	Sumber Data .....	24
3.	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	25
4.	Jenis Data .....	28
5.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	29
6.	Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB III GAMBARAN UMUM MA IBNUL QOYYIM PUTRA YOGYAKARTA .....</b>		<b>39</b>
A.	Letak dan Keadaan Geografis .....	39
B.	Sejarah Singkat Madrasah Aliyah Ibnu Qoyyim Putra .....	40
C.	Visi dan Misi .....	43
D.	Tujuan Madrasah .....	45
E.	Struktur Organisasi Madrasah .....	46
F.	Guru dan Karyawan .....	64
G.	Siswa .....	68
H.	Keadaan Sarana Prasarana .....	70
<b>BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TA ‘BĪR BERUPA PERMAINAN UNO STACKO .....</b>		<b>72</b>
A.	Desain Awal Produk .....	72
B.	Proses Pembuatan <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	78
C.	Revisi Produk .....	79
D.	Hasil Revisi Produk .....	79
E.	Hasil Uji Coba.....	80
F.	Analisis Data hasil Penilaian Kualitas <i>Uno Stacko Arabic</i> Berdasarkan Perolehan Skor Rata-rata .....	94
G.	Kajian Produk Akhir .....	99
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>101</b>
A.	Kesimpulan .....	101
B.	Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>103</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		
<b>CURRICULUM VITAE</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	30
Tabel 2.2 Instrumen Penilaian Ahli Media .....	32
Tabel 2.3 Instrumen Penilaian Siswa .....	33
Tabel 2.4 Aturan Pemberian Skor .....	36
Tabel 2.5 Konversi Skor Aktual Menjadi nilai Skala 4 .....	38
Tabel 3.1 Daftar Guru dan Karyawan Ibnul Qoyyim Putra .....	65
Tabel 3.2 Daftar Jumlah Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra .....	68
Tabel 4.1 Masukan Ahli Materi .....	80
Tabel 4.2 Masukan Ahli Media .....	80
Tabel 4.3 Susunan Kalimat Sesuai Gramatika Bahasa Arab .....	81
Tabel 4.4 Soal Bergambar .....	83
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Terbatas.....	92
Tabel 4.6 Nilai Uji Coba Siswa Kelompok Terbatas.....	92
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Luas.....	93
Tabel 4.8 Nilai Uji Coba Siswa Kelompok Luas .....	93

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah –langkah Penggunaan Metode <i>Research &amp; Development</i> .....	25
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim Putra .....	47
Gambar 4.1 Daftar Soal Permainan <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	77
Gambar 4.2 Permainan <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	77
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Permainan <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	78
Gambar 4.4 <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	86
Gambar 4.5 <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> .....	87
Gambar 4.6 Langkah-langkah Penggunaan <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	88
Gambar 4.7 Kotak Penyimpanan <i>Uno Stacko Arabic</i> .....	88



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Banyak komponen yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu komponennya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam suatu proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan juga memerlukan perencanaan yang baik. Sebab, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh setiap guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik. Melalui media pembelajaran, siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Hamalik (1986) berpendapat bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan ransangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa.<sup>2</sup> Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran banyak sekali, begitu pula dengan pembelajaran bahasa Arab. Salah satunya yaitu permainan *uno stacko*.

---

<sup>2</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 28.

*Uno stacko* atau sering disebut uno balok merupakan permainan klasik yang sudah dimodifikasi. *Uno stakco* terdiri dari susunan sejumlah balok. Permainan ini sangat bermanfaat untuk menghilangkan stres, selain itu juga bermanfaat untuk menguji konsentrasi otak dan ketangkasan. Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan *uno* dapat memberikan efek positif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

*Ta'bīr* merupakan salah satu kemahiran berbahasa Arab. Dimana kemahiran berbahasa Arab ada dua, *ta'bīr* (expresif) dan *tahsil* (reseptif). *Ta'bīr* terbagi menjadi dua jenis, *ta'bīr syafawi (kalām)* dan *ta'bīr tahriri (kitābah)*.<sup>4</sup> Secara tidak langsung, permainan *uno stacko* juga dapat membantu peserta didik dalam menguasai bacaan dan mampu mengungkapkan pemahamannya terhadap hikayat yang dipelajari.

