BAB II
LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

A. Landasan Teori

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun di atas diperlukan adanya landasan teori sebagai pisau analisis data dan acuan penelitian. Adapun teori yang digunakan adalah:

1. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran berasal dari kata "ajar" yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, kemudian mendapatkan prefiks pe- dan sufiks –an menjadi "pembelajaran" yang berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[17] Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan situasi belajar atau upaya membelajarkan terdidik.[18] Dalam islam upaya-upaya pembelajaran itu harus berorientasi pada kemanfaatan, kemaslahatan, kompetensi tertentu (bismi rabbik).[19]

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di rancang oleh guru agar peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Dalam merancang kegiatan pembelajaran ini, seorang guru semestinya memahami karakteristik peserta didik, tujuan

[17] KBBI aplikasi android

[18] Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajar Bahasa Arab,* (Malang : UIN Maliki Malang, 2016), hlm 5.

[19] *Ibid* hlm 7.

pembelajaran yang ingin dicapai atau kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, dan cara yang digunakan untuk mengemas penyajian materi serta penggunaan bentuk dan jenis penilaian yang akan dipilih untuk melakukan pengukuran terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah dimiliki peserta didik.[20]

Sedangkan bahasa dalam hal ini bahasa Arab menurut Syaikh Musthafa Al-Ghulayaini merupakan kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud atau tujuan mereka.[21] Bahasa Arab (*al-lughah al-'arabiyyah* atau secara ringkas *'arabi*) adalah salah satu bahasa semit tengah, yang termasuk dalam rumpun bahasa semit dan berkerabat dengan bahasa ibrani dan bahasa-bahasa neo arami. Dalam rumpun bahasa semit bahasa memiliki lebih banyak penutur dibanding bahasa-bahasa lainnya.[22]

Dalam Wikipedia disebutkan bahwa bahasa Arab digunakan sebagai bahasa pertama oleh lebih dari 280 juta, yang mana mayoritasnya tinggal di Timur Tengah dan Afrika Utara.[23] Bahkan bahasa Arab digunakan sebagai bahasa resmi

---

[20] Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: Rajawali Pres)

[21] Syaikh Musthafa AL-Ghulayaini, *Terjamah Jami'ud Durus*, (Semarang: CV Adi Pustaka, 1992), hlm.13.

[22] Rahmat Iswanto,"Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi",*Jurnal* Bahasa Arab, (Bengkulu: Arabiyatuna,2017), Vol.1 No.2, hlm.141-142.

[23] Wikipedia Ensiklopedia Bebas "Daftar Bahasa Menurut Penutur Asli" https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_bahasa_menurut_jumlah_penutur_asli, akses 24 September 2019.

oleh lebih dari 25 negara. Bahasa ini juga merupakan bahasa peribadatan orang islam sebab sumber ajaran islam sendiri yakni al-Qur'an menggunakan bahasa Arab sedangkan mayoritas penduduk Indonesia beragama islam. Selain itu bahasa Arab kini berkembang semakin luas mulai dari dunia pesantren, madrasah, universitas islam, universitas internasional sampai dunia internet.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah upaya yang di rancang oleh guru agar peserta didik melakukan kegiatan belajar bahasa Arab untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Adapun tujuan dari pembelajaran bahasa Arab secara umum dilihat dari sisi pendidik adalah agar dapat menjadikan bahasa Arab mudah dikuasai oleh peserta didik, sedangkan dilihat dari sisi peserta didik adalah agar dapat menguasai bahasa Arab. Pada kesempatan lain para ahli berpendapat bahwa motivasi umum masyarakat Indonesia mempelajari bahasa Arab karena tujuan agama, yakni untuk memperdalam ajaran islam dan sumber-sumber lain yang berbahasa Arab. Sedangkan, tujuan pembelajaran bahasa Arab khususnya di tingkat madrasah ibtidaiyah sebagaimana tertuang dalam Peraturan Mentri Agama Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab adalah (1) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan

maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*) dan menulis (*kitabah*). (2) menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran islam. (3) mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.[24]

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran dan Pengembangannya

Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi.[25] Media sebagai salah satu komponen dari pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting.

Secara etimologis kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya perantara atau pengantar, yaitu perantara antara pengirim

[24] Peraturan Mentri Agama No 912 tahun 2013.

[25] M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*….. hlm. 15.

pesan dan penerima pesan.[26] Dalam bahasa Arab perantara disebut dengan kata *wasilah* yang memiliki bentuk jamak *wasāil.* Berikut ini akan dipaparkan beberapa pendapat para ahli terkait pengertian dari media pembelajaran:

1) Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran dapat melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Secara ringkas media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.[27]
2) Raharjo menjelaskan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Di mana materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.[28]

---

[26] Imam Asrori dan Moh Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, (Malang: CV Bintang Sejahtera, 2017), hlm.1.

[27] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm.27–28.

[28] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.7–9.

3) Gerlach dan Ely mengatakan, jika dipahami secara luas maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan, jika dipahami secara lebih sempit media pembelajaran adalah sarana nonpersonal yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Pengertian tersebut cenderung mengarahkan bahwa media berwujud alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual dan verbal.[29]

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pemaparan definisi di atas bahwa media pembelajaran merupakan alat atau segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampaikannya pesan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dimana pesan yang dimaksud adalah materi yang ditujukan kepada peserta didik.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat

[29] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm.25.

kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media, di lain sisi ada materi pelajaran yang sangat memerlukan media. Materi pelajaran bahasa Arab misalnya, menurut anggapan sebagian peserta didik, memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibanding pelajaran dan bahasa-bahasa lainnya. Dalam hal ini tentu kehadiran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. kesulitan materi yang disampaikan oleh guru dapat disederhanakan dengan media. Melalui media keabstrakan bahan dapat dikonkritkan.[30]

Adapun, pengembangan media terdiri dari kata pengembangan dan media. Pengembangan merupakan suatu proses yang digunaan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk dan rancangan.[31] Sedangkan media seperti yang telah diutarakan di atas adalah alat atau segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampaikannya pesan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Sehingga, pengembangan media dapat diartian sebagai proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk pendidikan yang dapat membantu tersampaikannya

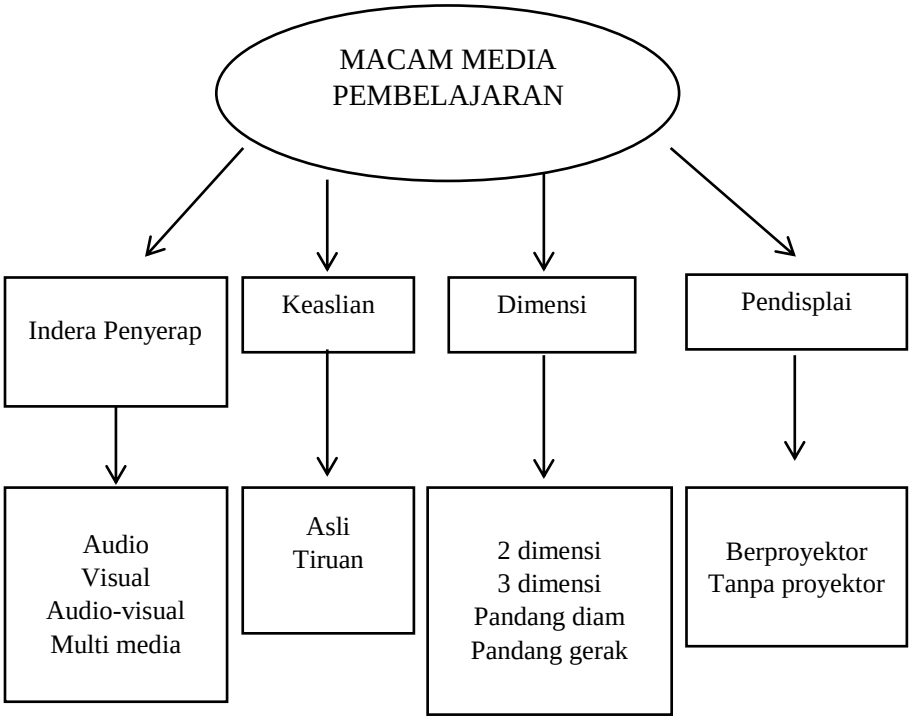
[30] M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab…..* hlm. 16.

[31] Punaji Setyosari,*Metode Pendidikan dan Pengembangan, (*Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 222.

pesan dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

b. Klasifikasi

Media pembelajaran menurut al-Qasimi dan Assayid terdiri dari beberapa macam, berikut bagan pemetaan media pembelajaran:[32]



Dari bagan di atas dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan indera penyerap, keaslian, dimensi, dan pendisplai. Klasifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

---

[32] Imam Asrori dan Moh Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* .....hlm. 13-20.

1) Media Berdasarkan Indera Penyerap

Media pembelajaran yang diklasifikasikan berdasarkan indera penyerap atau dengan kata lain indera yang dirangsang oleh media tersebut terbagi menjadi empat sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio ini biasanya digunakan untuk melatih peserta didik menyimak dan membedakan bunyi-bunyi tertentu, mengucapkan dan menyimak pemahaman. Artinya indera yang aktif menerima informasi dari media ini adalah indera pendengar. Misalnya: siaran radio, rekaman kaset, MP3, dls.

b) Media Visual

Media visual, yaitu media yang mengarahkan informasi kepada indera penglihatan. Secara lebih lanjut media pembelajaran visual dibagi menjadi dua, yaitu: Media visual berproyektor yaitu media visual yang menggunakan alat proyektor untuk menampilkan objek pembelajaran, contohnya transparansi OHP, film strip, slide, dan tayangan *powerpoint.* Dan media visual tidak berproyektor yaitu media visual yang tidak memerlukan alat proyektor dalam menampilkan objeknya, misalnya benda-benda nyata dan aktivitas langsung (jam, tembok, berdiri, duduk, dan lain-lain), benda dan aktivitas buatan (model dan gerak tiruan),

gambar (foto maupun non foto), dan papan tayang (papan saku, papan tali, dan papan magnet).

c) Media Audio-Visual

Media ini merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar diterima oleh peserta didik melalui inddera pendengar dan penglihatan secara terpadu. Contoh dari media audio-visual antara lain siaran TV, video, VCD, pentas drama, dan sebagainya.

d) Multimedia

Pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan peserta didik melibatkan indera pendengar dan penglihatan melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi informasi dan komunikasi.

Multimedia merupakan pengembangan istilah dari audio-visual. Disebut multimedia karena nelibatkan banyak unsur sekaligus, yaitu unsur suara, warna, gerak, ukuran dan lain-lain. Multimedia cenderung digunakan untuk media berbasis computer, elektronik dan digital.

2) Media Berdasarkan Keasliannya

Dari segi keaslian, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni benda asli dan benda tiruan. Media dengan benda asli merupakan media yang secara alamiah telah ada di sekitar proses pembelajaran berlangsung. Contoh media dengan benda

asli seperti lingkungan sekolah, pohon, taman, dan lain sebagainya. Sedangkan, media dengan benda tiruan merupakan media pembelajaran dengan memproduksi benda yang serupa dengan benda asli, misalnya tiruan mobil, globe, dan sebagainya.

3) Media Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan segi fisiknya, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat macam, yaitu media dua dimensi (2D), media tiga dimensi (3D), media pandang diam, dan media gerak. Berikut penjelasan keempat media tersebut:

a) Media Dua Dimensi

Media ini adalah media yang dapat dilihat dari satu arah pandang saja dengan dimensi panjang dan lebar tanpa ada dimensi volume. Contoh dari media ini adalah gambar, grafik, bagan, foto, kartu dan peta.

b) Media Tiga Dimensi

Jika media dua dimensi hanya dapat diamati dari satu arah, media tiga dimensi dapat diamati dari berbagai arah. Dilihat dari fisiknya media ini memiliki isi atau volume. Media yang termasuk kedlaam media tiga dimensi adalah benda model atau tiruan, globe, bola, prototype, benda sesungguhnya, dan lain sebagainya. Benda-benda tersebut mempunyai dimensi panjang, lebar dan volume.

c) Media Pandang Diam

Istilah lain media ini adalah *still picture*. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan melalui alat proyeksi dengan menampilkan gambar diam. Objek yang dapat ditampilkan berupa gambar, foto, tulisan, dan lain-lain. Termasuk kedalam media pendang diam adalah tayangan film strip, slide, dan tayangan power point yang tidak bergerak.

d) Media Pandang Gerak

Perbedaan media ini dengan media pandang diam terletak pada objek yang ditampilkan yakni film, siaran TV, dan lainnya atau dengan kata lain gambar yang bergerak. Gambar yang bergerak tersebut ditampilkan melalui layar.

4) Media Berdasarkan Pendisplai

Media pembelajaran berdasarkan pendisplai terbagi menjadi dua jenis, yaitu media pembelajaran berproyektor dan media pembelajaran yang tidak berproyektor.

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Levie dan Lentz seperti yang dikutip oleh Cecep Kustandi mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yakni:[33]

[33] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran, Manual dan Digital,* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.22.

1) Fungsi atensi

   Fungsi atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatan peserta didik untuk berkonsentrasi keada si pelajaran yang beraitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

   Fungsi afektif, media visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Keberhasilan fungsi media secara afektif dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar.

3) Fungsi kognitif

   Media visual dapat dikatakan berfungsi secara kognitif ketika dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan dalam media tersebut.

4) Fungsi kompensatoris

   Media berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks maupun verbal.

Adapun peran dari media pembelajaran menurut Dale adalah sebagai berikut:[34]

1) Meningkatan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku peserta didik.

[34] *Ibid.* hlm.24

3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat peserta didik dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.
4) Membawa kesegaran dan variasi bagi engalaman belajar peserta didik.
5) Membuahkan hasil yang bermakna bagi berbagai emampuan peserta didik.
6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jal;an melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningatnya hasil belajar.
7) Memberikan umpan bali yang diperlukan agar dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banya hal yang telah mereka pelajari.
8) Melengkapi pengalaman yang aya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan.
9) Memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran non verbalistik serta membuat generalisasi yang tepat.
10) Meyakinan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang peserta didik butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

d. Prosedur Pemilihan Media

Untuk mendapatan media yang tepat memerlukan langah-langkah dalam pemilihannya. Adapun langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran yakni:[35]

1) Media jadi dan media rancangan

Media ditinjau dari kesiapan pengadaannya dikelompokkan menjadi dua, yaitu media jadi sebab sudah merupakan produk yang diperjual belikan dan siap dipakai atau *media by utilization* dan media rancangan sebab media tersebut masih perlu dipersiapkan dan dirancaang secara khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu atau *media by design.* Dua jenis media tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing tinggal mana dari kedua jenis media tersebut yang cocok untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapan.

