

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS V
MI MA'ARIF BEGO SLEMAN 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:

Aisyam Mardliyyah
NIM : 14420036

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aisyam Mardliyyah

NIM : 14420036

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 kata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 25 Juni 2018

Yang Menyatakan



Aisyam Mardliyyah
NIM. 14420036

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi Saudari Aisyam Mardliyyah
Lamp : 1 (satu) naskah skripsi

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

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama : Aisyam Mardliyyah
NIM : 14420036
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Tangga Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018".

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

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 04 Juli 2018
Pembimbing



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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

UINSK-BM-05-07/RO

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B.232/UN.02/DT/PP.009/07/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB KELAS V MI MA'ARIF BEGO SLEMAN
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun :
oleh

Nama : Aisyam Mardliyyah

NIM : 14420036

Telah dimunaqosyahkan pada : 19 Juli 2018

Nilai Munaqosyah : A

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

TIM MUNAQOSYAH,
Ketua Sidang


Drs. Dudung Hamdun, M.Si
NIP. 196603051994031003

Penguji I,


Nurul Huda, M.Pd.I
NIP. 198210262015031004

Penguji II,

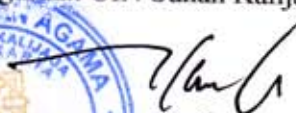

Hj. R. Umi Butoroh, M.Ag
NIP. 197203051996031001

Yogyakarta, 02 JUL 2018

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga




Dr. Ahmad Arifi, M.Ag
NIP. 196612211992031002

MOTTO



***“Dan diatas setiap orang yang berpengetahuan ada yang lebih mengetahui”.
(Q.S. Yusuf: 76)¹***

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Syaamil Quran, 2010), hlm. 244.

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini penulis persembahkan
kepada almamater tercinta,*

**Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah 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 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Tangga kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” sebagai karya ilmiah untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab.

Dalam penelitian skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa terlaksananya proses tersebut tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Ahmad Rodhi, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

4. Bapak Drs. Zainal Arifin, A, M.Ag. selaku pembimbing akademik yang telah senantiasa membimbing penulis dan memberikan nasihat selama kuliah di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Drs. Dudung Hamdun, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberikan pengarahan serta masukan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I sebagai ahli materi dan Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I sebagai ahli media yang telah memberikan masukan dan saran dalam skripsi pengembangan media ular tangga.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Bapak Ibu dosen dan staf karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, wawasan serta fasilitas kepada penulis selama kuliah.
8. Bapak Selamat Subagyo, M.Pd selaku Kepala MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu Mardliyyah, S.Hum. selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta yang telah dengan sabar membimbing dan memfasilitasi penulis dalam melaksanakan penelitian di dalam kelas.
10. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Ro'uf dan Ibu Suyati serta kakak tersayang Muhammad Akhidz Khoirul Amri yang selalu mendo'akan

yang terbaik, selalu memberikan motivasi serta memberikan dorongan sepenuhnya kepada penulis.

11. Ibu Nyai Luthfiyah Baidlowi dan Bapak KH. Jirjis Ali, pengasuh PP. Yayasan Ali Maksum Komplek Gedung Putih Krapyak Yogyakarta yang menjadi salah satu sumber inspirasi penulis untuk segera menyelesaikan penelitian ini.
12. Ibu Anik Sofiatun, S.Si, Azhar Basyir dan Ahmad Sahal Mubarak yang selalu memberikan ide-ide, bantuan, semangat dan motivasi dalam kebaikan.
13. Segenap sahabat MASHDAR 2014 yang selalu memberikan ide-ide dan bantuannya dalam bentuk apapun terutama sahabat seperjuanganku Lina, Nailah, Indana, Fia, Farida, Saiful dan masih banyak lagi yang selalu memberikan semangat dan selalu memotivasi dalam kebaikan.
14. Segenap santri Pondok Pesantren Krapyak Ali Maksum Komplek Gedung Putih, khususnya kamar 1 lantai 2, Mbak Adin, Mbak Shinta, Mbak Nida, Arifah, Bela, Nuri, Iyas, Indah, Resti, Ro'i, Usay yang selalu memotivasi, menghibur dan menciptakan suasana keceriaan.
15. Segenap pengurus dan anggota FORSIKABANU Jogja, Segenap sahabat PPYUR-Banat'14 Jogja terkhusus Dani, Nida, Utun, Niha, Nory, Sirly, Farchah dan Ninis, Segenap sahabat KKN-93 Pace B terkhusus Janati, Adin, Alawi, Azzam, Azizah, Bela, Ika dan Anita dan Segenap sahabat AHC'14 yang selalu memberikan semangat, selalu memotivasi kebaikan

