

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ARABIC LUDO POP-UP BOOK “MY DAILY LIFE”
DALAM PENGUASAAN *MUFRADAT* SISWA
BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 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:

Nur Lailatul Hikmah

15420018

**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 : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
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, 13 Mei 2019

Yang menyatakan,



Nur Lailatul Hikmah
NIM. 15420018

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Lailatul Hikmah

NIM : 15420018

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika kemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 13 Mei 2019

Yang menyatakan,



Nur Lailatul Hikmah
NIM. 15420018



PENGESAHAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Nomor : B-185/Un.02/DT/PP.009/07/2019

Skripsi/ Tugas Akhir dengan judul :**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARABIC LUDO POP-UP BOOK "MY DAILY LIFE" DALAM PENGUASAAN MUFRADAT SISWA BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama Mahasiswa : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
Telah dimunaqasyahkan pada : 20 Juni 2019
Nilai Munaqasyah : A-

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

NURHADI MA

NIP. 19680727 199203 1 001

Penguji I

Dr. Nasirudin, M.Si, M.Pd
NIP. 19820711 000000 1 301

Penguji II

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

Yogyakarta, 09 JULI 2019

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



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





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
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARABIC LUDO POP-UP
BOOK "MY DAILY LIFE" DALAM PENGUASAAN MUFRADAT SISWA
Akhir : BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN
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
			<i>Perbaiki cover dg saran Penguji</i>

Tanggal selesai revisi:
..0...*Jul*..... 20...

Mengetahui :
Pembimbing/Ketua Sidang


Nurhadi, MA
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 20 Juni 2019

Yang menyerahkan
Pembimbing/Ketua Sidang


Nurhadi, MA
(setelah Munaqasyah)

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



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
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARABIC LUDO POP-UP
BOOK "MY DAILY LIFE" DALAM PENGUASAAN MUFRADAT
SISWA BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 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	Labir Blang	1-4	Labir Belakang penulisan skripsi
2	Tujuan penelitian		Kesesuaian antara tujuan dan labir Belakang.
3		Bab IV	Kesesuaian Materi dengan kebutuhan kurikulum di sekolah atau Boarding.
4			Kelebihan dan kekurangan Media Arabic

Tanggal selesai revisi :
A.....^{Jul}..... 20...

Mengetahui :
Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 20 Juni 2019
Yang menyerahkan
Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd
(setelah Munaqasyah)

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



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
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARABIC LUDO POP-UP BOOK "MY DAILY LIFE" DALAM PENGUASAAN MUFRADAT SISWA BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 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	Tajrid		ditulis. Satu Spasi.
2	Dokter la:		antara. kol. dan. judul di Beri Spasi
3	partikel.		aposis part di subtitel.
4.	Ruang Moralah.		di buat di subtitel dg judul.
5.	manfaat & kegunaan.		manfaat dan Terori, dan prolog.
6	Kesimpulan.		ditulis dengan. R.M.

Tanggal selesai revisi :
4 Juli 2019
Mengetahui :
Penguji II,

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

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 20 Juni 2019
Yang menyerahkan
Penguji II,

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

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

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 Saudara:

Nama : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Ludo
Pop-up Book "My Daily Life" dalam Penguasaan
Mufradat Siswa Boarding School MAN 1 Sleman
Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Mei 2019

Pembimbing,



NURHADI, MA

NIP. 19680727 199203 1 001

MOTTO

الْعِلْمُ صَيْدٌ وَالْكِتَابَةُ قَيْدُهُ قَيْدُ صَيْدِكَ

بِالْحَبَالِ الْوَاتِقَةِ

*“Ilmu ibarat binatang buruan, sedangkan tulisan
adalah pengikatnya, maka ikatlah buruanmu itu
dengan tali yang kokoh”¹*

¹ Neneng Sulastrri, “Kata-Kata Mutiara dari *Mahfudzot*”,
<https://nenengsulastrimahfudzotkuatkulni.blogspot.com>, akses 13 Mei
2019

HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA :

Terkhusus dan paling spesial adalah Almarhumah Mamak Tercinta, Ibu Hj. Zaenatun yang selama hidup beliau selalu memotivasi, memberikan saya semangat dan tak kenal lelah mengingatkan saya terhadap segala kebaikan, terutama perkara ibadah sholat. Skripsi ini saya persembahkan kepada beliau meski kami telah berbeda ruang, namun saya yakin Mamak akan senang.

Tak akan pernah terlupakan pula, Bapak saya dan kakak
-kakak saya
Yang senantiasa memberikan saya dukungan secara materi maupun moril

Teman-teman asrama Al-Hikmah PP. Wahid Hasyim
Yogyakarta
Yang selalu mendukung dan selalu ada bersama saya dalam kondisi apapun

Terakhir, skripsi ini saya persembahkan untuk teman-teman
Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta
Yang telah berjuang bersama-sama dengan saya selama saya menempuh studi disini.

**Khususnya, skripsi ini saya persembahkan kepada
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

ABSTRAK

Nur Lailatul Hikmah, Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dalam Penguasaan *Mufradat* Siswa *Boarding School* MAN 1 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

Penelitian pengembangan media ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah desain media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”, implementasi media terhadap penguasaan *mufradat*, serta faktor pendukung maupun faktor penghambat yang terjadi selama proses uji coba produk.

Penelitian media ini menggunakan penelitian R & D model Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produksi massal. Prosedur penelitian ini terbatas sampai tahap uji coba pemakaian. Produk ini ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, dan direpson oleh 30 siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk penilaian kualitas produk oleh tim ahli dan tes untuk mengukur efektivitas produk, serta angket respon siswa *boarding school* MAN 1 Sleman terhadap produk ini. Hasil penelitian dan respon berupa data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian dan persentase keidealan untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian pengembangan berupa media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”. Berdasarkan hasil penelitian, menurut ahli media persentase keidealan produk ini 95% (sangat baik), menurut ahli materi persentase keidealan produk ini 97% (sangat baik). Adapun respon yang dihasilkan oleh 30 siswa yaitu 96% (sangat baik). Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” ini layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”, Penguasaan *Mufradat*.

التجريد

نور ليلة الحكمة، تطوير وسيلة التعليم Arabic Ludo "My Daily Life" Pop-up Book في إتقان المفردات لطلاب المدرسة الداخلية المدرسة العالية الحكومية 1 سليمان يوجياكرتا العام الدراسي 2019/2018. البحث. يوجياكرتا: كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين الجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بيوكياكرتا. 2019.

يهدف البحث المتعلق بتطوير هذه الوسيلة إلى اكتشاف خطوات تصميم الوسيلة "My Daily Life" Arabic Ludo Pop-up Book وتنفيذ الوسيلة في إتقان المفردات، بالإضافة إلى العوامل الداعمة والعوامل العائقة التي تحدث أثناء عملية التجربة.

تستخدم هذه الدراسة نموذج Borg & Gall R & D الذي يتكون من عشر خطوات، هي: المشاكل والاحتمالات، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من التصميم، ومراجعة التصميم، واختبار المنتج، ومراجعة المنتج، واختبار الاستخدام، والإنتاج الضخم. يقتصر إجراء هذه الدراسة على المرحلة التجريبية للاستخدام. تمت مراجعة هذا المنتج من قبل المشرفين، وخبراء الوسيلة، وخبراء المواد، ورد عليه ثلاثون من طلاب المدرسة الداخلية المدرسة العالية الحكومية 1 سليمان يوجياكرتا. كانت الأداة المستخدمة عبارة عن استبيان لتقييم جودة المنتج من فريق الخبراء واختبارا لقياس فعالية المنتج، وكذلك استبيان الاستجابة لطلاب المدرسة العالية الحكومية 1 سليمان يوجياكرتا على هذا المنتج. تم تحليل نتائج البحث والاستجابة في شكل بيانات كمية بواسطة معايير التقييم والنسبة المئوية المثالية لتحديد جودة المنتج.

بناءً على نتائج الدراسة، وفقاً لخبراء الوسيلة، تبلغ نسبة المنتج 96 % (جيد جداً). وفقاً لخبراء المواد، فإن نسبة المنتج هي 97 % (جيد جداً). تبلغ الاستجابة المقدمة من 30 طالباً 96% (جيد جداً). من نتائج هذه الدراسات، يمكن أن نستنتج أن Arabic Ludo Pop-up Book "My Daily Life" وسيلة لائقة وممكنة استخدامه كوسيلة للتعليم.

الكلمات المفتاحية: البحث عن التطوير، وسيلة التعليم Arabic Ludo
Pop-up Book “*My Daily Life*”، إتقان المفردات.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi ini 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

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā	B	Be
ت	Tā	T	Te
ث	Šā'	Š	Es titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
خ	Khā'	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet titik di atas
ر	Rā'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	Es dan ye

ص	Ṣād	Ṣ	Es titik di bawah
ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
ط	Tā	Ṭ	Te titik di bawah
ظ	Zā'	Ẓ	Ze titik di bawah
ع	'Ayn	... ' ...	Koma terbalik (di atas)
غ	Gayn	G	Ge
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El
م	Mīm	M	Em
ن	Nūn	N	En
و	Waw	W	We
ه	Hā'	H	Ha
ء	Hamz ah	... ' ...	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

Syaddah atau *tasydid* yang di dalam system penulisan Arab dilambangkan dengan huruf dobel, yaitu

huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: مُتَعَقِدِينَ ditulis muta' aqqidain
عِدَّةً ditulis 'iddah

3. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk Ta' marbutah ada dua macam yaitu

a. Bila dimatikan, ditulis h:

Contoh: هِبَةٌ ditulis hibah

جِزْيَةٌ 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:

Contoh: نِعْمَةٌ مِنَ اللَّهِ ditulis ni'matullah

زَكَاةُ الْفِطْرِ ditulis zakatul-fitri

4. Vokal pendek

◌ (fathah) ditulis a contoh ضَرَبَ ditulis daraba

◌ (kasroh) ditulis i contoh فَهَمَ ditulis fahima

◌ (dammah) ditulis u contoh كُتِبَ ditulis kutiba

5. Vokal Panjang

- a. Fathah + alif, ditulisā (garis di atas)
جاهلية ditulis jāhiliyyah
- b. Fathah + alifmaṣṣūr, ditulisā (garis di atas)
يسعي ditulis yas'ā
- c. Kasrah+ yamati, ditulisī (garis di atas)
مجيد ditulis majīd
- d. Dammah + wawmati, ditulisū (dengangaris di atas)
فروض ditulis furūd

6. Vokal Rangkap

- a. Fathah + yāmati, ditulisai
بينكم ditulis bainakum
- b. Fathah + wawmati, 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
لئنشكرتم ditulis la'insyakartum

8. Kata sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-
القران ditulis al-Qurān
القياس ditulis al-Qiyās

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

الشمس ditulis asy-syams

السماء ditulis as-samā'

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَ
أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. أَمَّا بَعْدُ.

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, taufik, sert hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan merupakan pertolongan Allah SWT. Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan hingga zaman keilmuan.

Skripsi ini merupakan penelitian pengembangan pada media pop-up book dan permainan Ludo, sehingga peneliti menciptakan suatu produk berupa media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” yang diujicobakan dalam penguasaan *mufradat* sehari-hari siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta. Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk ini, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara/I sebagai berikut :

1. 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. Drs. Ahmad Rodli, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan dukungan secara moriil selama saya menempuh studi.
3. Drs. Dudung Hamdun, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam menempuh kuliah di jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
4. Dr. Abdul Munip, M.Ag, selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbinga, dukungan secara moriil, dan selalu memotivasi saya selama menempuh studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Nurhadi, MA selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan kesediaan waktu demi membimbing, mengarahkan, dan memotivasi secara tekun dan sabar, serta selalu bersedia menyumbangkan pikiran dan tenaga guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah sabar membimbing saya selama menjadi mahasiswa.
7. Asniar, S.Pd, selaku kepala *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan

kepada saya untuk melakukan penelitian ini, serta telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

8. Hasanudin, M.A selaku seksi pengajaran dan kurikulum *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan kepada saya dalam penyusunan substansi materi dalam media yang dikembangkan oleh peneliti.
9. Irhas Sabililhaq dan Fitri Haningsih selaku pembina *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada saya sehingga saya dapat melangsungkan penelitian ini secara baik.
10. Para Guru dan Karyawan MAN 1 Sleman yang telah membantu saya selama proses penelitian berlangsung, baik dalam hal tenaga maupun pikiran.
11. Para siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta yang telah bersedia bekerjasama dengan saya agar dapat melangsungkan penelitian dengan baik.
12. Almarhumah Ibunda tercinta saya yakni Hj. Zaenatun yang semasa hidupnya selalu memberikan saya dorongan yang sangat besar, dan tak pernah lelah mengingatkan saya dalam menuntut ilmu dengan baik, serta selalu memberikan semangat dan arahan yang sangat berguna bagi saya.

13. Ayahanda tercinta serta kakak-kakak saya yang selalu menemani masa-masa sulit maupun senang, senantiasa memberikan dukungan dan arahan selama hidup saya, serta senantiasa menghargai pilihan saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Karyawan *Haddafa Corporation* selaku karyawan kakak saya yang selalu memberikan bantuan berupa tenaga dalam proses pengeditan serta pencetakan media yang dihasilkan peneliti.
15. Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berdo'a semoga seluruh bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi tersebut dapat diterima sebagai amal baik oleh Allah SWT. Aamiin.