2) Dasar pertimbangan pemilihan media

Dasar pertimbangan pemilihan media sangatlah sederhana, yakni apabila media pembelajaran tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan maka paailah media tersebut. Seperti perataan Mc. Connel " *If The Medium Fits, Use It!*". Adapun penjabarannya yaitu: a) apabila seseorang bermaksud untuk mendemonstrasikan media, b) merasa

[35] Arif S Sadiman: dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: CV Rajawal dan Pustekkom Dikbud, 1990), hlm. 83-87.

sudah terbiasa dengan media tersebut, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakuannya.

3) Kriteria pemilihan

Seyogyanya dalam memilih media tidak boleh terlepas dari konteks bahwa media merupakan komponen dari sitem instrusional secara keseluruhan. Oleh sebab itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, alokasi waktu dan prosedur penilaiannya juga harus dipertimbangkan. Dick dan Carey menyataan ada lima faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media, yaikni: sesuai dengan tujuan perilaku belajar peserta didik, kesediaan sumber setempat, ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas, faktor-fator yang berkaitan dengan keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama dan efetivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

4) Model/prosedur pemilihan media

Terdapat tiga model dalam pemilhan media, yaitu model flowchat yang menggunakan sistem pengguguran dalam pengambilan keputusan pemilhan, model matriks yang menangguhkan sampai seluruh kritera pemilihannya diidentifikasi dan model checklist yang juga seluruh kritera pemilihannya dipertimbangkan. Dari ketiga model

tersebut yang paling tepat digunakan untuk memilih media rancangan adalah model matriks.

3. Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata "main" yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati. [36] Sedangkan dalam KBBI permainan diartikan sebagai 1.) sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan, asyik. 2.) hal bermain, 3.) perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, 4.) pertunjukan, tontonan dan sebagainya.[37]

Hakim Akbari dalam Tesis Efi Tri Astuti menyatakan bahwa berdasarkan perkembangannya permainan dibedakan menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan.[38] Berikut adalah pemaparan dari beberapa ahli terkait definisi dari permainan tradisional:

a. Permainan tradisional bisa dikatakan sebagai permainan rakyat yang dimainkan anak-anak secara spontan yang tumbuh dan berkembang dalam satu masyarakat di daerah

---

[36] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* ….hlm. 80

[37] KBBI aplikasi android

[38] Efi Tri Astuti, "Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Baoian dalam Mengenalkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar", *Tesis* Megister Pendidikan, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm.18.

tertentu yang diwariskan secara turun temurun secara tradisi.[39]

b. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.[40]
c. Menurut Kurniati, permainan tradisional akan mengembangkan potensi setiap anak yang ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.[41]

Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang didalamnya terdapat nilai-nilai edukatif, diturunkan secara turun-temurun sebagai identitas budaya bangsa.

Salah satu jenis permainan tradisional yang teruji efektif dalam pembelajaran adalah *engklek. Engklek* dalam istilah Jawa disebut juga *ingkling*. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan cara engklek, yaitu berjalan melompat

---

[39] Benyamin Satria Agni, "Permainan Tradisional Menjaga Warisan ….hlm.2

[40] Nur Laila Rahmawati, *Bahasa Arab Anak Berbasis Permainan Tradisional*, (Diterbitkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Islam), hlm. 22.

[41] https://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/ diakses 25 September 2019 11:08

dengan satu kaki.[42] Engklek merupakan permainan yang berasal dari India kemudian menyebar ke seluruh Indonesia. Itulah sebabnya engklek di kenal di semua provinsi di Indonesia, walaupun dengan nama yang berbeda.[43] Di Lamongan misalnya, permainan ini disebut dengan istilah *engkle*. Permainan ini berguna untuk memupuk persahabatan antar sesama anak-anak dan dapat melatih ketangkasan dan ketrampilan. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan dan dapat dilakukan dimana saja baik *indoor* maupun *outdoor*. Permainan ini minimal dilakukan oleh 2 orang dan maksimal oleh 6 orang. Adapun perlengkapan yang diperlukan untuk bermain meliputi sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain, *gacuk* yang terbuat dari *kreweng* atau *wingka* (pecahan genting atau tembikar) atau benda apa saja aalkan pipih dan tidak mudah pecah sewaktu dilempar.[44]

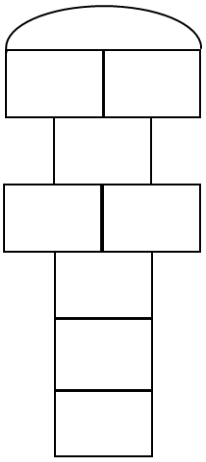
Ada sekitar 11 bentuk engklek, seperti Palang Merah, payung, menara/gunung, dll. Berikut gambaran dari bentuk *engklek gunung* :

---

[42] Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisonal Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hlm.145.

[43] Fitri Yulianti, "Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children ...hlm.196.

[44] Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisonal Jawa…. Hlm.145-146*



Dalam versi asli permainan engklek ini agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kecurangan ada beberapa aturan yang harus dipatuhi pemain.[45]

a. Para pemain harus menentukan urutan siapa yang akan terlebih dahulu bermain. Jika pemain hanya dua orang, penentuan urutan cukup dilakukan dengan cara pingsut, dan yang menang akan bermain terlebih dahulu. Akan tetapi, jika pemain lebih dari dua orang, untuk menentukan urutan pemain dilakukan dengan cara hompimpa. Setelah pemain tinggal dua orang, penentuan siapa yang menang dilakukan dengan pingsut. Dengan demikian masing-masing peserta mendapat nomor urut, misalkan A nomor pertama, B nomor kedua, C nomor

[45] MPB-ICT Assigment, "Permainan Engklek Sebagai Sarana Menumbuhkembangkan Ketangkasan, Kejelian, dan Kreatifitas Anak Dalam Upaya Merawat Hewan di Lingkungan Sekitar" https://sofiapwu.blogspot.com/2016/05/permainan-engklek-sebagai-sarana.html, akses 25 September 2019.

ketiga dan seterusnya. Setelah itu permainan bisa dilakukan .

b. Para peserta bermain secara bergiliran sesuai urutan yang telah ditentukan sebelumnya melalui pingsut dan hompimpa. Pemain berhenti bermain jika dianggap gugur, kemudian giliran pemain selanjutnya untuk bermain, begitu selanjutnya sesuai urutan yang telah ditentukan sebelumnya. Pemain yang gugur harus mengulangi kembali.
c. Pemain harus mempunyai *gacu* dan hafal pada *gacu* miliknya. Pemain tidak boleh keliru dalam menggambil gacu milik pemain lain, dan jika pemain mengambil gacu milik pemain lain maka dikatakan gugur.
d. Pemain meletakkan *gacu* pada kolom dengan cara melemparkan *gacu* menggunakan tangan, lemparan harus dimulai dada kemudian dilempar pada kolom dan saat melempar *gacu* posisi pemain harus berada pada luar kolom yaitu di bawah kolom pertama.
e. Gacu diletakkan secara berurutan yaitu diletakkan pada kolom pertama, ke dua dan seterusnya. Jika pemain tidak meletakkan *gacu* secara berurutan maka dianggap gugur.
f. Jika lemparan *gacu* tidak tepat pada kolom yang dituju(diluar kolom/ menyentuh garis), maka pemain tersebut disebut gugur, dan *gacu* pemain tersebut tetap diletakkan di kolom yang dituju.

g. Jika saat melompat di dalam kolom-kolom lapanagan, pemain menginjak garis secara sengaja atau tidak sengaja maka pemain disebut gugur.
h. Kolom yang berisi *gacu* baik milik orang lain atau milik sendiri tidak boleh diinjak kecuali pemain telah melewati tahap delapan. Dengan kata lain pemain hanya boleh berpijak pada kolom yang kosong.
i. Kolom empat dan kolom lima dipijak secara bersamaan dengan cara satu kaki di kolom empat dan kaki yang lain di kolom lima, tetapi jika ada *gacu* di salah satu kolom pemain harus menggunakan satu kaki untuk berpijak pada kolom lain yang tidak ditempati *gacu*. Hal tersebut juga berlaku pada kolom nomor tujuh dan delapan.
j. Bagian atas kolom ke tujuh dan delapan yang berbentuk setengah lingkaran disebut payung.
k. Jika *gacu* berada di payung , gacu harus diambil dengan posisi tubuh membelakangi payung. Caranya kedua/ salah satu kaki bertumpu di kolom tujuh dan/atau delapan, tangan mengambil *gacu* yang berada di payung.
l. Jika pemain kesulitan mencapai kolom yang akan diinjak bisa dibuat kolom tambahan untuk membatu pemain.
m. Kolom yang telah menjadi rumah pemain A tidak boleh dipijak oleh pemain lain, dan cara pemain A berpijak pada kolom itu menggunakan kedua kakinya.
n. Kolom yang telah menjadi rumah seorang pemain tidak boleh dijadikan rumah oleh pemain lain.

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R & D)*. Metode penelitian jenis ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[46]

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Baik berupa perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul dan alat bantu lainnya, maupun perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengelolaan data, perpustakaan, laboratorium, ataupun model-model pembelajaran, bimbingan, evaluasi dan sebagainya.[47]

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual berbasis permainan tradisional bernama *portable engklek Arabic.* Produk yang dikembangkan untuk selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian direvisi dan diujicobakan kepada peserta didik kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta.

---

[46] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, ualitatif dan R&D,* (Bandung : Alfabeta), hlm.407.

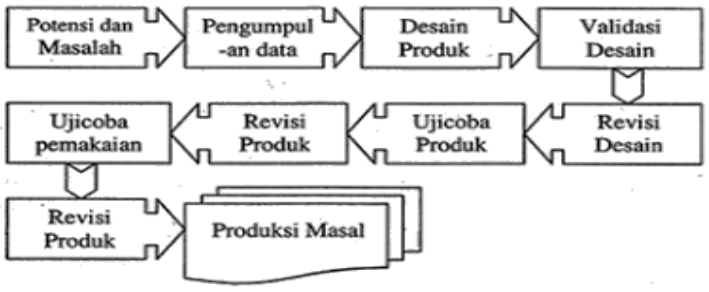
[47]Noer Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sharf Berbasis Android*", Tesis* Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), 10, t.d.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap pada bulan Januari 2020.

3. Prosedur Penelitian

   Prosedur penelitian R & D (*Research and Development*) apabila mengacu dari model Borg and Gall, tahap-tahapnya kurang lebih sebagai berikut :[48]



Gambar 2: Prosedur penelitin RND model Borg and Gall

a. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan melihat potensi yang dapat didayagunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Penulis melihat bahwa di era globalisasi disertai dengan majunya teknologi, informasi dan komunikasi membawa dampak yang sangat besar baik di daerah perkotaan khususnya di lingkungan sekolah MI Sultan Agung yang mayoritasnya adalah penduduk kota. Anak-anak usia sekolah dasar kini mendapatkan kesibukan baru dengan

[48] Sugiyono, *Metode Penelitian …….* hlm. 409-427

bermain *game,* menikmati asyiknya berjelajah di dunia internet dan sosial media, saling berinteraksi dengan *smartphone* dan segala bentuk permainan baru. Kondisi tersebut mengakibatkan permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya negara Indonesia semakin jarang dimainkan.

Adapun permasalahannya pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung belum menjadikan peserta didik aktif. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Sultan Agung pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas 4, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik berpegang pada terjemahan. Pendidik membacakan kalimat kemudian menerjemahkannya, begitu pula peserta didik diminta untuk melakukan hal yang sama. Pembelajaran banyak dilakukan dengan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian, bukan peserta didik yang dipacu untuk aktif. Bahkan peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Selain itu ditemukan bahwa pendidik kurang bisa fokus untuk mengembangkan lingkungan berbahasa Arab di madrasah sebab ada tugas dan tanggung jawab lain yang dibebankan kepada pendidik tersebut seperti mengajar al-Qur'an Hadist. Oleh sebab itu pendidik menjadi tidak mudah meluangkan waktu untuk meningkatkan kompetensi selain karena faktor waktu dan biaya yang tidak murah.

Oleh karena itu penulis memberikan satu alternatif dengan membuat suatu media yang dapat memotivasi peserta

didik dalam belajar bahasa Arab, meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa Arab secara lisan maupun tulisan sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diketahui, penulis selanjutnya mengumpulkan informasi dengan teknik wawancara kepada guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta, observasi pembelajaran bahasa Arab dan mencobakan permainan tradisional kepada peserta didik dalam moment perlombaan event hari kemerdekaan. Selain itu penulis juga melakuan kajian literatur serta *focus group discussioan* terkait pembuatan media dan materi yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan. Hal tersebut kemudian penulis gunakan sebagai bahan perencanaan produk media pembelajaran.

c. Desain Produk

Desain produk pada penelitian ini dirancang dengan menggunakan bantuan aplikasi *photoshop CC* untuk membuat papan engklek, kartu aturan permainan dan kartu soal.

d. Validasi Desain

Validasi desain akan dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang akan dirancang.

e. Revisi Desain

Setelah desain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan diketahui kekurangan dari design tersebut. Oleh karena itu penulis akan memperbaiki desain tersebut untuk selanjutnya di uji cobakan.

f. Uji Coba Produk

Ketika produk telah divalidasi dan direvisi selanjutnya produk akan di uji cobakan pada kelompok terbatas dengan beberapa sampel peserta didik kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta yang diambil secara random. Pengujian dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

g. Revisi Produk

Dengan di uji cobakan kepada kelompok terbatas akan terlihat hasil apakah produk tersebut efektif atau belum. Jika belum maka akan diperbaiki lagi kemudian di uji cobakan kembali kepada kelompok yang lebih besar.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah direvisi, selanjutnya produk akan di uji cobakan kembali pada ruang lingkup yang lebih luas yaitu pada peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung dengan jumlh 28 anak. Dalam proses ini produk tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul saat menerapkan produk media dalam pembelajaran.

i. Revisi Produk

Langkah ini merupakan upaya yang dilakukan untuk memperbaiki produk final. Langkah ini dilakukan berdasarkan hasil analisis data pada uji lapangan terakhir.

j. Produksi Massal

Tahap ini dilakukan penulis dengan cara memperbanyak produk yang dihasilkan sebanyak 3 buah.

4. Penentuan Sumber Data

Sumber data adalah darimana data penelitian itu akan diperoleh dan dikumpulkan. Sumber data bisa berupa orang, benda, atau entitas lainnya. Untuk bisa memperoleh data penelitian yang valid dan reliabel, maka peneliti perlu menentukan teknik penentuan sumber data penelitiannya.[49]

Secara garis besar ada dua teknik penentuan sumber data penelitian, yaitu teknik populasi dan sampling. Teknik populasi biasanya digunakan apabila sumber data yang ada tidak begitu banyak jumlahnya dan bisa dijangkau oleh peneliti. Sedangkan teknik sampling digunakan apabila populasi sumber data terlalu banyak dan peneliti merasa tidak sanggup untuk menjangkau semua itu.[50]

Penulis dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling untuk mengambil sumber data. Adapun

---

[49]Abdul Munip dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, (Yogyakarta : FITK, 2015), hlm. 17.

