

**PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
BERBASIS PERMAINAN *MY HAPPY ROUTE* PADA  
SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

**NURUL ISNAINI**

**NIM: 15420054**

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

**2019**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Isnaini  
NIM : 15420054  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya ini adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 26 Februari 2019

Yang menandatangani,



Nurul Isnaini  
15420054

STATE ISLAMIC  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Isnaini

NIM : 15420054

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta

menggunakan jilbab dalam ijazah, sehingga saya tidak akan menuntut kepada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga apabila di kemudian hari ada sesuatu yang berhubungan dengan hal tersebut.

Yogyakarta, 26 Februari 2019

Yang menyatakan,  
  
**Nurul Isnaini**  
NIM. 15420054

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

**Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

**Lamp : -**

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

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Nurul Isnaini

NIM : 15420054

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route* Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019

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

Dengan ini kami mengharap agar Skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 26 Februari 2019

Pembimbing Skripsi,

Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.

NIP. 19821026 201503 1 004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Nomor : B-128/Un.02/DT/PP.009/04/2019

Skripsi/ Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : NURUL ISNAINI

NIM : 15420054

Telah dimunaqasyahkan pada : Senin, 15 April 2019

Nilai Munaqasyah : 92 (A-)

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

**TIM MUNAQASYAH:**

Ketua Sidang



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

Penguji I



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

Penguji II



Nisa Syuhda, M.Hum  
NIP. 19751029 200501 2 006


Yogyakarta, 06 MAY 2019

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

  
Dr. Ahmad Arifi, M.Ag  
NIP. 19661121 199203 1 002



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Nurul Isnaini  
NIM : 15420054  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAIANAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTSN 10 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019


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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
	✓		Perbaiki sesuai masukan 2

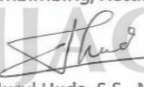
Tanggal selesai revisi:  
...*15 April*... 20...*19*

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 15 April 2019

Mengetahui :  
Pembimbing/Ketua Sidang

  
Nurul Huda, S.S., M.Pd.I  
(setelah Revisi)

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

  
Nurul Huda, S.S., M.Pd.I  
(setelah Munaqasyah)

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



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Nurul Isnaini  
NIM : 15420054  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAIANAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTSN 10 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1	Tarikh		San Sun
2	Asfhan isi		di Rapitulu
3	R. M.		di perbaiki di ukhrol aubor K.M. Perubah 2 konsep
4	manfaat & Regni		di perbaiki

Tanggal selesai revisi :  
16, 25 April 2019

Mengetahui :  
Penguji I

Drs. Dudung Hamdun, M.Si  
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 15 April 2019  
Yang menyerahkan

Penguji I

Drs. Dudung Hamdun, M.Si  
(setelah Munaqasyah)

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



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Nurul Isnaini  
NIM : 15420054  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAIANAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTSN 10 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.	Latar Belakang Masalah.		Portajam
2.	Telaah Pustaka.		Lebih ringkas dengan parafrase.
3.	Perumusan Masalah		Sesuaikan dengan pembatasan dan kesimpulan.
4.	Daftar Pustaka		Sesuaikan dengan Buku Panduan Skripsi

Tanggal selesai revisi :  
15 April 2019

Mengetahui :  
Penguji II,

Nisa Syuhda, M.Hum.  
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 15 April 2019

Yang menyerahkan  
Penguji II,

Nisa Syuhda, M.Hum.  
(setelah Munaqasyah)

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



## MOTTO

إجْهَدْ وَلَا تَكْسَلْ وَلَا تَكُ غَافِلًا فَنَدَامَةَ الْعُقْبَى لِمَنْ يَتَكَاسَلُ

“Bersungguh-sungguhlah, jangan malas dan lalai  
sesungguhnya penyesalan itu akibat kemalasan”<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Akbar Zainudin, *Ketika Sukses Berawal dari Pesantren*, (Bekasi: PT EMJEWE, 2014), hlm. 29.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi Ini Peneliti Persembahkan Untuk,

ALMAMATER TERCINTA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada nabi akhir zaman, manusia paling sempurna Nabi Muhammad SAW yang selalu diharapkan syafa'atnya.

Atas nikmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route* pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019”. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
2. Bapak Drs. Ahmad Rodhi, M.S.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberi banyak ilmu, motivasi, dan arahan selama saya menempuh studi.
3. Bapak Nurhadi, MA., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan saya selama menempuh studi.
4. Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I., selaku Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, dan doa dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Hj. Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag., selaku Ahli Materi yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi masukan pada materi dalam media pembelajaran *my happy route* yang penulis kembangkan.