Yogyakarta, 14 Mei 2019

Peneliti,

Nur Lailatul Hikmah
NIM. 15420018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI KETUA SIDANG..	v
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI PENGUJI I.....	vi
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI PENGUJI II.....	vii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xv
KATA PENGANTAR	xx
DAFTAR ISI	xxiv
DAFTAR TABEL	xxvii
DAFTAR GAMBAR	xxviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan dan Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Tinjauan Pustaka	9

E. Spesifikasi Produk	14
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE	
PENELITIAN	17
A. Landasan Teori	17
1. Tinjauan Media Pembelajaran	17
2. Tinjauan <i>Mufradat</i>	23
3. Tinjauan Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ”	34
B. Metode Penelitian	43
C. Sistematika Pembahasan	57
BAB III GAMBARAN UMUM <i>BOARDING</i>	
<i>SCHOOL</i>	58
A. Sejarah Berdiri	58
B. Letak Geografis	59
C. Visi, Misi, dan Program	60
D. Struktur Kepengurusan	63
E. Kegiatan <i>Boarding School</i>	64
F. Fasilitas-Fasilitas <i>Boarding School</i>	64
G. Tujuan dan Target <i>Boarding School</i>	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN	
PEMBAHASAN	70
A. Potensi dan Masalah	70
B. Pengumpulan Data	71
C. Desain Produk	72
D. Validasi Desain	92

E. Revisi Desain	100
F. Uji Coba Produk	102
G. Revisi Produk	103
H. Uji Coba Pemakaian	103
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Pedoman skor pengukuran skala Likert	53
Tabel 2: Pedoman perubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif dalam menentukan kualitas media	54
Tabel 3: Jadwal kegiatan harian <i>boarding school</i>	65
Tabel 4: Jadwal kegiatan hari Minggu <i>boarding school</i>	66
Tabel 5: Struktur kurikulum <i>boarding school</i>	66
Tabel 6: Hasil penilaian media oleh ahli media	95
Tabel 7: Hasil penilaian media oleh ahli materi	98
Tabel 8: Nilai rata-rata pre-test dan post-test kelompok terbatas	102
Tabel 9: Data siswa uji coba kelompok terbatas	102
Tabel 10 : Data siswa uji coba kelompok luas	106
Tabel 11 : Respon siswa <i>boarding school</i> terhadap media	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Skema Penelitian dan Pengembangan	44
Gambar 2 : Denah MAN 1 Sleman	59
Gambar 3 : Kotak dialog pembuatan lembar kerja <i>Coreldraw X7</i>	76
Gambar 4 : Lembar kerja <i>Coreldraw X7</i>	76
Gambar 5 : Lembar kerja dengan warna 70% hitam dan kontur	77
Gambar 6 : Desain kandang permainan Ludo	77
Gambar 7 : Desain kandang berwarna permainan Ludo ..	78
Gambar 8 : Penempatan desain kandang berwarna pada papan utama permainan Ludo	79
Gambar 9 : Pembuatan petak pada papan permainan Ludo	80
Gambar 10: Penulisan tema pada keempat kandang permainan Ludo	80
Gambar 11: Hasil jadi desain awal permainan Ludo	81
Gambar 12: Desain utama persegi kartu evaluasi	82
Gambar 13: Pemberian efek kontur pada desain utama ...	82
Gambar 14: Pembuatan persegi untuk kontek pertanyaan	83
Gambar 15: Pembuatan bidang oval	83
Gambar 16: Hasil jadi desain kartu evaluasi	84
Gambar 17: Desain halaman depan media	

pop-up book	85
Gambar 18: Desain isi materi pop-up book	85
Gambar 19: Desain pop-up book teknik <i>transformations</i>	86
Gambar 20: Desain pop-up book teknik <i>peep show</i>	86
Gambar 21: Desain pop-up book teknik <i>volvelles</i>	87
Gambar 22: Desain pop-up book teknik <i>pull-tabs</i>	87
Gambar 23: Desain pop-up book teknik <i>carousel</i>	87
Gambar 24: Desain pop-up book teknik <i>box and cylinder</i>	88
Gambar 25: Desain pop-up book teknik <i>flashcard envelope</i>	88
Gambar 26: <i>Background</i> tema di asrama	89
Gambar 27: <i>Background</i> tema nama-nama penyakit umum	89
Gambar 28: <i>Background</i> tema ucapan dan jawaban	89
Gambar 29: <i>Background</i> tema di sekolah	90
Gambar 30: Hasil jadi desain pop-up book teknik <i>transformations</i>	90
Gambar 31: Hasil jadi desain pop-up book teknik <i>peep show</i>	90
Gambar 32: Hasil jadi desain pop-up book teknik <i>volvelles</i>	91
Gambar 33: Hasil jadi desain pop-up book teknik	

<i>pull-tabs</i>	91
Gambar 34: Hasil jadi desain pop-up book teknik	
<i>carousel</i>	91
Gambar 35: Hasil jadi desain pop-up book teknik <i>box and</i>	
<i>cylinder</i>	92
Gambar 36: Hasil jadi desain pop-up book teknik <i>flashcard</i>	
<i>envelope</i>	92
Gambar 37: <i>Background</i> penempatan permainan Ludo	
sebelum perbaikan.....	101
Gambar 38: Perbaikan <i>background</i> pada penempatan	
permainan Ludo.....	101
Gambar 39: Perbaikan permainan Ludo	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Subjek Daftar Peninjauan Instrumen Penilaian dan Produk	121
Lampiran II : Daftar Angket yang Diadaptasi	124
Lampiran III : Instrumen Penilaian Ahli Materi	125
Lampiran IV : Instrumen Penilaian Ahli Media	132
Lampiran V : Angket Respon Siswa <i>Boarding School</i>	139
Lampiran VI : Data Analisa Angket Penilaian Media oleh Ahli Media.....	141
Lampiran VII : Data Analisa Angket Penilaian Media oleh Ahli Materi.....	142
Lampiran VIII: Analisa Penilaian Media.....	143
Lampiran IX : Analisa Respon Siswa <i>Boarding School</i>	147
Lampiran X : Instrumen Tes.....	151
Lampiran XI : Surat Penunjukan Pembimbing	155
Lampiran XII : Sertifikat PPL	156
Lampiran XIII: Sertifikasi KKN	157
Lampiran XIV: Sertifikat ICT	158
Lampiran XVII: Sertifikat IKLA	159
Lampiran XVIII: Sertifikat TOEC	160
Lampiran XIX : Sertifikat PKTQ	161
Lampiran XX : Biodata Diri	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sering dipelajari di Indonesia. Bahasa Arab mempunyai karakteristik tersendiri yang tidak dimiliki oleh bahasa lainnya, salah satunya yakni susunan gramatika yang dapat berubah-ubah sesuai dengan konteks teks (*Nahwu Sharf*). Maka dari itu, bahasa Arab menarik minat penutur bahasa lainnya untuk mempelajarinya.² Bahasa Arab dapat dipelajari baik dalam lembaga formal maupun informal.

Pembelajaran bahasa Arab tidak dapat lepas dari empat kemahiran berbahasa, yakni keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Keempat kemahiran berbahasa dapat meningkat dengan banyaknya perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang dikuasai. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Henri Guntur Tarigan bahwa keterampilan berbahasa seseorang dikatakan berkualitas apabila jumlah kosakata yang dikuasai pun banyak.³ Dengan kata lain, semakin banyak seseorang menguasai kosakata bahasa Arab maka

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

³ Henri Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosak-kata*, (Bandung: Angkasa, 1989), hlm. 2

semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa Arab.

Penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) penting bagi siswa. Alasannya, siswa tidak dapat menguasai bahasa Arab tanpa mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Arab (*mufradat*) itu sendiri. Sejauh ini, pembelajaran bahasa Arab di Indonesia mayoritas masih menggunakan teknik menghafal semata tanpa dibantu dengan strategi atau media pembelajaran yang lebih menarik. Siswa kian menjadi bosan dan jemu untuk menguasai kosakata bahasa Arab (*mufradat*) yang asing. Salah satu entitas penting suatu pembelajaran yang mempunyai peluang untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah media pembelajaran, begitu pula dengan kondisi siswa ketika harus menguasai *mufradat* yang baru.

Media pembelajaran menjadi salah satu elemen yang mempengaruhi suatu pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik atau tidak. Adanya media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perhatian, minat, dan perasaan peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.⁴

⁴ Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab.....hlm. 7

Pengadaan media pembelajaran pun harus memperhatikan beberapa aspek, seperti desain media, substansi media harus selaras dengan materi yang disampaikan, efektifitas dan efisien, dan lain sebagainya. Perkembangan zaman juga menuntut adanya perkembangan pada media pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran mempunyai beberapa klasifikasi, yaitu media pembelajaran cetak, audio visual, berbasis komputer, berbasis multimedia, dan media pembelajaran berbasis permainan.⁵

Pembelajaran berbasis permainan secara praktis dapat menarik perhatian, minat, sekaligus kognitif siswa sehingga dinilai lebih efektif. Sebagai contoh media pembelajaran berbasis permainan adalah pop-up book dan Ludo. Pop-up book merupakan buah tangan yang sedang populer saat ini, hanya saja lebih sering digunakan sebagai kenang-kenangan. Pop-up book baru-baru ini dialihkan untuk disisipi materi pembelajaran. Fisik pop-up book memang menarik, karena pop-up book merupakan media dimana ketika

⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 29

terbuka berbentuk tiga dimensi dan berbentuk dua dimensi apabila buku tersebut ditutup.⁶

Media pembelajaran berbasis permainan lainnya yakni permainan Ludo. Permainan Ludo tercipta di India sejak zaman *picishi*. Saat ini, permainan Ludo dikembangkan dalam bentuk aplikasi game *android* yang sedang *booming*. Peneliti berinisiatif untuk menggabungkan kedua media tersebut dimana pop-up book memuat *mufradat*, sementara permainan Ludo sebagai evaluasi dari *mufradat* yang termuat di dalam pop-up book. Secara tidak langsung, media pembelajaran gabungan pop-up book dan Ludo dapat digunakan sebagai solusi siswa dalam menguasai *mufradat*.

Berkaitan dengan teori dan fakta secara umum di Indonesia, peneliti juga melakukan observasi di lembaga informal yang mempelajari bahasa Arab sebagaimana telah disebutkan di atas bahwa pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan baik formal maupun informal. Hasil observasi yang ditemukan melalui wawancara dengan kepala *boarding school* MAN 1 Sleman bahwa siswa *boarding school* hanya belajar bahasa Arab pada ranah gramatika (*nahwu sharf*), sejauh ini belum ada

⁶ Meilia Safri, dkk, “Pengembangan Media Belajar Pop-up Book Pada Materi Minyak Bumi”, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, volume 5 nomor 1,(Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, 2017), hlm.108

realisasi program berbicara menggunakan bahasa Arab secara sederhana.⁷ Bertolak kembali pada dasar penting yakni keterampilan berbahasa termasuk salah satunya terampil berbicara sangat dipengaruhi dengan seberapa banyak *mufradat* yang telah dikuasai. Peneliti juga telah menemukan data melalui wawancara terhadap beberapa siswa *boarding school* bahwa mereka hanya mengetahui *mufradat* yang diajarkan di sekolah dan hanya mampu mengingat setelah pembelajaran disampaikan.

Melihat kenyataan bahwa program kegiatan bercakap menggunakan bahasa Arab sehari-hari secara sederhana belum terealisasi, peneliti bermaksud untuk menjadi titik awal bantuan untuk mewujudkan program tersebut. Peneliti berkonsultasi terlebih dahulu mengenai *mufradat* yang akan dimuat di dalam pop-up book kepada dosen pembimbing, seksi kurikulum dan pengajaran *boarding school*, guru bahasa Arab, serta kepala *boarding school*. Hal tersebut disebabkan *boarding school* belum mempunyai bahan materi atau pedoman untuk merealisasikan program bercakap sehari-hari menggunakan bahasa Arab.

Peneliti mengambil kosakata sehari-hari yang disusun dalam bentuk kalimat dengan maksud agar siswa

⁷ Asniar, Kepala Pengasuh *Boarding School* MAN 1 Sleman, Wawancara Pribadi, Yogyakarta, 06 Desember 2018.

boarding school dalam skala panjang bisa menerapkan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peneliti mendesain produk, mengujicobakan produk dalam penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dalam penguasaan *mufradat* siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.”

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan kebutuhan *boarding school* MAN 1 Sleman dalam mengimplementasikan orientasi untuk membentuk santri unggul dalam bahasa Arab, maka akan banyak instrumen yang dibutuhkan. Dengan demikian, peneliti membatasi permasalahan dan fokus pada penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” hanya pada penguasaan *mufradat* siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta.
2. Prosedur penelitian pengembangan produk ini dimulai dari potensi dan masalah, serta penulis membatasi hingga tahap uji coba produk berupa media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dalam penguasaan *mufradat* siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019?
3. Seberapa efektif media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dalam penguasaan *mufradat* siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui tahapan dan desain media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”.
- b. Mengetahui implementasi media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dalam penguasaan *mufradat* siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.
- c. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” pada penguasaan *mufradat* siswa *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.

2. Manfaat Penelitian

a. Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi ilmiah pada kajian pengembangan media pembelajaran, khususnya media pop-up book dan permainan Ludo.
- 2) Peneliti ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian berupa pengembangan media pembelajaran.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dan pengetahuan akan disiplin bahasa Arab secara umum, dan media pembelajaran beserta pengembangannya secara khususnya.

b. Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa tahapan pengembangan media pembelajaran secara umum, dan pengembangan media pembelajaran pop-up book dan permainan Ludo khususnya.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi sebagai titik awal siswa *boarding school* dalam menguasai banyak *mufradat* sehingga dalam jangka panjang dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari secara bertahap.

- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi sekaligus pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di *boarding school*.