Observasi awal yang dilakukan oleh penulis di kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta, media yang digunakan dalam pembelajaran *ta'bīr* hanya berupa buku teks, papan tulis, dan kamus yang membuat siswa merasa jemu dan bosan. Sehingga siswa cenderung mengantuk dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena mereka santri pondok yang identik dengan pengantuk di kelas. Padahal banyak media pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa tidak cepat bosan dan mengantuk. Kurangnya media yang memadai bagi siswa untuk melakukan pengayaan terhadap hikayat atau bacaan yang telah

---

<sup>3</sup> Yesynia Pranata dan Susanti, “Pengembangan Permainan Uno Stacko Akutansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pondok Bahasa Akutansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol.5 No.2, 2017, hlm.3, t.d.

<sup>4</sup> Abdul Azizi Abdul-Majid, *Al Lughat Al Arabiyah: Usuluha Al Nafsiyyah Wa Turuq Tadrисуа Nahiyat Al Tahsil*, (Kairo: Dar Al-Ma’arif, 1961), hlm.152.

dipelajari, mengakibatkan pemahaman bacaan yang telah dipelajari kurang diingat siswa secara sempurna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti merancang sebuah media berupa permainan *uno stacko arabic* sebagai alternatif *game*, diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada dilapangan. Adanya media pembelajaran *ta'bīr* berbasis permainan *uno stacko arabic*, semoga dapat memotivasi siswa untuk belajar *ta'bīr* dengan strategi bermain dan sebagai penguat dalam peningkatan pemahaman terhadap bacaan yang telah dipelajari, sehingga mencapai hasil yang baik.

Pengembangan media pembelajaran *ta'bīr* berupa permainan *uno stacko arabic* disesuaikan dengan kognitif anak serta dibatasi untuk kelas XI IPA tingkat Madrasah Aliyah. Sedangkan uji coba produk hanya untuk kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta, hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan dana.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *ta'bīr* berupa permainan *uno stacko arabic* untuk siswa kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta.
2. Materi yang dikembangkan bertemakan  *تنظيم الوقت* *جوز الهند* dan *شجرة*.
3. Prosedur penelitian pengembangan dimulai dari potensi dan masalah, serta peneliti membatasi sampai uji coba pemakaian.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah apakah produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *ta'bīr* di kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *ta'bīr* di kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta.

#### 2. Manfaat Penelitian

##### a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khasanah keilmuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

##### b. Secara Praktis

- 1) Bagi guru, untuk menambah wawasan dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media, khususnya permainan *uno stacko arabic*.
- 2) Bagi siswa, proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk pelajaran *ta'bīr*.

3) Bagi sekolah, memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

#### E. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung penulisan karya ini, maka peneliti melakukan tinjauan pustaka. Beberapa karya ilmiah yang terkait dengan tema penelitian yang diangkat. Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah :

Penelitian yang **pertama** adalah jurnal yang disusun oleh Yesynia Pranata dan Susanti yang berjudul “Pengembangan Permainan *Uno Stacko* Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pokok Bahasan Akutansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya”. Dalam jurnal ini membahas tentang media permainan dapat dikembangkan menjadi sebuah media pengayaan dalam pembelajaran akutansi. Media tersebut diberi nama *uno stacko* yang dirancang dengan tampilan yang menarik dan didesain dengan beberapa macam warna untuk media pembelajaran kelas XI.<sup>5</sup>

Relevansi dari penelitian tersebut adalah pengembangan permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah peneliti akan mengembangkan media tersebut dalam materi pembelajaran *ta'bīr*, bukan untuk pembelajaran akutansi. Kemudian pengembangan media ini akan

---

<sup>5</sup> Yesynia Pranata dan Susanti, “ Pengembangan Permainan ..., hlm.1.

dikolaborasikan dengan soal-soal yang berbentuk teka-teki atau tebak-tebakan.

Penelitian yang **kedua** adalah skripsi yang ditulis oleh Laily Sholihatin, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”. Hasil penelitian ini adalah tersusunnya buku TTS bahasa Arab kelas 4, 5 dan 6 tingkat Madrasah Ibtidaiyah, hasil uji coba tingkat keberterimaan dari adanya media pembelajaran TTS bahasa Arab ini sangat positif, disebabkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil uji coba kelompok luas terlihat nilai rata-rata pada *posttest* (8,3) lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* (7,6).<sup>6</sup>

Relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab (*ta'bīr*) berbasis permainan. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media pembelajaran berbasis permainan yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bīr* yaitu media permainan *uno stacko arabic* dan mata pelajarannya.