serta dukungan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

16. Sahabat-sahabat kecilku di kampung halaman yang tidak lelah memberikan semangat dan motivasi terkhusus Hanik, Fia, Ghozali, Kukuh, Teguh, Shifa, Novi, Sisca, Wiwin dan masih banyak lagi.

17. Berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini yang tidak bisa dituliskan secara keseluruhan.

Penulis berdo'a semoga segala bentuk dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak terkait, tercatat sebagai amal baik dan kelak akan mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Penulis juga berharap dengan selesainya penyusunan karya ilmiah ini, akan ada manfaat serta kontribusi positif yang dapat diambil guna kemajuan dunia pendidikan.

Yogyakarta, 31 Mei 2018
Peneliti

Aisyam Mardliyyah
NIM. 14420036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
PEDOMAN TRANSLITASI ARAB LATIN	xii
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
ABSTRAK.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
F. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	9
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN	11
A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran Bahasa Arab	11
a. Pengertian.....	11
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab	12
2. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian.....	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
c. Macam-macam Media.....	14
d. Manfaat Media	15
3. Permainan Ular Tangga.....	15
a. Pengertian.....	16
b. Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan Ular Tangga	16
c. Prosedure Permainan Ular Tangga.....	16
B. Metode Penelitian.....	17
1. Jenis Penelitian.....	17
2. Tempat dan Waktu Penelitian	17
3. Sumber Data.....	17
4. Prosedur Penelitian Pengembangan	18
5. Jenis Data	21