D. Tinjauan Pustaka

Pertama, skripsi Laily Sholihatin tahun 2016, “*Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta.*” Hasil penelitian yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan TTS memiliki pengaruh positif ditinjau berdasarkan respon siswa dengan skor 30 (kategori Sangat Baik) dari skor maksimal 36 dan persentase keidealan sebesar 83%. Begitu pula dengan hasil uji coba dalam lingkup luas, terlihat rata-rata *post-test* (8,3) lebih besar daripada rata-rata *pre-test* (7,6).⁸ Persamaannya terletak pada variabel penelitian berupa kosakata bahasa Arab, jenis media yang dikembangkan yakni media berbasis visual, dan jenis penelitiannya yakni *research and development (R&D)*, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan media yang dikembangkan dimana skripsi ini

⁸ Laily Sholihati, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka Teki Silang pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2016), hlm. 107, t.d.

mengembangkan dengan TTS sementara peneliti menggunakan Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”.

Kedua, skripsi Jatu Pramesti, tahun 2015 berjudul “*Pengembangan Media Pop-up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem I*”. Hasil penelitian skripsi ini membahas mengenai pengembangan media terbagi dalam dua tahap yaitu studi pendahuluan dan observasi dengan studi pengembangan. Kualitas media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan rata-rata 4,62 dari segi materi dan 4,67 dari segi media, begitu pula dengan respon siswa dikategorikan sangat baik dengan rata-rata 4,31.⁹ Relevansinya dengan penelitian peneliti yaitu pada jenis penelitiannya yaitu *research and development (R&D)*, serta jenis media yang dikembangkan yaitu pop-up book. Sementara, perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan substansi materi yang disisipkan dalam media dimana skripsi ini materi peristiwa bahasa Indonesia, sedangkan peneliti pada *mufradat* (kosakata) bahasa Arab. Selain itu, media yang dikembangkan peneliti ditambahi dengan media permainan untuk evaluasi yakni permainan Ludo.

⁹ Jatu Pramesti, “*Pengembangan Media Pop-up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem I*”, *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm.81, t.d.

Ketiga, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia tahun 2017, berjudul “*Pengembangan Media Belajar Pop-up Book pada Materi Minyak Bumi*” ditulis oleh Meilia Safri, dan lain-lain. Hasil penelitiannya yaitu media pop-up book layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi minyak bumi ditinjau dari persentase kelayakan rata-rata dari lima validator sebesar 92,67. Media pop-up book dalam penelitian ini melalui tahapan-tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.¹⁰ Relevansi jurnal penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti yakni pada produk yang dikembangkan yaitu pop-up book serta jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Perbedaan penelitian antara jurnal penelitian ini dengan skripsi peneliti terletak pada substansi materi yang dimuat pada pop-up book dimana jurnal penelitian ini substansi materi minyak bumi, sedangkan skripsi peneliti substansi materinya yakni penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) serta subjek penelitian yang berbeda.

Keempat, Jurnal Pendidikan Fisika tahun 2018, berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran*

¹⁰ Meilia Safri,dkk, ”Pengembangan Media Belajar Pop-up Book pada Materi Minyak Bumi”,*Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*,(Banda Aceh: PPs. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh,2017), Vol.05 No.01, hlm.111

Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA” ditulis oleh Mufida Miftahul Jannah dan Yusman Wiyatmo, M.Si. Hasil penelitian pada jurnal tersebut yaitu media yang dikembangkan berupa permainan Ludo layak digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar Fisika peserta didik kelas X SMA N 1 Gamping dengan nilai SBI 3,96 (sangat baik). Peningkatan penguasaan materi Fisika dengan *standard gain* 0,68 (sedang) pada uji coba terbatas dan 0,70 (tinggi) pada uji coba lapangan. Peningkatan minat belajar dengan *standar gain* 0,31 (sedang) pada uji coba terbatas dan 0,40 (sedang) pada uji coba lapangan.¹¹ Relevansi jurnal penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni pada jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) serta jenis media yang dikembangkan yakni permainan Ludo. Sementara, perbedaan jurnal penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu permainan Ludo pada jurnal penelitian tersebut lebih banyak pengembangan, sedangkan penelitian ini menggabungkan permainan Ludo dengan media belajar pop-up book. Selain itu,

¹¹ Mufida Miftahul Jannah; Yusman Wiyatmo, M.Si, ”Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Yogyakarta: PPs. Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm.9

substansi materi dalam permainan Ludo juga berbeda. Pada jurnal penelitian, substansi Ludo yaitu usaha dan energi, sedangkan pada penelitian peneliti substansi Ludo berupa penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*).

Kelima, tesis Zhul Fahmi Hasani, S.Pd tahun 2017 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “DOMIRA” untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pematang*”. Hasil penelitian tesis tersebut yaitu prosedur yang digunakan dalam penelitian yakni analisis kebutuhan, desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi produk, uji respon, revisi, dan produk final. Hasil validasi pada tesis ini antara lain pada ahli media uji kelayakan media sebesar 4,57 (sangat baik) dengan aspek penggunaan 5,0 (sangat baik), pada ahli materi uji kelayakan media sebesar 4,42 (sangat baik) dengan aspek pembelajaran sebesar 4,37 (sangat baik), dan respon guru pada aspek isi/materi sebesar 4,00 (baik), aspek pembelajaran sebesar 3,93 (baik), aspek tampilan 3,8 (baik), serta aspek penggunaan sebesar 4,08 (baik). Respon guru dan siswa pada produk dalam tesis ini yaitu media memberikan kontribusi dan solusi pada pembelajaran bahasa Arab di MIN 02 Pematang.¹²

¹² Zhul Fahmi Hasani, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “DOMIRA” untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di MIN 02 Pematang”, *Tesis Konsentrasi Pendidikan Bahasa*

Relevansi tesis tersebut dengan penelitian ini yakni penguasaan kosakata bahasa Arab dan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sementara, perbedaan tesis tersebut dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada produk media yang dikembangkan dimana tesis tersebut mengembangkan media kartu “DOMIRA”, sedangkan penelitian peneliti mengembangkan media Arabic Ludo Pop-up Book bernama “*My Daily Life*”.

E. Spesifikasi Produk

Media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” merupakan gabungan dari permainan Ludo dan buah tangan pop-up book yang dikembangkan menjadi media pembelajaran. Spesifikasi produk media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dijelaskan sebagai berikut :

1. Media ini berbentuk buku. Media ini berbentuk dua dimensi (2D) dalam keadaan tertutup dan berbentuk tiga dimensi (3D) dalam keadaan terbuka..
2. Media yang dikembangkan peneliti memuat 4 halaman materi dan 1 halaman permainan Ludo. Tiap halaman mempunyai tema warna yang berbeda sesuai dengan tema materi yang disajikan. Pada

halaman terakhir dari pop-up book, peneliti menyisipkan permainan Ludo beserta kartu evaluasi guna mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) siswa.

3. Pop-up Book sebagai media berbentuk tiga dimensi (3D) digunakan sebagai alat penyampaian materi berupa kosakata bahasa Arab (*mufradat*) dengan ketentuan setiap halaman mempunyai tema yang berbeda dan indeks warna yang berbeda. Hal tersebut ditujukan untuk disesuaikan dengan permainan Ludo yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai empat warna yang berbeda-beda. Sementara, permainan Ludo sebagai media evaluasi dari penguasaan *mufradat* melalui pop-up book secara keseluruhan dengan memanfaatkan kartu evaluasi yang telah disediakan.
4. Pada bagian pop-up book, peneliti mengembangkan sebagai media pembelajaran dengan substansi materi kosakata bahasa Arab sehari-hari (*al mufradah al yaumiyyah*) dengan ketentuan, *pertama*, warna merah untuk kosakata *fi al-maskan* (di asrama), *kedua*, warna kuning untuk kosakata *tahiyyatu waijaabatuhaa* (ucapan dan jawabannya). Selanjutnya, *ketiga*, warna biru untuk kosakata *fi al-madrasah* (di sekolah), dan terakhir *keempat*,

warna hijau untuk kosakata *asmaul amraadhi as-syaai'ah* (nama-nama penyakit umum).

5. Pada bagian permainan Ludo, peneliti memberikan pengembangan pada alur jalan pion Ludo berupa simbol telapak kaki. Ketentuan adanya simbol telapak kaki yaitu apabila pada papan Ludo, pion menempati petak yang terdapat simbol telapak kaki, maka pemain harus mengambil kartu evaluasi berwarna sesuai dengan letak simbol telapak kaki paling dekat dengan kandang pion warna apa. Misalnya, pemain menggeser pion sesuai dengan kocakan dadu dan menempati papan Ludo yang memuat simbol telapak kaki dan simbol telapak kaki tersebut paling dekat dengan kandang pion berwarna hijau. Maka, peneliti harus mengambil kartu evaluasi berwarna hijau dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu evaluasi tersebut.
6. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku petunjuk berbentuk *pocket book* (buku saku).

BAB II

LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara bahasa yaitu *medium* yang berarti perantara. Secara istilah, media merupakan perantara yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima.¹³ Begitu pula, media dalam bidang pendidikan tak jauh beda dengan hakikat media pada bidang lainnya.

Pengertian media pembelajaran secara lebih khusus diartikan sebagai alat-alat grafis atau elektronik yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual atau verbal.¹⁴ Informasi baik verbal maupun visual tersebut diterima peserta didik sebagai impuls melalui indera, kemudian diproses pada otak dan terakhir diproduksi sebagai respon melalui kinestetik, verbal, maupun afektif.

¹³ Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*, (Malang: Bintang Sejahter, 2017), hlm.3

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm.3

Istilah media pembelajaran sering kali disamakan dengan alat bantu pembelajaran. Keduanya merupakan istilah dalam konteks pembelajaran yang hakikatnya berbeda. Sebagaimana perkataan Effendy yang telah dikutip Imam Asrori dalam bukunya, media pembelajaran mencakup materi pembelajaran, sumber informasi, dan alat bantu pembelajaran di dalamnya. Dengan kata lain, media pembelajaran mempunyai cakupan yang lebih luas dari pada alat bantu pembelajaran. Hal tersebut karena media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, baik melalui guru maupun tanpa keberadaan guru.

Bertolak pada adanya perbedaan dengan istilah media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran, dikutip pada bukunya Imam Asrori menafikkan perbedaan tersebut. Pada intinya kedua istilah tersebut berbeda, namun tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Dengan demikian, media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik agar peserta didik belajar dan memperoleh keterampilan tertentu atau segala sesuatu yang

membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.¹⁵

Menurut peneliti sendiri, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mencakup materi pelajaran, sumber informasi, dan alat bantu pembelajaran disampaikan kepada peserta didik baik dengan perantara pendidik maupun secara mandiri dengan substansi informasi verbal dan visual berupa cetak, elektronik, maupun audio-visual.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Al-Qasimi dan Assayyid, media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasar indera penyerap, keaslian, dimensi, dan pendisplay.¹⁶ Klasifikasi media pembelajaran menurut macam-macamnya tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Media Berdasarkan Indera Penyerap

Media pembelajaran yang diklasifikasikan berdasarkan indera penyerap atau dengan kata lain indera yang dirangsang oleh media tersebut terbagi menjadi empat yaitu media audio (radio, alat perekam

¹⁵ Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran.....*, hlm.3

¹⁶ *Ibid*, hlm.13

magnetik), media visual (model, gambar), media audio-visual (siaran TV, video), dan multimedia (komputer, elektronik).

2) Media Berdasarkan Keaslian

Dari segi keaslian, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni benda asli dan benda buatan. Media dengan benda asli merupakan media yang secara alamiah telah ada di sekitar proses pembelajaran berlangsung. Contoh dari media dengan benda asli seperti lingkungan sekolah, pohon, taman, dan lain sebagainya. Media dengan benda tiruan merupakan media pembelajaran dengan memproduksi benda yang serupa dengan benda asli, misalnya tiruan mobil, globe, dan sebagainya.¹⁷

3) Media Berdasarkan Dimensi

Berdasarkan segi fisiknya atau dimensinya, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat macam, yaitu media dua dimensi (gambar, grafik), media tiga dimensi (globe, bola), media pandang

¹⁷ *Ibid*, hlm.18

diam (film stripe, slide), dan media gerak (film, siaran TV).¹⁸

4) Media Berdasarkan Pendisplay

Media pembelajaran berdasarkan pendisplay dibedakan menjadi media berproyektor (transparansi OHP, tayangan *powerpoint*) dan media tidak berproyektor (papan magnet, gerak tiruan).¹⁹

c. Peran Media Pembelajaran

Komp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku dan terlalu baku.
- 2) Suasana pembelajaran lebih menarik.
- 3) Pembelajaran lebih bersifat interaktif antara tujuan dan sasaran pembelajaran dengan psikologis siswa.
- 4) Mempersingkat durasi waktu penyampaian materi, karena mayoritas media pembelajaran membutuhkan waktu singkat untuk mengantarkan substansi materi serta

¹⁸ *Ibid*, hlm.19

¹⁹ *Ibid*, hlm.20

kemungkinan diserap oleh siswa lebih banyak daripada tanpa memanfaatkan media.

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta dengan siapapun.
- 7) Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan proses belajar.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.²⁰

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, terdapat kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- 2) Media yang dipilih tepat dalam mendukung substansi materi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntun pendidik untuk memilih

²⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *media pembelajaran*hlm. 23

- media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik.
- 4) Pendidik menguasai dan terampil dalam menggunakan media.
 - 5) Media yang dipilih harus tepat sasaran.
 - 6) Mutu teknis dalam media juga perlu diperhatikan seperti gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.²¹

2. Tinjauan *Mufradat* (Kosa Kata Bahasa Arab)

a. Pengertian *Mufradat*

Secara umum, kosakata merupakan sekumpulan kata yang dapat membentuk bahasa dan melalui kosakata pula akan mengantarkan pada keterampilan berbahasa.²² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kosakata berarti perbendaharaan kata. Begitu pula dengan kosakata dalam bahasa Arab yang disebut dengan istilah *mufradat* yakni kumpulan kata

²¹ *Ibid*, hlm. 86

²² Fitriliza; Ari Khairurrijal Fahmi, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Contoh Morfologi", *Jurnal UHAMKA Volume 8 No.2*, (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2017), hlm. 187

yang diketahui oleh individu ataupun etnis Arab.²³

Kosakata bahasa Arab dalam istilah bahasa Arab yaitu *mufradat* merupakan *jama'* dari kata *mufradah* yang mempunyai makna lafadz atau kata terdiri dari dua huruf atau lebih yang menunjukkan sebuah makna.²⁴

Berdasarkan dengan definisi *mufradat* itu sendiri, penguasaan kosakata bahasa Arab dideskripsikan sebagai kemampuan individu atau kelompok dalam menggunakan atau memanfaatkan kata-kata yang dimiliki dengan berkomunikasi dan berinteraksi pada orang lain menggunakan bahasa Arab.