[50] Abdul Munip, *Penyusunan Proposal Penelitian* (Materi Perkuliahan)

peserta didik yang dilibatkan adalah peserta didik kelas IV A MI Sultan Agung yang diambil secara acak namun tetap memperhatikan homogenitas. Sedangkan, pihak-pihak yang penulis libatkan sebagai informan ialah :

a. Kepala MI Sultan Agung Yogyakarta
b. Guru bahasa Arab MI Sultan Agung
c. Peserta didik kelas IV A MI Sultan Agung
d. Ahli materi
e. Ahli media

5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Setelah sumber data ditentukan, selanjutnya peneliti perlu merencanakan dengan teknik apa data penelitian itu akan dikumpulkan. Setidaknya ada beberapa teknik pengumpulan data yang lazim digunakan oleh peneliti, yaitu (a) pengamatan, (b) wawancara, (c) angket, (d) tes, dan (e) dokumentasi.[51] Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

a. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi tidak terstruktur, digunakan untuk meneliti suasana keadaan sekolah seperti peserta didik, kegiatan pembelajaran, materi, dan fasilitas sekolah. Penulis melakukan observasi pada bulan Juli 2019.

---

[51] *Ibid*

Instrumen yang penulis gunakan dalam kegiatan observasi ini meliputi kelima indera beserta lembar pengamatan. Lembar pengamatan pada teknik observasi ini menghasilkan data kualitatif.

b. Wawancara

Metode wawancara yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Kegiatan ini dilakukan guna mendapatkan informasi terkait profil dan keadaan madrasah, kondisi kelas, problematika pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, keadaan peserta didik dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *portable engklek Arabic* yang akan diterapkan.

Adapun instrumen yang penulis gunakan dalam kegiatan wawancara ini berupa pedoman wawancara, lembar notulen dan alat perekam berupa *handphone.*

c. Angket

Angket merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini angket digunakan untuk validasi desain media yang dikembangkan oleh peneliti dengan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru sebagai *review*. Selain itu, peneliti menggunakan angket pada saat ujicoba produk dalam lingkup kecil maupun lingkup luas. Angket pada tahap ujicoba produk ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

d. Dokumentasi

Penulis juga menggunakan teknik dokumentasi dengan tujuan mengumpulkan data sekunder sehingga penelitian lebih dapat dipertanggungjawabkan. Data ini biasanya digunakan untuk melihat gambaran umum tentang sekolah mulai dari sejarah, kurikulum, metode, model dan sebagainya.

6. Teknik Analisis Data

Teknik yang penulis gunakan untuk menganalisis data terdiri dari 2 macam tenik yani teknik analisis isi dan teknis analisis deskriptif persentase. Teknik analis isi digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan, sedangkan analisis deskritif presentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan respon peserta didik dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut adalah rincian terkait teknik analisis deskriptif persentase:

a. Data Penilaian Guru, Ahli Media dan Ahli Materi

1) Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif menggunakan skala likert yaitu :

Kriteria	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

2) Setelah data terkumpul, kemudian dihitung rata-ratanya dengan rumus :[52]

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:
$\bar{x}$ = skor rata-rata
$\sum x$ = jumlah skor
n = jumlah penilai

3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kuantitatif, sebagai berikut:

Untuk nilai $\bar{X}_i$ (rata-rata jumlah skor ideal) dan SB_i (simpangan baku ideal) diperoleh dengan rumus:

SB_i = Simpangan baku ideal = 1/6 (skor maks ideal – skor min ideal)

$\bar{X}_i$ = Rata-rata jumlah skor ideal = ½ (skor maks ideal +skor min ideal)

Keterangan:

Skor maksimal ideal =$\sum$ butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = $\sum$ butir kriteria x skor terendah

4) Kemudian langkah terakhir adalah menghitung presentase keidealan dengan rumus :

Presentase Keidealan tiap aspek =

$$\frac{skor\ rata{-}rata\ tiap\ aspek}{skor\ maksimal\ ideal} \text{ x } 100\%$$

Presentase Keidealan keseluruhan =

$$\frac{skor\ rata{-}rata\ seluruh\ aspek}{skor\ maksimal\ ideal} \text{ x } 100\%$$

[52] Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali, 1989), hlm.83

b. Data Tanggapan Peserta Didik

Teknik analisis data respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1) Data yang sudah didapat dihitung dengan menggunakan skala *Guttman* dan merubah bentuk huruf menjadi skor, seperti pada tabel berikut :

NILAI	SKOR
YA	1
TIDAK	0

2) Menghitung skor rata-rata dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

3) Kemudian langkah terakhir adalah menghitung presentase keidealan dengan rumus :

Presentase Keidealan keseluruhan =

$$\frac{skor\ rata{-}rata\ seluruh\ aspek}{skor\ maksimal\ ideal}$$ x 100%

C. Sistematika Penulisan

Penulis akan menyusun skripsi dengan susunan sebagai berikut: pada halaman sebelum bab I, penulis akan menyusun halaman judul, lembar pengesahan, kata pengantar, transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, motto dan persembahan.

Bab I memuat latar belakang masalah, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II memuat kajian teori, kerangka berpikir, dan metodologi penelitian.

Bab III memuat gambaran MI Sultan Agung yang terdiri dari tujuan, visi dan misi, letak geografis, dan hal lain yang berkaitan dengan MI Sultan Agung.

Bab IV memuat hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian ini mencakup data yang lengkap, mendalam, dan detil dimulai dari prosedur pengembangan media hingga uji coba pemakaian media yang dikembangkan peneliti.

Bab V yaitu penutup memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi data singkat yang menjawab pertanyaan yang tertuang dalam rumusan masalah. Bagian terakhir skripsi dilengkapi dengan lampiran-lampiran.

BAB III
GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH SULTAN AGUNG YOGYAKARTA

A. Letak Geografis MI Sultan Agung

MI Sultan Agung secara administratif terletak di Desa Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berada kurang lebih 50 meter dari Jalan Kaliurang km 7 masuk lewati Gang Anggrek I atau dari Pasar Kolombo masuk melewati Gang Melati I kurang lebih 150 meter.

Gambar 3: Peta letak MI Sultan Agung

MI Sultan Agung berada di kompleks pendidikan dan pusat keagamaan yang di kelola oleh Yayasan Sultan Agung dengan status tanah magersari milik Kasultanan Yogyakarta. TK Sultan Agung, MTs Ummul Quro Sultan Agung dan Masjid Sultan Agung merupakan batas sebelah utara, sedangkan sebelah barat berbatasan dengan rumah Bapak Priyanto, sebelah selatan

berbatasan dengan Gang Anggrek I, dan sebelah timur berbatasan dengan gang Melati I.[53]

B. Sejarah Singkat MI Sultan Agung

Pada mulanya di tahun 1967, MI Sultan Agung hanyalah Madrasah Diniyah yang dirintis oleh (Alm.) SA. Saifuddin dan (Alm.)Zumar Idris untuk masyarakat sekitar Babadan Baru. Dengan keinginan untuk terus mengembangkan sayapnya, maka pada tanggal 2 Januari 1969 beralih fungsi menjadi Madrasah Ibtidaiyah. Madrasah ini bernaung di bawah Yayasan Sultan Agung, dengan SK No. 03/KPTS/1967 tertanggal 2 Januari 1969. Para pendirinya antara lain Drs Sarodjo Dahlan, (Alm.) S.A. Saifuddin, BA, (Alm.) Mastur Jayadi, (Alm.) HH. Duri Jayadi, (Alm.) Buchori, H.M. Thoha, (Alm.) M. Badawi, (Alm.) H. Harun Muslim. Dan ketika itu Yayasan Sultan Agung diketuai oleh H.M. Sholeh Harun.. kemudian jabatan digantikan oleh H. Syarif Mashur Ar-Ridlo yang menjabat selama lebih dari 10 tahun (1996-2007). Setelah purna tugas, sekarang Yayasan Sultan Agung diketuai oleh Drs. H. Abdul Hafidh Asrom, M.M, yang dilantik pada tanggal 17 April 2007.

Adapun mengenai Kepala Madrasah, sudah 10 kali MI Sultan Agung mengalami pergantian kepemimpinan, yakni dimulai oleh (Alm.) SA. Saifuddin, BA (1969-1983), Nuryadi, BA (1983-1986), (Alm.) Ngimadi (1986-1992), Suprobo (1992-

---

[53] http://madrasahibtidaiyahsultanagung.wordpress.com/ about/ . Diakses pada Oktober 2019.

1995), (Alm.) SA. Saifuddin, BA (1995-2005), M. Farih, S.S (2005), Dra. Hanurawati (2005-2010), Ali Shofa, S.Ag (2010-2013), dan Mukhson, S.Pd.I (2013-), Supriyati M.Pd (-sekarang).[54]

C. Visi, Misi dan Tujuan MI Sultan Agung

MI Sultan Agung adalah lembaga pendidikan islam jalur formal yang berada dibawah naungan Yayasan Sultan Agung yang saat ini dipimpin oleh Drs. Abdul Hafidh Asrom, MM. Memiliki potensi untuk berkembang karena letaknya yang strategis (kurang lebih 50 m dari jalan raya Kaliurang km 7) dengan didukung situasi yang aman dan nyaman.

Pada awal berdiri kegiatan belajar mengajar di Madrasah ini sama dengan sekolah dasar pada umumnya, yaitu dimulai pukul 07.00 diakhiri pukul 12.30 WIB. Namun sejak dicanakan menjadi fullday school sistem sekolah sehari penuh pada tahun 1998, yaitu kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 06.15 dan berakhir pukul 15.00 (setelah sholat ‘Ashar) dan kurikulum terpadu yakni dengan memadukan mata pelajaran umum, agama dan pesantren.

Berdasarkan masukan dari berbagai kalangan MI Suktan Agung agar tetap memacu kurikulum dari dua departemen yang terkait (Departemen Pendidikan Nasional) dan Departemen Agama RI, diharapkan terdapat sinergi antara input dalam Kegiatan Belajar Mengajar KBM dengan output Sumber Daya

---

[54] *Ibid.*

Manusia SDM yaitu lulusan yang siap memasuki jenjang yang lebih tinggi dan menjadi madrasah yang bemutu tinggi sesuai dengan visi dan misi madrasah, serta menjadi madrasah unggulan.[55]

Adapun visi, misi dan tujuan MI Sultan Agung adalah, sebagai berikut:[56]

VISI: "Unggul dalam prestasi, berwawasan IPTEK, berlandaskan IMTAQ, dan berjiwa seni." Indikator :

1. Bacaan al-Qur'an fasih dan tartil.
2. Berakhlak mulia, berbudaya dan berkarakter.
3. Kualitas lulusan meningkat.
4. Lulusan melanjutkan ke jenjang berikutnya.
5. Mengenal dan memanfaatkan TI.
6. Berprestasi di bidang akademik dan non akademik.

MISI :

1. Menumbuhkembangkan daya pikir, dzikir dan kreatifitas.
2. Melahirkan generasi sholih dan akrom.
3. Memotivasi dalam kompetisi untuk meraih prestasi.
4. Memberikan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Menanamkan nilai-nilai dan ketrampilan seni.

Tujuan:

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
2. Siswa mampu membaca al-Quran dengan fasih dan tartil.

---

[55] *Ibid.*

[56] Observasi lingkungan madrasah pada 20 Juli 2019.

3. Siswa hafal minimal satu juz al-Quran.
4. Membiasakan diri untuk beribadah wajib dan sunahtanpa paksaan.
5. Siswa dapat studi lanjut 100% ke madrasah/sekolah unggulan.
6. Berprestasi bidang akademik dan non akademik tingkat nasional dan internasional.
7. Siswa dapat menyerap dan mempraktikkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
8. Siswa dapat menciptakan alat atau teknologi sederhana.
9. Memberikan dasar ilmu beladiri.
10. Memberikan bekal seni dan entrepreneurship.
11. Memaksimalkan potensi pengembangan diri.
12. Menanamkan kejujuran, disiplin, tanggung jawab, sopan santun dan kebersamaan.

D. Keadaan Sarana dan Prasarana

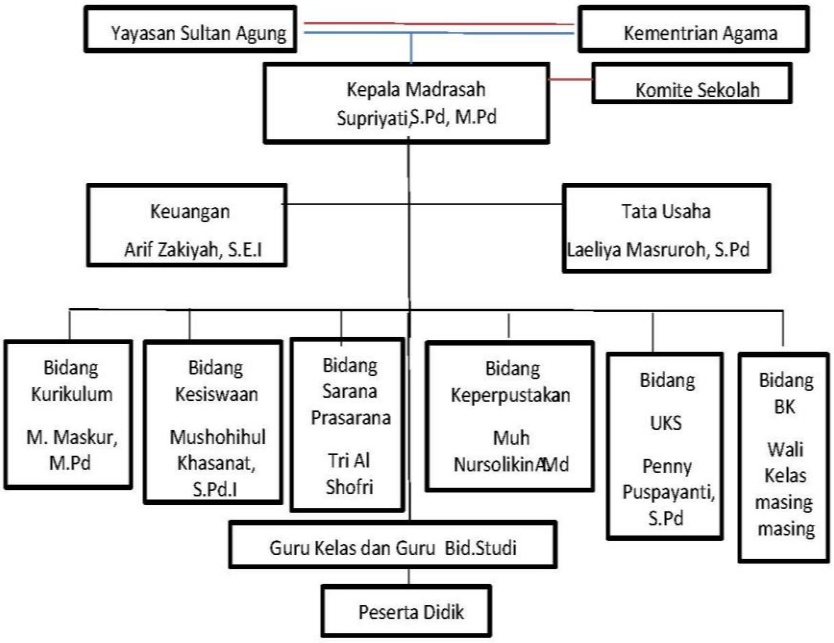
a. Status Tanah : Magersari[57]
b. Perpustakaan : 1
c. UKS : 1
d. Ruang Kelas : 12
e. Ruang Kepala Madrasah : 1
f. Ruang Dewan Guru renovasi) : 1 (sedang dalam tahap
g. Lapangan : 1
h. Kamar Mandi / WC Guru : 2

[57] http://madrasahibtidaiyahsultanagung.wordpress.com/ about/ .

i. Kamar Mandi / WC Siswa	: 20
j. Dapur	: 1
k. Tempat Parkir	: 2
l. Ruang Komputer	: 1
m. Kantin	: 1
n. Koperasi	: 1 [58]

E. Struktur Organisasi MI Sultan Agung

STRUKTUR ORGANISASI
MADRASAH IBTIDAIYAH SULTAN AGUNG [59]



[58] Observasi lingungan madrasah pada Juli 2019.