6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	22
BAB III GAMABARAN UMUM MI MA'ARIF BEGO.....	28
A. Letak Geografis.....	28
B. Sejarah Berdiri dan Proses Perkembangan	28
C. Visi, Misi dan Tujuan.....	30
D. Struktur Organisasi	31
E. Guru dan Karyawan	33
F. Siswa	35
G. Sarana dan Prasarana.....	35
H. Ekstrakurikuler.....	36
I. Prestasi Madrasah.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Identifikasi Masalah	40
2. Desain Produk	41
3. Validasi Desain	48
4. Revisi Desain	55
5. Hasil Uji Coba Produk	62
6. Revisi Produk.....	70
7. Produksi Masal.....	71
B. Pembahasan.....	72
1. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Tangga.....	76
2. Respon dan Hasil Belajar Siswa	75
3. Analisis Data	79
4. Keterbatasan Penelitian.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Aturan Pemberian Skor Instrumen Ahli	25
Tabel 2.2	: Kategori Penilaian Produk	26
Tabel 2.3	: Ketentuan Pemberian Skor Angket Respon Siswa	27
Tabel 2.4	: Kategori Respon Positif-Negatif	27
Tabel 3.1	: Data Nama Kepala Madrasah	30
Tabel 3.2	: Struktur Organisasi MI Ma'arif Bego	32
Tabel 3.3	: Daftar Nama Guru dan Karyawan	33
Tabel 3.4	: Data Guru Berdasarkan Status	34
Tabel 3.5	: Jumlah Siswa MI Ma'arif Bego Tahun Ajaran 2017/2018	35
Tabel 3.6	: Data Fasilitas MI Ma'arif Bego	35
Tabel 4.1	: Data Hasil Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Media	50
Tabel 4.2	: Data Hasil Perhitungan Ahli Media	50
Tabel 4.3	: Kategori Ahli Media	51
Tabel 4.4	: Masukan dan Saran Oleh Ahli Media	52
Tabel 4.5	: Data Hasil Penilaian Kualitas Produk oleh Ahli Materi	53
Tabel 4.6	: Data Hasil Perhitungan Ahli Materi	53
Tabel 4.7	: Kategori Ahli Materi	54
Tabel 4.8	: Masukan dan Saran Oleh Ahli Materi	55
Tabel 4.9	: Revisi dan Hasil Revisi Materi	55
Tabel 4.10	: Revisi dan Hasil Revisi Media	60
Tabel 4.11	: Nilai Rata-rata uji coba Kelompok Terbatas	63
Tabel 4.12	: Nilai Uji Coba Kelompok Terbatas	63
Tabel 4.13	: Data Hasil Respon Siswa dalam Uji Coba Lapangan Kelompok Terbatas	63
Tabel 4.14	: Nilai <i>Peer Reviewer</i> Kelompok Terbatas	64
Tabel 4.15	: Nilai Rata-Rata Uji Coba Kelompok Luas	67
Tabel 4.16	: Nilai Uji Coba Kelompok Luas	67
Tabel 4.17	: Data Hasil Respon Siswa dalam Uji Coba Lapangan Kelompok Luas	68
Tabel 4.18	: Nilai <i>Peer Reviewer</i> Kelompok Luas	69
Tabel 4.19	: Hasil Angket Respon Siswa	77
Tabel 4.20	: Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test	77
Tabel 4.21	: Data Hasil Penilaian Kualitas Produk Oleh <i>Peer Reviewer</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>RnD</i>	18
Gambar 4.1	: Cara Membuka Canvas atau Page <i>Coreldraw X7</i>	44
Gambar 4.2	: Konsep Ular Tangga.....	44
Gambar 4.3	: Desain Kartu Soal.....	45
Gambar 4.4	: Desain Macam-Macam Kartu Soal	46
Gambar 4.5	: Desain Kartu Petunjuk Permainan Ular Tangga	47
Gambar 4.6	: Desain Kotak Papan Permainan Ular Tangga	58
Gambar 4.7	: Desain Kotak Kartu Soal	48
Gambar 4.8	: Kotak Kartu Soal	70
Gambar 4.9	: Kotak Papan Permainan Ular Tangga	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Desain Kotak Papan Ular Tangga
2. Desain Papan Ular Tangga
3. Desain Kotak Kartu Soal
4. Desain Cover Kartu Soal
5. Desain Kartu Soal
6. Dadu dan Pion
7. Desain Tatacara Permainan
8. Catatan Lapangan 1
9. Catatan Lapangan 2
10. Catatan Lapangan 3
11. Lembar Penilaian Ahli Media
12. Lembar Penilaian Ahli Materi
13. Lembar Penilaian *Peer Reviewer*
14. Perhitungan Penilaian Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Tangga
15. Lembar Angket Respon Siswa
16. Perhitungan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Tangga
17. Lampiran Foto Kegiatan
18. Surat Keterangan/Ijin Penelitian
19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
20. Sertifikat Sospem
21. Sertifikat DPP PKTQ
22. Sertifikat PPL 2
23. Sertifikat PPL 3
24. Sertifikat PPL-KKN
25. Sertifikat TOEC
26. Sertifikat IKLA
27. *Curriculum Vitae*

ABSTRAK

Aisyam Mardliyyah, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab dan mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan 8 tahapan, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket ahli materi, ahli media, *peer reviewer* dan respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam persentase.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Tersusunya media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab kelas V tingkat Madrasah Ibtidaiyah dengan kriteria “Sangat Baik” berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 84,61%, penilaian ahli media dengan persentase 91,11%, dan penilaian *peer reviewer* dengan persentase 84,67%. 2) Respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian “Positif” dengan persentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai pre-test kelompok terbatas(49), kelompok luas (41) dan hasil rata-rata nilai post-test kelompok terbatas (90), kelompok luas (89). Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab kelas V MI yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga

تجريد

عيشا مربية، تطوير الوسائل لعبة الثعبان والسلم في تعليم اللغة العربية في الفصل الخامس بمدرسة المعارف ببيغو الابتدائية الإسلامية سليمان يوكياكرتا في العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨. البحث. يوكياكرتا : قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كليجاكا الإسلامية الحكومية. ٢٠١٨.