Berdasarkan definisi *mufradat*, terlihat jelas bahwa individu maupun kelompok harus menguasai kosakata suatu bahasa secara lebih mendalam untuk dapat menguasai suatu bahasa. Melalui kosakata pula, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan

²³ Zahratun Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar", *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 No.7*, (Jakarta: PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, 2015), hlm.111

²⁴ Endah Suprihatin, dkk, "Pengaruh Menghafal Al-Qur'an Juz 29 Terhadap Penguasaan Kosakata dan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas X (Studi Kasus di MAPK Al-Irsyad di Demak)", *Jurnal of Arabic Learning and Teaching Volume 6 No.1*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), hlm.41

suatu bahasa sehingga tidak terdapat kesalahan informasi yang disampaikan maupun yang diterima.

b. Makna dan Fungsi *Mufradat*

Kosakata atau perbendaharaan kata akan mempunyai fungsi apabila mempunyai makna. Makna suatu kata dibedakan menjadi makna denotatif (makna hakiki dan makna kiasan) dan makna konotatif (makna tambahan yang mengandung kesan khusus). Dengan kata lain, makna konotatif adalah makna yang timbul dari adanya perasaan dan pengalaman dalam diri pembicara dan pendengar.²⁵

Berdasarkan fungsinya, kosakata dibedakan menjadi dua, yaitu *mufradat mu'jamiyah* dan *mufradat wazifiyah*.²⁶ Kedua fungsi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1) *Mufradat Mu'jamiyah*

Mufradat mu'jamiyah adalah kosakata yang memiliki makna baku di dalam kamus, seperti kata *al-baitu* yang bermakna rumah.

²⁵ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 66-67

²⁶ Endah Suprihatin, dkk, "Pengaruh Menghafal Al-Qur'an Juz 29....., hlm.41

2) *Mufradat Wazifiyah*

Mufradat wazifiyah adalah kosakata yang mempunyai fungsi tertentu, misalnya *huruf jar, isim dhamir, asma al mausul*, dan lain sebagainya.

c. Prinsip-prinsip Pemilihan *Mufradat*

Prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufradat* yang harus diperhatikan oleh pembelajar bahasa Arab (non-Arab) yakni sebagai berikut :

- 1) *Tawatur (frequency)* artinya memilih kosakata yang sering digunakan.
- 2) *Tawazzu' (range)* artinya memilih kosakata yang sering digunakan di negara Arab atau yang biasa digunakan oleh penutur aslinya.
- 3) *Mataahiyah (availability)* artinya memilih kata tertentu dan bermakna tertentu pula. Dengan kata lain, kosakata yang digunakan dalam bidang-bidang tertentu.
- 4) *Ulfa (familiarity)* artinya memilih kata-kata yang familiar dan terkenal serta meninggalkan kosakata yang jarang terdengar penggunaannya.

- 5) *Syumul (coverage)* artinya memilih kosakata yang tidak terbatas pada bidang-bidang tertentu.
- 6) *Alammiyah (significance)* artinya memilih kosakata yang lebih sering dibutuhkan penggunaannya.
- 7) *'uruubah (arabisme)* artinya mengutamakan memilih kosakata Arab daripada kosakata serapan di bahasa Arab yang berasal dari bahasa lain.²⁷

d. Tujuan Pembelajaran *Mufradat*

Tujuan umum pembelajaran kosakata (*mufradat*) bahasa Arab adalah sebagai berikut :

- 1) Memperkenalkan kosakata baru kepada peserta didik, baik melalui bahan bacaan maupun perbincangan.
- 2) Melatih peserta didik untuk dapat melafalkan kosakata dengan baik dan benar karena hal tersebut dapat membawa pada kemampuan berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.
- 3) Memahami makna kosakata, baik secara denotasi, leksikal (berdiri sendiri), maupun

²⁷ *Ibid*, hlm. 69-70

ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal).

- 4) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufradat* dalam berekspresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya secara benar.²⁸

e. Metode Pembelajaran *Mufradat*

Pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufradat*) tidak dapat dipisahkan dari metode yang digunakan agar siswa dapat menguasai *mufradat* secara baik, disamping dengan alat bantu media maupun tidak. Metode pembelajaran *mufradat* menurut Ahmad Janan Asifudin terdapat beberapa metode sebagai berikut :

- 1) Metode Langsung (*direct method*)

Menurut Sumardi Mulyanto, metode langsung adalah metode yang menekankan pada penggunaan bahasa sasaran dalam pembelajaran bahasa dan tidak diperkenankan menggunakan bahasa ibu.²⁹

Prosedur penerapan metode langsung yaitu :

²⁸ *Ibid*, hlm. 63

²⁹ Muh. Arif, “Metode Langsung (Direct Method) dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, *Journal Bahasa dan Pengajarannya*, (Gorontalo: PPs. IAIN Sultan Amai Gorontalo, 2019), Vol.4 No.1, hlm. 50

- a) Semua pembelajaran menggunakan bahasa sasaran.
- b) Dalam menjelaskan makna dengan beberapa teknik, diantaranya menunjukkan benda konkrit, mendemonstrasikan dengan perbuatan, main peran (drama), menyebut lawan kata, menyebut sinonim, asosiasi, menyebut induk kalimat dan *musytaq*-nya, menjelaskan maksud kata atau kalimat, dan menerjemahkan ke dalam bahasa pengantar.³⁰

Setiap metode pasti mempunyai problema dalam proses implementasi metode dalam pembelajaran, begitu pula dengan metode langsung mempunyai beberapa problema, diantaranya :

- a) Memberikan kebebasan dalam berbicara pada situasi yang tidak diprogramkan, biasanya siswa akan mencampuradukkan bahasa asing dengan bahas ibu.
- b) Bahasa ibu diasingkan dari bahasa kedua memberikan dampak siswa hanya mengetahui makna struktur dari konteks.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 51

c) Banyak tenaga pengajar yang tidak siap menggunakan metode langsung dalam penerapan di kelas.³¹

2) Metode Meniru dan Menghafal (Metode *Mim-Mem*)

Metode *mim-mem* adalah singkatan dari *mimicry* berarti meniru dan *memorization* berarti menghafal. Metode *mim-mem* yaitu suatu metode pengajaran *mufradat* dengan menitikberatkan pada kegiatan guru mengucapkan *mufradat* berulang-ulang dan siswa menirukan beberapa kali hingga siswa menghafal *mufradat* tersebut.³²

3) Metode *Aural-oral Approach*

Metode *aural-oral approach* muncul karena menganggap metode membaca yang kurang memadai. Fokus metode *aural-oral* pada keempat kemahiran berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca.³³

Kelemahan metode *aural-oral* adalah latihan secara otomatis terkadang membuat

³¹ *Ibid.*, hlm. 51-52

³² Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*.....hlm. 21

³³ Andri Mulyo, "Metode Aural-Oral dalam Pembelajaran Bahasa", <https://bahasaarabdarling.blogspot.com/2016/10/metode-aural-oral-dalam-pembelajaran.html?m=1>, akses 30 Juni 2019

siswa bosan, metode ini cocok untuk siswa yang gemar bermain peran dan simulasi, metode ini membutuhkan siswa yang baik dalam ucapan dan intonasi sehingga membutuhkan siswa yang cakap dan luas wawasan serta pengetahuan bahasa Arab yang cukup kompleks.³⁴

4) Metode Membaca

Metode membaca hadir karena ketidakpuasa para ahli pada metode langsung. Metode membaca dikembangkan berdasarkan asumsi bahwa pengajaran bahasa tidak dapat bersifat multi-tujuan dan kemampuan membaca adalah tujuan yang paling realistis ditinjau dari kebutuhan pembelajar bahasa asing dan kemudahan dalam memperolehnya. Kemahiran membaca merupakan bekal bagi pembelajar untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri.³⁵

Kelemahan metode membaca yakni bahwa siswa lemah dalam membaca nyaring

³⁴ *Ibid.*

³⁵ Tika Nurdiana, "Metode Membaca", <https://tikanurdiana96.blogspot.com/2015/11/metode-membaca.html?m=1>, akses 30 Juni 2019

segi pelafalan dan intonasi, siswa kurang terampil dalam menyimak dan berbicara, siswa kurang terampil dalam mengarang bebas, serta kosakata yang diperkenalkan terkait dengan bacaan semata.³⁶

5) Metode Gramatika-Terjemah

Metode gramatika-terjemah adalah penyajian pelajaran dengan menghafal kaidah bahasa asing melalui teknis hafalan kaidah, analisis gramatika terhadap wacan, kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa pengantar.³⁷

Kelemahan metode gramatika-terjemah yaitu metode ini mengabaikan tentang bahasa bukan kemahiran berbahasa, hanya mengajarkan kemahiran membaca, terjemahan harfiah sering mengacaukan makna, siswa hanya mempelajari ragam bahasa klasik, serta tidak terdapat kreasi dan ekspresi bahasa.³⁸

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), hlm. 202-203

³⁸ Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-MALIKI Press, 2012), hlm. 32

6) Metode Bernyanyi

Metode bernyanyi sebagai metode pengajaran yang berfungsi untuk melatih emosi siswa, mengembangkan daya imajinasi siswa, sebagai eksistensi diri, mengembangkan kemampuan berbahasa, memberi stimulus yang cukup kuat terhadap otak sehingga mendorong kognitif siswa dengan kuat, serta memicu kreatifitas.³⁹

f. Strategi Mengajarkan *Mufradat*

Ada beberapa cara atau strategi yang dapat dilakukan oleh pengajar dalam mengajarkan *mufradat*, yaitu menampilkan benda atau contoh yang ditunjukkan oleh makna kata, peragaan tubuh, bermain peran, menyebutkan lawan katanya, menyebutkan sinonimnya, menyebutkan kelompok katanya, menyebutkan kata dasar dan kata bentuk suatu kata, menjelaskan makna kata dengan menjelaskan maksudnya, mengulang-ulang bacaan, mencari makna dalam kamus, menerjemahkan ke dalam bahasa peserta didik, penggunaan bahasa pengantar, mengajarkan kata, mendengarkan serta menirukan, meletakkan kata dan kalimat, mengajar

³⁹ Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: PT. Mitra Pustaka, 2007), hlm. 238

dengan kalimat, kata turunan/serupa, menggunakan isyarat yang halus, memilih contoh kata yang baik, menyusun kalimat, tidak menuliskan maknanya, mengucapkan kata, memberikan makna kata, mengajarkan kata terlebih dahulu, mengartikan terlebih dahulu sebelum latihan, memberikan syakal pada kata, dan terakhir dengan permainan (*game*).⁴⁰

3. Tinjauan Arabic Ludo Pop-up Book “My Daily Life”

a. Permainan Ludo

Permainan ludo adalah permainan yang serupa dengan ular tangga. Ludo adalah salah satu permainan tradisional yang sangat sederhana bisa diketahui dari abad ke-6 di India.⁴¹ Keunggulan permainan ludo terletak pada keunikan permainannya, nilai budaya dan nilai edukasi yang terdapat didalamnya sudah sepatutnya dijaga keberadaannya agar dapat dikenal dan menjadi kebanggaan bagi kalangan anak-anak sebagai generasi penerus.⁴²

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 78-87

⁴¹ Pejo Brocis, “Meet Croatia-Didactic Games Ludo And Croation Monopoly”, 2015.

⁴² Abi Senoprabowo Khamadi, “Model Adaptasi Permainan Papan Tradisional Macanan Ke Dalam Perancangan Permainan Digital”, *Andharupa*, 2, 2016, hlm. 168

Permainan Ludo ini sangat asik dimainkan, karena menumbuhkan sikap kompetitif, berjuang, trik, dan kecermatan. Permainan ini dapat dimainkan dua hingga empat orang. Ludo merupakan permainan yang *simple* dan tidak rumit, namun Ludo mempunyai aturan yang cukup kompleks. Tujuan dari perjalanan pion Ludo adalah memasukkan semua pion ke dalam 'rumah' yang terletak di tengah papan.⁴³

Aturan main Ludo yaitu:

- 1) Setiap pemain memilih warna dan mengendalikan empat pion
- 2) Ludo hanya menggunakan satu buah dadu
- 3) Permainan dimulai dengan menempatkan pion pada 'kandang' (pocket) yang sesuai dengan warna pion dimana pocket berbentuk persegi berwarna yang terletak di setiap sudut papan
- 4) Keempat pion harus masuk ke dalam 'rumah' yang sesuai dengan warna pion. Rumah Ludo yakni persegi yang terletak di tengah papan.