[59] Dokumen MI Sultan Agung

F. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik[60]

1. Keadaan Pendidik

Pendidik di MI Sultan Agung sebanyak 25 orang dengan rincian sebagaimana dalam tabel berikut :

Data Jumlah Pendidik MI Sultan Agung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Pendidik	Jumlah
1.	Guru PNS	5
2.	Guru Tetap Yayasan	20

Latar belakang pendidikan Pendidik di MI Sultn Agung meliputi jenjang SMA sampai dengan S2 dengan rincian sebagaimana dalam tabel berikut :

Data Akademis Pendidik MI Sultan Agung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Pendidik	Latar Belakang Pendidikan				
		SMA	D2	D3	S1	S2
1.	Guru PNS	-	1	-	3	1
2.	Guru Tetap Yayasan	2	-	1	3	3

2. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik di MI Sultan Agung pada Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak orang dengan rincian sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

[60] Dokumen MI Sultan Agung

Data Peserta Didik MI Sulan Agung
Tahun Ajaran 2019/2020

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	29	26	55
II	34	24	58
III	24	24	48
IV	32	30	62
V	26	34	60
VI	33	28	61
Jumlah	178	166	

G. Kegiatan Ekstrakurikuler / Program Sekolah

Kegiatan ekstrakurikuler di MI Sultan Agung diselenggarakan sebagai upaya pengembangan potensi diri yang dimiliki oleh peserta didik. Jenis ekstrakurikuler yang ada di MI Sultan Agung meliputi :

1. Ekstra Wajib

   Ekstra wajib merupakan kegiatan pengembangan diri yang bersifat wajib diikuti peserta didik dari kelas I sampai dengan kelas VI dan pelaksanaannya pada jam belajar, meliputi : baca tulis al-qur'an , pencak silat , pramuka , TIK dan kaligrafi .

2. Ekstra Pilihan

   Ekstra pilihan merupakan kegiatan pengembangan diri yang disesuaikan dengan minat dan bakat masing-masing peserta didik dan pelaksanaannya di luar jam belajar dan dibina oleh praktisi sesuai bidang masing-masing, meliputi: lukis, tari, musik, futsal, hadroh, catur, dan batik.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diterangkan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Portable Engklek Arabic*. Adapun acuan dari langkah penelitian jenis *research and development* pada penelitian ini adalah model Borg and Gall 1979. Berikut kurang lebih pemaparan langkah-langkahnya:

1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan melihat potensi yang dapat didayagunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Penulis melihat bahwa di era globalisasi disertai dengan majunya teknologi, informasi dan komunikasi membawa dampak yang sangat besar baik di daerah perkotaan khususnya di lingkungan sekolah MI Sultan Agung yang mayoritasnya adalah penduduk kota. Anak-anak usia sekolah dasar kini mendapatkan kesibukan baru dengan bermain *game,* menikmati asyiknya berjelajah di dunia internet dan sosial media, saling berinteraksi dengan *smartphone* dan segala bentuk permainan baru. Kondisi tersebut mengakibatkan permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya negara Indonesia semakin jarang dimainkan bahkan anak-anak *zaman now* tidak lagi mengenalnya.

Adapun permasalahannya pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung belum menjadikan peserta didik aktif.. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Sultan Agung pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas 4, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik berpegang pada terjemahan. Pendidik membacakan kalimat kemudian menerjemahkannya, begitu pula peserta didik diminta untuk melakukan hal yang sama. Pembelajaran banyak dilakukan dengan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian, bukan peserta didik yang dipacu untuk aktif. Bahkan peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Selain itu ditemukan bahwa pendidik kurang bisa fokus untuk mengembangkan lingkungan berbahasa Arab di madrasah sebab ada tugas dan tanggung jawab lain yang dibebankan kepada pendidik tersebut seperti mengajar al-Qur'an Hadist. Oleh sebab itu pendidik menjadi tidak mudah meluangkan waktu untuk meningkatkan kompetensi selain karena faktor waktu dan biaya yang tidak murah.

Oleh karena itu penulis memberikan satu alternatif dengan membuat suatu media yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Arab, meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa Arab secara lisan maupun tulisan sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah diketahui, penulis selanjutnya mengumpulkan informasi dengan beberapa teknik, yakni :

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati keadaan lingkungan madrasah dan lingkungan kelas pada saat pembelajaran bahasa Arab. Dari hasil observasi tersebut didapatkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan satu kali dalam seminggu, pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian. Adapun sistem yang digunakan adalah sistem *nadzariyatul wahdah*, yakni bahasa diajarkan secara terpadu dalam satu mata pelajaran.[61]

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta tidak bukan untuk mengetahui secara langsung dari pengajarnya keadaan pembelajaran bahasa Arab, karakter umum anak-anak kelas IV, meminta izin melakukan penelitian dan konsultasi terkait materi yang akan disampaikan dalam penelitian.

---

[61]Novita Rahmi, *Problematika Penerapan Sistem Nadzariyyah Al Wahdah pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Se-Kota Metro Tahun 2018*, (IAIN Metro Lampung: Jurnal An-Nabighoh, 2019), Vol.21. No Tahun 2019, hlm.65

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peseerta didik penulis lakukan dengan mencobakan permainan tradisional tanpa materi bahasa Arab kepada peserta didik dalam moment perlombaan event hari kemerdekaan selain itu dengan wawancara tak terstruktur dengan peserta didik terkait pertanyaan bagaimana jika belajar bahasa Arab dikemas dalam permainan engklek.

d. Studi Literatur

Studi literatur ini dilakukan guna mendapatkan informasi sebanyak mungkin mengenai teori serta praktik cara pembuatan media visual dan pengembangannya serta aplikasi apa yang dapat digunakan untuk mendesain media yang akan dikembangkan dalam penelitian. Informasi yang didapat berasal dari teman yang bersedia melatih secara intensif dan privat.

Selain itu teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data *content* (isi) dari media tersebut berupa materi yang disarankan guru yaitu materi bahasa Arab kelas IV MI bertemakan anggota keluarga yang diambil dari buku Bahasa Arab Siswa Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014, Buku Guru Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014 dan Aku Cinta Bahasa Arab untuk Kelas IV MI karya Agus Wahyudi.

Hal tersebut kemudian penulis gunakan sebagai bahan perencanaan produk media pembelajaran.

3. Desain Produk

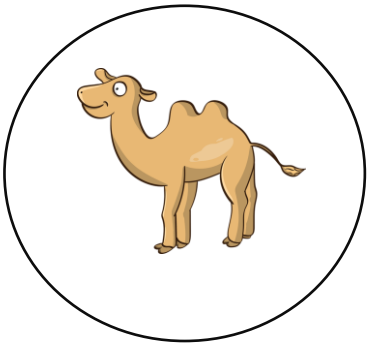
Setelah mengumpulkan data dan informasi serta kajian dan konsultasi, maka didapatkan desain awal produk berupa *portable engklek Arabic* untuk materi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Desain awal produk terdiri dari sebagai berikut:

a. Perencanaan Desain Produk

Produk media *portable engklek Arabic* ini terdiri dari empat komponen, yaitu: papan permainan engklek, *gacuk*, kartu aturan bermain dan kartu soal. Adapun aplikasi yang digunakan untuk mendesain produk berupa *Photoshop CC*. Rancangan media *portable engklek Arabic* yang dibuat adalah sebagai berikut:

1) *Gacuk*

Gacuk pada umumnya berupa potongan genteng atau batu yang pipih. Dalam media pembelajaran ini penulis merancang gacuk untuk di print dengan akrilik. Berikut desain awalnya:

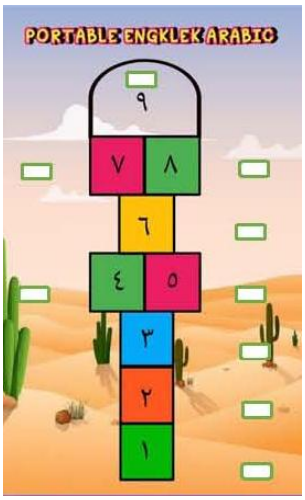


Gambar 4.1: Rancangan *gacuk*

2) Papan permainan engklek

Papan engklek pada umumnya memiliki berbagai macam bentuk atau pola. Ada sekitar 11 bentuk engklek, seperti Palang Merah, payung, menara / gunung, dll. Penulis memilih bentuk *engklek gunungan* sebab diharapkan para pemain tidak kesusahan sebab bentuknya yang relatif simpel.

Rancangan awal desain papan engklek dibuat dengan aplikasi *Splendid App Maker* di android, untuk selanjutnya didesain dengan *Photoshop CC* supaya gambar tidak pecah saat di print. Berikut gambaran desain awal papan engklek:



Gambar 4.2: Rancangan papan engklek

3) Kartu aturan bermain

Rancangan desain yang disiapkan dalam pembuatan kartu aturan bermain ini berupa konten sebagai berikut:

Judul : Cara Bermain *Portabe Engklek Arabic*

Isi: Langkah-langkah permainan

- Tentukan urutan pemain dengan cara *hompimpa*, setelah tinggal dua pemain lakukan *pingsut.*
- Semua pemain meletakkan *gacu* pada kotak pertama.
- Pemain pertama melompat dengan satu kaki memijak kotak nomor 2 sambil menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.
- Pemain melewati kotak demi kotak dengan satu kaki kecuali pada kotak nomor 4 dan 5 serta 7 dan 8, pada kotak tersebut pemain memijakkan dua kakinya secara bersamaan.
- Setelah sampai di kotak nomor 9 pemain mengambil kartu soal kemudian berteriak membacanya untuk dijawab oleh pemain berikutnya yang berdiri diseberang.
- Kemudian, pemain berbalik arah melalui kotak demi kotak, setelah sampai pada kotak nomor 2 pemain mengambil gacu yang ada di kotak nomor 1 dan kartu soal yang berada disamping kotak nomor 1.
- Pemain pertama menjawab soal pada bukunya dan permainan dilaknjutkan oleh pemain kedua dengan cara yang sama .
- Pemain dinyatakan gugur apabila *gacu* yang dilempar pemain melewati garis kotak, kaki pemain menginjak

garis kotak, pemain gagal atau lupa menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.

4) Kartu soal

Rancangan awal desain kartu soal penulis buat dengan *Microsoft Word*, sebagai berikut:

Materi yang digunakan sebagai konten atau isi media ini ditujukan untuk peserta didik kelas IV jenjang Madrasah Ibtidaiyah berupa pelajaran bahasa Arab dengan empat kemahiran bertemakan أَفْرَادُ الأُسْرَةِ . Materi yang diambil merujuk pada buku yang dipakai madrasah yakni buku Bahasa Arab Siswa Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014, Buku Guru Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014 dan buku tambahan berjudul Aku Cinta Bahasa Arab untuk Kelas IV MI karya Agus Wahyudi. Berikut penjabarannya:

a) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama Islam.	1.1. Meresapi makna anugerah Allah Swt berupa bahasa Arab 1.2. Meresapi anugerah Allah Swt atas terciptanya bahasa yang beragam
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta	2.1. Memiliki kepedulian, rasa ingin tahu dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan menggunakan media bahasa Arab yang dimiliki 2.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan

tanah air.	percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru dengan menggunakan media bahasa Arab yang dikuasai
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1. Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik أفْرَادُ الأُسْرَةِ baik secara lisan maupun tertulis 3.2. Menemukan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik: أفْرَادُ الأُسْرَةِ 3.3. Memahami bentuk kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : أفْرَادُ الأُسْرَةِ 3.4. Memahami kata, frase dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik: أفْرَادُ الأُسْرَةِ
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.1. Melafalkan bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab terkait topik: أفْرَادُ الأُسْرَةِ 4.2. Menyampaikan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik: أفْرَادُ الأُسْرَةِ 4.3. Menggunakan kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : أفْرَادُ الأُسْرَةِ 4.4. Mengungkapkan kata, frasa, dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik : أفْرَادُ الأُسْرَةِ

b) Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

(1) Melafadzkan kembali kosakata yang didengarnya dengan baik tentang أَفْرَادُ الأُسْرَةِ

(2) Melafadzkan teks qira'ah tentang أَفْرَادُ الأُسْرَةِ dengan benar

(3) Menyebutkan anggota keluarga dalam bahasa Arab dengan benar

(4) Melafadzkan teks hiwar tentang أَفْرَادُ الأُسْرَةِ dengan baik

(5) Menyambung huruf sehingga membentuk kosa kata bahasa Arab tentang materi أَفْرَادُ الأُسْرَةِ dengan baik

(6) Menerjemahkan kalimat tentang أَفْرَادُ الأُسْرَةِ ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Arab.

c) Materi

- Mufrodat

1.	Anggota Keluarga	أَفْرَادُ الأُسْرَةِ
2.	Kakek	جَدٌّ
3.	Nenek	جَدَّةٌ
4.	Ayah	أَبٌ
5.	Ibu	أُمٌّ
6.	Anak laki-laki	إِبْنٌ
7.	Anak perempuan	إِبْنَةٌ
8.	Saudara laki-laki	أَخٌ
9.	Saudara perempuan	أُخْتٌ
10.	Paman (saudara laki-laki dari ayah)	عَمٌّ
11.	Bibi (saudara perempuan dari ayah)	عَمَّةٌ
12.	Paman (saudara laki-laki dari ibu)	خَالٌ
13.	Bibi (saudara perempuan dari ibu)	خَالَةٌ
14.	Ibu rumah tangga	رَابَّةُ الْبَيْتِ
15.	Cucu (laki-laki)	حَفِيْدٌ
16.	Cucu (perempuan)	حَفِيْدَةٌ

- Kaidah isim dhomir mustatir

…ku	...بِيْ
…mu (laki-laki)	...كَ
…mu (perempuan)	...كِ
…nya (laki-laki)	...هُ
…nya (perempuan)	...هَا

- Teks qira’ah

أُسْرَتِيْ

يَا أخِيْ اِسْمِيْ إبْرَاهِيْمُ, أنَا تِلْمِيْذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِيْ. هَذَا أبِيْ, اِسْمُهُ حَاكِمٌ, هُوَ طَبِيْبٌ. هَذِهِ أُمِّيْ اِسْمُهَا فَاطِمَةُ,

هِيَ طَبِيْبَةٌ أيْضًا. هذا أخِيْ, إسْمُهُ أحْمَدُ, هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِيْ, اِسْمُهَا حَلِيْمَةُ هِيَ تِلْمِيْذَةُ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ.

اُنْظُرْ ! ذَلِكَ جَدِّيْ اِسْمُهُ صَالِحٌ, هُوَ تَاجِرٌ, وَ تِلْكَ جَدَّتِيْ اِسْمُهَا زُلْفَى, هِيَ رَابَةُ الْبَيْتِ. وَ ذَلِكَ عَمِّيْ اِسْمُهُ رِضْوَانُ هُوَ مُدَرِّسٌ, وَ تِلْكَ عَمَّتِيْ اِسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوَظَّفَةٌ, وَ تِلْكَ خَالَتِيْ اِسْمُهَا عَائِشَاةُ هِيَ مُوَظَّفَةٌ أيْضًا.