هدف هذا البحث لتطوير الوسائل لعبة الثعبان والسلم في تعليم اللغة العربية ومعرفة تأثيرها على نتائج تعليم لطلاب في الفصل الخامس بمدرسة المعارف ببيغو الابتدائية الإسلامية سليمان يوكياكرتا.

هذا البحث عن البحوث والتطبيقات باستخدام ثمانية مراحل هي تحديد المشكلات وجمع المعلومات وتصميم المنتجات وتصحيح التصميمات وتحسين التصميمات ومجربة المنتجات وتصحيح المنتجات ومجربة الاستخدامات. الأدوات المستخدمة هذا البحث تشمل على إستبيانات أهل المادة وأهل الوسائل ومراجعين النظراء وإستجابة الطلاب. وقد تم هذا البحث بتحليل البيانات باستخدام مئوية.

نتائج من هذا البحث هي (١) إنتهاء الوسائل لعبة الثعبان والسلم في تعليم اللغة العربية في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية الإسلامية بمعايير "جيد جدا" وتقويم عند أهل المادة بنسبة ٨٤,٦١% وأهل الوسائل بنسبة ٩١,١١% ومراجعين النظراء بنسبة ٨٤,٦٧% (٢) إستجابة الطلاب في مجربة الميدان بمعايير "إيجابي" بنسبة ٨٩,٥٨% وتأثير الوسائل على تطوير نتائج تعلم الطلاب ظهرت من متوسط النتيجة من قيمة الإختبار القبلي يعني (٤٩) من مجموعات محدودة و(٤١) من مجموعات واسعة ومتوسط النتيجة من قيمة الإختبار البعدي يعني (٩٠) من مجموعات محدودة و(٨٩) من مجموعات واسعة. استنادا على نتائج هذا تعليمي تدلّ على أنّ هذه الوسيلة في تعليم اللغة العربية في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية الإسلامية الذي طوّر يمكن استخدامها من وسائل التعليم.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسائل التعليم، لعبة الثعبان والسلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang telah lama berkembang di Indonesia. Akan tetapi, mempelajari bahasa Arab sampai sekarang masih dianggap sulit dan rumit, padahal setiap bahasa memiliki tingkat kesulitan dan kemudahan yang berbeda-beda tergantung pada karakteristik sistem bahasa itu sendiri.

Pada dasarnya, tujuan mempelajari bahasa Arab yaitu sebagai alat dan tujuan.¹ Dalam mempelajari bahasa Arab tidak terlepas dari empat *mahārah* yaitu *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah* dan *kitābah*. Adapun pembelajaran itu sendiri merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.² Untuk mencapai tujuan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan di antaranya adalah materi, metode, media dan evaluasi.

Media merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh guru sebagai fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media juga berfungsi sebagai alat perantara memahami konsep tertentu, yang tidak jelas ataupun kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Sedangkan ketidakmampuan guru

¹ Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 38.

² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 57.

menjelaskan sesuatu bahan dapat diwakilkan dengan alat perantara atau media.³ Akan tetapi, sering kita jumpai di sekolah formal, guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan belum memanfaatkan media dalam mengemas materi yang disampaikan pada saat pembelajaran serta latihan soal. Selain itu juga minimnya media dalam pembelajaran, sehingga menjadikan siswa jenuh dan pasif. Sedangkan kurikulum pendidikan yang sekarang peran siswa dituntut aktif dan kreatif.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melakukan inovasi media pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar khususnya bahasa Arab, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar, salah satunya dengan media permainan ular tangga. Media ini merupakan salah satu permainan atraktif yang melibatkan siswa berperan aktif, merangsang kemampuan berfikir, menumbuhkan jiwa kompetisi yang positif dan melatih konsentrasi, sehingga anak tidak jenuh dalam belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi penelitian MI Ma'arif Bego. Hal ini dikarenakan, madrasah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di bawah naungan kementerian agama dengan muatan mata pelajaran bahasa Arab. Berdasarkan observasi awal penelitian dan saat melakukan tugas observasi pada matakuliah pengembangan kurikulum bahasa Arab, peneliti melihat guru bahasa Arab menggunakan sumber belajar berupa buku cetak dan metode umpan balik, serta tidak menggunakan

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 137.

media sebagai pendukung untuk menyampaikan materi sehingga membuat siswa merasa jenuh, bosan dan kurang tertarik terhadap bahasa Arab. Hal ini menyebabkan siswa cenderung asyik bermain sendiri dengan teman sebelahnyanya sehingga menghambat berlangsungnya proses pembelajaran.⁴ Padahal masih banyak media seperti permainan bahasa yang dapat digunakan agar siswa tidak jenuh dan pasif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Media pembelajaran melalui permainan merupakan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.⁵ Salah satu permainan bahasa adalah ular tangga. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif, merangsang kemampuan berfikir, menumbuhkan jiwa kompetisi yang positif dan melatih konsentrasi. Berdasarkan hal tersebut salah satu alternatif peneliti dalam memperlancar proses belajar siswa di MI Ma'arif Bego khususnya kelas V dengan media ular tangga yang didesain dengan semenarik mungkin sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab serta siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Arab yang ada di lapangan. Maka dari itu peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN**

⁴ Observasi awal kelas V C MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta, pada hari kamis, 18 Januari 2018. 12.30-13.50.

⁵ Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), hlm.161.

**BAHASA ARAB KELAS V MI MA'ARIF BEGO SLEMAN
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab ?
2. Apakah media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ma'arif Bego ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas V MI Ma'arif Bego terhadap media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

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

b. Secara Praktis

- 1) Bagi guru, untuk menambah wawasan dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.
- 2) Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk memperkuat rancangan penelitian ini, peneliti meninjau beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dengan cara menemukan beberapa sumber yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang dikaji, diantaranya :

Pertama, skripsi yang ditulis Noer Azizah pada tahun 2014 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Lectora Inspire sebagai Sumber Belajar Mandiri Bagi Siswa Madrasah Aliyah Kelas XI*.⁶ Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa menurut 5 reviewer, media pembelajaran ini memiliki kualitas baik (B) dengan persentase keidealan 81,6 %. Sedangkan respon respon yang dihasilkan menurut 20 siswa yaitu 85,3% terhadap media pembelajaran bahasa Arab menggunakan Lectora Inspire ini layak dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa Madrasah Aliyah kelas XI. Persamaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran bahasa Arab, akan

⁶ Noer Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Lectora Inspire sebagai Sumber Belajar Mandiri Bagi Siswa Madrasah Aliyah Kelas XI", Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014), t.d.

tetapi perbedaan terletak pada jenis media permainan, obyek dan subyek penelitian.

Kedua, Skripsi yang ditulis Siti Rohinah pada tahun 2014 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sumberejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013/2014*.⁷ Berdasarkan hasil penilaian kualitas komik yang dilakukan oleh satu orang ahli materi, satu ahli bahasa, satu ahli media, satu orang dosen PBA dan peer reviewer memperoleh nilai dengan kategori B (Baik). Hasil penilaian serta tanggapan siswa memperoleh nilai dengan kategori SS (Sangat Setuju). Berdasarkan penilaian tersebut, maka komik bahasa Arab dengan materi pokok Usrot_ (Keluargaku) untuk kelas IV MI/SD layak digunakan sebagai media belajar alternatif bagi siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada bidang pelajaran bahasa Arab, akan tetapi perbedaan terletak pada jenis pengembangan media permainan, obyek dan subyek penelitian.