⁴³ "Cara Bermain Ludo",
<http://www.id.m.wikihow.com/Bermain-Ludo%3famp=1>, akses 25
Februari 2019

- 5) Permainan Ludo mayoritas berpusat pada trek papan yang terdiri atas 52 petak
- 6) Jalur rumah terbentuk empat set yang masing-masing terdiri atas lima petak. Pemain hanya dapat menempatkan pion pada jalur rumah jika warna pion sesuai dengan warna jalur
- 7) Pemain harus berusia di atas empat tahun, karena Ludo memanfaatkan kecerdasan dan ketelitian berhitung
- 8) Tentukan siapa yang memainkan Ludo terlebih dahulu bisa dengan *suite* atau kocok dadu dengan ketentuan yang mendapatkan angka di dadu terbesar main terlebih dahulu
- 9) Pemain harus mendapatkan angka 6 di dadu terlebih dahulu untuk mengeluarkan pion pertama dari kandang. Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka 6, maka dilanjutkan oleh pemain kedua, dan selanjutnya.
- 10) Setiap orang mendapatkan satu kesempatan mengocok dadu
- 11) Pemain harus menggerakkan pion sesuai dengan jumlah angka di dadu
- 12) Aturan angka 6 pada dadu, yaitu:

- a) Pertama kali pada permainan, pion keluar dari kandang. Selanjutnya, pemain mengocok dadu untuk kedua kalinya, lalu menjalankan pion sesuai dengan angka pada dadu
 - b) Apabila mendapatkan angka 6 lagi pada kocokan dadu kedua, pemain bisa memilih mengeluarkan pion dari kandang (apabila ada yang masih di dalam kandang) atau menjalankan salah satu pion yang telah di luar kandang
 - c) Angka 6 pada kocokan dadu ketiga, pemain tidak diperbolehkan mengeluarkan pion lain dari kandang. Angka enam pada kocokan dadu ketiga mengakhiri giliran pemain tersebut
- 13) Pemain dapat menangkap pion lawan apabila pionnya mendarat di salah satu pion lawan sesuai dengan kocokan dadu. Pion yang ditangkap harus kembali ke kandang asalnya
- 14) Pemain dapat menumpuk pionnya sendiri dalam satu petak. Hal tersebut sebagai cara untuk menghindari pion lawan dapat menggeser pion pemain tersebut

- 15) Pion yang berada di tempat aman (petak yang berwarna dan pada petak yang terdapat bidang berbentuk bintang) tidak dapat digeser untuk kembali ke kandang asalnya
- 16) Apabila pemain sudah tiba di jalur warna menuju rumah, pemain tidak mendapatkan angka sesuai dengan perhitungan masuk ke rumah, maka pemain tidak dapat menggeser pionnya, dan dilanjutkan pemain selanjutnya
- 17) Pemain harus memasukkan keempat pionnya di rumah yang sesuai dengan warna pionnya.⁴⁴

Dalam setiap media pasti terdapat kelebihan dan kekurangan begitu pula permainan Ludo. Kelebihan permainan Ludo yakni menciptakan suasana hangat pertemanan, desain sederhana, mengurangi kesenjangan sosial karena kesibukan setiap orang dengan *gadget* mereka, serta permainan yang cukup menyenangkan terlebih untuk individu yang menyukai *gameplay* daripada permainan grafis. Sementara, kekurangan permainan Ludo diantaranya tidak dapat dilakukan secara individu (minimal dua pemain), penyelesaian permainan membutuhkan waktu yang cukup lama karena keempat pion salah

⁴⁴ *Ibid.*

satu pemain harus sampai di kotak *finish*, serta tidak menarik untuk individu yang lebih menyukai permainan grafik.⁴⁵

b. Pop-up Book

Kerajinan tangan beranekaragam bentuknya. Salah satu dari kerajinan tangan yang sekarang sering diperjualbelikan sebagai kenang-kenangan atau hadiah adalah *pop-up art*. Dalam beberapa pengembangan, kerajinan tangan *pop-up art* dirubah menjadi *pop-up book* agar dapat memuat substansi yang lebih banyak dan kompleks seperti album berbentuk tiga dimensi.

Definisi dari istilah pop-up sendiri sebagaimana yang telah dikutip oleh Meilia Safri, dkk dalam jurnalnya bahwa pop-up adalah seni kerajinan tangan yang memanfaatkan kertas dan membentuk struktur tiga dimensi saat dibuka dan membentuk struktur dua dimensi saat ditutup.⁴⁶

Pop-up sudah mulai dikembangkan dalam dunia pendidikan. Pop-up lebih dari sekedar memproduksi kerajinan tangan yang berbentuk dua dimensi sekaligus tiga dimensi, akan tetapi

⁴⁵ Salino, "Review Ludo King", <https://m.kotakgame.com>, akses 01 Juli 2019

⁴⁶ Meilia Safri, dkk, "Pengembangan Media Belajar Pop-up Book Pada Materi Minyak Bumi", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Volume 5 No. 1*, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, 2017), hlm.108

pop-up menuntut individu untuk melakukan beberapa gerakan untuk membuka setiap desain dari pop-up itu sendiri. Hal tersebut jelas melibatkan psikomotorik siswa dengan mengalami secara langsung proses belajar, belajar pun menjadi menyenangkan dan tidak monoton.⁴⁷

Pengembangan media pembelajaran berbasis pop-up book menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu :

- 1) *Analysis* yakni kegiatan menganalisis kebutuhan peserta didik.
- 2) *Design* yakni merancang media pembelajaran berbasis pop-up book.
- 3) *Development* yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis pop-up book yang telah dirancang sebelumnya.
- 4) *Implementation* yakni mengimplementasikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis pop-up book.
- 5) *Evaluation* yakni evaluasi untuk mengumpulkan data.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, hlm.108

⁴⁸ Masturah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Jurusan*

Pada pengembangan pop-up book diperlukan beberapa teknik. Jenis-jenis teknik pop-up book beragam rupanya. Menurut Dzuanda mengenai jenis-jenis teknik pop-up book dapat dijabarkan seagai berikut :

- 1) *Transformation* yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan pop-up yang disusun secara vertikal.
- 2) *Volvelles* yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- 3) *Peepshow* yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 4) *Pull-tabs* yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- 5) *Carousel* yaitu teknik ini didukung dengan tali, pita, atau kancing yang

apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.

- 6) *Box and cylinder* yaitu teknik dengan gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.⁴⁹

Media belajar pop-up dipandang mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi melalui bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak, dan muncul, sehingga memberikan kesan kejut dan kagum ketika membuka setiap halamannya.

Kelebihan dari media belajar pop-up book adalah memberikan pengalaman langsung dan khusus pada diri peserta didik karena melibatkan kinestetik peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian pop-up book. Hal tersebut jelas menimbulkan kesan yang mudah diingat oleh peserta didik sehingga akan lebih

⁴⁹ Dzuanda, "Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca", *Jurnal Library ITS Undergraduate*, (Surabaya: PPs. Institut Teknologi Surabaya, 2011), <http://library.its.undergraduate.ac.id> diakses pada tanggal 07 Mei 2019.

mudah stimulus yang menjadi substansi dari media pop-up book tersebut diserap otak.⁵⁰

Media pop-up book bukanlah media yang sangat sempurna. Adapun kelebihan media pop-up book adalah praktis digunakan dan mudah dibawa, berbentuk dua dimensi dalam keadaan tertutup dan berbentuk tiga dimensi ketika dibuka, menciptakan interaksi pengguna secara langsung dengan media, serta merangsang imajinasi pengguna. Sedangkan, kekurangan media pop-up book yaitu tingkat keawetan produk karena bahan utama kertas, sebagian besar desain pop-up book membutuhkan variasi yang banyak, serta bagi yang tidak memahami teknik pop-up book akan kesulitan dalam menentukan mekanisme pop-up book.⁵¹

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kombinasi dimana metode penelitian ini digunakan karena peneliti bermaksud menghasilkan produk yang teruji dengan R&D (*Research and*

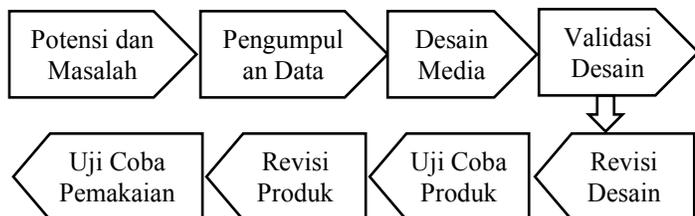
⁵⁰ *Ibid*, hlm.108

⁵¹ Arif Langgeng Firmansyah, "Pengembangan Media Pop-up Book Ornamen Klasik Dalam Mata Pelajaran Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Dlingo", *Skripsi Pendidikan Seni Kerajinan*, (Yogyakarta: Pps. Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hlm. 21

Development). Pada tahap analisis kebutuhan dan membuat rancangan menggunakan metode kualitatif, sedangkan pada tahap menguji rancangan produk dengan metode kuantitatif atau eksperimen.⁵² Penelitian ini menggunakan model atau desain *sequential exploratory* (urutan penemuan).⁵³

2. Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan jenis penelitian yang mendasari penelitian ini, yakni penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), maka prosedur penelitian yang ditempuh peneliti pun berbeda dengan penelitian kuantitatif saja atau penelitian kualitatif saja. Prosedur penelitian ini menurut Borg dan Gall dapat dijelaskan dari skema berikut:⁵⁴



Gambar 1. Skema Penelitian dan Pengembangan
(*Research and Development*)

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 48

⁵³ *Ibid*, hlm.494

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.....hlm. 298

Pada skema diatas, peneliti telah menyusun rancangan sesuai dengan prosedur penelitian *research and development* (R&D) serta pembatasan yang telah ditentukan peneliti, dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu mencari potensi dan permasalahan yang ada dalam objek penelitian. *Boarding school* MAN 1 Sleman pada tahun 2018 bermaksud menciptakan siswa *boarding school* tak hanya unggul dalam menghafal al Quran, namun unggul pula dalam bahasa Arab. Dari target *boarding school* tersebut merupakan potensi dalam penelitian ini.

Melalui potensi tersebut, ternyata timbul masalah. Meskipun pengasuh dan beberapa guru MAN 1 Sleman telah menciptakan perubahan pada target *boarding school* dari awal tahun 2018, namun hingga akhir tahun 2018 belum dapat terealisasi. Dari sinilah, peneliti bermaksud untuk menggali informasi sekaligus mendukung terwujudnya target tersebut.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diketahui, peneliti mengumpulkan data dari wawancara terhadap kepala pengasuh, siswa, dan kurikulum *boarding school*. Selain itu, peneliti juga telah melakukan observasi singkat untuk mengetahui keadaan dan aktivitas *boarding school* sehari-hari. Data yang paling dititikberatkan peneliti adalah masalah menciptakan pembiasaan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab sehari-hari dengan fokus pada penguasaan *mufradat* (kosakata) sederhana.

c. Desain Produk

Media yang diproduksi peneliti merupakan media visual. Peneliti bertujuan untuk menyelaraskan peraturan *boarding school* dimana siswa *boarding school* dilarang membawa *handphone* sehingga media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan siswa kapanpun tanpa melanggar aturan harus menggunakan HP.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan kerajinan tangan berupa pop-up book dengan substansi berupa materi dengan kosakata sehari-hari agar dapat langsung

diterapkan oleh siswa dalam kehidupan nyata. Selain itu, peneliti bermaksud membuat media evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penguasaan *mufradat* yang telah dipahami oleh siswa *boarding school* melalui permainan Ludo.

d. Validasi Desain

Peneliti melaksanakan diskusi kecil dengan ahli media dan ahli materi. Peneliti meminta tim ahli untuk menilai kualitas media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”.

e. Revisi Desain

Peneliti melakukan perbaikan dengan berdasarkan komentar dan kritikan yang dihasilkan melalui diskusi sebelumnya oleh ahli media dan ahli materi.

f. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi terhadap produk yang telah dihasilkan peneliti, maka peneliti akan mengujicobakan produk pada lingkup kecil terlebih dahulu. Peneliti mengambil kelompok kecil yaitu 5 siswa secara acak dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media yang diproduksi oleh peneliti.

g. Revisi Produk

Berdasarkan hasil pre-tes dan post-tes tersebut, maka peneliti melakukan revisi kembali pada aspek yang diukur masih lemah.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah dilakukan revisi dengan berdasar hasil uji coba kelompok kecil, maka pada uji coba terakhir produk ini peneliti menggunakan pre-tes dan pos-tes pada kelompok yang lebih luas daripada uji coba pertama serta mengajukan angket untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media ini.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data deskriptif berupa:

- a. Data kualitatif merupakan suatu jenis data yang digunakan untuk mengukur suatu produk dalam penelitian berdasarkan kualitas produk. Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini yakni sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
- b. Data kuantitatif merupakan suatu jenis data yang digunakan untuk mengukur suatu produk dalam penelitian berdasarkan skor

penilaian produk. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SB=5, B=4, C=3, K=2, dan SK=1.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

Untuk mendapatkan data-data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang telah dikutip oleh Sugiyono mengemukakan bahwa, observasi merupakan proses kompleks yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang paling penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁵⁵

Peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif. Teknik observasi ini peneliti gunakan dimulai dari mencari informasi berupa aktivitas keseharian siswa *boarding school* dengan ikut berpartisipasi pada beberapa hari hingga ujicoba pemakaian media yang dikembangkan peneliti. Instrumen yang digunakan pada teknik

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.....hlm. 145

observasi yaitu catatan observasi berisi waktu dan tanggal observasi, serta hasil observasi.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan apabila peneliti bermaksud melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti dan untuk mengetahui hal-hal kecil dari responden.⁵⁶

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Metode wawancara pada penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi berupa permasalahan yang ditemukan di *boarding school* dan aktivitas keseharian siswa *boarding school*. Responden wawancara ini yaitu kepala pengasuh dan pengurus bagian kurikulum *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta. Instrumen yang digunakan pada teknik wawancara ini adalah kamera, rekaman, dan dokumen.

⁵⁶ *Ibid*, hlm. 137

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi berupa gambaran umum *boarding school* MAN 1 Sleman Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data pada teknik dokumentasi membutuhkan pedoman dokumen *boarding school* dan kamera.

4) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden.⁵⁷

Angket pada penelitian ini memuat beberapa pertanyaan yang bersifat tertutup. Angket ini digunakan untuk validasi desain media yang dikembangkan oleh peneliti dengan divalidasi oleh ahli yakni dosen pembimbing. Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa.