- Teks hiwar

1.

عُمَرُ : السَّلَامُ عَلَيْكُمْ

عُثْمَانُ : وَ عَلَيْكُمُ السَّلَامُ وَ رَحْمَةُ اللَّهِ

عُمَرُ: هَلْ تِلْكَ صُوْرَةُ أُسْرَتُكَ ؟

عُثْمَانُ : نَعَمْ, هَذِهِ صُوْرَةُ أُسْرَتِيْ, هَذَا أبِيْ وَ هَذِهِ أُمِّيْ وَ هَذَا أخِيْ

عُمَرُ: مَنْ أبُوْكَ ؟

عُثْمَانُ : أبِيْ السَّيِّدُ حَسَنٌ, هُوَ مُدَرِّسٌ

عُمَرُ: هَلْ أُمُّكَ مُدَرِّسٌ أيْضًا ؟

عُثْمَانُ : لَا, هِيَ رَابَتُ الْبَيْتِ

2.

حَلِيْمَةُ : مَنْ هِيَ يَا حَلِيْمَةُ ؟

فَاطِمَةُ : هِيَ أُخْتِيْ , إِسْمُهَا عَائِشَةُ

حَلِيْمَةُ : هَلْ أُخْتُكِ تِلْمِيْذَةٌ ؟

فَاطِمَةُ : نَعضمْ , هِيَ تِلْمِيْذَةٌ

d) Jenis-jenis soal dalam kartu media *Portable Engklek Arabic*

1. Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !

   Bentuk kemahiran: Qiro'ah, Istima', Kalam dan Kitabah

   Rancangan awal desain kartu:

Bacalah 3x yang lain menirukan !
أُسْرَةٌ
GAMBAR
Keluarga
Kemudian tulislah di buku tulismu !

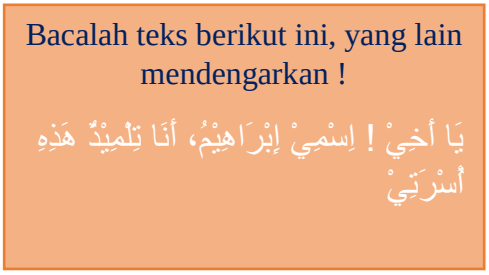
2. Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar ! Tulislah di buku tulismu!

Bentuk kemahiran: Kitabah

Rancangan awal desain kartu:

3. Bacalah teks berikut ini !

   Bentuk kemahiran: Qiro'ah dan Istima'. Rancangan awal desain kartu:

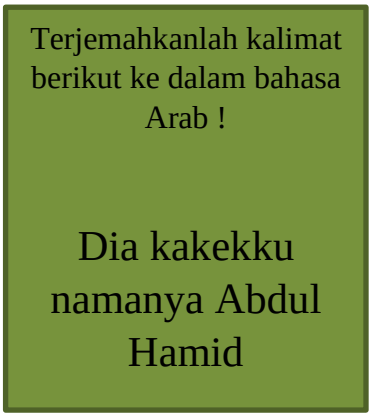


4. Tulislah jawabannya di buku tulismu!

Kemahiran: Kitabah. Rancangan awal desain kartu:

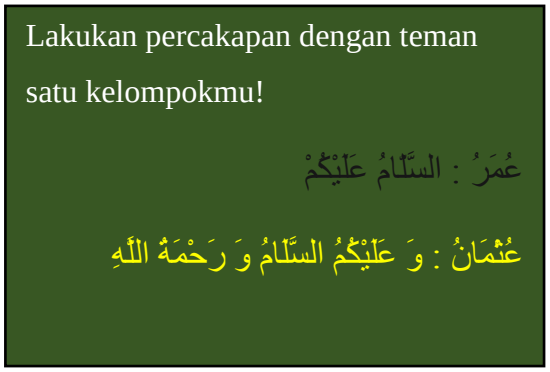
5. Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tulislah jawabanmu di buku tulis!

Kemahiran: Kitabah. Rancangan awal desain kartu:



6. Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu!

Kemahiran: Kalam. Rancangan awal desain kartu:



c.) Kisi-kisi soal

No	Jumlah	Jenis soal	Soal-soal
1.	8 soal	Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu ! Bentuk kemahiran: Qiro'ah, Istima', Kalam dan Kitabah	أَفْرَادُ الأُسْرَةِ (anggota keluarga) جَدٌّ (kakek) جَدَّةٌ (nenek) أَبٌ (ayah) أُمٌّ (ibu) إِبْنٌ (anak laki-laki) إِبْنَةٌ (anak perempuan)
2.	8 soal	Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar ! Tulislah di buku tulismu! Bentuk kemahiran: Kitabah	أ خٌ (saudara laki-laki) أ خْ تٌ (saudara perempuan) عَ مٌّ Paman (saudara laki-laki dari ayah) عَ مّ َةٌ Bibi (saudara perempuan dari ayah) خَ ا لٌ Paman (saudara laki-laki dari ibu) خَ ا لَ ةٌ Bibi (saudara perempuan dari ibu) رَا بَّ ةُ الْ بَ يْ تِ

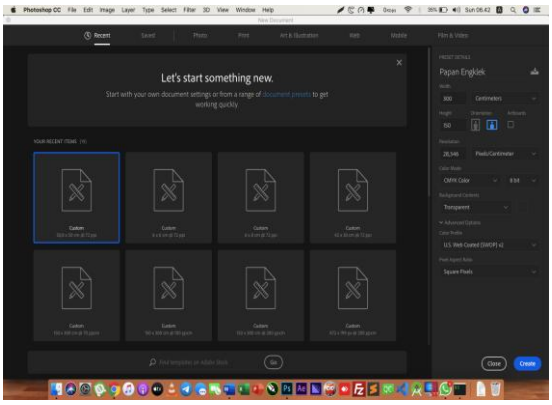
			(ibu rumah tangga) حَ فـِ يْ دٌ (cucu laki-laki) حَ فـِ يْ دَ ةٌ (cucu perempuan)
3.	4 soal	Bacalah teks berikut ini ! Bentuk kemahiran: Qiro'ah dan Istima'	١.) يَا أُخِيْ اِسْمِيْ إِبْرَاهِيْمُ, أَنَا تِلْمِيْذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِيْ. هَذَا أَبِيْ, اِسْمُهُ حَاكِمٌ, هُوَ طَبِيْبٌ. هَذِهِ أُمِّيْ اِسْمُهَا فَاطِمَةُ, هِيَ طَبِيْبَةٌ أَيْضًا. ٢.) هذَا أَخِيْ, إِسْمُهُ أَحْمَدُ, هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِيْ إِسْمُهَا حَلِيْمَةُ هِيَ تِلْمِيْذَةُ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ. ٣.) اُنْظُرْ ! ذٰلِكَ جَدِّيْ اِسْمُهُ صَالِحٌ, هُوَ تَاجِرٌ, وَ تِلْكَ جَدَّتِيْ اِسْمُهَا زُلْفَى, هِيَ رَابَةُ الْبَيْتِ. ٤.) وَ ذٰلِكَ عَمِّيْ اِسْمُهُ رِضْوَانُ هُوَ مُدَرِّسٌ, وَ تِلْكَ عَمَّتِيْ اِسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوَظَّفَةٌ, وَ تِلْكَ خَالَتِيْ اِسْمُهَا عَائِشَاةُ هِيَ مُوَظَّفَةٌ أَيْضًا.
4.	12 soal Disajikan gambar sesuai kosakata yang menjadi jawaban	Tulislah jawabannya di buku tulismu! Kemahiran: Kitabah	١. هَذِهِ .... (keluargaku) ٢. هَذَا .... , اِسْمُهُ حَاكِمٌ (ayahku) ا فَاطِمَةٌ (ibuku) ٤. هذَا .... , إِسْمُهُ أَحْمَدُ

(saudara laki-lakiku) ٥. هَذِهِ ....., إِسْمُهَا حَلِيْمَةُ (saudara perempuanku) ٦. ذٰلِكَ .... , اِسْمُهُ صَالِحٌ (kakekku) ٧. تِلْكَ .... , اِسْمُهَا زُلْفَى (nenekku) ٨. ذٰلِكَ .... , اِسْمُهُ رِضْوَانُ (pamanku (dari ayah)) ٩. تِلْكَ .... , اِسْمُهَا هِنْدٌ (bibiku (dari ayah)) ١٠. تِلْكَ .... , اِسْمُهَا عَائِشَاةُ (bibiku (dari ibu)) ١١. اِسْمُهُ حَاكِمٌ, هُوَ .... (dokter) ١٢. اِسْمُهُ رِضْوَانُ هُوَ .... (guru)			

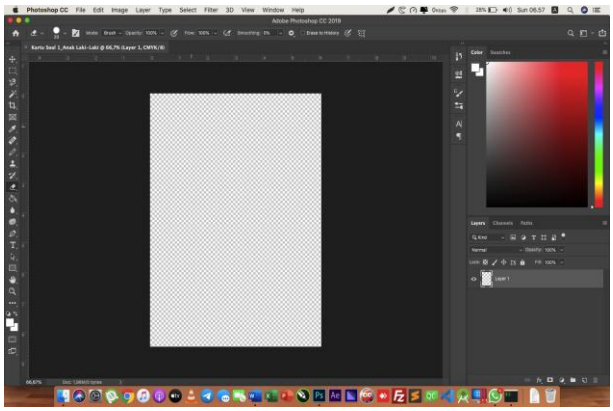
5.	8 soal	Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tulislah jawabanmu di buku tulis! Kemahiran: Kitabah	1.Ini kakekku, namanya Sholih. 2. Ini ibuku, dia seorang dokter. 3. Ini Zaid, ayahnya seorang guru. 4. Itu saudaraku, namanya Fatimah. ٥. هَذِهِ أُمِّيْ هِيَ طَبِيْبَةٌ ٦.هَذَا أَبِيْ إِسْمُهُ حَاكِمٌ ٧. هَذَا عَمِّيْ, هُوَ أَخُوْ أَبِيْ, إِسْمُهُ رِرضْوَانُ ٨. إِسْمِيْ إِبْرَاهِيْمُ, أَنَا تِلْمِيْذٌ
6.	6 soal	Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu! Bacalah yang berwarna hitam! Kemahiran: Kalam	١.عُمَرُ : السَّلَامُ عَلَيْكُمْ عُثْمَانُ : وَ عَلَيْكُمُ السَّلَامُ وَ رَحْمَةُ اللَّهِ ٢.عُمَرُ: هَلْ تِلْكَ صُوْرَةُ أُسْرَتُكَ ؟ عُثْمَانُ : نَعَمْ, هَذِهِ صُوْرَةُ أُسْرَتِيْ, هَذَا أَبِيْ وَ هَذِهِ أُمِّيْ وَ هَذَا أَخِيْ ٣.عُمَرُ: مَنْ أَبُوْكَ ؟ عُثْمَانُ : أَبِيْ السَّيِّدُ حَسَنٌ, هُوَ مُدَرِّسٌ ٤.عُمَرُ: هَلْ أُمُّكَ مُدَرِّسٌ أَيْضًا ؟ عُثْمَانُ : لَا, هِيَ رَابَتُ الْبَيْتِ ٥.حَلِيْمَةُ : مَنْ هِيَ يَا حَلِيْمَةُ ؟ فَاطِمَةُ : هِيَ أُخْتِيْ , إِسْمُهَا عَائِشَةُ ٦.حَلِيْمَةُ : هَلْ أُخْتُكِ تِلْمِيْذَةٌ ؟ فَاطِمَةُ : نَعَمْ , هِيَ تِلْمِيْذَةٌ
Total soal	46		

5) Pembuatan Desain Produk

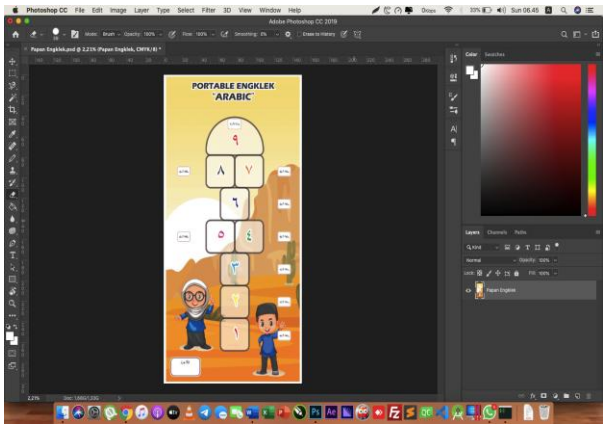
1.) Papan engklek: buka page Adobe Photoshop CC > klik menu File > New > mengatur ukuran 300 cm x 150 cm > klik Create. Kemudian gambarlah sesuai dengan konsep engklek.



Gambar 4.3: Page awal Adobe Photoshop CC

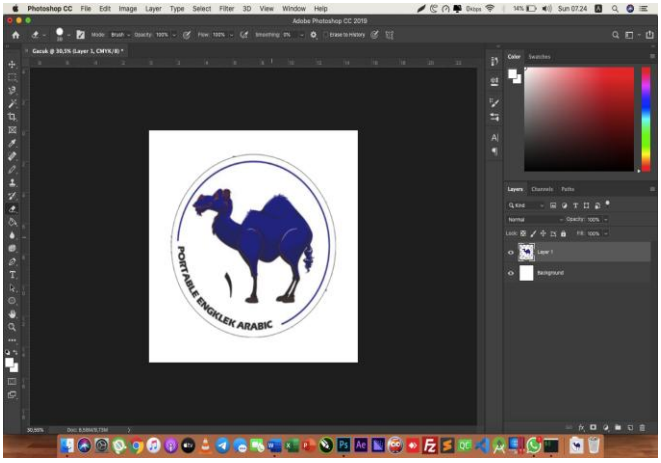


Gambar 4.4: Objek kosong pada halaman Photoshop CC



Gambar 4.5: Desain papan englek

2.) Gacuk: pembuatan desain gacuk sama dengan pembuatan desain papan engklek yaitu dengan Adobe Photoshop CC. Langkahnya adalah buka Adobe Photoshop CC > klik menu File > New > atur ukuran > klik ok. Kemudian gambar sesuai konsep gacuk



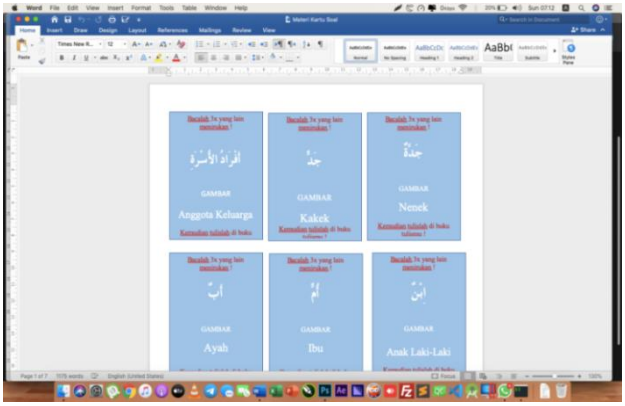
Gambar 4.6: Desain *gacuk*

3.) Kartu soal: materi yang sudah terkumpul kemudian diketik pada microsoft word terlebih dahulu.