6. Bapak M. Saidul Muzakki, M.Pd., selaku Ahli Media yang telah meluangkan waktu disela kesibukan dan telah memberikan masukan dan saran atas media pembelajaran *my happy route* yang penulis kembangkan.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah dengan sabar mengarahkan saya selama ini.
8. Bapak Drs. Busyroni Majid, M.Si., selaku Kepala Sekolah MTsN 10 Sleman yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MTsN 10 Sleman.
9. Bapak Muh. Muslim, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Guru Pengampu mata pelajaran bahasa Arab yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga guna terselesaikannya skripsi ini.
10. Bapak Henri Suryadi, S.Ag., selaku Kepala Tata Usaha MTsN 10 Sleman beserta jajarannya yang telah bersedia meluangkan waktu guna kelengkapan data dalam skripsi ini.
11. Segenap kelas VIII A MTsN 10 Sleman yang telah bersedia bekerjasama dalam melaksanakan penelitian ini.
12. Keluarga tercinta, Bapak dan Ibu tercinta, Suparno dan Muslichatun dan saudara kandungku Lukman Fauzi yang telah memberikan motivasi dan doa terbaik dalam mewujudkan cita-cita.
13. Sahabat seperjuangan, M Yahya Muzaki, Kafa Ni' matul Fadhilah, Urip Meilina Kurniawati, yang telah meluangkan waktunya membimbing, mengajarkan, memberikan motivasi, dan mendampingi hingga penulis dapat sampai ke tahap terselesaikannya skripsi ini.
14. Teman seperjuangan Murottal Pendidikan Bahasa Arab 2015, teman sholihah Laa-Ansa, KKN 303 Pringwulung yang telah memberikan semangat dan doa terbaiknya.
15. Tim desain @official.roky dan @ubedo\_ yang telah membantu mewujudkan konsep yang penulis buat menjadi sebuah karya yang penulis inginkan dalam terselesaikannya skripsi ini.

16. Keluarga besar UKM JQH Al-Mizan, terkhusus divisi kaligrafi 2015, 2018, dan pengurus divisi Kaligrafi 2018 yang telah memberikan kebersamaan, motivasi, semangat, doa, dan dukungan bagi penulis.
17. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam proses penyusunan skripsi ini, yang tidak mampu disebutkan satu persatu.

Penulis berdoa semoga semua bantuan, bimbingan, dan dukungan tersebut diterima sebagai amal baik oleh Allah SWT. *Aamiin*



Yogyakarta, 26 Februari 2019  
Penyusun,

Nurul Isnaini  
NIM. 15420054



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Nurul Isnaini, 15420054, Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route* pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *my happy route* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas VIII MTsN 10 Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R & D) Borg and Gall. Prosedur penelitian sampai tahap uji coba pemakaian. Produk ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Instrumen yang digunakan berupa angket, soal pre-test dan post-test untuk mengetahui kualitas dan pengaruh media terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terciptanya media pembelajaran kosakata bahasa Arab berupa permainan *my happy route* kelas VIII tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan mengambil tema bab III. 2) Hasil uji coba menunjukkan nilai positif dilihat dari peningkatan nilai belajar yang meningkat dari nilai rata-rata 60,85 menjadi 82,97 dan respon siswa dengan persentase 88% yang menunjukkan kriteria positif. 3) Saran dari beberapa ahli untuk perbaikan dalam menyempurnakan media pembelajaran *my happy route* agar sesuai dengan standar kualitas sebagai media pembelajaran.

*Kata kunci:* Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan, *My Happy Route*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## تجريد

نور الإثنين، ١٥٤٢٠٠٥٤، تطور وسيلة درس اللغة العربية من ناحية المفردات مؤسسا للعب *my happy route* في الفصل ٨ لمدرسة الثانوية الحكومية ١٠ سليمان السنة ٢٠١٩/٢٠١٨. البحث كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا ٢٠١٩.

يهدف هذا البحث لتطور وسيلة التعليمية *my happy route* في زيادة مهارات مفردات اللغة العربية في الفصل ٨ لمدرسة الثانوية الحكومية ١٠ سليمان يوكياكرتا.

هذا البحث تستخدم جنس تطور الذي سمي بـ (R&D (Research and Development ، على النظرية Borg & Gall. حدد الباحث إلى الدور التجريبية في استخدامها. تمت مراجعة هذا المنتج إلى المشرفين و خبراء المواد و خبراء الإعلام. كانت الأداة المستخدمة عبارة عن استبيان جودة المنتج و الإمتحان الأول و الأخير لمعرفة تأثير وسيلة التدريس المفردات اللغة العربية.