Ketiga, Skripsi yang ditulis Winda Nur Zulfa pada tahun 2016 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul *Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta didik Kelas III MI Sultan Agung Tahun Ajaran 2015/2016*.⁸ Berdasarkan hasil

⁷ Siti Rohinah, "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sumberejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013/2014.", Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014), t.d.

⁸ Winda Nur Zulfa, "Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta didik Kelas III MI Sultan Agung Tahun Ajaran 2015/2016", Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2016), t.d.

penelitian ini, menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan antara yang menggunakan media permainan ular tangga dan tidak menggunakan media permainan ular tangga. Selain itu juga, ketertarikan peserta didik untuk belajar lebih aktif dengan menggunakan media permainan ular tangga. Persamaan penelitian ini terletak pada media jenis permainan ular tangga, akan tetapi perbedaan terletak pada penerapan bidang studi, obyek, subyek penelitian dan metode penelitian.

Keempat, Jurnal yang ditulis oleh Rahina Nugrahani pada tahun 2007 UNNES, yang berjudul *“Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”*.⁹ Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga ini merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran. Persamaan penelitian ini terletak pada media dengan jenis permainan ular tangga, akan tetapi perbedaan terletak pada penerapan bidang studi, obyek dan subyek penelitian.

Kelima, Jurnal yang ditulis oleh Elan Jaelani, Wahidin dan Evi Roviati pada tahun 2016 IAIN Syekh Nurjati Cirebon, yang berjudul *“Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII pada Konsep Pencemaran Lingkungan di MTS Al-Muatawally*

⁹ Rahina Nugrahani, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Lembar Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No. 1, Juni 2007, [akses.23 Februari 2018](#).

Kuningan”.¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi peningkatannya dibandingkan kelas kontrol dengan indikator mengajukan pertanyaan, keterampilan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dengan N-Gain rata-rata (0,5) lebih besar dibandingkan keterampilan berpikir kritis kelas kontrol (0,43), serta terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis siswa dengan menerapkan media ular tangga bercerita dan yang tidak pada konsep pencemaran lingkungan. Persamaan penelitian ini terletak pada media dengan jenis permainan ular tangga, akan tetapi perbedaan terletak pada penerapan bidang studi, obyek, subyek dan jenis penelitian.

Diantara semua karya tulis ilmiah di atas, penulis mencoba menjelaskan posisi yang dibahas dalam penelitian ini. Disini penulis membahas tentang pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Pembuatan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab yang penulis susun ini memiliki beberapa kekhasan yang dapat dibedakan dengan ular tangga lainnya. Adapun spesifikasi dari ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Arab ini adalah:

1. Ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Arab langsung diambil dari materi pelajaran kelas V sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

¹⁰ Elan Jaelani, *et.all.*, “Penerapan Media Ular Tangga Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di MTS Al-Muatawally Kuningan”, *Jurnal Sains dan Pendidikan Sains*, Vol.5 (2016) No.1: 25-38, [akses.21 Juli 2018](#).

2. Ular tangga sebagai media alternatif ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan tema yang berbeda.
3. Media ini dapat digunakan media pembelajaran didalam kelas maupun untuk waktu luang diluar kelas.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

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

- a. Produk yang disusun oleh penulis berupa permainan ular tangga yang disesuaikan obyek dan lokasi penelitian, terkait dengan media pembelajaran bahasa Arab pada kelas V MI.
- b. Dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media memiliki pemahaman yang sama tentang standar media pembelajaran bahasa Arab permainan ular tangga yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang bahasa Arab.

2. Batasan Pengembangan

Adapun keterbatasan produk media permainan ular tangga ini adalah:

- a. Adanya keterbatasan waktu dan dana penulis untuk melakukan sebuah penelitian, sehingga hanya materi tertentu saja yang dapat diteliti.
- b. Adanya keterbatasan obyek penelitian, yang dalam hal ini adalah MI Ma'arif Bego dengan jumlah populasi yang terbatas (hanya pada kelas V).