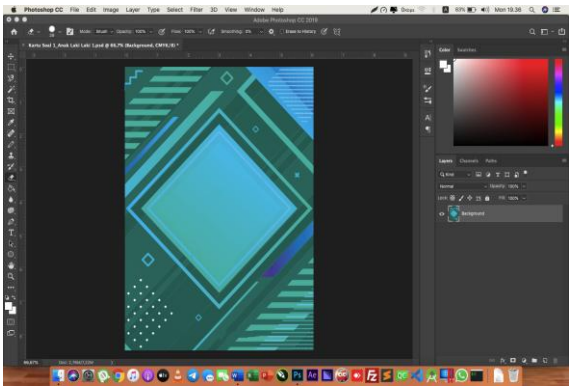
Kemudian desain background kartu soal dengan photo shop cc. Setelah background sudah jadi, pilih type tool dengan ikon T untuk menulis atau menyalin teks materi yang sudah disusun.

Adapun jenis-jenis soalnya adalah sebagai berikut:

1. Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !
2. Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar ! Tulislah di buku tulismu!
3. Bacalah teks berikut ini !
4. Tulislah jawabannya di buku tulismu!
5. Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tulislah jawabanmu di buku tulis!
6. Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu! Bacalah teks yang berwarna hitam



Gambar 4.7: Tampilan awal materi kartu soal di *MS Word*



Gambar 4.8: Background kartu

Gambar 4.9: Desain Kartu

Gambar 4.10: Desain 6 jenis kartu

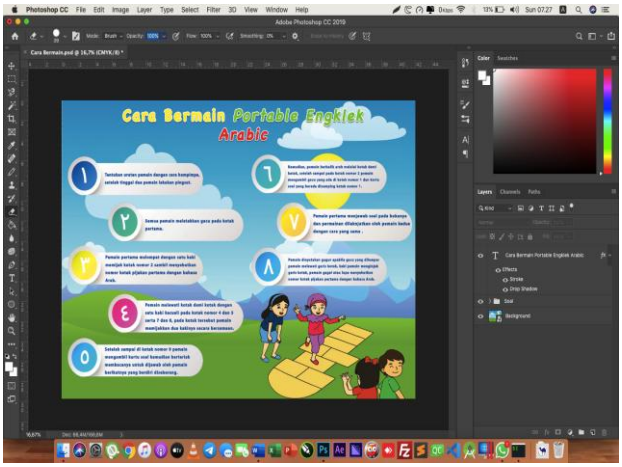
4.) Aturan bermain: pembutan desain kartu bermain sama dengan kartu soal yakni menggunakan aplikasi photo shop cc, perbedaannya terletak pada kontennya. Adapun konten aturan bermain adalah:

1. Judul: Cara Bermain *Portabe Engklek Arabic*
2. Langkah-langkah bermain, meliputi:
   a.) Tentukan urutan pemain dengan cara *hompimpa,* setelah tinggal dua pemain lakukan *pingsut.*
   b.) Semua pemain meletakkan *gacu* pada kotak pertama.
   c.) Pemain pertama melompat dengan satu kaki memijak kotak nomor 2 sambil menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.
   d.) Pemain melewati kotak demi kotak dengan satu kaki kecuali pada kotak nomor 4 dan 5 serta 7 dan 8, pada kotak tersebut pemain memijakkan dua kakinya secara bersamaan.
   e.) Setelah sampai di kotak nomor 9 pemain mengambil kartu soal kemudian berteriak membacanya untuk dijawab oleh pemain berikutnya yang berdiri diseberang.
   f.) Kemudian, pemain berbalik arah melalui kotak demi kotak, setelah sampai pada kotak nomor 2 pemain mengambil *gacu* yang ada di kotak

nomor 1 dan kartu soal yang berada disamping kotak nomor 1.

g.) Pemain pertama menjawab soal pada bukunya dan permainan dilaknjutkan oleh pemain kedua dengan cara yang sama .

h.) Pemain dinyatakan gugur apabila *gacu* yang dilempar pemain melewati garis kotak, kaki pemain menginjak garis kotak, pemain gagal atau lupa menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.



Gambar 4.11: Desain aturan bermain

Setelah desain selesai dibuat, kemudian dicetak menggunakan bahan yang sesuai dengan setiap komponen. Berikut rincian bahan yang digunakan untuk mencetak setiap komponen media*:*

No	Komponen	Bahan
1.	Papan permainan engklek	*Spanvik vl glos* 300 gr (bahan banner) ukuran 300 cm x 150 cm
2.	*Gacuk*	Akrilik dengan ketebalan 2 mm
3.	Kartu aturan bermain	Kertas *ivory* ukuran A3
4.	Kartu soal	Kertas *ivory* ukuran 8cm x 6 cm

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media, ahli materi dan *reviewer*. Masing-masing memberikan penilaian terhadap kualitas produk dengan instrumen yang terdiri dari enam aspek kriteria penilaian dan dijabarkan menjadi 24 kriteria, selain itu dengan memberikan kritik serta saran tentang perbaikan produk media pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media

1) Data Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media *portable engklek Arabic* adalah Bapak Dr. Sigit Purnama M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi pendidikan guru raudhatul athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mengampu mata kuliah teknologi pendidikan.

Validasi ahli media meliputi aspek kepraktisan dan keluwesan, tampilan dan fungsi secara keseluruhan. Hasil validasi oleh ahli media berupa nilai dengan skala *likert* rentang 1 sampai 5 serta berupa kritik dan saran

tentang produk media pembelajaran *portable engklek Arabic*.

Data hasil penilaian oleh dosen ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No	Aspek	Nomor Pernyataan	Skor Ahli Media
1.	Kepraktisan dan Keluwesan	1	4
		2	5
		3	4
		4	3
		5	3
2.	Tampilan	6	5
		7	5
		8	5
		9	5
		10	5
		11	5
		12	4
		13	5
		14	4
		15	3
3.	Fungsi secara Keseluruhan	16	4
		17	4
Jumlah Skor			73

Tabel 1.1: Penilaian dosen ahli media

2) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Data hasil penialaian ahli media kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas dari produk media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*, kemudian dianalisis

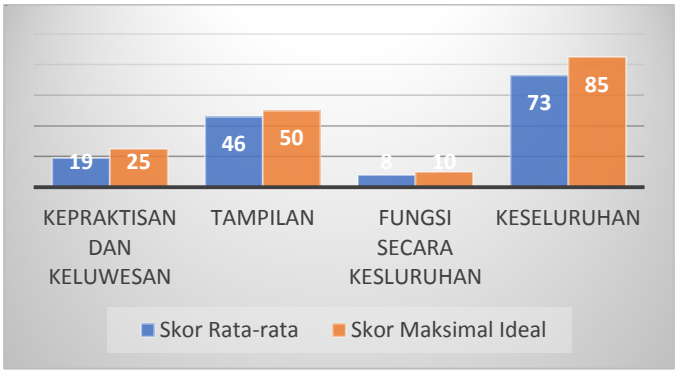
untuk menentukan kualitasnya berdasarkan kategori penilaian ideal setiap aspek. Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Jumlah Indikator	Skor rata-rata	Skor maks ideal	Persentase keidealan	Kualitas
1.	Kepraktisan dan keluwesan	5	19	25	76%	Baik
2.	Tampilan	10	46	50	92%	Sangat Baik
3.	Fungsi secara keseluruhan	2	8	10	80%	Baik
Jumlah		17	73	85	85,8%	Sangat Baik

Tabel 1.2: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli media

Hasil penilaian dosen ahli media secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 73 dengan presentase keidealan 85,88%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli media, skor rata-rata hasil penilaian ahli media berada dalam rentang $71{,}34 < X$ artinya media ini termasuk dalam kategori kualitas sangat baik. Rentang skor penilaian ideal secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Data penilaian kualitas media pembelajaran untuk setiap aspek menurut penilaian dosen ahli media dapat dilihat pada grafik berikut:



Adapun penjelasan dari setiap aspek menurut penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

1. Aspek Kepraktisan dan keluwesan

   Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek kepraktisan dan keluwesan berdasarkan penilain ahli media adalah 19 dengan skor maksimal 25 dan presentase keidealan 76% dengan kategori baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Kemudahan dalam penggunaan	4
2.	Maintainable	5
3.	Fleksibilitas media permainan	4
4.	Keamanan bagi peserta didik	3
5.	Ketahanan permaianan	3
	Skor Aspek Kepraktisan dan Keluwesan	19
Rentang Skor		$16{,}99 < X \leq 20{,}99$
Presentase Keidealan		76 %
Kategori		Baik

Tabel 1.3: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek kepraktisan dan keluwesan menurut ahli media

2. Aspek tampilan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek tampilan berdasarkan penilain ahli media adalah 46 dengan skor maksimal 50 dan presentase keidealan 92% dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Kesesuaian antara tampilan dengan konten permainan	5
2.	Kualitas desain media yang digunakan dalam media permainan	5
3.	Ketepatan tata letak konten dalam desain	5
4.	Kualitas teks yang digunakan dalam permainan	5
5.	Ketepatan tata letak konten dalam desain	5
6.	Kualitas teks yang digunakan dalam permainan	5
7.	Kejelasan petunjuk permainan	4
8.	Permainan inovatif	5
9.	Permainan kreatif	4
10.	Penyajian komponen pendukung media pernainan	3
Skor Aspek Tampilan		46
Rentang Skor		42 < X
Presentase Keidealan		92%
Kategori		Sangat Baik

Tabel 1.4: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek tampilan menurut ahli media

3. Aspek Fungsi secara Keseluruhan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek tampilan berdasarkan penilain ahli media adalah 8 dengan skor maksimal 10 dan presentase keidealan 80% dengan kategori baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Pemenuhan kebutuhan belajar peserta didikmelalui media permainan	4
2.	Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pebelajaran	4
Skor Aspek Tampilan		8
Rentang Skor		$6{,}79 < X \leq 8{,}39$
Presentase Keidealan		80%
Kategori		Baik

Tabel 1.5: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek fungsi secara keseluruhan menurut ahli media

Menurut ahli media produk tersebut layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu. Adapun masukan dan saran dari dosen ahli media adalah sebagai berikut:

1. Papan dipertebal agar tidak licin, ukurannya menjadi 240 x 90 cm
2. Ukuran kartu disesuaikan dengan ukuran kartu remi
3. Teks konten diperbesar
4. *Casing* menggunakan tas tabung
5. Petunjuk penggunaan media ditempel di casing
6. *Gacuk* dipertebal lagi

3) Validasi Ahli Materi

1.) Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media *portable engklek Arabic* adalah Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq S.Pd.I, M.Si. Beliau merupakan dosen program studi pendidikan bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mengampu mata kuliah *al-istima' wa al-kalam*.

Validasi ahli media meliputi aspek materi, soal dan bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi berupa nilai dengan skala *likert* rentang 1 sampai 5 serta berupa kritik dan saran tentang produk media pembelajaran *portable engklek Arabic*.

Data hasil penilaian oleh dosen ahli media sebagai berikut:

No	Aspek	Nomor Pernyataan	Skor
1.	Materi	1	4
		2	5
		3	4
2.	Soal	4	5
		5	4
3.	Bahasa	6	4
		7	3
		8	4
Jumlah Skor			33

Tabel 2.1: Penilaian ahli materi

2.) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

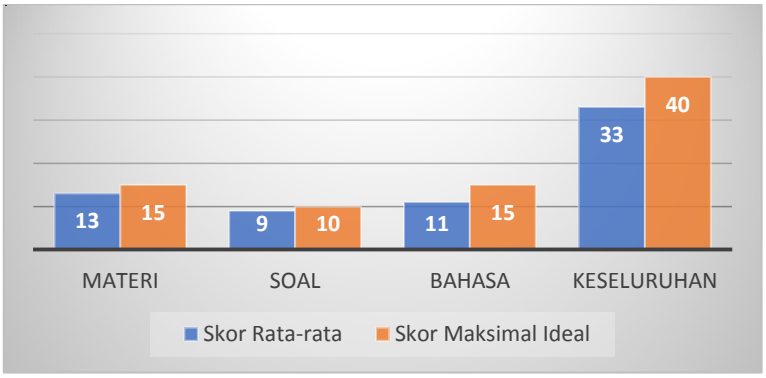
Data hasil penialaian ahli materi kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas dari produk media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*, kemudian dianalisis untuk menentukan kualitasnya berdasarkan kategori penilaian ideal setiap aspek. Hasil penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli materi dapat dilihat pada tabel:

No	Aspek	Indikator	Skor Rata-rata	Skor maks ideal	Presentase Keidealan	Kualitas
1.	Materi	1-3	13	15	86,67%	Sangat Baik
2.	Soal	4-5	9	10	90%	Sangat Baik
3.	Bahasa	6-8	11	15	73,3%	Baik
Jumlah Keseluruhan			33	40	82,5%	Baik

Tabel 2.2: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli materi

Hasil penilaian dosen ahli materi secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 33 dengan presentase keidealan 82,5%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli media, skor rata-rata hasil penilaian ahli media berada dalam rentang $28{,}8 < X \leq 38{,}4$ yang menunjukkan media ini termasuk dalam kategori kualitas baik. Rentang skor penilaian ideal secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Data penilaian kualitas media pembelajaran untuk setiap aspek menurut penilaian dosen ahli media dapat dilihat pada grafik berikut:



Adapun penjelasan dari setiap aspek menurut penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

1. Materi

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi berdasarkan penilain ahli materi adalah 13 dengan skor maksimal 15 dan presentase keidealan 86,67% dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Kesesuaian antara materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
2.	Kesesuaian antara materi yang disajikan dengan tingkat pengetahuan peserta didik	5
3.	Materi mencakup semua aspek kemahiran berbahasa Arab	4
Skor Aspek Materi		13
Rentang Skor		11,08 < X
Presentase Keidealan		86,67 %
Kategori		Sangat Baik

Tabel 2.3: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek materi menurut ahli materi

2. Aspek Soal

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek soal berdasarkan penilain ahli materi adalah 9 dengan skor maksimal 10 dan presentase keidealan 90% dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Variasi soal dalam kartu	5
2.	Kejelasan soal yang disajikan	4
Skor Aspek Soal		9
Rentang Skor		8,39 < X
Presentase Keidealan		90 %
Kategori		Sangat Baik

Tabel 2.4: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek soal menurut ahli materi

3. Aspek Bahasa

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek soal berdasarkan penilain ahli materi adalah 11dengan skor maksimal 15 dan presentase keidealan 73,33% dengan kategori baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Penyajian bahasa yang digunakan	4
2.	Ketepatan ejaan	3
3.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kesalahan konsep	4
Skor Aspek Bahasa		11
Rentang Skor		9,69 < X ≤ 11,08
Presentase Keidealan		73,33 %
Kategori		Baik