⁵⁷ *Ibid*, hlm. 142

Instrumen pengumpulan data pada teknik angket ini menggunakan kuesioner dengan menilai beberapa kriteria. Kuesioner untuk ahli media menilai aspek kesesuaian media, organisasi penyajian media, penggunaan media, tampilan media, konten media, dan integrasi media terhadap aspek lainnya. Sementara, kuesioner untuk ahli materi menilai aspek kelengkapan materi, keakuratan materi, kesesuaian materi, kompetensi dan psikologis siswa, bahasa dan ejaan, organisasi penyajian materi, serta keterlibatan siswa. Angket untuk siswa ditujukan untuk menilai respon siswa terhadap media baik efektivitas, ketertarikan, kelemahan, dan kelemahan media tersebut.

5) Tes

Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik tes. Tes ini digunakan pada saat uji coba pemakaian media yang dikembangkan peneliti. Tes ini dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat efektivitas media dan tingkat kognitif siswa dalam penguasaan *mufradat* melalui media tersebut.

Instrumen pada teknik pengumpulan data berupa tes yakni soal berbentuk pilihan ganda sejumlah 25 butir soal yang telah dikredibilitaskan oleh ahli yaitu dosen pembimbing. Tes ini memuat pertanyaan mengenai substansi media pop-up book.

b. Teknik analisis data

Metode yang digunakan peneliti dalam mengolah data adalah analisa data statistik karena data yang akan dianalisis bersifat kuantitatif. Setelah data terkumpul, maka peneliti akan menganalisa data yang ada.

1) Validasi Ahli

- a) Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif menggunakan skala likert yaitu :

Kriteria	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Tabel 1. Pedoman skor pengukuran skala Likert

- b) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata yang dinilai dengan rumus :

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

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- c) Mengubah skor rata-rata yang berupa data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan kategori penilaian ideal berdasarkan perolehan skor rata-rata sebagai berikut :

N o	Rentang skor	Kategori kualitatif
1	$\bar{X}_i + 1,80 SB_i < X$	Sangat baik
2	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	Kurang
5	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	Sangat kurang

Tabel 2. Pedoman perubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif dalam menentukan kualitas media

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

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Keterangan :

SB_i = simpangan baku ideal

X = skor ideal

\bar{X}_i = rata-rata ideal

Skor maksimal ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

- d) Data skor rata-rata tiap aspek dan keseluruhan aspek yang diperoleh kemudian dihitung juga dengan persentase keidealan dengan rumus :

% keidealan tiap aspek =

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

% keidealan keseluruhan =

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

2) Data Respon atau Tanggapan Siswa

Teknis analisis data respon siswa terhadap media adalah sebagai berikut:

- a) Data yang telah didapatkan dianalisis dengan menggunakan skala *Guttman* dan mengubah bentuk huruf menjadi skor yaitu dengan kategori skor Ya (1) dan Tidak (0)
- b) Menghitung skor rata-rata dari data yang telah terkumpul dengan rumus :

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

\bar{x} = : skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- c) Data skor rata-rata tiap aspek dan keseluruhan aspek yang diperoleh kemudian dihitung juga dengan persentase keidealan dengan rumus :

% keidealan tiap aspek =

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

% keidealan keseluruhan =

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

C. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti akan menyusun skripsi dengan susunan sebagai berikut, pada halaman sebelum masuk bab I, peneliti akan menyusun halaman judul, lembar pengesahan, kata pengantar, transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, motto dan persembahan.

Bab I memuat latar belakang masalah, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, dan spesifikasi produk.

Bab II memuat kajian teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab III memuat sejarah berdiri, letak geografis, visi, misi, dan program, struktur kepengurusan, kegiatan-kegiatan, fasilitas-fasilitas, tujuan dan target *Boarding School* MAN 1 Sleman.

Bab IV memuat hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian ini mencakup potensi dan masalah hingga uji coba pemakaian media yang dikembangkan peneliti.

Bab V yaitu penutup memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi data singkat yang menjawab rumusan masalah penelitian. Saran ditujukan kepada *civitas boarding school*. Bagian terakhir skripsi dilengkapi dengan lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Desain media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” adalah gabungan dari buah tangan pop-up book dan permainan Ludo. Desain pada pop-up book dibuat dengan teknik *transformations, volvelles, peep show, carousel, box and cylinder*, dan *flashcard envelope* yang memuat tema kosakata di asrama, kosakata nama-nama penyakit umum, kosakata ucapan dan jawaban, serta kosakata di sekolah. Setiap tema mengandung 30 kosakata yang memuat *mufradat*, gambar, dan terjemahan. Ludo didesain dengan pengembangan berupa dihilangkannya tanda bintang pada petak papan serta dibubuhkan tanda simbol telapak kaki pada beberapa petak papan yang berfungsi pengambilan kartu kesempatan dan kartu denda. Desain permainan Ludo dan pop-up book menggunakan aplikasi *coreldraw X7*.
2. Implementasi media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dengan alur yakni peneliti melakukan uji coba kelompok terbatas dengan menggunakan soal pre-test post-test dan diperoleh hasil skor rata-rata

pre-test ialah 49,6, sedangkan skor rata-rata post-test adalah 86,4. Selanjutnya, adalah uji coba pada kelompok luas dengan skor rata-rata pre-test sebesar 57,2 dan post test sebesar 91,2. Dengan demikian, media ini mampu membuat siswa *boarding school* lebih menguasai *mufradat* sehari-hari dari sebelumnya.

3. Efektivitas media pembelajaran Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dapat ditinjau dari hasil angket tim ahli dan angket respon siswa *boarding school*. Data menunjukkan persentase keidealan oleh ahli media sebesar 95% (sangat baik), persentase keidealan oleh ahli materi sebesar 97% (sangat baik), dan respon siswa menunjukkan 96% (sangat baik). Dengan demikian, media ini menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pengajaran *mufradat*, akan tetapi dari angket tim ahli diperoleh bahwa media ini kurang efisien dari segi waktu dan biaya serta saat implementasi media yang hanya berjumlah satu buah membuat aplikasi media kurang efektif untuk kelompok yang lebih besar.

B. Saran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dengan subjek penelitian siswa *boarding school* MAN 1

Sleman Yogyakarta. Adapun saran dari penelitian pengembangan ini beserta hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” yang telah dibuat oleh peneliti masih banyak kekurangan dan belum sempurna, sehingga peneliti membutuhkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk media tersebut.
2. Peneliti mengharapkan bahwa penelitian pengembangan ini beserta hasilnya dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya, khususnya *boarding school* MAN 1 Sleman yang dirasa masih butuh perhatian khusus.
3. Bagi pihak *boarding school* MAN 1 Sleman, peneliti berharap media yang dikembangkan dapat dipergunakan untuk mewujudkan program berbicara menggunakan bahasa Arab sehari-hari.
4. Bagi pengurus dan pembina *boarding school* MAN 1 Sleman, peneliti menganjurkan untuk menguasai media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” sehingga dapat diajarkan kepada siswa *boarding school*.
5. Bagi siswa *boarding school*, peneliti berharap bahwa media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dapat dimanfaatkan dan berguna dalam memotivasi

siswa untuk lebih banyak menguasai *mufradat* sehari-hari, serta siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara bertahap.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- _____, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Asrori, Imam, dan Ahsanuddin, Moh., *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*, Malang: Bintang Sejahtera, 2017.
- Kustandi, Cecep, dan Sutjipto, Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Munip, Abdul, dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2015.
- Musbikin, Imam, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, Yogyakarta: PT. Mitra Pustaka, 2007.
- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN MALIKI Press, 2012.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Nuha, Ulin, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta : DIVA Press, 2012.
- Sadiman, Arief S., dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993.

Sa'ad, Abu, *Kamus Arab Indonesia Sehari-hari*, Yogyakarta: Daaribnhazm, 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Tarigan, Henri Guntur, *Pengajaran Kosa Kata*, Bandung: Angkasa, 1989.

B. Jurnal

Arif, Muh., "Metode Langsung (*Direct Method*) dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Journal Bahasa dan Pengajarannya Volume 4 Nomor 1*, Gorontalo: PPs. IAIN Sultan Amai Gorontalo, 2019.

Fajriah, Zahratun,"Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar", *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 No.7*, Jakarta: PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Fitriliza, dan Fahmi, Ari Khairurrijal,"Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Contoh Morfologi", *Jurnal UHAMKA Volume 8 No.2*, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.HAMKA, 2017.

Iswanto, Rahmat,"Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi",*Jurnal Bahasa Arab Vol.1 No.2*, Bengkulu: Arabiyatuna, 2017.

Jannah, Mufida Miftahul, dan Wiyatmo, Yusman,"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Yogyakarta: PPs. Universitas Negeri Yogyakarta,2018.

Khamadi, Abi Senoprabowo, “Model Adaptasi Permainan Papan Tradisional Macanan Ke Dalam Perancangan Permainan Digital”, *Andharupa*, 2, 2016.

Masturah,”Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan Volume 9 No.2*, Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha, 2018.

Pejo Brocis, “*Meet Croatia-Didactic Games Ludo And Croation Monopoly*”, 2015.

Safri, Meilia, dkk,”Pengembangan Media Belajar Pop-up Book Pada Materi Minyak Bumi”,*Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Volume 5 No.1*, Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, 2017.

Suprihatin, Endah,dkk,”Pengaruh Menghafal Al-Qur’an Juz 29 Terhadap Penguasaan Kosakata dan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas X (Studi Kasus di MAPK Al-Irsyad di Demak)”,*Jurnal of Arabic Learning and Teaching Volume 6 No.1*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017.

C. Skripsi dan Tesis

Firmansyah, Arif Langgeng, “Pengembangan Media Pop-up Book Ornamen Klasik dalam Mata Pelajaran Dasar Kekriyaan si SMK Negeri 1 Dlingo”, *skripsi*, Yogyakarta: PPs. Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Hasani, Zhul Fahmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “DOMIRA” untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di MIN 02 Pernalang”, *tesis*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2016.

Pramesti, Jatu, “Pengembangan Media *Pop-up Book* Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem I”, *skripsi*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Sholihati, Laily, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka Teki Silang pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”, *skripsi*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2016.

D. Website

“Cara Bermain Ludo”, <http://www.id.m.wikihow.com/Bermain-Ludo%3famp=1>, akses 25 Februari 2019

Dzuanda, “Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca”, *Jurnal Library ITS Undergraduate*, (Surabaya: PPs. Institut Teknologi Surabaya, 2011), <http://library.its.undergraduate.ac.id> diakses pada tanggal 07 Mei 2019.

Mulyo, Andri, “Metode *Aural-Oral* dalam Pembelajaran Bahasa”, <https://bahasaarabdaring.blogspot.com/2016/10/meto-de-aural-oral-dalam-pembelajaran.html?m=1> diakses pada tanggal 30 Juni 2019.

Nurdiana, Tika, “Metode Membaca”, <https://tikanurdiana96.blogspot.com/2015/11/metode-membaca.html?m=1> diakses pada tanggal 30 Juni 2019.

Salino, “Review Ludo King”, <https://kotakgame.com> diakses pada tanggal 01 Juli 2019.

E. Dokumen

Asniar, Kepala Pengasuh *Boarding School* MAN 1 Sleman, Wawancara Pribadi, Yogyakarta, 06 Desember 2018.

_____, Kepala Pengasuh *Boarding School*
MAN 1 Sleman, Wawancara Pribadi, Yogyakarta, 09
Maret 2019.

Hasanudin, Seksi Pengajaran dan Kurikulum *Boarding*
School MAN 1 Sleman, Wawancara Pribadi,
Yogyakarta, 29 April 2019.

Buku Pedoman Profil *Boarding School* Madrasah Aliyah
Negeri 1 Sleman, Yogyakarta: 2016.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

Subjek Daftar Peninjauan Instrument Penilaian dan Produk

Media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*” dalam Penguasaan *Mufradat*

a. Validator Instrumen

No.	Nama	Instansi
1.	NURHADI, MA	Dosen UIN Sunan Kalijaga

b. Tim Ahli

No.	Nama	Instansi
1.	M. Saidul Muzakki, S.Pd.I, M.Pd.	Dosen UIN Sunan Kalijaga
2.	HASANUDIN, MA	Guru Bahasa Arab MAN 1 Sleman dan Seksi Pengajaran dan Kurikulum <i>Boarding School</i> MAN 1 Sleman

c. Responden

No	Nama	Kelas
1	Khayyu Hidayah	X IIK
2	Salma Nur Abilla	X IIK

3	Ira Winarti	X IIK
4	Nuzilatul Muslimah	X IIK
5	Emik Khomariyah	X MIPA 3
6	Rohmatul Khasanah	X IIK
7	Endar Yunitania	X IIK
8	Muji Lestari	X IIK
9	Hidayah	X IIK
10	Hasnannisabilah	X MIPA 3
11	Setiyanto	X IIS 2
12	Mamet Mustofa	X MIPA 1
13	Hikmah Fikri Lutfiansyah	X IIK
14	Fatma Zuhrotunnisa	XI IIK
15	Azizaturrohmah	XI IIK
16	Fatihatunnaja	XI IIK
17	Charisah	XI IIK
18	Tri Cahyaning Suryo	XI MIPA 1
19	Nur Hidayat	XI IIK
20	Faishal Ahmad Al Azhar	XI IIK
21	Muhammad Reza	XI MIPA 1
22	Veni Listiyaningsih	XII MIPA 1
23	Waffa Aisyah	XII IIK
24	Apri Nurcahyai	XII MIPA 1
25	Nuri Nugraheni	XII IIS 3

26	Fatihatul Bashiroh	XII MIPA 1
27	Romiyati	XII IIK
28	Yuanita Nur Rahmasari	XII IIS 1
29	Suminah	XII MIPA 2
30	Fitrotul 'Izza	XII IIK

Lampiran II

Daftar Angket yang Diadaptasi

No.	Judul Penelitian	Penulis
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka Teki Silang pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta	Laily Sholihati
2.	Pengembangan Media <i>Construct 2</i> dalam Pembelajaran <i>Al-Qira'ah</i> di MTs N 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017-2018	Habibur Rohman

Lampiran III

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ARABIC LUDO POP-UP BOOK “MY DAILY LIFE”
PADA PENGUASAAN *MUFRADAT* SISWA
BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN
YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama :
Jabatan :
Instansi :

Petunjuk pengisian:

- Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari segi materi, dengan ketentuan sebagai berikut:
SB : Sangat Baik K : Kurang
B : Baik SK : Sangat Kurang
- Penilaian yang diberikan oleh Anda pada setiap butir pernyataan dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk penyempurnaan media Arabic Ludo Pop-up Book “*My Daily Life*”.
- Apabila ada saran dan kritik yang membangun, dapat ditulis pada lembar saran dan kritik yang telah disediakan.