النتائج في هذا البحث هي: (١) إنشاء وسيلة تدريس المفردات اللغة العربية في شكل اللعب *my happy route* في الفصل ٨ في مرحلة مدرسة الثانوية من خلال أخذ الموضوع ٣. ٢) نتائج المحاكمة من اللعب *my happy route* يدل على قيمة إيجابية، و يمكن ملاحظة ذلك من خلال زيادة النتيجة من متوسط قيمة الفصل هي ٦٠,٨٥ الى ٨٢,٩٧ و جواب الطلاب بنسبة ٨٨% مما أظهر معايير إيجابية. (٣) بعض الإقتراحات للتحسين من عدة خبراء من أجل تكميل وسيلة التدريس *my happy route* لتكون موافقة مع معايير الجودة كوسيلة تدريسية.

الكلمات الرئيسية: التطور، وسيلة التدريس، اللعب، *My Happy Route*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158/1987 dan no. 05436/U/1987. Tertanggal 22 Januari 1988.

### 1. Konsonan Tunggal

No.	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1.	ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
2.	ب	Bā	B	Be
3.	ت	Tā	T	Te
4.	ث	Šā'	Š	Es (Dengan Titik Di Atas)
5.	ج	Jim	J	Je
6.	ح	Hā'	Ḥ	Ha (Dengan Titik Di Bawah)
7.	خ	Khā'	Kh	Ka Dan Ha
8.	د	Dal	D	De
9.	ذ	Žal	Ž	Zet (Dengan Titik Di Atas)
10.	ر	Rā'	R	Er
11.	ز	Zai	Z	Zet
12.	س	Sīn	S	Es
13.	ش	Syīn	Sy	Es Dan Ye
14.	ص	Šād	Š	Es (Dengan Titik Di Bawah)
15.	ض	Dād	Ḍ	De (Dengan Titik Di Bawah)
16.	ط	Tā	Ṭ	Te (Dengan Titik Di Bawah)
17.	ظ	Zā'	Ẓ	Zet (Dengan Titik Di Bawah)
18.	ع	'Ain	... '...	Koma Terbalik Di Atas
19.	غ	Gain	G	Ge
20.	ف	Fā'	F	Ef
21.	ق	Qāf	Q	Qi
22.	ك	Kāf	K	Ka
23.	ل	Lām	L	El
24.	م	Mīm	M	Em
25.	ن	Nūn	N	En
26.	و	Waw	W	We



27.	هـ	Hā'	H	Ha
28.	ء	Hamza h	...'	Apostrof
29.	ي	Yā	Y	Ye

## 2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

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

Contoh: مُتَعَقِدَيْنْ ditulis muta' aqqidain

عِدَّةٌ ditulis 'iddah

## 3. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk Ta' marbutah ada dua macam yaitu:

a. Bila dimatikan, ditulis h:

هبة ditulis hibah

جزية ditulis jizyah

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

b. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

نعمة الله ditulis ni'matullah

زكاة الفطر ditulis zakatul-fitri

## 4. Vokal pendek

◌ (fathah) ditulis a contoh ضَرَبَ ditulis daraba

◌ (kasroh) ditulis i contoh فَهِمَ ditulis fahima

◌ (dammah) ditulis u contoh كُتِبَ ditulis kutiba

## 5. Vokal panjang

a. Fathah + alif, ditulis ā (garis di atas)

جاهلية ditulis jāhiliyyah

b. Fathah + alif maqṣūr, ditulis ā (garis di atas)

يسعي ditulis yas'ā

c. Kasrah + ya mati, ditulis ī (garis di atas)

مجيد ditulis majīd

d. Dammah + waw mati, ditulis ū (dengan garis di atas)

فروض ditulis furūd

## 6. Vokal rangkap

a. Fathah + yā mati, ditulis ai

بينكم ditulis bainakum

b. Fathah + waw mati, ditulis au

قول ditulis qaul

## 7. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

انتم ditulis a'antum

اعدت ditulis u'iddat

لئن شكرتم            ditulis            la'in syakartum

### 8. Kata sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القران            ditulis            al-Qurān

القياس            ditulis            al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, ditulis dengan menggandengkan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l-nya

الشمس            ditulis            asy-syams

السماء            ditulis            as-samā'

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERBAIKAN .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
ABSTRAK .....	xiv
تجوید.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xvi
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
1. Tujuan Penelitian .....	5
2. Kegunaan Penelitian .....	6
E. Tinjauan Pustaka.....	6
F. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
2. Kosakata Bahasa Arab .....	15
3. Tinjauan Permainan <i>My Happy Route</i> .....	17
B. Kerangka Berpikir .....	18
C. Hipotesis Penelitian .....	19
D. Metode Penelitian .....	24
E. Jenis Data.....	24

