

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ARABIC EDUGAME  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
KELAS VII A DI MTs NEGERI 10 SLEMAN**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh gelar Sarjana S1 (S.Pd.)

Disusun Oleh:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**Muhammad Iqbal Alfani**  
NIM : 15420094  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

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

**2018**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Alfani  
NIM : 15420094  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

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

Yogyakarta, 14 April 2019

Yang menyatakan



Muhammad Iqbal Alfani  
NIM. 15420094



### PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Iqbal Alfani  
NIM : 15420094  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ARABIC EDUGAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII A DI MTS NEGERI 10 SLEMAN

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 penguji

Tanggal selesai revisi:  
21 Mei 2019

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 13 Mei 2019

Mengetahui :  
Pembimbing/Ketua Sidang

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

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

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



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Iqbal Alfani  
NIM : 15420094  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ARABIC EDUGAME  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII A DI  
MTS NEGERI 10 SLEMAN

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.	Pra Bab	vi x	Astrak spasi satu, pakai kata kunci مُنْتَهَى التَّحْقِيقِ text sesuai panduan.
2	Bab I	xi 2. 3 5. 7.	Daftar Isi, sesuai panduan. Gunakan kutipan tidak langsung Fokus ke media saja Gunakan foot note Perjelas responden wawancara.
3	Bab II	25	Prosedur penelitian pengembangan
4	Bab III	28 38-41	ajelaskan langkah-langkahnya. Perbaiki pengambilan data

Tanggal selesai revisi :  
2, Mei 2019

Mengetahui :  
Penguji I

Muhammad Ja'far Shodiq, M.Si  
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 13 Mei 2019  
Yang menyerahkan  
Penguji I

Muhammad Ja'far Shodiq, M.Si  
(setelah Munaqasyah)





**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Iqbal Alfani  
NIM : 15420094  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ARABIC EDUGAME  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII A DI  
MTS NEGERI 10 SLEMAN

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	Abstrak		di tulis satu Spem -
2	Dat Klat		dan skripsi yg di carilah di Grafik dat klat yg
3	R.M.		Rum Masalah di tulis dg judul
4	Teori		Teori yg di kembyah dey variabel yg di klm.
5	Knyel		dey variabel Rum Masalah

Tanggal selesai revisi :  
20 Mei 2019

Mengetahui :  
Penguji II,

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

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 13 Mei 2019  
Yang menyerahkan  
Penguji II,

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

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



**PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Nomor : B-151/Un.02/DT/PP.009/05/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ARABIC EDUGAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII A DI MTS NEGERI 10 SLEMAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Muhammad Iqbal Alfani

Nim : 15420094

Telah dimunaqasyahkan pada : 13 Mei 2019

Nilai Munaqasyah : 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.198210262015031004

Penguji I

Penguji II

Muhammad Jarir Shadiq, M.Si.  
NIP. 198203152011011000

Drs. Dudung Hamdun, M.Si.  
NIP. 196603051994031003

Yogyakarta **24** MAI 2019

UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
DEKAN



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



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
FM-UINSK-BM-05-03/R0

### PERSETUJUAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Muhammad Iqbal Alfani  
Lamp : -

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

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan sebelumnya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Iqbal Alfani  
NIM : 15420094  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *ARABIC EDUGAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII A DI MTS NEGERI 10 SLEMAN.

sudah dapat diajukan kepada Program 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 berharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 23 April 2019  
Pembimbing Skripsi,

Nurul Huda, S.S., M.Pd.I  
NIP. 198210262015031004

## MOTTO

تواضع كما النجم استبان لناظر  
على صفحات الماء وهو رفيع  
ولا تك كالمدخان يرفع نفسه  
إلى طبقات الجو وهو وضع

“Merendahkan engkau seperti bintang gemintang, berkilau dipandang orang.

Tampak di atas air beriak, padahal ia tinggi memuncak.

Jangan engkau seperti asap, yang mengangkat diri membubung meluap.

Menuju angkasa raya padahal dirinya rendah hina.”

(Musa ibn ‘Ali Az Zarzary)<sup>1</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> <https://salimafillah.com/mendhak-merendah-dalam-tindak-2/> diakses pda tanggal 15 April 2019 pukul 23:50 WIB.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi Ini Saya Persembahkan Untuk:

Almamaterku Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Muhammad Iqbal Alfani. Pengembangan Alat Permainan *Arabic Edugame* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Permainan *Arabic Edugame* dapat merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang ada di MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian R & D (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Arabic Edugame* dapat merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang ada di MTs Negeri 10 Sleman.

Dari hasil analisis data, kesimpulan yang diperoleh dari pengkajian ini adalah: hasil rata-rata pada uji coba kelompok terbatas untuk *pre test* yaitu 49,00 dan *post test* 76,00. Selanjutnya uji coba kelompok luas rata-rata *pre test* adalah 41,00 dan *post test* 78,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media alat permainan *Arabic Edugame* dapat merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang ada di Mts Negeri 10 Sleman.

Kata kunci : Pengembangan, Alat permainan *Arabic Edugame*, Media Pembelajaran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## التجريد

محمد إقبال الفاني .تطوير أدوات لعبة *Arabic Edugame* كوسيلة تعليمية لغة العربية للصف السابع أ بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٠ سليمان يوكياكرتا. البحث. يوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية ، كلية علم التربية وتدريب المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية, 2015.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كان تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط لعبة *Arabic Edugame* يمكن أن يحفز الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً وتحفيزاً وتهتماً وتحدياً لفهم وإتقان مواد تعلم اللغة العربية المتوفرة بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٠ سليمان يوكياكرتا. هذا البحث (*Research and development*) *R & D* هو عبارة عن طريقة بحث للبحث وتستخدم لإنتاج منتجات معينة .

واختبار فعالية هذه المنتجات .يتم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلات والوثائق . تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن التعلم باستخدام اللغة العربية للعبة *Arabic Edugame* يمكن أن يحفز الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً وتحفيزاً وتهتماً وتحدياً لفهم وإتقان مواد تعلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٠ سليمان يوكياكرتا.

من نتائج تحليل البيانات ، الاستنتاجات التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة هي: يقتصر متوسط النتائج في تجارب المجموعة على الاختبار المسبق ، والذي هو 49.00 وبعد الاختبار 76.00 . علاوة على ذلك ، كانت تجربة اختبار المجموعة المتوسطة قبل 41.00 وبعد الاختبار 78.00 . وبالتالي ، يمكن أن نخلص إلى أن استخدام وسائط لعبة *Arabic Edugame* يمكن أن يحفز الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً وتحفيزاً وتهتماً وتحدياً لفهم وإتقان مواد تعلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٠ سليمان يوكياكرتا.