Penelitian yang **ketiga** adalah skripsi yang ditulis oleh Corry Ivada, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2017 dengan

---

<sup>6</sup> Layli Sholihatin, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta” Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2016), hlm. xi, t.d.

judul “Pengembangan Media *Smart Calligraphy Puzzle* Dalam Meningkatkan *Mufrodāt* pada Siswa Kelas I SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini adalah penilaian dari ahli materi terhadap produk ini mendapat skor 69 dari skor tertinggi 70 dan memiliki kualitas Sangat Baik (SB) dengan persentase 98,57%. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas IB SDIT Salsabila 3 Banguntapan menunjukkan adanya peningkatan *mufrodāt* siswa dengan rata-rata pada *posttest* (75,7) lebih besar dari nilai *pretest* (63).<sup>7</sup>

Adapun relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bīr* yaitu media permainan *uno stakco arabic*.

Penelitian yang **keempat** adalah jurnal yang ditulis oleh saudara Akhmad Wasis Rizkillah, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo”. Dalam jurnal ini membahas tentang (1) pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis;

---

<sup>7</sup> Corry Ivada, “Pengembangan Media Smart Calligraphy Puzzle Dalam Meningkatkan Mufrodat pada Siswa Kelas I SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2016/2017”, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2017), hlm.xii, t.d.

(2) kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (3) evaluasi media pembelajaran untuk peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis.<sup>8</sup>

Adapun relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media *uno stacko*. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bīr* yaitu media permainan *uno stakco arabic*.

Penelitian yang **kelima** adalah makalah yang ditulis oleh saudari Nurfitri Rejeki, dkk, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Uno Beam Magic* Pada Materi Logika Matematika Untuk Kelas X SMA”. Dalam makalah ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Beam Magic* pada materi logika pelajaran matematika untuk membantu siswa dalam meningat pelajara kembali dan pelajaran matematika terasa lebih mudah.<sup>9</sup>

Adapun relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media *uno stacko*. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bīr* yaitu media permainan *uno stakco arabic*.

---

<sup>8</sup> Akhmadi Wasis Rizkillah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo”, *Jurnal Administrasi Perkantoran*, Vol.5 No.2, 2017, hlm.1, t.d.

<sup>9</sup> Nurfitri Rejeqi, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Uno Beam Magic Pada Materi Logika Matematika Untuk Kelas X SMA”, *Makalah Jurusan Pendidikan Matematika*, (Malang: 2015), hlm. v, t.d.

Penelitian yang **keenam** adalah jurnal yang ditulis oleh saudari Festin Gustiasih dan Wiwik Widajati dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak kelompok A”. Dalam jurnal ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran konstruktivistik bermedia *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kembang Ringgit Pungging Mojokerto.<sup>10</sup>

Adapun relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media *uno stacko*. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bīr* yaitu media permainan *uno stakco arabic*. Dari beberapa penelitian di atas, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan permainan *uno stacko arabic* sebagai media dalam pembelajaran *ta'bīr*.

#### F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pembuatan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic* yang penulis susun ini memiliki keunikan yang dapat dibedakan dengan *uno stacko* lainnya dari judul yang penulis pilih. Adapun spesifikasi dari *uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* ini adalah:

---

<sup>10</sup> Festin Gustiasih dan Wiwik Widajati, “Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno Stacko Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A”, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, No. 02, hlm. 1, t.d.

1. *Uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* langsung diambil dari materi pelajaran kelas XI IPA sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dengan tema تنظيم شجرة جوز الهند في الوقت .
2. *Uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa ataupun guru pelajaran *ta'bīr* dan dilengkapi dengan variasi soal, *punishment* dan *reward* yang disesuaikan dengan topik.
3. Media ini dapat digunakan untuk mengisi waktu luang siswa dimanapun mereka berada.
4. *Uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* ini dikaji dan diteliti oleh para ahli dan responden penelitian, sehingga dapat memenuhi unsur-unsur sebagai *uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* yang berkualitas.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Salah satu faktor pendukung dalam sebuah penelitian ilmiah, diperlukan adanya suatu asumsi-asumsi. Untuk penelitian ini asumsi yang digunakan adalah:

1. Produk ini disusun oleh penulis berupa *uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* yang disesuaikan dengan obyek dan lokasi penelitian, terkait dengan media pembelajaran pada kelas XI IPA Madrasah Aliyah.
2. Dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media memiliki pemahaman yang sama tentang standar media pembelajaran *uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* yang baik serta memiliki pengetahuan dalam pelajaran *ta'bīr*.