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	25
1. Teknik Pengumpulan Data .....	25
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	27
G. Teknik Analisis Data .....	27
1. Sumber Data .....	27
2. Validasi Data .....	28
3. Data Proses Pengembangan Produk .....	29
4. Kelayakan Produk .....	29
<b>BAB III GAMBARAN UMUM MTsN 10 SLEMAN .....</b>	<b>32</b>
A. Letak dan Keadaan Geografis.....	32
B. Sejarah Singkat .....	32
C. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah .....	35
D. Sasaran Madrasah .....	36
E. Struktur Organisasi .....	36
F. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa .....	37
G. Sarana dan Prasarana .....	39
<b>BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN <i>MY HAPPY ROUTE</i> .....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian.....	43
1. Analisis dan Potensi Masalah.....	43
2. Masalah.....	43
B. Tahap Desain .....	45
1. Perencanaan.....	45
2. Pengembangan.....	48
3. Validasi Desain.....	51
C. Revisi Produk .....	52
1. Revisi Ahli Materi .....	52
2. Revisi Ahli Media.....	52
D. Hasil Revisi Produk .....	53
1. Revisi Ahli Media.....	53
2. Revisi Ahli Materi .....	55
E. Penilaian Produk.....	62
1. Penilaian Ahli Media .....	62

2. Penilaian Ahli Materi .....	63
F. Analisis Data Hasil Penilaian Produk.....	63
G. Hasil Uji Coba .....	77
1. Uji Coba Kelompok Terbatas .....	77
2. Uji Coba Kelompok Luas .....	79
3. Respon Siswa.....	81
H. Kajian Akhir Produk.....	82
I. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab menggunakan Media Pembelajaran <i>My Happy Route</i> .....	84
1. Faktor Pendukung.....	84
2. Faktor Penghambat.....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
Buku .....	89
Jurnal .....	90
<i>Website</i> .....	90
Peraturan .....	91

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Aturan Pemberian Skor .....	29
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Ideal .....	30
Tabel 3.1	Jumlah Siswa Masing-masing Kelas di MTsN 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019.....	38
Tabel 3.2	Gedung dan Ruang Belajar MTsN 10 Sleman.....	39
Tabel 3.3	Alat Laboratorium IPA MTsN 10 SlemaN .....	40
Tabel 4.1	Masukan Ahli Media.....	52
Tabel 4.2	Masukan Ahli Materi .....	52
Tabel 4.3	Kosakata Sebelum Revisi .....	56
Tabel 4.4	Hasil Revisi Kosakata .....	57
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Ahli Media .....	62
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Ahli Materi.....	63
Tabel 4.7	Kriteria Penilaian Ideal .....	64
Tabel 4.8	Perolehan Skor Penilaian Ahli Media .....	65
Tabel 4.9	Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi .....	71
Tabel 4.10	Kualitas Media Menurut Ahli Materi.....	75
Tabel 4.11	Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Terbatas.....	78
Tabel 4.12	Nilai Uji Coba Kelompok Terbatas .....	78
Tabel 4.13	Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Luas.....	79
Tabel 4.14	Nilai Uji Coba Kelompok Luas .....	79
Tabel 4.15	Hasil Angket Respon Siswa.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah-langkah Metode <i>R&amp;D</i> .....	20
Gambar 2.2	Desain Awal Media <i>My Happy Route</i> secara Manual.....	22
Gambar 4.1	Pengemasan Produk .....	47
Gambar 4.2	Desain Media <i>My Happy Route</i> .....	49
Gambar 4.3	Dadu dan Miniatur Pemain .....	50
Gambar 4.4	Hasil Revisi Media .....	53
Gambar 4.5	Dadu setelah Revisi .....	54
Gambar 4.6	Pion Setelah Revisi .....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Media <i>My Happy Route</i> .....	93
Lampiran 2	: Catatan Lapangan I.....	96
Lampiran 3	: Catatan Lapangan II .....	97
Lampiran 4	: Catatan Lapangan III .....	99
Lampiran 5	: RPP.....	100
Lampiran 6	: Daftar Nama Responden Uji Coba.....	108
Lampiran 7	: Perhitungan SPSS.....	110
Lampiran 8	: Uji Normalitas .....	111
Lampiran 9	: Prosedur Permainan <i>My Happy Route</i> .....	112
Lampiran 10	: Daftar Angket yang Diadaptasi .....	113
Lampiran 11	: Instrumen Penilaian Ahli Media.....	114
Lampiran 12	: Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	117
Lampiran 13	: Angket Respon Siswa.....	120
Lampiran 14	: Hasil Perhitungan Respon Siswa.....	122
Lampiran 15	: Surat Penunjukkan Pembimbing .....	124
Lampiran 16	: Surat Izin Penelitian Kepala Sekolah .....	125
Lampiran 17	: Surat Izin Penelitian Kesbangpol .....	126
Lampiran 18	: Surat Izin Penelitian Kemenag .....	127
Lampiran 19	: Bukti Seminar Proposal.....	128
Lampiran 20	: Berita Acara Seminar Proposal .....	129
Lampiran 21	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	130
Lampiran 22	: Surat Perubahan Judul Skripsi.....	131
Lampiran 23	: Sertifikat SOSPEM.....	132
Lampiran 24	: Sertifikat TOEC.....	133
Lampiran 25	: Sertifikat IKLA.....	134
Lampiran 26	: Sertifikat ICT .....	135