الكلمات المفتاحية : تطوير، أداة لعبة *Arabic Edugame*، وسيلة التعليم



## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيمِ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُ

يَا حَسَنًا إِلَى يَوْمِ الدِّينِ. أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah ta'ala yang telah memberikan segala kemampuan kepada penyusun, sehingga dengan karunia-Nya lah penyusun mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan segala macam keterbatasan yang penyusun miliki. Sholawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada suri taulada terbaik kita yaitu Rasulullah Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam, beserta keluarganya, para sahabatnya, serta bagi seluruh umatnya.

Penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Arabic Edugame* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman” ini merupakan tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1 di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentu tidak luput dari kritik, saran serta bantuan dari berbagai pihak secara langsung atau pun tidak langsung. Oleh karenanya penyusun sangat berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan berbagai masukan dengan penuh kesabaran selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Drs. Ahmad Rodli, M.Si., selaku dosen penasehat akademik, yang telah memberikan berbagai saran dan masukan selama penulis menempuh program Strata Satu (S1) di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Saidul Muzakki, S.Pd.I.,M.Pd., selaku validator ahli media yang telah bersedia memberikan penilaian serta kritik dan saran terbaik kepada penulis terhadap media yang penulis kembangkan.
6. Bapak Muhyidin, S.Ag.,M.Pd.I., selaku validator ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian serta kritik dan saran terhadap materi yang ada dalam media yang penulis kembangkan.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada seluruh mahasiswa.
8. Bapak Drs. Busyroni Majid, M.Si. selaku Kepala Madrasah MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta.
9. Bapak Mohamad Muslim, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku Guru bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta, beserta Bapak dan Ibu guru dan karyawan MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta, yang sudah bersedia meluangkan

waktu dan tenaga untuk membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.

10. Bapak Taap dan Ibu Marwiyah, dua pahlawan tanpa tanda jasaku, yang tidak pernah lelah mengingatkan dan memberikan dorongan semangat serta motivasi terbaik, dengan do'a yang tidak pernah putus. Terima kasih tak terhingga, meski tidak akan mampu menggantikan sedikitpun yang telah Bapak dan Ibu beri, tanpa Bapak dan Ibu aku tidak akan benar-benar menjadi ada.
11. Teman-teman PBA '15 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terima kasih, kalian telah membuat perjalananku lebih bermakna.
12. Teman-teman PPL: Ali, Maksun, Mushonif, Fahmi, Rihan, Winda, Nuis, Hida, Luthfiana, Widha, Anis, dan Kelompok KKN 306: Bang Adlan, Bang Mufassir, Dhani, Anas, Riris, Atika, Endang. Lia, Zahida, terima kasih telah saling memberikan semangat dan kerjasama serta rasa kekeluargaan. Penulis hanya bisa mengucapkan banyak terima kasih, semoga segala bentuk bantuan yang telah kalian berikan dicatat sebagai amal baik serta mendapatkan pahala dari Allah Ta'ala. Aamiin.

Yogyakarta, 14 April 2019

Penyusun,

Muhammad Iqbal Alfani  
15420094

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
HALAMAN ABSTRAK ARAB.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
D. Telaah Pustaka.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN</b>	
<b>    HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
B. Kerangka Berpikir .....	26
C. Hipotesis Penelitian .....	27
D. Metode Penelitian .....	27
<b>BAB III GAMBARAN UMUM MADRASAH TSANAWIYAH</b>	
<b>    NEGERI 10 SLEMAN YOGYAKARTA .....</b>	<b>42</b>
A. Letak Geografis .....	42
B. Sejarah Berdiri MTs Negeri 10 Sleman.....	43
C. Visi, Misi dan Tujuan .....	45
D. Struktur Organisasi .....	47
E. Pengembangan Madrasah.....	48
F. Pengembangan Kegiatan.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan .....	87
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96

B. Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	38
Tabel 2.2.....	39
Tabel 2.3.....	40
Tabel 2.4.....	40
Tabel 3.1.....	51
Tabel 3.2.....	53
Tabel 3.3.....	53
Tabel 3.4.....	54
Tabel 4.1.....	63
Tabel 4.2.....	63
Tabel 4.3.....	64
Tabel 4.4.....	66
Tabel 4.5.....	67
Tabel 4.6.....	67
Tabel 4.7.....	68
Tabel 4.8.....	77
Tabel 4.9.....	78
Tabel 4.10.....	78
Tabel 4.11.....	84
Tabel 4.12.....	84
Tabel 4.13.....	85
Tabel 4.14.....	92
Tabel 4.15.....	92
Tabel 4.16.....	93
Tabel 4.17.....	93
Tabel 4.18.....	94

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	15
Gambar 2.2 .....	29
Gambar 2.3 .....	32
Gambar 2.4 .....	33
Gambar 3.1 .....	47
Gambar 4.1 .....	59
Gambar 4.2 .....	59
Gambar 4.3 .....	60
Gambar 4.4 .....	60
Gambar 4.5 .....	61
Gambar 4.6 .....	61
Gambar 4.7 .....	68
Gambar 4.8 .....	69
Gambar 4.9 .....	73
Gambar 4.10 .....	74
Gambar 4.11 .....	74
Gambar 4.12 .....	75
Gambar 4.13 .....	75
Gambar 4.14 .....	76
Gambar 4.15 .....	86



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Desain Papan Permainan *Arabic Edugame*
2. Desain Kartu Soal
3. Desain Dadu Dan Bidak
4. Lembar Penilaian Ahli Media
5. Lembar Penilaian Ahli Materi
6. Lembar Penilaian *Peer Reviewer*
7. Perhitungan Penilaian Media Permainan *Arabic Edugame*
8. Lembar Angket Peserta Didik
9. Foto-Foto Kegiatan
10. Surat Keterangan Ijin Penelitian
11. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
12. Sertifikat Sospem
13. Sertifikat PKTQ
14. Sertifikat PPL 2
15. Sertifikat PPL 3
16. Sertifikat KKN
17. Sertifikat TOEC
18. Sertifikat IKLA
19. Sertifikat ICT
20. *Curriculum Vitae*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987. Secara garis besar urutannya sebagai berikut:

### 1. Huruf Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)

ط	ta	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	..‘..	Koma terbalik di atas
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### a) Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	fathah	a	a

ـَ	Kasrah	i	i
ـُ	ḍammah	u	u

b) Vokal rangkap

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

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي...	Fathah dan ya	ai	a dan i
ؤ...	Fathah dan wau	au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ي...ا...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
يـِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	ḍammah dan wau	ū	u dan garis di atas

4. Ta marbuṭah

Transliterasi untuk ta marbuṭah ada dua, yaitu:

1) Ta marbuṭah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah /t/.

2) Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suku kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh: رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - raudah al-aṭfāl / raudatul aṭfāl.

**5. Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh: رَبَّنَا - rabbanā

**6. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال. Namun, dalam sistem transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsyiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsyiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh: الرَّجُلُ – ar-rajulu

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh: الْقَلَمُ – al- qalamu

Baik diikuti oleh syamsyah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

## 7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh: أَكَلَ – akala

## 8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasinya ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh: وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

- Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn
- Wa innallāha lahuwa khairur- rāziqīn

## 9. Huruf Kapital

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

Contoh: وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ

Wa mā **Muhammadun** illā rasūl

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pembelajaran bahasa Arab secara umum adalah agar peserta didik mampu menguasai 4 (empat) keterampilan (*mahārah/skill*) bahasa yaitu keterampilan menyimak (*istimā'*), keterampilan berbicara (*kalām*), keterampilan membaca (*qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*kitābah*).<sup>2</sup> Sekolah bagaikan sebuah pabrik yang akan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi. Bahan mentahnya adalah siswa dengan berbagai karakter, yang akan diolah melalui proses pembelajaran menjadi lulusan yang berkualitas tinggi.<sup>3</sup> Siswa dan guru merupakan prasyarat terjadinya proses pembelajaran, alat dan sumber belajar merupakan sarana penunjang yang akan mempermudah guru dalam proses pembelajaran untuk memperoleh lulusan yang berkualitas. Dengan demikian bagian proses inilah yang sangat penting karena proses pembelajaran akan sangat menentukan berkualitas tidaknya lulusan.<sup>4</sup>

Oleh sebab itu, dalam suatu proses pembelajaran bahasa Arab, guru harus memperhatikan kondisi dan kecenderungan peserta didik dalam belajar dan terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Biasanya, dalam satu kelas terdapat beberapa peserta didik yang senang belajar bahasa Arab dan tidak sedikit pula

---

<sup>2</sup> Sahkholid Nasution, 2012, "*Metode Konvensional Dan Inkonvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*", Jurnal ilmiah DIDAKTIKA Februari , Vol. 12, No. 2 (2012), hlm. 260.

<sup>3</sup> Sukanti, 2006, "*Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar*", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 5, No. 2 (2006), hlm. 2.

<sup>4</sup> Ibid, hlm. 2.

dari mereka yang tidak senang dalam belajar bahasa Arab. Tentunya ada faktor yang mempengaruhinya sehingga hal tersebut menjadi mungkin, karena sebagian peserta didik dalam prosesnya mempelajari bahasa Arab sudah memiliki kesukaran tersendiri, sehingga ia merasa tidak suka atau bahkan tidak memiliki minat dalam mempelajari bahasa Arab.

Untuk dapat mengetahui minat peserta didik dalam belajar dapat diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Diantara faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar adalah Faktor-faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang bersumber dari diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi kesehatan, kecerdasan, minat, perhatian dan bakat peserta didik. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik, yang meliputi faktor dari keluarga, sekolah, dan juga masyarakat. Berkaitan dengan minat peserta didik dalam belajar di kelas, maka faktor sekolah adalah faktor yang sangat penting untuk diperhatikan, diantaranya adalah cara penyajian materi pelajaran oleh guru dan kelengkapan alat pelajaran (media) yang digunakan.<sup>5</sup> Maka, penggunaan media dalam penyajian materi oleh guru menjadi salah satu faktor yang penting untuk diperhatikan agar lebih merangsang minat peserta didik dalam belajar.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini menjadi sejalan dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah

---

<sup>5</sup> Rumadhani Sagala & Devi yunanda Agustin, 2016, "Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di MTs Nurul Falah Bukit Kemuning", *Jurnal Al-Bayan*, Vol. 8, No. 2 (2016), hlm. 56.

dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 disebutkan bahwa proses pembelajaran yang diselenggarakan pada satu satuan pendidikan haruslah bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk bisa lebih berperan aktif, serta dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan dan menyalurkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik sesuai dengan minat, bakat dan pertumbuhan fisik serta psikologisnya.<sup>6</sup>

Dari sini dapat dijelaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan yang seharusnya dilakukan agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat lebih menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan ada. Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap

---

<sup>6</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1.

orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.<sup>7</sup> Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran untuk menjadikannya lebih bervariasi dan mengatasi sikap pasif peserta didik.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Azhar Arsyad media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum, salah satunya adalah bahwasannya media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas dan juga digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>10</sup> Maka dengan adanya penggunaan media yang tepat dalam suatu proses pembelajaran dapat memenuhi standar proses pembelajaran agar lebih

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 19

<sup>8</sup> Ibid, hlm. 3.

<sup>9</sup> Ibid, hlm. 6

<sup>10</sup> Ibid, hlm. 10

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Berkaitan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, maka akan lebih baik jika media pembelajaran tidak hanya bisa digunakan di lingkungan pendidikan (sekolah) saja, akan tetapi juga bisa digunakan dimana pun dan kapan pun, sehingga bisa membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, pada poin ke 11 menyebutkan bahwa “pembelajaran berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat”. Peraturan tersebut dapat diartikan bahwa seharusnya proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di lingkungan pendidikan (sekolah) saja, akan tetapi juga ketika berada di rumah dan lingkungan masyarakat.

Dalam hal ini, peneliti mencoba menggali informasi mengenai tingkat atau peranan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman. Dari data awal yang diperoleh peneliti di MTs Negeri 10 Sleman, 8 dari 10 peserta didik kelas VII A yang namanya tidak dapat disebutkan menyatakan kurang menyukai pembelajaran bahasa Arab dan salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang membosankan, karena hanya berfokus pada buku saja, sehingga kurang menarik bagi mereka.<sup>11</sup> Menurut peneliti hal ini menjadi salah satu penyebab peserta

---

<sup>11</sup> Peserta Didik kelas VII A (Nama tidak diperbolehkan untuk disebutkan oleh para peserta didik) MTs Negeri 10 Sleman, Wawancara Peserta Didik, Sleman, 11 Oktober 2018.

didik menjadi kurang berminat untuk mempelajari bahasa Arab. Dengan adanya pernyataan-pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman ini belum bisa memenuhi secara keseluruhan terhadap standar proses pembelajaran yang telah ditentukan oleh pemerintah.

Maka, dengan adanya kesenjangan ini, penulis mencoba memberikan alternatif yaitu melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *Arabic Edugame*. Diharapkan dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran bahasa Arab ini dapat lebih merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran yang ada. Sehingga selain tercapainya standar proses dalam pembelajaran secara keseluruhan, diharapkan peserta didik juga bisa lebih mudah memahami materi bahasa Arab yang disampaikan serta menggemari dan menguasai bahasa Arab dengan baik dan benar.