Tabel 2.5: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek bahasa menurut ahli materi

Menurut ahli media produk tersebut layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu. Adapun masukan dan saran dari dosen ahli media adalah sebagai berikut:

1. Penulisan ابن dan ابنة menggunakan hamzah washol
2. Penulisan koma terbalik
3. Sesuaikan penulisan dengan kata bahasa Arab

5. Revisi Desain

Setelah penulis melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi, kemudian mendapatkan saran serta masukan. Selanjutnya penulis melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran sebelum media tersebut diuji cobakan . Adapun hasil revisi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Revisi desain ahli materi

Masukan dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran akan ditampilkan dalam tabel revisi dan hasil revisi berikut ini:

Revisi	Hasil Revisi
إِبْنٌ	إِبْنٌ
إِبْنَةٌ	إِبْنَةٌ
يَا أَخِيْ اِسْمِيْ إِبْرَاهِيْمُ، أَنَا تِلْمِيْذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِيْ. هَذَا أَبِيْ، اِسْمُهُ حَاكِمٌ، هُوَ طَبِيْبٌ. هَذِهِ أُمِّيْ اِسْمُهَا فَاطِمَةُ، هِيَ طَبِيْبَةٌ أَيْضًا.	يَا أَخِيْ اِسْمِيْ إِبْرَاهِيْمُ، أَنَا تِلْمِيْذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِيْ. هَذَا أَبِيْ، اِسْمُهُ حَاكِمٌ، هُوَ طَبِيْبٌ. هَذِهِ أُمِّيْ اِسْمُهَا فَاطِمَةُ، هِيَ طَبِيْبَةٌ أَيْضًا.
هذَا أَخِيْ، اِسْمُهُ أَحْمَدُ، هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِيْ، اِسْمُهَا حَلِيْمَةُ هِيَ تِلْمِيْذَةُ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ	هذَا أَخِيْ، اِسْمُهُ أَحْمَدُ، هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِيْ، اِسْمُهَا حَلِيْمَةُ هِيَ تِلْمِيْذَةُ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ.
اُنْظُرْ ! ذَلِكَ جَدِّيْ اِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ	اُنْظُرْ ! ذَلِكَ جَدِّيْ اِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ

تَاجِرٌ، وَ تِلْكَ جَدَّتِيْ اِسْمُهَا زُلْفَى، هِيَ رَابَةُ الْبَيْتِ.	تَاجِرٌ، وَ تِلْكَ جَدَّتِيْ اِسْمُهَا زُلْفَى، هِيَ رَابَةُ الْبَيْتِ.
وَ ذٰلِكَ عَمِّيْ اِسْمُهُ رِضْوَانُ هُوَ مُدَرِّسٌ، وَ تِلْكَ عَمَّتِيْ اِسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوَظَّفَةٌ، وَ تِلْكَ خَالَتِيْ اِسْمُهَا عَائِشَاةُ هِيَ مُوَظَّفَةٌ أَيْضًا.	وَ ذٰلِكَ عَمِّيْ اِسْمُهُ رِضْوَانُ هُوَ مُدَرِّسٌ، وَ تِلْكَ عَمَّتِيْ اِسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوَظَّفَةٌ، وَ تِلْكَ خَالَتِيْ اِسْمُهَا عَائِشَاةُ هِيَ مُوَظَّفَةٌ أَيْضًا.
هذا .... اِسْمُهُ أَحْمَدُ	هذا .... ، اِسْمُهُ أَحْمَدُ
هَذِهِ .... اِسْمُهَا حَلِيْمَةُ	هَذِهِ .... ، اِسْمُهَا حَلِيْمَةُ
هَذَا عَمِّيْ، هُوَ أَخُوْ أَبِيْ، اِسْمُهُ رِضْوَانُ	هَذَا عَمِّيْ، هُوَ أَخُوْ أَبِيْ، اِسْمُهُ رِضْوَانُ
اِسْمِيْ إِبْرَاهِيْمُ، أَنَا تِلْمِيْذٌ	اِسْمِيْ إِبْرَاهِيْمُ، أَنَا تِلْمِيْذٌ
عُثْمَانُ : نَعَمْ، هَذِهِ صُوْرَةُ أُسْرَتِيْ، هَذَا أَبِيْ وَ هَذِهِ أُمِّيْ وَ هَذَا أَخِيْ	عُثْمَانُ : نَعَمْ، هَذِهِ صُوْرَةُ أُسْرَتِيْ، هَذَا أَبِيْ وَ هَذِهِ أُمِّيْ وَ هَذَا أَخِيْ
عُثْمَانُ : أَبِيْ السَّيِّدُ حَسَنٌ، هُوَ مُدَرِّسٌ	عُثْمَانُ : أَبِيْ السَّيِّدُ حَسَنٌ، هُوَ مُدَرِّسٌ
عُثْمَانُ : لَا، هِيَ رَابَتُ الْبَيْتِ	عُثْمَانُ : لَا، هِيَ رَابَتُ الْبَيْتِ
فَاطِمَةُ : هِيَ أُخْتِيْ، اِسْمُهَا عَائِشَةُ	فَاطِمَةُ : هِيَ أُخْتِيْ ، اِسْمُهَا عَائِشَةُ
فَاطِمَةُ : نَعَمْ، هِيَ تِلْمِيْذَةٌ	فَاطِمَةُ : نَعَمْ ، هِيَ تِلْمِيْذَةٌ

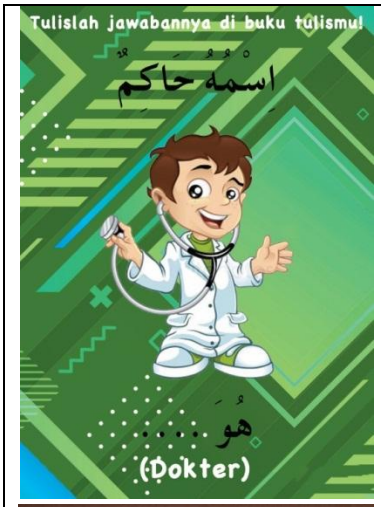
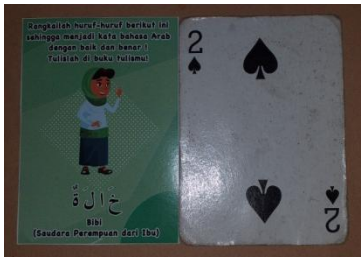
Tabel 3.1: Hasil revisi materi

Gambar 5: Revisi ahli materi

b. Revisi desain ahli media

Masukan dan saran dari ahli media terhadap media pembelajaran akan ditampilkan dalam tabel revisi dan hasil revisi berikut ini:

Revisi	Hasil Revisi
 Gambar papan engklek sebelum revisi	 Gambar papan engklek setelah direvisi (gambar di atas papan sebeum direvisi)
Sebelum direvisi papan engklek di print dengan bahan *Spanvik Fl Glos 300 Gram,* dengan ukuran 300 cm x 150 cm.	Setelah direvisi papan engklek di print dengan bahan yang lebih tebal dan tidak licin yaitu *Hiflex 340* dengan ukuran 24 cm x 90 cm. Papan engklek menjadi lebih mudah di gulung dan di bawa kemana-mana.

 Sampel kartu soal sebelum revisi	  Sampel kartu soal setelah revisi
Kartu materi dan kartu soal sebelum direvisi berukuran 8 cm x 6 cm. Dengan backround banyak garis membuat konten tidak begitu terbaca.	Setelah direvisi kartu materi dan kartu soal berubah ukuran menjadi 8,5 cm x 6,1 cm (sama dengan ukuran kartu remi). Backround kartu diubah dan ukuran font konten diperbesar

Aturan bermain seelum direvisi diprint dengan kertas ivory 230 dengan ukuran A3.	Setelah melalui tahap revisi aturan bermain diprint dengan kertas stiker cromo dan ditempelkan pada casing papan engklek.
Gacuk sebelum direvisi di cetak dengan akrilik dengan ketebalan 2 mm.	Setelah direvisi ketebalan gacuk menjadi 4 mm agar tidak mudah rusak.

Tabel 3.2: Hasil revisi ahli media

6. Uji Coba Produk (Kelompok Terbatas)

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai kemampuan penulis, media tersebut kemudian diuji cobakan. Sebelum media diuji cobakan secara luas, terlebih dahulu media diuji cobakan secara terbatas kepada 6 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung. Uji coba kelompok terbatas ini dilakukan pada hari Selasa, 14 Januari 2020 ketika jam pelajaran Bahasa Arab di selasar Masjid MI Sultan Agung. Berikut daftar nama peserta didik yang mengikuti langkah uji coba kelompok terbatas:

No	Nama Peserta Didik
1.	A. Najib. E
2.	M.Rovi Putra M
3.	Keyra Rezky A
4.	Syarifatul Muna
5.	M.Bahrul Hikam
6.	Imam Syaref H.

Uji coba kelompok terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media portable engklek Arabic. Uji coba ini penulis lakukan dengan mengatur posisi duduk peserta didik, membuka dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan memperkenalkan diri terlebih dahulu. Kemudian barulah penulis menyampaikan tujuan mengumpulkan mereka yaitu untuk belajar bahasa Arab sambil bermain dengan media portable

engklek Arabic. Sebelum menunjukkan dan menjelaskan langkah belajar dengan media portable engklek Arabic, penulis terlebih dahulu mereview pelajaran bahasa Arab dengan tema anggota keluarga.

Setelah itu, penulis menjelaskan cara belajar dan bermain portable engklek Arabic dengan memeragakannya. Sebelum bermain peserta didik menentukan urutan pemainnya dengan hompimpa, kemudian pemain nomor 1 dan 2 maju untuk melakukan permainan. Pemain 1 berada pada posisi ujung kotak papan engklek no 1 untuk melempar gacuk dan mulai melakukan permainan dengan melompat menggunakan satu kaki kecuali pada kotak papan engklek nomor 4,5 dan 7,8. Sedangkan pemain 2 berada pada ujung kotak papan engklek no 9 bersiap menjawab pertanyaan dari pemain no 1. Disitulah terjadi praktek percakapan atau muhadatsah. Setelah itu, pemain nomor 1 berbalik arah dan kembali melompat untuk mengambil kembali gacuk beserta kartu soal untuk dikerjakan dengan pemain lain yang sedang tidak mendapat giliran main. Permainan dilanjutkan oleh pemain giliran selanjutnya yaitu pemain 3 dan 4 sedangkan pemain lain mengerjakan soal yang telah diambil oleh pemain 1 dengan didampingi oleh penulis. Begitu seterusnya sampai pemain 6 melakukan permainan. Setelah permainan selesai penulis mengecek jawaban secara bersama sekaligus meriview hasil belajar sambil bermain dengan portable engklek Arabic peserta didik.

Kemudian setelah proses belajar sambil bermain selesai, penulis meminta peserta didik mengisi lembar angket respon terhadap penggunaan media portable engklek Arabic. Setelah itu, penulis memberikan pertanyaan secara global tentang bagaimana perasaan peserta didik saat belajar bersama, kemudian meminta maaf apabila terdapat kesalahan, berterimakasih atas perhatian dan mengucap salam.

Adapun angket penilaian respon peserta didik berisi aspek materi, pembelajaran dan media. Angket tersebut berjumlah 8 butir soal pilihan ganda dengan jawaban Ya dan Tidak (skala Guttman), untuk kemudian diubah dalam bentuk skor seperti ditunjukkan tabel berikut:

Pernyataan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berikut adalah hasil penilaian peserta didik terhadap penggunaan media portable engklek Arabic adalah sebagai berikut:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai							
		Materi		Pembelajaran				Media	
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	A.Najib E	1	1	1	1	1	0	1	1
2.	M.Rovi Putra M	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Keyra Rezky A	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	Syarifatul Muna	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	M.Bahrul Hikam	1	1	1	1	1	0	0	1
6.	Imam Syaref H.	1	1	1	1	1	1	0	1

Tabel 4.1: Data respon peserta didik dalam uji coba kelompok terbatas

Data hasil penialaian peserta didik kemudian dianalisis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *guttman*, kemudian dianalisis berdasarkan kategori penilaian ideal setiap indikator. Hasil analisis penilaian peserta didik media *portable engklek Arabic* dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Skor Rata-rata	Skor Maks Ideal	Persentase Keidealan (100%)
1.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami.	1	1	100
2.	Saya merasa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	1	1	100
3.	Pembelajaran ini menjadikan saya termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab	1	1	100
4.	Kelas menjadi efektif dan tidak membosankan	1	1	100
5.	Penggunaan media pembelajaran *portable engklek Arabic* baru kali ini saya terima	1	1	100
6.	Pembelajaran ini menjadikan saya memiliki rasa ingin tahu terhadap bahasa Arab	0,667	1	66,7
7.	Media yang digunakan mempermudah saya dalam memahami materi	0,667	1	66,7
8.	Media *portable engklek Arabic* menjadikan pembelajaran mengasyikkan	1	1	100
Jumlah		7,34	8	91,25

Tabel 4.2: Hasil analisis penilaian media *portable engklek Arabic* berdasarkan respon peserta didik dalam uji skala terbatas

Tabel di atas menunjukkan persentase keidealan tertinggi adalah 100% pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, dan 8. Sedangkan persentase terendah adalah 66,7% yaitu pada butir soal nomor 6 dan 7. Dari tabel tersebut dapat dilihat total rata-rata skor penilaian peserta didik adalah 7,34 dari skor maksimal 8 dengan persentase 91,25%. Data tersebut menunjukkan respon peserta didik terhadap media portable engklek Arabic dalam uji coba kelompok terbatas adalah sangat baik.

7. Revisi Produk

Dengan adanya uji coba produk skala terbatas diketahui beberapa kekurangan yang menghasilkan masukan terhadap produk media, diantaranya:

a. Gambar gacuk di cetak dua sisi, sebab ketika dilempar terkadang gacuk terbalik, sehingga gambarnya tidak terlihat.
b. Bahasa penjelas masih ada yang bingung dan belum faham maksudnya. Yaitu pada perintah “bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !”. Bahasa penjelas tersebut menimbulkan pertanyaan “berapa kali menulisnya?”.
c. Ketika di gelar papan engklek di rekatkan dengan lakban supaya posisinya tidak berubah-ubah.
d. Kartu soal dan gacuk ditaruh didalam amplop.

Masukan tersebut tersebut kemudian dijadikan pertimbangan penulis ketika uji coba skala luas.

8. Uji Coba Skala Luas

Setelah media diuji cobakan dalam skala kecil,selanjutnya diuji cobakan dalam skala yang lebih luas. Uji coba skala luas ini dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung, hari Selasa tanggal 21 Januari 2020 pada saat jam mata pelajaran Bahasa Arab yaitu sekitar pukul 9.40 sampai 10.40. seperti halnya uji coba skala kecil, uji coba skala luas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaima respon atau tanggapan peserta didik terhadap produk media yang penulis hasilkan pada penelitian ini.