Lampiran 27	: Sertifikat Magang II .....	136
Lampiran 28	: Sertifikat Magang III .....	137
Lampiran 29	: Sertifikat KKN .....	138
Lampiran 30	: Surat Permohonan Ahli Media .....	139
Lampiran 31	: Surat Permohonan Ahli Materi.....	140
Lampiran 32	: Dokumentasi.....	141
Lampiran 33	: Curriculum Vitae .....	143



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan al-Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Untuk itu, bahasa Arab di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*maharatu al-istima'*), berbicara (*maharatu al-kalam*), membaca (*maharatu al-qira'ah*), dan menulis (*maharatu al-kitabah*).<sup>2</sup>

Salah satu hal terpenting untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa ialah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan unsur utama

---

<sup>2</sup> KMA RI No. 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab di Madrasah.

bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Kegiatan berbicara sebenarnya suatu yang menarik, akan tetapi keadaannya dapat menjadi sebaliknya. Kegiatan berbicara menjadi membosankan, tidak terangsang partisipasi pelajar dan suasana dalam ruangan menjadi kaku. Hal itu terjadi sangat mungkin karena dilatarbelakangi oleh minimnya kosakata dan pola kalimat yang dimiliki oleh pelajar.<sup>3</sup>

MTsN 10 Sleman merupakan salah satu sekolah yang berada di daerah Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Seperti sekolah Tsanawiyah pada umumnya, di sekolah ini terdapat salah satu mata pelajaran pengembangan bahasa yaitu bahasa Arab. Mata pelajaran bahasa Arab tentunya tidak terlepas dari pembelajaran kosakata. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas yakni guru berceramah di depan kelas dan siswa cenderung lebih pasif mengikuti pelajaran, hanya beberapa peserta didik yang terlihat aktif. Media yang digunakan dalam pembelajaran berupa papan tulis dan proyektor. Guru menjelaskan kemudian menulis kosakata yang sedang dipelajari di papan tulis. Beberapa siswa ada yang memperhatikan namun ada juga siswa yang bermain sendiri, berbicara dengan teman, dan adapula yang tidur ketika jam pelajaran berlangsung. Guru juga menggunakan proyektor dalam pembelajaran dengan menampilkan *slide power point* yang berisikan tulisan kosakata beserta artinya. Namun beberapa siswa

---

<sup>3</sup><https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/860/675>, akses 9 Maret 2018.

tidak memperhatikan pelajaran. Alangkah baiknya jika dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media yang menarik, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat menjadi perantara atau memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis ingin menerapkan media pembelajaran baru yang diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dikembangkan media pembelajaran yang mendorong atau merangsang siswa untuk lebih mudah menguasai dan memahami kosakata dalam bahasa Arab, yaitu salah satunya dengan media pembelajaran *my happy route*. *My happy route* merupakan media pembelajaran yang memadukan permainan, keaktifan, dan kemampuan berbahasa siswa sesuai dengan gambaran-gambaran atau perintah guru yang ada dalam permainan tersebut. Media pembelajaran ini mirip seperti permainan ular tangga yang disajikan dalam sebuah peta mini. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pendorong pemahaman peserta didik terhadap penguasaan kosakata, dapat melatih jiwa sosial dan kejujuran peserta didik.