Adapun keterbatasan produk *uno stacko arabic* pelajaran *ta'bīr* ini adalah:

1. Adanya keterbatasan waktu dan dana penulis untuk melakukan sebuah penelitian, sehingga hanya materi tertentu saja yang dapat diteliti.
2. Adanya keterbatasan obyek penelitian, dalam hal ini adalah MA Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim Putra dengan jumlah populasi yang terbatas (hanya pada kelas XI IPA).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Telah dikembangkan media pembelajaran berupa permainan *uno stacko arabic* tingkat Madrasah Aliyah kelas XI IPA. Media pembelajaran *uno stacko arabic* ini telah melalui beberapa tahapan penyusunan yang telah disesuaikan dengan beberapa dukungan teori ilmiah yang relevan. *Uno stacko arabic* dikembangkan melalui 8 tahapan, yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.
2. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *ta 'bīr* di kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta. Perhitungan kualitas untuk media pembelajaran *uno stacko arabic* berdasarkan respon siswa adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 30 dari skor maksimal ideal 36, dan persentase keidealannya sebesar 83%. Begitu juga hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas XI IPA MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta, terlihat bahwa nilai rata-rata pada *post-test* (80) lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* (64). Berdasarkan hasil uji coba dan respon siswa, maka media pembelajaran permainan *uno stacko arabic* layak digunakan.

## B. Saran

Penelitian skripsi ini merupakan penelitian pengembangan permainan *uno stacko arabic* kelas XI Madrasah Aliyah. Ada beberapa saran yang menurut penulis perlu sampaikan untuk melengkapi hasil penelitian ini.

Adapun saran-saran tersebut meliputi:

1. Bagi guru pengampu mata pelajaran *ta'bīr*, diharapkan untuk terus melakukan pengembangan kemampuan individu terkait dengan penerapan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic*.
2. Untuk siswa diharapkan mampu berfikir secara kreatif, kritis, dan ilmiah untuk mendapatkan tujuan maksimal dari penyusunan pengembangan permainan *uno stacko arabic* ini.
3. Bagi penulis, diharapkan produk penelitian ini dapat dilakukan pengembangan penelitian lanjutan. Sehingga diharapkan penelitian yang ada pada permainan *uno stacko arabic* ini dapat digunakan dibeberapa tingkatan atau kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al amin, Nuril Salis dkk, "Kemampuan Pengurus Rayon Dalam Ta'bir Tahriri di Pondok Modern Darussalam Gontor (Studi Analisis Deskriptif)", *Jurnal At-Ta'dib*.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Intruksional Prinsip Teknik Prosedur*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1991.
- Asyrofi, Syamsuddin, *Model, Strategi dan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta : Aura Pustaka, 2014.
- Gustiasih, Festin dan Wiwik Widajati, "Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno Stacko Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A", *Jurnal PAUD Teratai*.
- Hamid, Abdul dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan Metode, Strategi, Materi dan Media*, Malang : UIN Maalang Press, 2008.
- Hidayati, Nurul, "Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai alat Evaluasi Pembelajaran Akutansi Pokok Bahasan Utang Jangka Panjang", *Jurnal Mahasiswa*.
- <http://welanclive.blogspot.co.id/2017/07/cara-bermain-menyusun-dan-arti.html>  
akses tanggal 1 juli 2017.
- Ivada, Corry, "Pengembangan Media Smart Calligraphy Puzzle Dalam Meningkatkan Mufrodat pada Siswa Kelas I SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Izzan, H. Ahmad, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Humaniora, 2014.
- Khalilullah, M., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Pranata, Yesynia dan Susanti, "Pengembangan Permainan Uno Stacko Akutansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pondok Bahasa Akutansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya", *Jurnal Pendidikan Akutansi*
- Rejeqi, Nurfitri dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Uno Beam Magic Pada Materi Logika Matematika Untuk Kelas X SMA", *Makalah Media Pembelajaran Jurusan Matematika Univaersitas Islam Malang*.

- Rizkillah, Akhmad Wasis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X APK 2 Di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo", *Jurnal Mahasiswa*.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN Malang Press, 2009.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN Malang Press, 2012.
- Rosyidin, Dedeng, *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta, 2002.
- Sari, Lilis Pernama dan Sukarjo, *Peniliaian Hasil Belajar Kimia Yogyakarta*, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kimia UNY, 2008.
- Setyaningsih, Nina, *Pengelolahan Data Statistik dengan SPSS 16.0*, Jakarta : Salemba Infotek, 2009.
- Sholihatin, Layli, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2016.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Press, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2012.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Yulistiana, Naili Vidya dan Sri Sumarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran Al-Kalām, *Jurnal Al Maharah Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2, 2016.