## **B. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah**

Dengan kemampuan penulis yang memiliki keterbatasan serta agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok tujuan, maka dilakukan pembatasan masalah dalam penyusunan hasil penelitian ini. Adapun batasan yang penulis tetapkan dan yang akan menjadi titik fokus penelitian ini adalah efektifitas pengembangan alat permainan *Arabic Edugame* sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta.

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah sebelumnya, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana produk *Arabic Edugame* ini dikembangkan ?
2. Bagaimana tingkat efektivitas proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan alat permainan *Arabic Edugame* ?

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

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui proses pengembangan produk *Arabic Edugame*.
  - b. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat efektivitas penggunaan alat permainan *Arabic Edugame* dalam proses pembelajaran bahasa Arab kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman.
2. Kegunaan Penelitian
  - a. Secara Teoritik

Untuk memberikan inovasi yang berbeda di dalam bidang pendidikan agar tidak terlalu monoton serta sebuah usaha agar terpenuhinya standar proses dalam suatu satuan pendidikan yaitu di MTs Negeri 10 Sleman sesuai dengan peraturan pemerintah yang telah ditetapkan.
  - b. Secara Praktis
    - 1) Bagi Guru

Dapat memberikan atau memotivasi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menyenangkan, memotivasi, dan menantang bagi peserta didik.



## 2) Bagi Peserta Didik

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menumbuhkan sikap mandiri dan kreatif sesuai minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

## 3) Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi terhadap adanya kesenjangan antara standar proses pembelajaran pada kurikulum 2013 sebagaimana mestinya dengan realita pembelajaran yang diterapkan di MTs Negeri 10 Sleman yang masih belum memenuhi standar proses pembelajaran tersebut.

### D. Telaah Pustaka

Untuk memperkuat rancangan penelitian ini, maka peneliti melakukan peninjauan terhadap beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dikaji, diantaranya:

*Pertama*, skripsi yang ditulis oleh saudari Aisyam Mardliyyah pada tahun 2018 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian "Positif" dengan presentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil nilai pre-teset (49) kelompok terbatas, (41)

kelompok luas dan hasil nilai post-test (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas.<sup>12</sup>

**Kedua**, skripsi yang ditulis oleh Mahrus Ali Wardana pada tahun 2016 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Permainan Teka Teki Silang (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Di MA Ali Maksum) Tahun Ajaran 2016/2017*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 75,72 sedangkan nilai *post-test* kelompok eksperimen sebesar 89,83. Sedangkan uji t nilai *post-test* kelompok eksperimen menghasilkan nilai sig.(2-tailed) 0,010 < 0,05 yang artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan koskata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Maka media permainan teka-teki silang dapat digunakan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran koskata bahasa Arab.<sup>13</sup>

**Ketiga**, skripsi yang ditulis oleh Anita Rahmawati pada tahun 2011 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Pembelajaran Dengan Media Permainan Puzzle*

---

<sup>12</sup> Aisyam Mardiyah, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018.

<sup>13</sup> Mahrus Ali Wardana, "Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Permainan Teka Teki Silang (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X di MA Ali Maksum) Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

*Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.* Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Puzzle* dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan *Puzzle* ini berperan meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa dengan adanya nilai *effect size* antara nilai rerata *pre-test* dan *post-test* siklus I adalah 13,69 dan antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus II adalah 15,53. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,42 yang diperoleh dari selisih antara nilai rerata *post-test* siklus II dengan rerata *post-test* siklus I.<sup>14</sup>

*Keempat*, skripsi yang ditulis oleh Nurul Qamariyah pada tahun 2011 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.* Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi yang meliputi sikap, kemauan, ketertarikan, dorongan, ketekunan dan perhatian terhadap pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan minat. Sebelum tindakan, minat belajar siswi sedang

---

<sup>14</sup> Anita Rahmawati, "*Pembelajaran dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang*". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

(45,2%) dan setelah tindakan mengalami kenaikan minat belajar menjadi sangat tinggi (86%).<sup>15</sup>

Perbedaan antara skripsi-skripsi yang telah disebutkan di atas dengan skripsi yang penulis susun adalah pada media yang dikembangkan, sebelumnya belum ada yang membahas tentang permainan *Arabic Edugame* atau yang serupa dengannya. Skripsi pertama menggunakan media permainan Ular Tangga, skripsi kedua menggunakan media permainan Teka-teki Silang, skripsi ketiga menggunakan media *Puzzle*, dan skripsi keempat menggunakan media *Scrabble*.

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Nama *Arabic Edugame* dibuat oleh penulis yang berarti bahwa kata *Arabic* menunjukkan bahwa media ini adalah media berbahasa Arab, dan kata *Edugame* berarti bahwa media ini adalah media permainan yang mendidik. Alat permainan *Arabic Edugame* ini merupakan bentuk pengembangan alat permainan dari permainan Monopoli. Akan tetapi dengan konsep serta aturan main yang jauh berbeda, hanya pada visualisasi alat permainannya saja yang sekilas memiliki kesamaan dengan permainan Monopoli. Produk ini ditujukan untuk membantu proses pembelajaran serta mengajarkan nilai-nilai pendidikan, artinya sangat berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya yang hanya sekedar alat untuk bermain tanpa adanya nilai-nilai dan konsep berpendidikan

---

<sup>15</sup> Nurul Qamariyah, "*Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Mu'allimat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011*". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

yang lebih di dalamnya. Jika di dalam permainan monopoli pada umumnya pemain yang menjadi pemenang adalah yang memiliki kekayaan paling banyak, maka di dalam *Arabic Edugame* ini secara total mengajarkan tentang pengetahuan (yang paling banyak memiliki pengetahuan adalah pemenangnya).