Dalam metodologi pengajaran terdapat dua aspek yang paling menonjol yakni mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Dari bermacam-macam alat bantu dalam berbagai ragam dan bentuk, ternyata alat bantu yang berupa gambar merupakan alat bantu yang

paling efektif dan efisien untuk mengajarkan kosakata dalam bahasa Arab.<sup>4</sup> Hal inilah yang membuat penulis ingin membuat dan menerapkan sebuah media pembelajaran baru di MTsN 10 Sleman. Yakni, media pembelajaran *my happy route* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab yang mampu memberikan pemahaman, penguatan, melatih jiwa sosial dan kejujuran siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya kemampuan kosakata bahasa Arab.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk lebih memperjelas fokus permasalahan dalam penelitian ini, maka pembatasan permasalahan akan dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berupa permainan *my happy route* pada siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman.
2. Prosedur penelitian pengembangan ini dimulai dari potensi masalah, dan penulis membatasi sampai uji coba pemakaian produk berupa permainan *my happy route*.
3. Materi yang dikembangkan bertemakan **يومياتنا في البيت**.

---

<sup>4</sup> Siti Hasnah, "Pembelajaran kosakata (Mufradat) bahasa Arab melalui Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu", *Jurnal Penelitian Ilmiah*, Vol. 3, No. 1, 2015, akses 12 Juni 2018.

### C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan *my happy route*?
3. Apa faktor penghambat dan pendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* pada siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman?

### D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman.
- b. Untuk mengetahui respon siswa terhadap terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan *my happy route*.
- c. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman.

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Secara Teoritis

- 1) Menambah wawasan serta mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pada disiplin ilmu bahasa Arab pada khususnya.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya tentang media pembelajaran bahasa Arab.

### b. Secara Praktis

- 1) Dari hasil penelitian ini diharapkan agar bisa menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran kosakata selanjutnya pada mata pelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman.
- 2) Memberikan solusi terhadap kendala dalam penerapan pembelajaran kosa-kata bahasa Arab menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman.

## E. Tinjauan Pustaka

Untuk memperdalam rancangan penelitian ini, peneliti melakukan penelusuran terhadap berbagai literatur dan pustaka terdahulu terkait dengan masalah yang hendak diteliti.

*Pertama*, skripsi berjudul Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A MTs *Ash-Shidiq* Kalipucang Ciamis Tahun Pelajaran 2010/2011 oleh Nisa Laela Nurinayah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan



kelas atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian ini membahas tentang penerapan media ular tangga dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII A MTs *Ash-Shidiq* Kalipucang Ciamis. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan sebesar 7,6 dari hasil pre-test 1 yaitu 53,3 dan pre-test 2 yaitu 60,9 dan peningkatan sebesar 8,2 dari hasil post-tes 1 sebesar 66 dan post-tes 2 sebesar 74,2.<sup>5</sup>

Relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis permainan. Yang membedakan adalah jenis media pembelajaran berbasis permainan yang akan peneliti kembangkan yaitu media permainan *my happy route*. Selain itu, penelitian diatas merupakan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research (CAR)* sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*.

*Kedua*, skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta oleh Laily Sholihatin. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *research and development (R&D)*. Hasil penelitian dalam skripsi ini: 1) Tersusunnya buku TTS bahasa Arab kelas 4, 5, dan 6 Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. 2) Hasil uji coba untuk tingkat keberterimaan

---

<sup>5</sup> Nisa Laela Nurinayah, "Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A MTs *Ash-Shidiq* Kalipucang Ciamis", Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: 2011), t.d.

dari adanya media pembelajaran TTS bahasa Arab ini sangat positif, disebabkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. 3) Adanya beberapa revisi dari para ahli yang menjadikan buku TTS bahasa Arab kelas 4, 5, dan 6 tingkat Madrasah Ibtidaiyah bertambah sempurna dan memenuhi standar kualitas buku yang baik.<sup>6</sup>

Adapun relevansinya adalah kesamaan penelitian menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dan fokus pada penguasaan kosakata bahasa Arab. Adapun perbedaan penelitian yang akan penulis teliti dengan penelitian di atas adalah penggunaan media permainan berbasis Teka-teki Silang (TTS), sedangkan penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *my happy route*.

*Ketiga*, skripsi berjudul Pengembangan Media Kartu Pintar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VIII di MTsN Piyungan) oleh Sri Dewi Astuti. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Hasil pengembangan peneliti berupa kartu pintar bahasa Arab yang terdiri dari 2 materi atau tema, yaitu sekolah dan profesi. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah 92% masuk dalam kategori sangat baik, dan ahli materi secara keseluruhan adalah 85% yang masuk dalam kategori baik. Dalam uji coba skala kecil yang dilaksanakan oleh 5 siswa secara keseluruhan mendapatkan presentase 80% yang masuk kategori baik.

---

<sup>6</sup> Laily Sholihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta", Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga 2016), t.d.