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam uji coba skala luas ini dengan masuk kelas dan mengucap salam, menyapa serta menanyakan kabar dengan Bahasa Arab yang bertujuan agar peserta didik familiar terhadap Bahasa Arab. Selanjutnya, penulis memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud serta tujuan kedatangan penulis, yaitu untuk mengajak peserta didik belajar Bahasa Arab dengan tema anggota keluarga sekaligus memancing peserta didik bahwa setelah ini akan belajar Bahasa Arab sambil bermain engklek.

Kemudian, penulis membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dengan undian yang telah penulis siapkan. Selanjutnya penulis mengajak peserta didik menuju serambi masjid dan menjelaskan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Langkah pembelajaran berjalan seperti ketika uji coba kelompok terbatas, perbedaannya terdapat 3 kelompok dan masing-masing kelompok terdapat ketua serta

sekertaris. Ketua dan sekertaris adalah peserta didik yang telah mengikuti uji coba kelompok terbatas. Ketua dan sekertaris bertugas mengawasi jalannya permainan serta menjawab muhadatsah dan membantu teman lain dalam mengerjakan soal yang ada di kartu soal media.

Setelah pembelajaran usai pada pukul 10.20, seanjutnya penulis mengajak peserta didik kembali ke kelas kemudian menanyakan perasaan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan media. Penulis selanjutnya membagikan angket respon peserta didik terhadap media. Sebelum pertemuan dicukupkan penulis meriview hasil belajar yang telah dilakukan dan mengevaluasi dengan cara tebak-tebakan per-kelompok. Pertemuan diakhiri dengan doa, mengucap terimakasih dan salam.

Adapun data penilaian peserta didik dari angket, sebagai berikut:

No	Nama	Aspek yang Dinilai								Jml
		Materi	Pembelajaran				Media			
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Najib	1	1	1	1	0	0	1	1	6
2	Adiza	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	Aisha	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	Alzena	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	Naurah	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6	Azhar	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	Aba	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	Edgar	1	1	1	1	1	1	1	1	8
9	Felica	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	Imam	1	1	1	1	0	0	1	1	6
11	Keyra	1	1	1	1	0	1	1	1	7
12	Lathifa	1	1	1	1	1	1	1	1	8

13	Dika	0	1	1	1	1	1	0	1	6
14	Bahrul	0	1	0	1	0	0	0	1	3
15	Rovi	1	1	1	1	0	1	1	1	7
16	Nadhia	1	1	1	0	1	1	1	1	7
17	Naila	1	1	1	1	1	0	1	1	7
18	Naura	1	1	1	1	0	1	1	1	7
19	Novia	1	1	0	1	1	0	1	1	6
20	Rizky	1	1	1	1	1	1	1	1	8
21	Azizah	1	1	1	0	1	1	1	1	7
22	Syarifa	1	1	1	1	1	1	1	1	8
23	Syareef	1	1	1	1	1	1	1	1	8
24	Tio	1	1	1	1	1	1	1	1	8
25	Fiqhi	1	1	1	1	1	1	1	1	8
26	Nabhan	0	0	1	1	0	1	1	0	4
27	Kevan	1	1	1	1	1	1	1	1	8
28	Raffa	1	1	0	0	1	1	1	1	6
Jumlah skor		25	27	25	25	21	23	26	27	199
Skor rata-rata		0,89	0,96	0,89	0,89	0,75	0,82	0,93	0,96	7,10

Tabel 4.3: Data Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Kelompok Luas

Data tersebut kemudian penulis analisis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *guttman*, kemudian dianalisis berdasarkan kategori penilaian ideal setiap indikator. Hasil analisis penilaian peserta didik media *portable engklek Arabic* dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Skor Rata-rata	Skor Maks Ideal	Persentase Keidealan (100%)
1	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami.	0,892	1	89,2
2	Saya merasa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	0,964	1	96,4
3	Pembelajaran ini menjadikan saya termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab	0,892	1	89,2
4	Kelas menjadi efektif dan tidak membosankan	0,892	1	89,2
5	Penggunaan media pembelajaran *portable engklek Arabic* baru kali ini saya terima	0,75	1	75
6	Pembelajaran ini menjadikan saya memiliki rasa ingin tahu terhadap bahasa Arab	0,821	1	82,1
7	Media yang digunakan mempermudah saya dalam memahami materi	0,928	1	92,8
8	Media *portable engklek Arabic* menjadikan pembelajaran mengasyikkan	0,964	1	96,4
Jumlah		7,107	8	88,8

Tabel 4.4: Hasil analisis penilaian media *portable engklek Arabic* berdasarkan respon peserta didik dalam uji skala luas

Tabel di atas menunjukkan persentase keidealan tertinggi adalah 96,4% pada butir soal nomor 2 dan 8. Sedangkan persentase terendah adalah 66,7% yaitu pada butir soal nomor 5. Dari tabel tersebut kita dapat melihat total rata-rata skor penilaian peserta didik adalah 7,107 dari skor maksimal 8 dengan persentase 88,8%. Data tersebut

menunjukkan respon peserta didik terhadap media portable engklek Arabic dalam uji coba kelompok luas adalah sangat baik.

Adapun penilaian dan saran yang diberikan oleh *reviewer* adalah :

No	Aspek	No	Skor Guru	Skor Rata	Skor maks	Presentase Keidealan	Kualitas
1.	Materi	1	5	15	15	100%	Sangat Baik
		2	5				
		3	5				
2.	Soal	4	4	7	10	70%	Baik
		5	3				
3.	Bahasa	6	4	11	15	73,3%	Baik
		7	4				
		8	3				
4.	Kepraktisan dan Keluwesan	9	4	20	25	80%	Baik
		10	4				
		11	4				
		12	4				
		13	4				
5.	Tampilan	14	4	27	45	60%	Baik
		15					
		16	4				
		17					
		18	4				
		19	4				
		20	3				
		21	4				
		22	4				
6.	Fungsi secara keseluruhan	23	4	9	10	90%	Sangat Baik
		24	5				
Jumlah skor			89	89	120	74,1%	Baik

Tabel 5: Perhitungan skoring guru terhadap media secara keseluruhan

Berdasarkan hasil uji coba skala luas, secara keseluruhan media yang penulis kembangkan menurut *reviewer* termasuk dalam kategori baik dengan jumlah skor 89 dari skor maksimal ideal 120 dengan persentase 74,1%.

Adapun masukan dan saran dari guru adalah sebagai berikut:

a. Kejelasan soal

   Penulisan teks masih ada yang kurang jelas, menimbulkan anak sulit membaca/kartu kurang besar.

b. Bahasa

   Bahasa penjelas masih ada anak yang bingung dan belum faham maksudnya.

c. Lain-lain

   Bagus dan perlu dikembangkan.

Saran dan masukan tersebut selanjutnya dijadikan bahan pertimbangan revisi produk.

9. Revisi Produk

Setelah produk media diuji cobakan dalam skala luas terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki di antaranya:

a. Kartu soal percakapan diperbesar

Gambar 6.1: Revisi produk final (kartu)

b. Memperjelas bahasa perintah dalam kartu
“Bacalah 3x yang lain menirukan! Kemudian tulislah 1x di buku tulismu!

Gambar 6.2: Revisi produk final (kartu)

10. Produksi Masal

Akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah produksi masal. Setelah produk media *portable engklek Arabic* divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan *reviewer* dalam hal ini guru Bahasa Arab dan direvisi serta mendapatkan respon baik dari peserta didik. Selanjutnya penulis melakukan produksi media sejumlah 3 buah media yang disebar secara internal hanya dalam lingkup kecil yaitu diserahkan pada guru Bahasa Arab MI Sultan Agung. Pada tahap ini belum memungkinkan produk untuk dikomersialkan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* dan Implementasinya.

Ada beberapa langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *portable engklek Arabic*, antara lain penggalian potensi dan permasalahan dengan mengumpulkan data sebanyak-

banyaknya menggunakan beberapa teknik, yakni : 1.) observasi, teknik ini dilakukan dengan cara mengamati lingkungan madrasah dan keadaan pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 MI Sultan Agung. Dari pengamatan tersebut didapatkan data bahwa pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan satu kali dalam seminggu, dilakukan dengan menggunakan metode konvensional atau berpusat pada guru dan pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan dengan sistem *nadzariyatul wahdah.* 2.) wawancara, teknik ini dilakukan dengan guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta tidak bukan untuk mengetahui secara langsung dari pengajarnya keadaan pembelajaran bahasa Arab, karakter umum anak-anak kelas IV, meminta izin melakukan penelitian dan konsultasi terkait materi yang akan disampaikan dalam penelitian. 3.) analisis karakteristik peserta didik, dari langkah tersebut didapatkan data bahwa peserta didik usia 10 tahun akan lebih berminat untuk belajar apabila diselingi dengan permainan (sesuai usia perkembangannya). Adapun permainan yang direkomendasikan oleh penulis untuk diformulasikan dalam pembelajaran bahasa Arab berupa permainan tradisional dengan pertimbangan sekaligus menjaga warisan budaya Indonesia agar tetap lestari di hati anak-anak MI Sultan Agung yang mayoritas penduduk kota yang identik dengan kehidupan modern. 4.) studi literatur, dari aktivitas tersebut

didapatkan cara pembuatan media dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media.

Langkah selanjutnya adalah dengan membuat desain media. Pembuatan desain ini dilakukan penulis dengan dua tahap, yakni: *pertama,* perencanaan desain media yang berupa empat komponen media, yakni: papan main engklek dan *gacuk* yang penulis desain menggunakan aplikasi android serta membuat konten dalam kartu aturan bermain dan materi pembelajaran yang akan dimasukkan dalam kartu soal dengan menggunakan Ms. Word. *Kedua,* membuat produk media menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC* dengan harapan tidak pecah ketika dicetak menggunakan bahan yang berbeda tiap komponennya, yakni bahan banner tipe *spanvlik vl glos 300 gr* untuk papan main engkek, akrilik untuk *gacuk,* kertas *ivory* untuk kartu aturan bermain dan kartu soal.

Langkah selanjutnya adalah validasi produk dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dihasilkan serta untuk mendapatkan data berupa saran dan masukan untuk bahan perbaikan atau revisi produk media sebelum diujicobakan dalam lingkup kecil dan lingkup yang lebih luas. Setelah menyelesaikan tahap validasi produk media yang dihasilkan dan merivisi produk sesuai saran dan masukan ahli, selanjutnya penulis melakukan pengujicobaan produk. Uji coba produk dilakukan dalam lingkup kecil yakni terhadap 6 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung dan lingkup

yang lebih luas untuk ujicoba pemakaian produk yakni terhadap 28 peserta didik. Dari uji coba pemaiakain produk tersebut dapat diketahui bagaimana implementasi atau penerapan dari media pembelajaran bahasa Arab berbasis *portable engklek Arabic* selain respon peserta didik terhadap media. Adapun implementasinya adalah sebagai berikut:

a. Guru memastikan kesiapan peserta didik menerima pelajaran
b. Guru mengucap salam, menyapa dan memimpin doa untuk memulai pelajaran dengan bahasa Arab tujuannya supaya peserta didik terbiasa dengan Bahasa Arab
c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yakni belajar Bahasa Arab dengan tema anggota keluarga sambil bermain menggunakam media *portable engklek Arabic*
d. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok menggunakan undian serta memilih ketua dan sekertaris kelompok
e. Guru mengajak peserta didik menuju masjid sekolah
f. Guru mengatur posisi duduk peserta didik sesuai kelompok masing-masing
g. Guru menjelaskan teknik belajar sambil bermain dengan *portable engklek Arabic* dengan memeragakannya
h. Langkah-langkah bermain dan belajar yaitu:
    1) Ketua kelompok bersiap berada di ujung kotak nomor 9

2) Peserta didik menentukan urutan bermain dengan hompimpa
3) Pemain 1 melempar gacuk ke kotak no 1 kemudian melompat dengan satu kaki kecuali pada kotak no 4,5 dan 7,8, sampai di kotak nomor 9 pemain 1 mengambil kartu percakapan no 1 dan melakukan praktik muhadastah dengan ketua kelompok
4) Pemain 1 kembali ke kotak no 1 mengambil gacuk dan kartu soal kemudian kembali duduk bersama kelompoknya dan mengerjakan soal bersama sekertaris kelompok dan teman lain yang tidak mendapatkan giliran main
5) Permainan dilanjutkan oleh pemain no 2 dst sampai selesai

i. Peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan permainan dan mengerjakan soal selama 35 menit
j. Guru mengintruksikan peserta didik untuk kembali ke kelas untuk meriview pelajaran bahasa arab dengan tema anggota keluarga
k. Guru menanyakan keadaan emosi peserta didik
l. Guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik dengan tebak-tebakan
m. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengucap salam

Langkah selanjutnya adalah memperbaiki produk final sebelum akhirnya diproduksi secara masal yakni produksi

internal dengan menggandakan sejumlah 3 buah produk media.

2. Kualitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic.*

Kualitas produk media diketahui berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media terhadap aspek kepraktisan dan keluwesan, tampilan dan fungsi media secara keseluruhan dan ahli materi terhadap aspek materi, soal dan bahasa dalam produk media. Adapun hasil analisis penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk media *portable engklek Arabic* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan rincian skor ahli media sebesar total skor 73 dari skor maksimal ideal 85 dengan persentase 85,88% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 76% (kategori Baik), 92% (kategori Sangat Baik) dan 80% (kategori Baik). Dan skor ahli materi dengan skor total 33 dari skor maksimal ideal 40 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kategori Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 86,67% (kategori Sangat Baik), 90% (kategori Sangat Baik) dan 73,3 (kategori Baik).

3. Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic.*

Respon peserta didik sangat baik terhadap media *portable engklek Arabic*, hal tersebut dibuktikan dari hasil uji

coba skala terbatas mendapatkan skor total 7,34 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 91,25% termasuk kategori Sangat Baik. Dan hasil uji coba skala luas menuai skor total 7,10 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 88,8% juga termasuk ke dalam kategori Sangat Baik.

4. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, antara lain sebagai berikut:

a. Materi yang dikembangkan dalam media hanya mencakup pembelajaran Bahasa Arab kelas 4 MI bertema anggota keluarga.
b. Media dikembangkan sesuai kemampuan peneliti berupa media visual cetak, belum berupa media berbasis teknologi.
c. Uji coba pemakaian produk media hanya dilakukan di satu kelas, yaitu kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta dengan jumlah 28 peserta didik. Uji coba juga hanya dilaksanakan di satu sekolah, artinya jangkauannya belum terlalu luas. Selain itu peneliti belum melaksanakan uji efektif media melainkan hanya uji respon peserta didik terhadap media.