No.	Kriteria	Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	K	SK
1.	Kelengkapan	Standar Isi					
		Materi/isi mencakup kegiatan siswa <i>boarding school</i>					
		Materi memenuhi					

		kebutuhan siswa dalam penguasaan <i>mufradat</i>					
Keakuratan		<i>Mufradat</i> yang dipilih merupakan kosakata yang sering digunakan pada kehidupan sehari-hari					
		<i>Mufradat</i> yang dipilih merupakan materi sederhana dan jelas					
Kesesuaian		<i>Mufradat</i> yang dipilih mudah dipelajari dan umum					
		<i>Mufradat</i> yang dipilih sesuai dengan tingkatan menengah (Madrasah Aliyah)					
Kompetensi dan Psikologis Peserta Didik		Materi/isi mendorong siswa untuk aktif dalam belajar					
		Materi/isi menumbuhkan minat siswa <i>boarding school</i> dalam menguasai <i>mufradat</i>					

		Materi/isi dapat menumbuhkan motivasi siswa <i>boarding school</i> dalam memperkaya kosakata bahasa Arab					
	Bahasa dan Ejaan	Menggunakan <i>mufradat</i> yang sesuai dengan kaidah bahasa Arab (<i>Nahwu Sharf</i>)					
		Makna setiap <i>mufradat</i> sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					
		Tulisan setiap <i>mufradat</i> dan maknanya tertulis dengan jelas dan sederhana					
2.	Organisasi Penyajian	Penyajian materi skematis dan runtut					
		Teknik penyajian materi disajikan secara jelas					
		Penyajian materi sesuai dengan tujuan untuk dapat					

		diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari					
	Keterlibatan Siswa	Menciptakan komunikasi interaktif					
		Materi/isi mendorong siswa untuk dapat berkomunikasi secara sederhana menggunakan bahasa Arab					

Yogyakarta,2019

Validator,

(.....)

NIP.

			merupakan kosakata yang sering digunakan pada kehidupan sehari-hari	✓				
			<i>Mufradat</i> yang dipilih merupakan materi sederhana dan jelas	✓				
		Kesesuaian	<i>Mufradat</i> yang dipilih mudah dipelajari dan umum	✓				
			<i>Mufradat</i> yang dipilih sesuai dengan tingkatan menengah (Madrasah Aliyah)	✓				
		Kompetensi dan Psikologis Peserta Didik	Materi/isi mendorong siswa untuk aktif dalam belajar	✓				
			Materi/isi menumbuhkan minat siswa <i>boarding school</i> dalam menguasai <i>mufradat</i>	✓				
		Bahasa dan Ejaan	Menggunakan <i>mufradat</i> yang sesuai dengan kaidah bahasa Arab (<i>Nahwu Sharf</i>)		✓			
			Makna setiap <i>mufradat</i> sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)		✓			
			Tulisan setiap <i>mufradat</i> dan maknanya tertulis dengan jelas dan sederhana		✓			
2.	Pembelajaran	Organisasi Penyajian	Penyajian materi skematis dan runtut	✓				
			Teknik penyajian materi	✓				

		disajikan secara jelas					
		Penyajian materi sesuai dengan tujuan untuk dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari	✓				
	Keterlibatan Siswa	Menciptakan komunikasi interaktif	✓				
		Materi/isi mendorong siswa untuk dapat berkomunikasi secara sederhana menggunakan bahasa Arab	✓				
Saran dan Kritik:							

Yogyakarta, 10 April 2019
Validator,

(...Hasanudin, MA...)
NIP. ...197404112005011004

Lampiran IV

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ARABIC LUDO POP-UP BOOK “MY DAILY LIFE”
PADA PENGUASAAN MUFRADAT SISWA
BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN
YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama :
Jabatan :
Instansi :

Petunjuk pengisian:

- Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari segi media, dengan ketentuan sebagai berikut:

SB : Sangat Baik

B : Baik

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

- Penilaian yang diberikan oleh Anda pada setiap butir pernyataan dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan media.
- Apabila ada saran dan kritik yang membangun, dapat ditulis pada lembar saran dan kritik yang telah disediakan.

No.	Kriteria	Indikator	Penilaian				
			S B	B	C	K	S K
1.	Kesesuaian	Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan pengguna					

Organisasi Penyajian	Teknik pembuatan mudah					
	Media dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup panjang					
	Media dapat digunakan dengan mudah					
	Media aman digunakan siswa					
Penggunaan Media	Media memuat petunjuk penggunaan					
	Media dalam penggunaannya mudah diingat					
	Media bernilai efisiensi baik dalam waktu, biaya, dan tenaga					
	Media bernilai efektif untuk menguasai <i>mufradat</i>					
	Kepuasan pengguna terhadap media					
	Kehandalan media					
Tampilan Media	Kebenaran konsep tampilan media (pop-up book dan					

		permainan Ludo)				
		Gambar yang dicantumkan dalam media menarik dan mengandung maksud dalam materi didalamnya				
		Visualisasi 3D bentuk pada media menarik dan melibatkan kinestetik pengguna				
		Pemilihan warna selaras dengan tetap sesuai dengan konsep				
		Pemilihan bentuk dan warna huruf baik tulisan Arab maupun Indonesia menarik dan sesuai				
	Konten Media	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar				
		Tampilan media relevan dengan isi dan tujuan penggunaannya				
		Spesifikasi				

		produk sesuai dengan penerapannya					
	Integrasi media	Media mengintegrasikan antara aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif					
		Tampilan media meningkatkan motivasi pengguna dalam memanfaatkan media					

Yogyakarta,2019

Validator,

(.....)

NIP.

Penggunaan Media	Media memuat petunjuk penggunaan	✓					
	Media dalam penggunaannya mudah diingat	✓					
	Media bernilai efisiensi baik dalam waktu, biaya, dan tenaga		✓				
	Media bernilai efektif untuk menguasai <i>mufrodat</i>		✓				
	Kepuasan pengguna terhadap media	✓					
	Kehandalan media	✓					
Tampilan Media	Kebenaran konsep tampilan media (pop-up book dan permainan Ludo)	✓					
	Gambar yang dicantumkan dalam media menarik dan mengandung maksud dalam materi didalamnya		✓				
	Visualisasi 3D bentuk pada media menarik dan melibatkan kinestetik pengguna	✓					
	Pemilihan warna selaras dengan tetap sesuai dengan konsep		✓				
	Pemilihan bentuk dan warna huruf baik tulisan Arab maupun Indonesia menarik dan sesuai		✓				
Konten Media	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar	✓					
	Tampilan media relevan dengan isi dan tujuan penggunaannya	✓					
	Spesifikasi produk sesuai dengan penerapannya	✓					
Integrasi	Media mengintegrasikan antara						

		media	aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif	✓				
			Tampilan media meningkatkan motivasi pengguna dalam memanfaatkan media	✓				
Kritik dan Saran: 1. Sempatkan font & warna. 2. Gunakan warna yang menarik.								

Yogyakarta,2019

Validator,



(Rizki Saikun Fauzani)

NIP.

Lampiran V

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN ARABIC LUDO POP-UP BOOK
“MY DAILY LIFE”**

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

- a. Isilah pernyataan di bawah ini dengan membubuhkan tanda ceklis (√) pada kolom YA atau TIDAK
- b. Setiap kolom harus diisi
- c. Apabila ada hal yang belum/tidak dipahami, dapat ditanyakan langsung kepada peneliti.

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Materi sesuai dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari		
2.	<i>Mufradat</i> penting untuk mendalami bahasa Arab		
3.	Kosakata yang dihimpun mudah dipahami dan sederhana		
4.	Saya merasa lebih mudah menghafal <i>mufradat</i> sehari-hari		
5.	Saya senang menghafal <i>mufradat</i> pada media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ”		
6.	Saya dapat berkomunikasi secara sederhana menggunakan bahasa Arab melalui media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ”		
7.	Saya dapat memahami <i>mufradat</i> pada media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ” untuk diterapkan dalam kehidupan		
8.	Saya dapat menjawab pertanyaan yang		

	berkaitan dengan <i>mufradat</i> sehari-hari		
9.	Berkat media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ”, saya tertarik dengan bahasa Arab		
10.	Saya semangat mengikuti pembelajaran di <i>boarding school</i> saat memanfaatkan media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ”		
11.	Dengan media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ”, saya termotivasi untuk belajar bahasa Arab		
12.	Penyampaian materi menjadi tidak monoton dan menyenangkan		
13.	Media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ” baru kali ini saya terima		
14.	Saya timbul rasa ingin tahu semenjak memanfaatkan media Arabic Ludo Pop-up Book “ <i>My Daily Life</i> ” dan mendalami bahasa Arab		

Lampiran VI**DATA ANALISA ANGGKET PENILAIAN MEDIA****OLEH AHLI MEDIA**

Aspek	Indikator	Skor	jumlah skor	Skor Maksimal	Skor rata-rata tiap aspek	Kualitas
A	x1	5	5	5	5	Sangat Baik
B	x2	5	20	20	20	Sangat Baik
	x3	5				
	x4	5				
	x5	5				
C	x6	5	28	30	28	Sangat Baik
	x7	5				
	x8	4				
	x9	4				
	x10	5				
	x11	5				
D	x12	5	22	25	22	Baik
	x13	4				
	x14	5				
	x15	4				
	x16	4				
E	x17	5	15	15	15	Sangat Baik
	x18	5				
	x19	5				
F	x20	5	10	10	10	Sangat Baik
	x21	5				

Lampiran VII**DATA ANALISA ANGKET PENILAIAN MEDIA****OLEH AHLI MATERI**

Aspek	Indikator	Skor	Skor rata-rata	Skor maksimal	Kualitas
A	x1	5	15	15	Sangat baik
	x2	5			
	x3	5			
B	x4	5	10	10	Sangat baik
	x5	5			
C	x6	5	10	10	Sangat baik
	x7	5			
D	x8	5	15	15	Sangat baik
	x9	5			
	x10	5			
E	x11	4	12	15	Baik
	x12	4			
	x13	4			
F	x14	5	15	15	Sangat baik
	x15	5			
	x16	5			
G	x17	5	10	10	Sangat baik
	x18	5			

Lampiran VIII

ANALISA PENILAIAN MEDIA OLEH TIM AHLI

A. Perhitungan Kualitas Media Seluruh Aspek

1. Perhitungan Kualitas Media dengan Angket Media

Kriteria : 21; Skor Maksimal : $21 \times 5 = 105$; Skor

Minimal = $21 \times 1 = 21$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(105 + 21) = 63$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(105 + 21) = 14$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$88,2 < X$	Sangat Baik
2.	$88,2 < X < 71,4$	Baik
3.	$71,4 < X < 54,6$	Cukup
4.	$54,6 < X < 37,8$	Kurang
5.	$X \leq 37,8$	Sangat Kurang

2. Perhitungan Kualitas Media dengan Angket Materi

Kriteria : 18; Skor Maksimal : $18 \times 5 = 90$; Skor

Minimal = $18 \times 1 = 18$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(90 + 18) = 54$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(90 + 18) = 18$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$86,4 < X$	Sangat Baik
2.	$86,4 < X < 64,8$	Baik
3.	$64,8 < X < 43,2$	Cukup
4.	$43,2 < X < 21,6$	Kurang

5.	$X \leq 21,6$	Sangat Kurang
----	---------------	---------------

B. Perhitungan Kualitas Media Tiap Aspek

1. Perhitungan Kualitas Media dengan Angket Media

Pada Aspek A, kriteria : 1; skor maksimal : $1 \times 5 = 5$; skor minimal : $1 \times 1 = 1$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(5+1) = 3$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(5-1) = 0,66$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$4,08 < X$	Sangat Baik
2.	$4,08 < X < 3,36$	Baik
3.	$3,36 < X < 2,64$	Cukup
4.	$2,64 < X < 1,92$	Kurang
5.	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Pada Aspek B, kriteria : 4; skor maksimal : $4 \times 5 = 20$; skor minimal : $4 \times 1 = 4$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(20+4) = 12$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6}(20-4) = 2,66$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$16,8 < X$	Sangat Baik
2.	$16,8 < X < 13,6$	Baik
3.	$13,6 < X < 10,4$	Cukup
4.	$10,4 < X < 7,2$	Kurang
5.	$X \leq 7,2$	Sangat Kurang

Pada Aspek C dan D, kriteria : 5; skor maksimal : $5 \times 5 = 25$; skor minimal : $5 \times 1 = 5$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(25 + 5) = 15$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(25 - 5) = 3,33$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$20,9 < X$	Sangat Baik
2.	$20,9 < X < 16,9$	Baik
3.	$16,9 < X < 13,1$	Cukup
4.	$13,1 < X < 9,1$	Kurang
5.	$X \leq 9,1$	Sangat Kurang