Adapun spesifikasi dari alat permainan *Arabic Edugame* ini adalah:

1. Permainan ini dirancang untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Arab
2. Permainan berbentuk media cetak yang bersisi gambar-gambar serta soal-soal seputar materi bahasa Arab yang dipelajari di kelas VII.
3. Soal-soal diambil dari materi bahasa Arab yang ada di dalam buku pelajaran bahasa Arab kelas VII serta pengetahuan tambahan yang sepadan.
4. Alat permainan dilengkapi dengan lembar petunjuk yang berisi tata cara bermain serta lembar jawaban yang berisi tentang jawaban-jawaban mengenai soal-soal yang ada di dalam permainan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah versi *Borg and Gall*, yaitu dengan menggali potensi masalah yang ada, mengumpulkan data, kemudian mendesain produk yang akan digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang didapatkan, kemudian selanjutnya adalah validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, validasi desain tahap akhir, revisi produk dan produksi produk yang telah dibuat dan telah berhasil diuji cobakan.
2. Produk permainan *Arabic Edugame* telah berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman dengan melalui tahapan-tahapan pengembangan sesuai dengan prosedur pengembangan penelitian. Tahap pertama yaitu dengan melakukan identifikasi masalah, setelah itu tahap perencanaan dengan mengumpulkan materi bahasa Arab kelas VII yang akan dimuat di dalam produk. Setelah itu adalah tahap pengembangan produk yaitu dengan menggunakan *Microsoft Word 2013* dan *CorelDraw X7* sekaligus memasukkan materi yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah itu produk dicetak dan kemudian masuk pada tahap validasi desain produk oleh ahli media, ahli materi, dan *peer reviewer*. Setelah menerima kritik

dan saran dari para validator, maka dilakukanlah tahap perbaikan atau tahap revisi desain produk. Setelah revisi dilakukan, tahap selanjutnya adalah uji coba/penerapan produk secara langsung dalam skala terbatas dan juga dalam skala luas. Setelah itu, tahap terakhir adalah melakukan revisi berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada saat penerapan produk, kemudian produksi massal dan penyebaran produk kepada pihak-pihak tertentu.

3. Media permainan *Arabic Edugame* mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dalam uji cobanya di lapangan dengan jumlah nilai keseluruhan dari peserta didik sebanyak 325 dan persentase sebesar 89,28%. Selain itu juga terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* kelompok terbatas dengan nilai 49 dan nilai 41 pada kelompok luas, serta hasil *post-test* kelompok terbatas dengan nilai 76 dan nilai 78 pada kelompok luas.

## **B. Saran**

Setelah pengembangan produk permainan *Arabic Edugame* ini berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman, maka ada beberapa saran sebagai upaya tindak lanjut dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Media permainan *Arabic Edugame* ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi, dan juga menyenangkan.

2. Media permainan *Arabic Edugame* ini dapat diterapkan sebagai alat belajar mandiri peserta didik baik ketika berada di dalam lingkungan sekolah maupun ketika berada di luar lingkungan sekolah.
3. Media permainan *Arabic Edugame* ini dapat dijadikan sebagai variasi dalam aktivitas belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga proses pembelajaran tidak lagi membosankan bagi peserta didik.
4. Diharapkan ada tahap tindak lanjut terhadap uji coba produk permainan *Arabic Edugame* ini dalam jangkauan yang lebih luas, tidak hanya dalam satu sekolah saja. Serta dapat diuji cobakan dalam berbagai tingkatan satuan pendidikan yang ada.
5. Diharapkan produk permainan *Arabic Edugame* ini dapat diproduksi secara massal dan disebarluaskan ke berbagai wilayah dan berbagai instansi pendidikan. Hal ini bisa dilakukan dengan menawarkan produk ini ke penerbit atau perusahaan yang memiliki fokus pada pengembangan produk alat peraga pendidikan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA





STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Ahmad Muhtadi, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*, Yogyakarta : Penerbit TERAS. 2009.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosdur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Panduan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*”, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- <http://salimafillah.com/mendhak-merendah-dalam-tindak-2/> diakses pada tanggal 15 April 2019 pukul 23:50 WIB.
- Khalilullah, M, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- Kunandar, *Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Mardliyyah, Aisyam, 2018, “*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Mujib, Fathul, “*Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab*”, Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2010.
- Nasution, Sakholid, “*Metode Konvensional Dan Inkonvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 2012.
- . *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005*.
- Qamariyah, Nurul, 2011, “*Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Mu’allimat Muhammadiyah Yogyakarta Tahu Ajaran 2010/2011*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Rahmawati, Anisa, 2011 “*Pembelajaran dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

- Sagala, Rumadhani & Agustin, Devi Yunanda, “Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di MTs Nurul Falah Bukit Kemuning”, *Jurnal Al-Bayan*, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukanti, “Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2006.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012.
- Usman, Husaini & Akbar, Purnomo Setiadi, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Wardana, Mahrus Ali, 2016, “Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Permainan Teka Teki Silang (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X di MA Ali Maksum) Tahun Ajaran 2016/2017, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Widyoko, Eko Pytro, *Teknik Penyusun Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.



# Lampiran-lampiran



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Papan Permainan Arabic Edugame

**INSTRUMENT PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *ARABIC EDUGAME***  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**  
**DI MTS NEGERI 10 SLEMAN**  
*(Peer Reviewer)*

Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai *peer reviewer* terhadap kualitas media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat berguna untuk perbaikan dan penyempurnaan media ini. Terima kasih.

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian sesuai dengan nilai yang diberikan oleh Bapak/Ibu pada tiap pernyataan yang ada.
2. Keterangan:
 

SB	= Sangat Baik	K	= Kurang
B	= Baik	SK	= Sangat Kurang
C	= Cukup		

No	Pernyataan	Nilai					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>Materi</b>							
1.	Permainan <i>Arabic Edugame</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab	√					
2.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	√					
3.	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi yang ada		√				
4.	Permainan mudah dimengerti dan dipahami		√				
5.	Media dapat		√				

	digunakan dengan mudah dan fleksibel						
6.	Media menyajikan tampilan (warna, huruf, dan gambar) yang baik dan menarik	✓					
7.	Penggunaan alat permainan sebagai media dalam proses pembelajaran mampu membuat peserta didik mudah menguasai materi		✓				
<b>Afektif</b>							
8.	Penggunaan media dalam pembelajaran mampu membuat peserta didik bersemangat dalam belajar		✓				
9.	Media yang dibuat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar bahasa Arab	✓					
10.	Penggunaan alat permainan sebagai media pembelajaran dapat memancing rasa ingin tahu peserta didik	✓					
<b>Psikomotorik</b>							
11.	Dengan alat permainan <i>Arabic Edugame</i> peserta didik dapat belajar secara mandiri	✓					
12.	Media pembelajaran dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran		✓				

Komentar :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta,  
25/ Januari /2019

Peer Reviewer



(Muk. Abdul Al Fais.)

NIM. 15420088



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



**INSTRUMENT PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *ARABIC EDUGAME***  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**  
**DI MTS NEGERI 10 SLEMAN**  
*(Peer Reviewer)*

Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai *peer reviewer* terhadap kualitas media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat berguna untuk perbaikan dan penyempurnaan media ini. Terima kasih.