- c. Penelitian hanya sampai pada tahap penghasilan produk media berupa permainan ular tangga serta uji coba pemakaian.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi gambaran umum skripsi meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, spesifik produk yang dikembangkan, asumsi, keterbatasan pengembangan dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang kajian teori dan metode penelitian.

Bab III berisi gambaran umum MI Ma'arif Sembego yang meliputi, letak geografis, sejarah berdirinya MI Ma'arif Sembego, visi, misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi, kondisi guru dan siswa, kondisi sarana prasarana, ekstrakurikuler dan prestasi madrasah.

Bab IV berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian yang meliputi pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Arab meliputi prosedur pengembangan produk media pembelajaran bahasa Arab dengan permainan ular tangga, model media serta analisis data penilaian oleh tim penilai mengenai kualitas media tersebut sebagai media pembelajaran bahasa Arab. serta respon siswa terhadap hasil belajar bahasa Arab.

Bab V berisi kesimpulan secara umum hasil penelitian dan saran yang dilengkapi dengan daftar pustaka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MI kelas V telah berhasil dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan yaitu dengan tahap membuat desain, dengan tahap perencanaan yaitu mengumpulkan materi bahasa Arab yang berkaitan dengan tema pembelajaran kelas V. Kemudian tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media dengan desain menggunakan *CorelDraw X7* kemudian memasukkan materi yang sudah disiapkan. Setelah desain sudah jadi dan dicetak, tahap selanjutnya yaitu validasi produk dari ahli materi, ahli media dan *peer reviewer*. Kemudian diperbaiki (revisi). Tahap berikutnya adalah penerapan media kepada kelompok terbatas dan kelompok luas. Tahap akhir adalah memperbaiki (revisi) dari hasil penerapan, kemudian penyebaran produk atau produk masal.
2. Respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian “Positif” dengan persentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai pre-test (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil nilai post-test (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas.

B. Saran

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran bahasa Arab untuk kelas V MI Semester Genap. Penelitian ini perlu dilakukan tindak lanjut sehingga peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- Produk berupa Permainan Ular Tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan sebagai sumber belajar mandiri yang dilakukan oleh siswa secara mandiri.
- Produk berupa Permainan Ular Tangga ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab dikelas sebagai penunjang supaya siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik

2. Saran Pengembangan

- Produk berupa permainan Ular Tangga ini dapat disebarluaskan secara luas atau dengan ditawarkan kepada penerbit sekaligus dapat diimplementasikan di madrasah/sekolah.
- Diharapkan produk penelitian ini dapat dilakukan pengembangan penelitian tindak lanjut, sehingga dapat digunakan di beberapa tingkatan atau kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan Metodologi dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011).
- Asyrofi, Syamsuddin, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Syamil Quran, 2010).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011).
- Khailullah, M., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo).
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2011).
- Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intellegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Peserta didik*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian : Petunjuk Praktis untuk Penelitian Pemula*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012).
- Syakur, Nazri, *Revolusi Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2010).
- Widyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusun Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).

Jurnal:

Jaelani, Elan, *et.all.*, “Penerapan Media Ular Tangga Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di MTS Al-Muatawally Kuningan”, *Jurnal Sains dan Pendidikan Sains*, Tadris IPA Biologi IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Vol.5 (2016) No.1: 25-38, akses.21 Juli 2018.

Nugrahani, Rahina, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Lembar Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No. 1, Juni 2007, akses.23 Februari 2018.

Skripsi:

Azizah, Noer, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Lectora Inspire sebagai Sumber Belajar Mandiri Bagi Siswa Madrasah Aliyah Kelas XI”, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014), t.d.

Rohinah, Siti, “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sumberejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013/2014.”, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014), t.d.

Zulfa, Winda Nur, “Efektivitas Permainan Ular Tangga Matematika terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta didik Kelas III MI Sultan Agung Tahun Ajaran 2015/2016”, Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2016), t.d.