Dalam uji skala besar yang dilaksanakan oleh 31 siswa dilihat dari minat belajar siswa mendapatkan presentase 76% yang masuk dalam kategori baik, dan dilihat dari prestasi belajar siswa mendapatkan presentase 77% masuk kategori baik.<sup>7</sup>

Relevansinya adalah kesamaan penelitian menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Adapun perbedaannya adalah media yang dikembangkan, penelitian di atas mengembangkan media berupa kartu pintar. Sedangkan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan *my happy route*.

*Keempat*, skripsi berjudul Pengembangan Media *Pocket Book* Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ibnul Qoyyim Putri Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 oleh Munifah Yeni Utami. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *research and development*. Hasil penelitian pengembangan berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *pocket book* untuk siswa kelas VII MTs Ibnul Qoyyim Putri. Kualitas *pocket book* berdasarkan penilaian validator ahli adalah sangat baik dengan persentase keidealan 89,16%. Serta hasil respon siswa pada uji lapangan utama adalah sangat positif dengan persentase keidealan 88,66%. Dampak dari penerapan *pocket book* yaitu meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa yang ditunjukkan dengan hasil evaluasi sebelum menggunakan media

---

<sup>7</sup> Sri Dewi Astuti, "Pengembangan Media Kartu Pintar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus MTsN Piyungan)", Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2013), t.d.

*pocket book* sebesar 58,63% sedangkan hasil evaluasi setelah menggunakan media *pocket book* sebesar 87,72%.<sup>8</sup>

Relevansinya adalah kesamaan penelitian menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dan fokus pada penguasaan kosakata bahasa Arab. Adapun perbedaannya adalah media yang dikembangkan, penelitian di atas mengembangkan media berupa *pocket book*. Sedangkan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan *my happy route*.

*Kelima*, jurnal dengan judul Pembelajaran Kosakata (*Mufrod*) bahasa Arab melalui Media Gambar untuk meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Palu, oleh Siti Hasnah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan kosakata bahasa Arab. Sebelum menggunakan media gambar, skor yang mereka raih dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 5,25 dari skor rata-rata ideal 10 dan standar deviasi 1,51. Sedangkan setelah menggunakan media gambar skor dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata sebesar 7 dari skor rata-rata ideal 10 dan standar deviasi 1,3.<sup>9</sup>

Relevansinya adalah kesamaan penelitian fokus pada penguasaan kosakata bahasa Arab dan menggunakan media berupa gambar. Permainan

---

<sup>8</sup> Munifah Yeni Utami, "Pengembangan Pocket Book Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrod

<sup>9</sup> Siti Hasnah, "Pembelajaran Kosakata (*Mufrod*) bahasa Arab melalui Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu", *Jurnal Penelitian Ilmiah*, Vol. 3, No. 1, 2015, akses 12 September 2018.

*my happy route* merupakan media permainan yang menyerupai peta mini perjalanan yang berisi gambar-gambar disertai keterangan kosakata dalam bahasa Arab. Adapun perbedaannya adalah metode penelitiannya. Penelitian di atas menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian pengembangan atau biasa disebut *research and development (R&D)*.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 bab yaitu:

**Bab I**, berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

**Bab II**, terdiri dari kajian teori, hipotesis penelitian dan metode penelitian.

**Bab III**, berisi gambaran umum MTsN 10 Sleman yang meliputi sejarah, letak geografis, visi misi madrasah, struktur organisasi, keadaan peserta didik, tenaga kependidikan, sarana prasarana serta prestasi sekolah.

**Bab IV**, berisi pembahasan hasil penelitian meliputi hasil tes kemampuan siswa. Pembahasan untuk hasil penerapan permainan *my happy route* beserta faktor-faktor pendukung dan penghambatnya.

**Bab V** merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *my happy route* dikembangkan oleh peneliti sampai 8 tahap yakni sampai uji coba produk. Tahap *pertama*, potensi dan analisis masalah yang bertujuan untuk memperoleh informasi. *Kedua*, setelah memperoleh informasi, peneliti mengumpulkan data-data terkait media dan kebutuhan peserta didik. *Ketiga*, setelah memperoleh data-data peneliti merancang konsep permainan *my happy route*. *Keempat*, rancangan yang telah peneliti buat kemudian dianalisis oleh beberapa validator diantaranya: dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi. *Kelima*, perbaikan desain sesuai saran-saran dari beberapa validator. *Keenam*, uji coba kelompok kecil dengan mengambil 5 siswa kelas VIII A MTsN 10 Sleman. *Ketujuh*, berkomunikasi dengan pembimbing kemudian melakukan perbaikan. *Kedelapan*, uji coba kelompok luas dengan mengambil 33 siswa kelas VIII A MTsN 10 Sleman. Hasil uji coba kelompok luas menunjukkan nilai pre-test dari 33 siswa rata-ratanya sebesar 60,85 dan nilai post-test rata-ratanya sebesar 82,97. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *my happy route* dapat memberikan nilai positif terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII.