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan nilai yang diberikan oleh Bapak/Ibu pada tiap pernyataan yang ada.
2. Keterangan:
 

SB	= Sangat Baik	K	= Kurang
B	= Baik	SK	= Sangat Kurang
C	= Cukup		

No	Pernyataan	Nilai					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>Materi</b>							
1.	Permainan <i>Arabic Edugame</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab		✓				
2.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓				
3.	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi yang ada	✓					
4.	Permainan mudah dimengerti dan dipahami		✓				
5.	Media dapat		✓				

	digunakan dengan mudah dan fleksibel						
6.	Media menyajikan tampilan (warna, huruf, dan gambar) yang baik dan menarik	✓					
7.	Penggunaan alat permainan sebagai media dalam proses pembelajaran mampu membuat peserta didik mudah menguasai materi		✓				
<b>Afektif</b>							
8.	Penggunaan media dalam pembelajaran mampu membuat peserta didik bersemangat dalam belajar		✓				
9.	Media yang dibuat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar bahasa Arab		✓				
10.	Penggunaan alat permainan sebagai media pembelajaran dapat memancing rasa ingin tahu peserta didik	✓					
<b>Psikomotorik</b>							
11.	Dengan alat permainan <i>Arabic Edugame</i> peserta didik dapat belajar secara mandiri		✓				
12.	Media pembelajaran dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran		✓				

Komentar :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta,  
25 / Januari / 2019

Peer Reviewer



(WINDA ASTUTI.....)

NIM. 19420011



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**INSTRUMENT PENILAIAN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *ARABIC EDUGAME***  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**  
**DI MTS NEGERI 10 SLEMAN**  
(Ahli Materi)

Instrumen penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kualitas materi dalam media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat berguna untuk perbaikan dan penyempurnaan media ini. Terima kasih.

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan nilai yang diberikan oleh Bapak/Ibu pada tiap pernyataan yang ada.
2. Keterangan:
  - SB = Sangat Baik                      K = Kurang
  - B = Baik                                      SK = Sangat Kurang
  - C = Cukup

No	Pernyataan	Nilai					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>Materi</b>							
1.	Tidak ada materi yang menyimpang dari pembelajaran bahasa Arab.	✓					
2.	Kedalaman materi.		✓				
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.		✓				
4.	Penulisan mufradat		✓				

	berbahasa Arab yang baik.						
<b>Teknis</b>							
5.	Petunjuk penggunaan yang jelas.		✓				
6.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi.			✓			
7.	Penyajian gambar dan ilustrasi mampu memberikan pemahaman terhadap pesan atau informasi.		✓				
8.	Perintah pada kartu mampu meningkatkan fokus peserta didik terhadap materi.		✓				
9.	Penyajian materi mampu meningkatkan ras ingin tahu peserta didik.			✓			
<b>Pembelajaran</b>							
10.	Soal dalam permainan sesuai dengan materi		✓				
11.	Soal mampu menarik dan memotivasi peserta didik		✓				
12.	Perintah pada kartu mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif.		✓				
13.	Materi mencakup semua maharah.			✓			

Komentar :

- Ditunjuk perumaha sebaiknya dibuat buku, disesain lebih  
bagus

- Kesalahan penulisa mufakat diperbaiki

### Simpulan

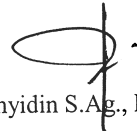
Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak diuji coba tanpa revisi
- b. Layak diuji coba dengan revisi
- c. Tidak layak diuji coba

\*) : Lingkari salah satu

Yogyakarta, 20, Januari, 2019

Validator



Muhyidin S. Ag., M.Pd.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**INSTRUMENT PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *ARABIC EDUGAME***  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**  
**DI MTS NEGERI 10 SLEMAN**  
(Ahli Media)

Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kualitas media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat berguna untuk perbaikan dan penyempurnaan media ini. Terima kasih.

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan nilai yang diberikan oleh Bapak/Ibu pada tiap pernyataan yang ada.
2. Keterangan:  
SB= Sangat Baik      K      = Kurang  
B = Baik              SK      = Sangat Kurang  
C = Cukup

No	Pernyataan	Nilai					Saran
		SB	B	C	K	SK	
<b>Materi</b>							
1.	Tidak ada materi yang menyimpang dari pelajaran bahasa Arab	✓					
2.	Soal jelas dan mudah dipahami	✓					
<b>Kandungan Kognisi</b>							
3.	Media memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri	✓					

4.	Media ini dapat meningkatkan potensi belajar peserta didik	✓					
5.	Alat permainan <i>Arabic Edugame</i> ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan	✓					
<b>Teknis</b>							
6.	Petunjuk penggunaan yang jelas	✓					
7.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	✓					
8.	Penyajian gambar dan ilustrasi mampu memberikan pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓					
<b>Penyajian</b>							
9.	Desain alat permainan menarik			✓			
10.	Kualitas gambar dan tulisan jelas			✓			
11.	Kejelasan bentuk, ukuran, dan warna tulisan	✓					
12.	Ketepatan pemilihan bahan media	✓					
13.	Ketepatan pemilihan warna			✓			



14.	Soal menarik dan dapat memotivasi peserta didik	✓					
<b>Fungsi keseluruhan</b>							
15.	Penyajian materi mampu memberikan pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓					
16.	Desain alat permainan yang menarik	✓					

Komentar :

Supaya menghasilkan desain pembelajaran bhs. Arab  
 materi ini di susun ke dalam slide dengan  
 menggunakan storyboard  
 Background diwarnai warna yang lebih hidup

### Simpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak diuji coba tanpa revisi
- b. Layak diuji coba dengan revisi
- c. Tidak layak diuji coba

\*) : Lingkari salah satu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 6 / Februari / 2019

Validator



M. Sa'idul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.  
 NIP. 19840825 201503 1 004

{ 3 }

Terjemahkan dan bacalah 3x dengan ditrunkan pemain yang lain.

ماء

(.....)

Tulislah mufradat tersebut di kertas !

بطاقة السؤال

٣

Terjemahkan mufradat berikut ini dan bacalah 3x dengan ditrunkan pemain yang lain.

أساطير أمي

(.....)

Tulislah mufradat tersebut di kertas !

بطاقة الزينة

Terjemahkan mufradat berikut ini dan bacalah 3x dengan ditrunkan pemain yang lain.

برجة

(.....)

Tulislah mufradat tersebut di kertas !

{ 8 }

Terjemahkan dan bacalah 3x dengan ditrunkan pemain yang lain.

غرفة المعجب

(.....)

Tulislah mufradat tersebut di kertas !

بطاقة السؤال

٨

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Pilihlah kelompok/pemain lain untuk menjawab soal berikut ini.

اشرب اللبن

Saya minum ....

Terjemahkan mufradat di atas dan bacalah 3x dengan ditirukan pemain yang lain.

Tulislah mufradat tersebut di kertas !

بطاقة لفرقة  
أخرى

Pilihlah kelompok/pemain lain untuk menjawab soal berikut ini.

أقرأ الحرفنة

Saya .... koran

Terjemahkan mufradat di atas dan bacalah 3x dengan ditirukan pemain yang lain.

Tulislah mufradat tersebut di kertas !

بطاقة لفرقة  
أخرى

Tulislah mufradat berikut ini di kertas, kemudian terjemahkan dan bacalah dihadapan pemain lainnya.

أساعد أمي (.....)

مائة (.....)

صين (.....)

Jika sudah benar, silakan lanjutkan permainan kembali !

بطاقة المساعد

Tulislah mufradat berikut ini di kertas, kemudian terjemahkan dan bacalah dihadapan pemain lainnya.

أساعد أمي (.....)

مائة (.....)

صين (.....)

Jika sudah benar, silakan lanjutkan permainan kembali !

بطاقة المساعد



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**DATA PENILAIAN MEDIA PERMAINAN ARABIC EDUGAME  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

**1. Ahli Materi**

a. Rekap Hasil Penilaian

Aspek	Nomor Pernyataan	Nilai
Materi	1	5
	2	4
	3	4
	4	4
Teknis	5	4
	6	3
	7	4
	8	4
	9	3
Pembelajaran	10	4
	11	4
	12	4
	13	3
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>50</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>3,84</b>

b. Kategori Penilaian

Rata-rata Nilai Jawaban	Kategori
>4,20 – 5,00	SB (Sangat Baik)
>3,40 – 4,20	B (Baik)
>2,60 – 3,40	C (Cukup)
>1,80 – 2,60	K (Kurang)
1,00 – 1,80	SK (Sangat Kurang)

c. Perhitungan

No.	Perhitungan	Seluruh Aspek
1.	Jumlah Pernyataan	13
2.	Nilai Maksimal	$13 \times 5 = 65$
3.	Nilai yang Diperoleh	50
4.	Nilai Rata-rata	$50 : 13 = 3,84$
5.	Presentase	$50 : 65 \times 100 = 76,9$
6.	Kriteria	B (Baik)

2. Ahli Media

a. Rekap Hasil Penilaian

Aspek	Nomor Pernyataan	Nilai
Materi	1	5
	2	5
Kandungan Kognisi	3	5
	4	5
	5	5
Teknis	6	5
	7	5
	8	5
Penyajian	9	3
	10	3
	11	5
	12	5
	13	3
	14	5
Fungsi Keseluruhan	15	5
	16	5
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>74</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,62</b>

b. Kategori Penilaian

Rata-rata Nilai Jawaban	Kategori
>4,20 – 5,00	SB (Sangat Baik)
>3,40 – 4,20	B (Baik)
>2,60 – 3,40	C (Cukup)
>1,80 – 2,60	K (Kurang)
1,00 – 1,80	SK (Sangat Kurang)

c. Perhitungan

No.	Perhitungan	Seluruh Aspek
1.	Jumlah Pernyataan	16
2.	Nilai Maksimal	16x5=80
3.	Nilai yang Diperoleh	74
4.	Nilai Rata-rata	74:16=4,62
5.	Presentase	74:80x100=92,5
6.	Kriteria	SB (Sangat Baik)

3. Peer Reviewer

a. Rekap Hasil Penilaian

Aspek	Nomor Pernyataan	Penilaian Peer Reviewer		Nilai		Nilai Rata-rata	Persentase
		I	II	Tiap Poin	Tiap Aspek		
Kognitif	1	4	5	9	61	4,35	87%
	2	4	5	9			
	3	5	4	9			
	4	4	4	8			
	5	4	4	8			
	6	5	5	10			

	7	4	4	8			
Afektif	8	4	4	8	27	4,5	90%
	9	4	5	9			
	10	5	5	10			
Psikomotorik	11	4	4	8	17	4,25	85%
	12	4	5	9			
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>51</b>	<b>54</b>	<b>105</b>	<b>105</b>	<b>4,37</b>	<b>87,4</b> <b>%</b>

b. Kategori Penilaian

Rata-rata Nilai Jawaban	Kategori
>4,20 – 5,00	SB (Sangat Baik)
>3,40 – 4,20	B (Baik)
>2,60 – 3,40	C (Cukup)
>1,80 – 2,60	K (Kurang)
1,00 – 1,80	SK (Sangat Kurang)

c. Perhitungan

No.	Perhitungan	Seluruh Aspek
1.	Jumlah Penilai	2
2.	Jumlah Pernyataan	12
3.	Nilai Maksimal	$12 \times 5 \times 2 = 120$
4.	Nilai yang Diperoleh	105
5.	Nilai Rata-rata	$105 : (2 \times 12) = 4,37$
6.	Presentase	$105 : 120 \times 100\% = 87,50$
7.	Kriteria	SB (Sangat Baik)





5. Dengan permainan *Arabic Edugame* saya menjadi berani untuk berbicara atau mengucapkan sesuatu dengan bahasa Arab
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Dengan menggunakan alat permainan *Arabic Edugame* membuat saya ingin tahu bahasa Arab lebih banyak
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Dengan menggunakan alat permainan *Arabic Edugame* membuat saya bersemangat untuk belajar bahasa Arab
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Saya senang belajar bahasa Arab dan menghafal kata-kata bahasa Arab dengan menggunakan alat permainan *Arabic Edugame*
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Dengan alat permainan *Arabic Edugame* ini menambah minat saya untuk belajar bahasa Arab
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Bagi saya belajar bahasa Arab menggunakan alat permainan *Arabic Edugame* ini menyenangkan
  - a. Ya
  - b. Tidak
11. Bentuk permainan *Arabic Edugame* ini menarik
  - a. Ya
  - b. Tidak
12. Tulisan dalam permainan *Arabic Edugame* ini jelas dan mudah dibaca
  - a. Ya
  - b. Tidak

13. Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami

- a. Ya                      b. Tidak

14. Permainan *Arabic Edugame* ini mudah dimainkan dimana pun dan kapan pun

- a. Ya                      b. Tidak





STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA





22.	Siti Fefian Helinda Y	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
23.	Syafuruddin Yusuf I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
24.	Viko Herdiyana S	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	9	
25.	Youfen Putra	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	7
26.	Zainal Arifin	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10
<b>Jumlah</b>		26	23	25	24	19	24	23	23	22	13	22	24	24	21	325
<b>Jumlah Total Respon Peserta Didik = 325</b>																

b. Kategori Penilaian Respon Peserta Didik

Presentase Skor Tiap Peserta Didik	Kategori
51 – 100 %	Positif
0 – 50 %	Negatif

c. Perhitungan

No.	Perhitungan	Seluruh Aspek
1.	Jumlah Responden	26
2.	Jumlah Pernyataan	14
3.	Nilai Maksimal	$14 \times 1 \times 26 = 364$
4.	Nilai yang Diperoleh	325
5.	Presentase	$325 : 364 \times 100\% = 89,28\%$
6.	Kriteria	SB (Sangat Baik)



## FOTO-FOTO KEGIATAN



Uji Coba Kelompok Terbatas



Proses Pembelajaran di Kelas



Penjelasan Produk & Materi



Penerapan Produk Kelompok Luas



Proses Pembelajaran di Kelas



Peserta Didik Mengerjakan Soal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117  
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. Email: [ftk@uin-suka.ac.id](mailto:ftk@uin-suka.ac.id) YOGYAKARTA 55281

# Sertifikat

Nomor : B-2451/Un.02/DT.1/PP.02/06/2018

Diberikan kepada:

**Nama** : MUHAMMAD IQBAL ALFANI  
**NIM** : 15420094  
**Jurusan/Prodi** : Pendidikan Bahasa Arab  
**Nama DPL** : Drs. Asrori Saud, M.S.I.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 26 Februari s.d 18 Mei 2018 dengan nilai:

**96,00 (A)**

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 7 Juni 2018

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik  
Ketua Laboratorium Pendidikan,

**Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.**  
NIP. 19840217 200801 1 004



Diberikan kepada:

Sebagai :

**PESERTA**

Orientasi Pengenalan Akademik Dan Kemahasiswaan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Pada Tanggal 20-22 Agustus 2015

Mengetahui,

Wakil Rektor

Bid. Kemahasiswaan dan Kerjasama  
UIN Sunan Kalijaga

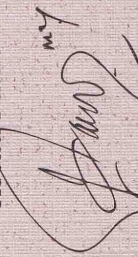


Dr. Siti Rahaini Dzuhayatin, MA

NIP. 19630517 199003 2 002

Yogyakarta, 22 Agustus 2015

Ketua Panitia



M. Muqoddus Faiz

NIM. 13360019





**UIN**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Nomor: UIN.02/R.3/PM.03.2/4397/2015

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA**

# Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : MUHAMMAD IQBALALFANI  
NIM : 15420094  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya mengikuti seluruh kegiatan

**SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI**

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2015/2016

Tanggal 24 s.d. 26 Agustus 2015 (24 jam pelajaran)

Yogyakarta, 1 September 2015

a.n. Rektor

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama



Dr. Siti Ruhaini Dzuhayatin, M.A.  
NIP. 19630517 199003 2 002



## TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.42.25.201/2019

This is to certify that:

Name : **Muhammad Iqbal Alfani**  
Date of Birth : **February 14, 1995**  
Sex : **Male**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **March 21, 2019** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:


CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	40
Structure & Written Expression	37
Reading Comprehension	47
<b>Total Score</b>	<b>413</b>

*Validity: 2 years since the certificate's issued*



Yogyakarta, March 21, 2019  
Director,



  
Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19680915 199803 1 005



# شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.42.27.1/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Muhammad Iqbal Alfani :

تاريخ الميلاد : ١٤ فبراير ١٩٩٥

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٥ يناير ٢٠١٩, وحصل على  
درجة :

٦٠	فهم المسموع
٥٢	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢٦	فهم المقروء
	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوجاكرتا, ١٥ يناير ٢٠١٩

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ág.

رقم التوظيف : ١٩٦٨.٩١٥١٩٩٨.٣١٠٠٥







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
LEMBAGA PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SERTIFIKAT

Nomor: B-350.3/Un.02/L.3/PM.03.2/P3.1568/10/2018

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada:

Nama : Muhammad Iqbal Alfani  
Tempat, dan Tanggal Lahir : Brebes, 14 Februari 1995  
Nomor Induk Mahasiswa : 15420094  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2017/2018 (Angkatan ke-96), di:

Lokasi : Turen, Kradenan  
Kecamatan : Sumbang  
Kabupaten/Kota :  
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 04 Juli s.d. 31 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 93,75 (A-). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status mata kuliah intra kurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 02 Oktober 2018

Ketua,



Prof. Dr. H. Saiful Mujidin, S.Ag., M.A.

NIP. : 19720912 200112 1 002

# Sertifikat

No: B-0926/UIN.02/DT.III/3/2017

Diberikan kepada : Muhammad Iqbal Alfani  
NIM : 15420094

telah mengikuti dan menyelesaikan pendidikan komputer program pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT dengan *software authoring tool Lectora Inspire* yang diselenggarakan pada tanggal: 12 September – 21 Oktober 2016  
Dengan predikat : **SANGAT MEMUASKAN**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	83	B+
2	Aspek Komunikasi Visual	84	B+
3	Aspek Rumusan Desain Pembelajaran	85	A/B
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>84</b>	<b>B+</b>

Yogyakarta, 01 Maret 2017

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Muqowim, M.Ag.  
NIP: 19730310 199803 1 002

Koordinator Laboratorium Multimedia Pembelajaran  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta





### *Curriculum Vitae*

1. Nama : Muhammad Iqbal Alfani
2. No Telp/Hp : 0895424006233
3. Tempat, Tgl Lahir : Brebes, 14 Februari 1995
4. Program studi : Pendidikan Bahasa Arab
5. Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
6. Agama : Islam
7. Alamat di Yogyakarta: Perum Taman Griya Indah blok V N 281
8. Pendidikan : Strata satu (S1)
9. Orang tua :
  - a. Ayah : Taap Umur : 60
  - b. Pekerjaan : Petani
  - c. Ibu : Marwiyah Umur : 54
  - d. Pekerjaan : Ibu rumah Tangga
- e. Alamat Orang tua : Plompong RT/RW 002/008, Sirampog, Brebes,  
Jawa Tengah



Yogyakarta, 21 April 2019

yang membuat

Muhammad Iqbal Alfani

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Muhammad Iqbal Alfani  
Nomor Induk : 15420094  
Pembimbing : Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN ARABIC EDUGAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII DI MTS N 10 SLEMAN  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No.	Tanggal	Bimbingan Ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	19/11/2018	1	Konsultasi proposal skripsi	
2.	21/11/2018	2	Acc proposal skripsi	
3.	28/11/2018	3	Seminar proposal skripsi	
4.	25/12/2018	4	Konsultasi media penelitian	
5.	11/01/2019	5	Konsultasi revisi media penelitian	
6.	15/03/2019	6	BAB 1-2	
7.	17/03/2019	7	Revisi BAB 1-2	
8.	25/03/2019	8	BAB 3 - Lampiran	
9.	05/04/2019	9	Acc Munasabah	
10.				

Yogyakarta, 23 April 2019.....  
Pembimbing

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