Pada Aspek E, kriteria : 3; skor maksimal : $3 \times 5 = 15$; skor minimal : $3 \times 1 = 3$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(15 + 3) = 9$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(15 - 3) = 2$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$12,6 < X$	Sangat Baik
2.	$12,6 < X < 10,2$	Baik
3.	$10,2 < X < 7,8$	Cukup
4.	$7,8 < X < 5,4$	Kurang
5.	$X \leq 5,4$	Sangat Kurang

Pada Aspek A, kriteria : 2; skor maksimal : $2 \times 5 = 10$; skor minimal : $2 \times 1 = 2$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(10 + 2) = 6$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(10 - 2) = 1,33$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$8,4 < X$	Sangat Baik
2.	$8,4 < X < 6,8$	Baik
3.	$6,8 < X < 5,2$	Cukup
4.	$5,2 < X < 3,6$	Kurang
5.	$X \leq 3,6$	Sangat Kurang

2. Perhitungan Kualitas Media dengan Angket Materi

a. Pada Aspek A, D, E, dan F, kriteria : 3; skor maksimal : $3 \times 5 = 15$; skor minimal : $3 \times 1 = 3$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(15 + 3) = 9$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(15 - 3) = 2$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$12,6 < X$	Sangat Baik
2.	$12,6 < X < 10,2$	Baik
3.	$10,2 < X < 7,8$	Cukup
4.	$7,8 < X < 5,4$	Kurang
5.	$X \leq 5,4$	Sangat Kurang

b. Pada Aspek B, C, dan G, kriteria : 2; skor maksimal : $2 \times 5 = 10$; skor minimal : $2 \times 1 = 2$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2}(10 + 2) = 6$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(10 - 2) = 1,33$$

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitatif
1.	$8,4 < X$	Sangat Baik
2.	$8,4 < X < 6,8$	Baik
3.	$6,8 < X < 5,2$	Cukup
4.	$5,2 < X < 3,6$	Kurang
5.	$X \leq 3,6$	Sangat Kurang

		XII MIP															
29	Suminah	A 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
	Fitrotul	XII															
30	'Izza	IIIK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skor rata-rata =								0.	0.	0.							0.9
			1	1	1	97	1	1	7	3	3	0	7	1	1	1	0

Lampiran X

INSTRUMEN TES UNTUK UJI COBA PEMAKAIAN

1- تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَا !
أريد أن أبون M

a. Saya ingin buang air besar
b. Saya ingin kentut
c. Saya ingin kencing
d. Saya ingin mandi

2- اِمْلَأْ هَذَا الْجَوَابَ بِكَلِمَةٍ صَحِيحَةٍ ! (رقم 2-3)
ليلي : صَبَاخُ الْخَيْرِ K
نوري :
ليلي : لَعْتُ مَبْرُوكٌ عَلَى مِيْلَادِكَ، بَارَكَ اللهُ فَيْكُمْ
نوري :

ج صَبَاخُ الْخَيْرِ
د صَبَاخُ النَّوْرِ
ج أَيُّوَا
د طَبِيْعَا

3- اَشْعُرُ الْخَيْرِ
ب الْحَمْدُ لِلَّهِ K
ج شَكَرًا
ب اللهُ يُبَارِكُ فَيْكُمْ

4- تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ !
Saya belajar bahasa Arab M
ج أَكْرَزُ الرُّمُوسِ
د أَكْرَزُ الْمَادَّةِ
ج أَنُوسُ الرِّيَاضَةِ الْبَنِيْنِيَّةِ
ب أَتَعَلَّمُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةِ

5- اَشْعُرُ الْبُحْبُوحِ
مَا مَعْنَى "بُحْبُوحٌ" H
a. Sakit tenggorokan
b. Sariawan
c. Bau mulut
d. Jerawat

6- تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَا !
أغوذ إلى المتن H
a. Saya bersiap-siap ke rumah
b. Saya pergi ke padepokan
c. Saya bermaksud pergi ke asrama
d. Saya kembali ke asrama

7- تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ !
Saya menghafal rumus B
ج أَخْفَطُ الصِّيْفَةِ
د أَكْرَزُ الْمَادَّةِ
ج أَنُكْرُ الرُّمُوسِ
ب أَخْفَطُ الْمَوْزُونِ

8- أَيُّ الْمَفْرَدَةِ الصَّحِيْحَةِ يَهْدِيهِ الصُّوْرَةُ ؟ M

ج أَنْخَلُ الْمَرْفَةِ
د أَمَيْدُ الْتَابِ
ج أَلْغَلُّ الْتَابِ
ب أَلْفَتْحُ الْتَابِ

٩ H - جنة : هل شعرت السُّدَاع؟

نينا : نَعَمْ

ما معنى "سُدَاع" ؟

- a. Sakit gigi
b. Pusing

- c. Batuk
d. Flu

١٠ K - اِمْلَأْ هَذَا الْجَوَارِيكِمَةَ صَحِيحَةً!

زينب : لَيْلَةَ سَعِيدَةَ

فاطمة :

١ لَيْلَةَ سَعِيدَةَ

ب سَعِيدَةَ

١١ B - صِلْ بَيْنَ الصُّوَارِ وَ الْمَقْرَدَاتِ صَحِيحًا!



١

٣ كَخَافَةَ



٢

٤ صَفْحَةً

- ج خَيْر
د سَعِيدَةَ الْمُبَارَكَةِ

- ج ١-٢ و ٣-٤
د ١-٣ و ٢-٤

١ ٣-١ و ٤-٢

ب ١-٤ و ٢-٣

١٢ B - تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى الْمَعْنَى الْإِنْتَرَنِيْسِيَا!

أَتْرِيْبُنْ فِي الْمَلْعَبِ

- a. Saya membersihkan lapangan
b. Saya berlari mengelilingi lapangan

- c. Saya berolahraga di lapangan
d. Saya piket di lapangan

١٣ M - أَيُّ الْمَقْرَدَةِ الصَّحِيْحَةِ بِهَذِهِ الصُّوْرَةِ ؟



١ أَرِيْدُ أَنْ أَبُولَ

ب اسْتَحْتِمُ فِي الْحَمَامِ

- ج اتَّقَوَّطُ فِي الْمُسْتَرَاْحِ
د اتَّقَوَّطُ

١٤ H حصل بين الصوّار و المفردات صحیحًا !

<٢> منطون <١> منص



<٣> <٤>

أ ١-٢ و ٣-٤

ب ٣-٢ و ٤-١

ج ١-٣ و ٢-٤

د ٣-٤ و ٣-١

١٥ K بملأه هذا الحوار بكلمة صحیحة !

هند : هذا الصوّرة منك؟

نور : أجیب أم لا؟

هند :

أ لا

ب نعم

ج كيف شئت

د واجب

١٦ H تترجم هذه الكلمة إلى اللغة العربية !

PANU

أ بجة

ب أرتب

ج إسهال

د قرحة

١٧ K - تترجم هذه الكلمة إلى اللغة الإنونيسيا !

على فكرة هل عملت الواجب؟

- a. Dipikir-pikir, apakah kamu mengerjakan kewajiban?
b. Menurut saya, kamu telah mengerjakan kewajiban?

- c. Atas pikiran, apakah kamu sudah mengerjakan PR?
d. Ngomong-ngomong, apakah kamu sudah mengerjakan PR?

١٨ M حصل بين المفردات ومعناها أو صورتها صحیحًا !

(١) Kesed (٢) Bantal (٣) ممسحة (٤) وسادة (٥)



ج ١-٥ و ٢-٤

د ٢-٥ و ٢-٤

أ ٢-٥ و ٣-٤

ب ٣-٤ و ١-٥

١٩ B - أي المفردة الصحیحة بهذه الصوّرة ؟



ج أقرأ الكتاب

د أجمع الكتب

أ أقرأ القصة

ب أكرز المادة

٢٠ م تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ !

Saya menyetrika baju

ج اثنى الملابس
د الوُزُ الملابس

ا اُكْرَى الملابس
ب اغْسَل الملابس

٢١ B - أَيُّ الْمَفْرَدَةِ الصَّحِيحَةِ بِهَذِهِ الصُّورَةِ ؟



ج المُنْحَةُ الدَّرَاسِيَّةُ
د اتَّخَلَصَ مِنَ الشَّغْنِ

ا البِيَابِسْتُوا
ب لَيْسَ الْقِيَمَةُ

٢٢ H - مَا مَعْنَى "سُعَالٌ"؟

a. Diare
b. Pusing

c. Pingsan
d. Batuk

٢٣ K - صَوِّفِي : تَهَارُكُمُ سَعِيدًا!

عليًا :

ج طَبَّعًا
د نَعَمْ، أَنَا سَعِيدٌ

ا سَعِيدُ الْمُبَارَكِ
ب الْحَمْدُ لِلَّهِ خَيْرٌ

٢٤ K تَرْجِمْ هَذِهِ الْكَلِمَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ !

Tidak apa-apa/ tidak masalah

ج لَا هَلْ
د كَيْفَمَا

ا لَمَّا

ب لَا يَأْتِي

٢٥ H - مُحَمَّدٌ : كَيْفَ خَالَكَ؟

يوسف : الْحَمْدُ لِلَّهِ خَيْرٌ

محمد : سَمِعْتُ عَنِ الطَّبِيبِ، أَنْتَ لَا بُدَّ أَنْ تَشْرَبَ (obat)

ج لَبَنٌ
د مَاءٌ

ا قَهْوَةٌ

ب دَوَاءٌ



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. 0274-513056, Fax. 0274-519734 Yogyakarta

Nomor : B-003/Un.2/KJ/PP.00.9/1/2019
Lampiran : 1 (Satu) jilid proposal
Perihal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yogyakarta, 3 Januari 2019

Kepada Yth. :
Nurhadi, M.A
Dosen Jurusan PBA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal perihal pengajuan Proposal Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Tahun Akademik 2018/2019 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai pembimbing Skripsi :

Nama : Nur Lailatul Hikmah
NIM : 15420018
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARABIC LUDO POP-UP BOOK "MY DAILY LIFE" DALAM PENGUASAAN MUFRADAT SISWA BOARDING SCHOOL MAN 1 SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019

Demikian agar menjadi maklum dan dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan
Ketua Jurusan PBA


Drs. H. Ahmad Rodli, M.S.I.
NIP. 19590114 198803 1 001

Tembusan dikirim kepada yth :

1. Dosen pembimbing.
2. Mahasiswa ybs.



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

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. Email: ftk@uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Sertifikat

Nomor: B.5088.a/Un.02/WD.T/PP.02/12/2018

Diberikan kepada:

Nama : NUR LAILATUL HIKMAH
NIM : 15420018
Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Bahasa Arab

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III mulai tanggal 8 Oktober sampai dengan 23 November 2018 di MAN 1 Sleman dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Yuli Kuswandari, M.Hum. dan dinyatakan lulus dengan nilai 88,80 (A/B).

Yogyakarta, 27 Desember 2018

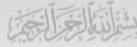
a.n Wakil Dekan I,
Ketua Laboratorium Pendidikan

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



19

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



SERTIFIKAT

Nomor: B-350.3/Un.02/L.3/PM.03.2/P3.1506/10/2018

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

Nama : Nur Lailatul Hikmah
Tempat, dan Tanggal Lahir : Kendal, 19 April 1997
Nomor Induk Mahasiswa : 15420018
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 : Segajih, Hargotirto
Kecamatan : Kokap
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 04 Juli s.d. 31 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 98,19 (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. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
NIP. : 19720912 200112 1 002

TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada
 Nama : Nur Lailatul Hikmah
 NIM : 15420018
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	90	A
2.	Microsoft Excel	100	A
3.	Microsoft Power Point	100	A
4.	Internet	100	A
5.	Total Nilai	97.5	A
Predikat Kelulusan		Sangat Memuaskan	

Yogyakarta, 18 Desember 2015
 Kepala P3IPD



Agung Fikwanto, Ph.D.
 NIP. 19770103 200501 1 003

Standar Nilai:

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
91 - 100	A	Sangat Memuaskan
81 - 90	B	Memuaskan
71 - 80	C	Cukup
61 - 70	D	Kurang
0 - 60	E	Sangat Kurang



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: IN.02/L4/PM.03.2/6.42.26.1/2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأنّ

الاسم : Nur Lailatul Hikmah :

تاريخ الميلاد : ١٩ أبريل ١٩٩٧

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٣ سبتمبر ٢٠١٨، وحصلت على درجة :

٤٧	فهم المسموع
٤١	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٤٧	فهم المقروء
٤٥٠	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ١٣ سبتمبر ٢٠١٨

الخبر



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥





MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.42.17.158/2018

This is to certify that:

Name : **Nur Lailatul Hikmah**
Date of Birth : **April 19, 1997**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **October 05, 2018** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	32
Structure & Written Expression	46
Reading Comprehension	46
Total Score	413

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, October 05, 2018
Director,

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



Sertifikat

PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN DAN TAHSIHUL QUR'AN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM/NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

UNIVERSITAS ISLAM/NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Nomor : 491/B-2/PKTQ/FITK/IV/2016

Menerangkan bahwa :

NUR LAILATUL HIKMAH telah dinyatakan lulus dalam : **SERTIFIKASI AL-QUR'AN** dengan nilai **90 (A-)**

yang diselenggarakan oleh PKTQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
pada tanggal 24 April 2016

Yogyakarta, 24 April 2016

a.n Dekan
Wakil Dekan III

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketua PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Afiq Fikri Almas
NIM . 13490077

BIODATA DIRI

1. Nama : Nur Lailatul Hikmah
2. Tempat, Tgl. Lahir : Kendal, 19 April 1997
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
5. Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
6. Agama : Islam
7. Alamat di Yogyakarta : Jl. KH. Wahid Hasyim 38
Rt.06 Rw.28, Gaten,
Condongcatur, Depok, Sleman,
Yogyakarta
8. Alamat Asal : Langenharjo, Kendal, Jawa Tengah
9. Nama Ayah : H. M. Anas
10. Nama Ibu : Hj. Zaenatun