2. Respon 33 siswa terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis permainan *my happy route* mendapat skor 262 dengan persentase 88% yang berarti menunjukkan kriteria media yakni POSITIF.
3. Dalam penelitian ini ada beberapa faktor yakni faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung diantaranya: mudah berkomunikasi dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab, siswa yang antusias ketika bermain, dan siswa lebih tertarik kepada hal-hal baru. Peneliti juga mengalami beberapa kesulitan yang menjadi faktor penghambat dalam penelitian ini. Diantaranya: pembagian kelompok kurang kondusif, penataan ruangan kelas yang kurang strategis, dan waktu penelitian yang bertepatan dengan persiapan UAS sehingga uji coba dilaksanakan dalam waktu singkat sehingga kurang maksimal.

## **B. Saran**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis permainan *my happy route*. Terdapat beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan untuk melengkapi penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Arab, diharapkan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak cepat bosan ketika jam pelajaran bahasa Arab berlangsung.
2. Bagi siswa, dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih semangat dan tidak merasa bosan untuk belajar bahasa Arab.

3. Bagi penulis, diharapkan dapat dilakukan penelitian dan pengembangan lanjutan agar dapat lebih baik dan lebih menarik ketika digunakan dalam proses pembelajaran.





## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Hirumi “2C” Atsusi (penyunting), *Bermain Permainan di Sekolah*, Jakarta: Indeks, 2014.
- Khalilullah, M, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2102.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN MALIKI PRESS, 2012.
- Penyusun ,Tim, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN-Malang Press, 2004.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Sari, Lilis Pernama dan Sukarjo, *Penilaian Hasil Belajar Kimia Yogyakarta*, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kimia UNY, 2008.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Press, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Tegeh, I Made, *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014.
- Zaenudin, Akbar, *Ketika Sukses Berawal dari Pesantren*, Bekasi: PT. EMJEWE, 2014.

## Skripsi

- Angelina, Mutiara, “Pengembangan Media Pembelajaran Ta’bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2018.
- Astuti, Sri Dewi, “Pengembangan Media Kartu Pintar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VIII di MTsN Piyungan)”, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013.
- Nurinayah, Nisa Laela, “Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A MTs Ash-Shidiq Kalipucang Ciamis”, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2011.
- Rohman, Habibur, “Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Al-Qira’ah di MTs N 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017-2018”, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Sholihatin, Layli, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016.
- Utami, Munifah Yeni, “Pengembangan Media Pocket Book Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VII MTs Ibnul Qoyyim Putri Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016”, *Skripsi* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016.

## Jurnal

- Hasanah, Hasyim, “Tekhnik-tekhnik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)”, *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. 8, No. 1, Juni 2016, akses 20 September 2018.
- Hasnah, Siti, “Pembelajaran kosakata (Mufradat) bahasa Arab melalui Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah”, *Jurnal Penelitian Ilmiah*, Vol. 3, No. 1 Juni 2015, akses 12 Juni 2018.
- M. Khalilullah, “Permainan Teka-teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)”, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012, akses 15 Juni 2018.

## Website

<https://herminegari.wordpress.com/perkuliahan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/>, akses 2 Juni 2018.

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/860/675>, akses 9 Maret 2018.

### **Peraturan**

*Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab di Madrasah KMA RI No. 165, 2014.*

### **Gambar-gambar**

<https://drive.google.com/file/d/1LGpWaCXnXkzgFvoQ39vMz2frlBwlK4j1/view?usp=drivesdk>

<https://drive.google.com/file/d/1o0Ny8Du0OCLZ1gpEzqSuuTdc7NgiWb0A/view?usp=drivesdk>

<https://drive.google.com/file/d/1gCL7R1RTVwHyNHnjq3aG0KO3MpGv6cqq/view?usp=drivesdk>

[https://drive.google.com/file/d/1zt9B0S3uCCW5SBrK4wodtcYUkqDjg\\_eN/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1zt9B0S3uCCW5SBrK4wodtcYUkqDjg_eN/view?usp=drivesdk)

<https://drive.google.com/file/d/1e1Oiommm0looiifUvMEd7LbbFR8MzU7eo/view?usp=drivesdk>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA