

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BOARD GAME “PUNOKAWAN” DALAM MENINGKATKAN
MAHĀRATU AL-QIRA’AH DI MAN 4 BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh:

Elsa Navella
NIM : 15420117

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2019**

SURAT PERTANYAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Navella

NIM : 15420117

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

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

Yogyakarta, 21 Juni 2019

Yang Menyatakan,



Elsa Navella

NIM. 15420117

SURAT PERTANYAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Navella

NIM : 15420117

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau instansi yang mengeluarkan ijazah Strata satu saya atas penggunaan jilbab pada pas foto yang ada di dalamnya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 21 Juni 2019

Yang Menyatakan,



Elsa Navella

NIM. 15420117



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

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI /TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp. : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi saudara:

Nama : Elsa Navella

NIM : 15420117

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game*
"Punokawan" Dalam Meningkatkan *Mahārātu Al-Qira'ah* di MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.

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

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Juli 2019

Pembimbing

Drs. Dudung Hamdun., M.Si.

NIP. 19660305 199403 1 003

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Elsa Navella
Nomor Induk : 15420117
Pembimbing : Drs. Dudung Hamdun., M.SI
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME "PUNOKAWAN" DALAM
MENINGKATKAN MAHARATU AL-QIRA'AH DI MAN 4 BANTUL TAHUN AJARAN
2018/2019
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No.	Tanggal	Bimbingan Ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	22 / 03 / 2019	1	ACC Proposal Skripsi	
2.	26 / 03 / 2019	2	Seminar Proposal Skripsi	
3.	1 / 04 / 2019	3	Revisi setelah seminar	
4.	5 / 04 / 2019	4	ACC Bab I - II	
5.	9 / 04 / 2019	5	Instrumen Penelitian	
6.	13 / 05 / 2019	6	Bab III	
7.	18 / 05 / 2019	7	Bab IV - V	
8.	10 / 07 / 2019	8	ACC Skripsi	

Yogyakarta, 18 Juli 2019
Pembimbing

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



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Elsa Navella
NIM : 15420117
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
Akhir "PUNOKAWAN" DALAM MENINGKATKAN MAHARATU AL-QIRA'AH DI
MAN 4 BANTUL 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.	Pra Bab		Redaman transliterasi

Tanggal selesai revisi:
15.....Agustus..... 2019

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 30 Juli 2019

Mengetahui :
Pembimbing/Ketua Sidang

Yang menyerahkan
Pembimbing/Ketua Sidang


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


Drs. Dudung Hamdun, M.Si
(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 : Elsa Navella
NIM : 15420117
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME "PUNOKAWAN"
DALAM MENINGKATKAN MAHARATU AL-QIR'AH DI MAN 4 BANTUL
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
	hal: 10		kata di bagian & kata-kata di bagian - skripsi ini juga & bagian lagi di bagian ini & bagian lagi & bagian lagi di bagian ini & bagian lagi & bagian lagi
			kata di bagian ini & bagian lagi & bagian lagi di bagian ini & bagian lagi & bagian lagi di bagian ini & bagian lagi & bagian lagi

Tanggal selesai revisi :
14 Agustus 2019
Mengetahui :
Penguji I

Drs. H. Syamsuddin Asyrofi, MM
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 30 Juli 2019
Yang menyerahkan
Penguji I

Drs. H. Syamsuddin Asyrofi, MM
(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 : Elsa Navella
NIM : 15420117
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME "PUNOKAWAN"
DALAM MENINGKATKAN MAHARATU AL-QIR'AH DI MAN 4 BANTUL
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.	Bra Bab.		Revisi transliterasi belum sesuai Motto hidup / skripsi ?
2.	Bab I	1.	Jelaskan urgensi masalah qir'ah di bandingkan
		2.	empat maharah yang lain!
		3.	Kapan wawak car?
		3.	Punokawan masalah jangan memakai "apa- kah"
		5.	Manfaat teoritis kaitkan dengan teori!
		8.	Karena board game dikembangkan dengan konten "punokawan"?
2.	Bab II	10.	Maharah qir'ah apa yg mau diteliti
		73.	Isatkan? Tambahkan analisis kenapa bisa me- ningkat!

Tanggal selesai revisi :
12...Agustus..... 2019
Mengetahui :
Penguji II,


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

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 30 Juli 2019
Yang menyerahkan
Penguji II,


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

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



PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor : B-220/Un.02/DT/PP.009/07/2019

Skrripsi/Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME "PUNOKAWAN" DALAM MENINGKATKAN MAHAIRATU AL-QIRA'AH DI MAN 4 BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019.**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Elsa Navella

Nim : 15420117

Telah dimunaqasyahkan pada : 30 Juli 2019

Nilai Munaqasyah : A-

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Dudung Hamdun, M.S.I
NIP. 19660305 199403 1 003

Penguji I

Drs. Syamsuddin A., MM
NIP. 19560608 198303 1 005

Penguji II

M. Jafar Shodiq, S.Pd.I, M.S.I
NIP. 19820315 201101 1 011

Yogyakarta,

28 AUG 2019

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



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

MOTTO

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

*Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Qur'an berbahasa Arab,
agar kamu mengerti.*

(QS. Yusuf ayat 2) ¹

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia.

(QS. Al-'Alaq ayat 3) ²

¹ *Al-Qur'an dan Terjemah Indonesia*, (Kudus : Menara Kudus, 2006), hlm. 235.

² *Ibid.*, hlm. 597.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk
Almamaterku Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

ABSTRAK

Elsa Navella, 15420117. Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* “Punokawan” Dalam Meningkatkan *Mahāratu Al-Qira’ah* di MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* untuk meningkatkan *mahāratu al-qira’ah*. (2) Mengetahui berpengaruh atau tidaknya media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan” terhadap peningkatan *mahāratu al-qira’ah*.

Penelitian ini merupakan penelitian RnD (*Research and Development*). Prosedur pengembangan produk terdiri dari 10 tahapan, yakni penentuan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Subjek penelitian terdiri dari 5 siswa pada uji coba terbatas dan 28 siswa pada uji coba luas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Instrumen angket digunakan dalam validasi dengan menggunakan skala *likert* 4. Sedangkan instrumen tes digunakan untuk melihat pengaruh media terhadap peningkatan *mahāratu al-qira’ah* siswa. Teknik analisis data menggunakan gabungan teknik kualitatif dan kuantitatif.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) produk media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan” berhasil dikembangkan dengan hasil validasi kategori B (baik) dengan prosentase dari ahli materi 69% dan ahli media 72%. (2) Produk media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan” berdasarkan uji *wilcoxon* mencapai nilai signifikansi 0,003 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini mampu meningkatkan *mahāratu al-qira’ah* siswa.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Board Game* “Punokawan”, *Game* Bahasa Arab.

التجريد

إلسا نافيللا، ١٥٤٢٠١١٧. تطوير وسائل التعلم بلعب اللوح "Punokawan" لزيادة مهارة القراءة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٤ بنتول في العام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨. البحث : يوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة سونان كليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠١٩.

يهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير وسائل التعلم بلعب اللوح لزيادة مهارة القراءة. (٢) معرفة تأثير وسائل التعلم بالعب اللوح "Punokawan" لزيادة مهارة القراءة. هذا البحث والتطويرات . تستخدم ١٠ مراحل وهي تحديد الإمكانيات والمشكلات وجمع البيانات وتصميم المنتجات وتصحيح التصميمات وتحسين التصميمات ومجارية المنتجات وتحسين المنتجات ومجارية الاستخدامات وتحسين المنتجات وتنتاج الضخم. موضوع البحث من ٥ طلاب في تجربة محدودة و ٢٨ طلاب في التجربة الواسعة. أدوات البحث في هذا البحث هي الاستبيانات والاختبارات. أدوات الاستبيان في تصحيح الاستبيان ليكرت الرابع (Skala Likert) (4). و يستخدم أدوات الاختبار لمعرفة تأثير الوسائل لزيادة مهارة القراءة الطلاب. تستخدم التحليل البيانات بالنوعية والكمية.

و نتيجة هذا البحث تدل على: (١) إنتهاء تطوير وسائل التعلم بلعب اللوح "Punokawan" بنجاح مع نتائج التحقق من الفئة B (جيد) بنسبة من أهل المادة ٦٩ ٪ و ٧٢ ٪ من أهل الوسيلة. (٢) من بناء وسائل التعلم بلعب اللوح "Punokawan" اختبار Wilcoxon تبلغ درجة الأهمية ٠,٠٠٣ حتى يمكن الاستنتاج أن هذا وسائل زيدة مهارة القراءة.

الكلمات الرئيسية: تطوير وسائل التعليم ، لعب اللوح "Punokawan" ، لعب العربية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor : 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

A. 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	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet titik di atas
ر	Rā	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	Es dan ye
ص	Šād	Š	Es titik di bawah
ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
ط	Tā	Ṭ	Te titik di bawah
ظ	Zā'	Ẓ	Zet 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	Hamzah	... ' ...	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

Konsonan rangkap, termasuk tanda syaddah, ditulis rangkap, contoh :

أَحْمَدِيَّة ditulis *aḥmadiyyah*

C. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk Ta' marbutah ada dua macam yaitu :

1. Bila dimatikan, ditulis h :

Contoh : هِبَة ditulis hibah

جَزِيَّة 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).

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

Contoh : نِعْمَةُ اللَّهِ ditulis ni'matullah

زَكَاةُ الْفِطْرِ ditulis zakatul-fitri

D. Vokal Pendek

َ (Fathah) ditulis a contoh ضَرَبَ ditulis ḍaraba

ِ (kasrah) ditulis i contoh فَهِمَ ditulis fahima

ُ (dhamah) ditulis u contoh كُتِبَ ditulis kutiba

E. Vokal Panjang

1. Fathah + Alif, ditulis ā (garis di atas)

جَاهِلِيَّة ditulis jāhiliyyah

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

يَسْعِي ditulis yas'ā

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

مَجِيد ditulis majīd

4. Dhamah + waw mati, ditulis ū (dengan garis di atas)

فُرُوض ditulis furūd

F. Vokal Rangkap

1. Fathah + yā mati, ditulis ai
بينكم ditulis bainakum
2. Fathah + waw mati, ditulis au
قول ditulis qaul

G. Vokal-vokal Pendek berurutan dalam satu kata, dipisah dengan apostrof

- الأنتم ditulis a‘antum
اعدت ditulis u’iddat
لئن شكرتم ditulis la‘in syakartum

H. Kata sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-
القران ditulis al-Qurān
القياس ditulis al-Qiyās
2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, ditulis dengan menggandengkan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf I-nya.
الشمس ditulis Asy-syams
السماء ditulis As-samā‘

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين و على آله وصحبه أجمعين أما بعد.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam juga semoga terlimpahkan kepada nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafa'atnya di hari akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian dan penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak, baik dukungan materil maupun moril, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tidak ada balasan yang mampu membalas kebaikan yang diberikan hanya doa *jazakumullah ahsanal jaza'* semoga Allah senantiasa memberikan balasan dengan sebaik-baik balasan. Pada kesempatan yang tepat ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Ahmad Rodli, M.S.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Syamsuddin Asyrofi, MM. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan tentang judul skripsi.

4. Bapak Drs. Dudung Hamdun., M.S.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Umi Baroroh S.Ag, M.Ag. selaku ahli materi yang telah membimbing penulis dalam mengembangkan produk yang diteliti pada aspek kelayakan materi.
6. Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I. selaku ahli media yang telah membimbing penulis dalam mengembangkan produk pada aspek kelayakan media.
7. Ibu Muthmainah, selaku guru bahasa Arab MAN 4 Bantul yang telah berkenan membimbing sehingga penelitian ini dapat dilakukan.
8. Segenap dosen dan karyawan program sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Ibu Nyai Hj. Barokah Nawawi dan Abah Munir Syafa'at selaku pengasuh pondok Nurul Ummah Putri Kotagede.
10. Bapak Mujamil dan Ibu Suparti selaku orangtua yang senantiasa memberikan segala kebaikan dalam kehidupan penulis yang tidak mampu diruraikan dalam kata-kata.
11. Kuni Nisa Azakiah selaku adik penulis yang selalu memberikan *"ice-breaking"*.
12. Pakde Muhtadin, Mak Eni, Mbah painem dan Mbah Misnah, keluarga yang luar biasa, menjadi sumber semangat dan kekuatan penulis.
13. Teman-teman "High Creativity 2nd Floor" yang selalu memberikan keceriaan dan semangat.
14. Teman-teman seangkatan PBA (Murattal) yang banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

15. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan. Demikian yang dapat penulis sampaikan ,semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua. Aamiin.

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Penulis

Elsa Navella
NIM : 15420117

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
KARTU BIMBINGAN SKRIPS	iv
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
التجريد	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiii
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Telaah Pustaka	6
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
G. Asumsi Pengembangan	9
H. Sistematika Penulisan	9
 BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	 11
A. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Permainan	14
3. <i>Board Game</i> / Permainan Papan.....	14
4. Punokawan	16
5. <i>Mahāratu Al-Qira'ah</i>	17
B. Metode Penelitian	20
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	20

2. Waktu dan Tempat Penelitian	20
3. Sumber Data	20
4. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	21
5. Teknik Pengumpulan Data	22
6. Teknik Analisis Data	23
BAB III GAMBARAN UMUM MADRASAH	27
A. Letak Geografis.....	27
B. Sejarah MAN 4 Bantul.....	27
C. Visi, Misi, dan Tujuan.....	34
D. Struktur Organisasi	36
E. Keadaan Guru dan Karyawan	37
F. Keadaan Peserta Didik.....	40
G. Sarana dan Prasarana	42
H. Prestasi Siswa.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Pengembangan.....	51
1. Analisis Potensi dan Pengumpulan Data	51
2. Desain Produk	53
3. Validasi Produk	58
4. Revisi awal	59
5. Hasil Uji Coba Produk.....	62
6. Revisi lanjutan	62
7. Uji Coba Produk kelompok Luas	63
8. Produksi Masal	63
B. Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	64
1. Analisis Validasi Ahli Media	64
2. Analisis Validasi Ahli Materi	66
C. Analisis Hasil Belajar Siswa	68
1. Uji Coba Kelompok Terbatas	68
2. Uji Coba Kelompok Luas	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Keterbatasan Penelitian.....	75
C. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pedoman Penilaian	25
Tabel 3.1 Data Pendidik MAN 4 Bantul	37
Tabel 3.2 Data Karyawan MAN 4 Bantul	40
Tabel 3.3 Jumlah Peserta Didik MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.....	41
Tabel 3.4 Sarana Prasarana MAN 4 Bantul.....	42
Tabel 3.5 Prestasi Siswa MAN 4 Bantul	43
Tabel 4.1 Perbandingan Desain Sebelum dan Setelah Revisi	60
Tabel 4.2 Perbandingan Materi Sebelum dan Setelah Revisi.....	61
Tabel 4.3 Perbandingan Produk Sebelum dan Setelah Revisi.....	63
Tabel 4.4 Analisis Hasil Validasi Media.....	64
Tabel 4.5 Analisis Hasil Validasi Materi	66
Tabel 4.6 Hasil Pretest & Posttest Kelompok Terbatas.....	68
Tabel 4.7 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Luas.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Penelitian dan Pengembangan.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi MAN 4 Bantul	37
Gambar 4.1 Desain Papan dengan CorelDraw X5	55
Gambar 4.2 Editing Warna dengan Photoshop CS3	55
Gambar 4.3 Desain Papan Tahap 3	56
Gambar 4.4 Desain Papan Tahap Akhir	56
Gambar 4.5 Desain <i>Cover</i>	57
Gambar 4.6 Desain Kartu Permainan	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Seminar
Lampiran II	: Surat Ijin Penelitian
Lampiran III	: Surat Selesai Penelitian
Lampiran IV	: Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Lampiran V	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran VI	: Validasi Ahli Media
Lampiran VII	: Validasi Ahli Materi
Lampiran VIII	: Hasil Wawancara
Lampiran IX	: Pre-Test dan Post-Test Siswa
Lampiran X	: Foto Dokumentasi
Lampiran XI	: Sertifikat
Lampiran XII	: <i>Curriculum Vitae</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib di lembaga-lembaga pendidikan berbasis ke-Islaman seperti Madrasah Ibtida'iyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Hal ini merujuk pada kedudukan Bahasa Arab yang sangat penting dalam Agama Islam. Bahasa Arab digunakan pada sumber-sumber kajian ke-Islaman seperti di dalam Al-Qur'an, Al-Hadist dan berbagai literasi ke-Islaman yang dikarang ulama' terdahulu. Untuk itu bahasa Arab menjadi wajib di pelajari oleh setiap muslim.

Pembelajaran bahasa Arab bertujuan sama halnya dengan pembelajaran bahasa asing lainnya yakni memperoleh kemahiran bahasa yang secara rinci terbagi menjadi empat aspek kemahiran yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.³ Berdasarkan fakta, penunjang belajar bahasa Arab siswa mayoritas berupa buku cetak. Sehingga mengharuskan siswa untuk mampu membaca bahasa Arab agar dapat menyerap semua informasi dalam berbagai literasi Arab. Di samping itu, fakta sejarah menyebutkan bahwa membaca memiliki posisi penting diantara aspek lain. Fakta sejarah membuktikan bahwa tidak ada bangsa manapun di dunia ini yang mencapai puncak kebudayaanya tanpa di topang oleh budaya membaca.⁴

³ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Aswaja Pressindo : Yogyakarta), hlm. 9.

⁴ Kholid A Harras dkk. *Buku Materi Pokok Membaca 1*,(Universitas Terbuka), 2014, hlm.1.5

Keterampilan membaca atau dalam pembelajaran bahasa Arab disebut *mahāratu al-qira'ah* merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa. Dengan membaca siswa dilatih mengingat, memahami isi bacaan, meneliti kata-kata istilah dan memaknainya. Dalam kegiatan ini siswa dapat memperoleh berbagai informasi. *Mahāratu al-qira'ah* dapat diperoleh siswa dengan melakukan banyak latihan dan pembiasaan. Hal ini akan menjadi tugas guru yang tidak mudah, agar mampu memotivasi siswa untuk membudayakan membaca.

Berdasarkan wawancara dengan guru mapel bahasa Arab di MAN 4 Bantul diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah. Berdasarkan tes awal membaca Al-qur'an yang sudah dilakukan sekolah pada siswa kelas X di dapati sejumlah 60 siswa pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih asing dengan bahasa Arab. Ditambah dengan latar belakang pendidikan mereka yang tidak semua berasal dari lembaga pendidikan berbasis ke-Islaman yang sebelumnya telah mempelajari bahasa Arab.⁵ Sehingga siswa yang demikian membutuhkan waktu dan dorongan untuk mampu mengikuti pembelajaran bahasa Arab, dimana beban materi pada tingkat ini semakin kompleks. Siswa diharuskan untuk mampu membaca teks Arab agar dapat mengambil berbagai informasi yang disajikan dalam sumber-sumber belajar yang mereka gunakan.

Media pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi yang dapat digunakan guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

⁵ Muthmainnah, Guru bahasa Arab, wawancara pribadi, Yogyakarta, 13 April 2019.

dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁶ Adapun media yang dirasa tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah media yang dapat memfasilitasi siswa untuk memahami dan mempelajari bahasa Arab dengan mudah dan optimal tanpa terpaksa atau dipaksa mempelajarinya. Konsep ini sesuai dengan prinsip permainan atau *games*, untuk itu permainan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

Permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat menyingkirkan stress dan keseriusan dalam lingkungan belajar. Selain itu juga dapat mengajak peserta didik terlibat aktif, mampu meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan secara tidak langsung, dan yang lebih penting adalah memfokuskan siswa agar meraih makna belajar melalui pengalaman.⁷ Permainan juga dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kebakuan kelas dan dapat memberikan kesempatan bagi semua siswa yang memiliki perbedaan kemampuan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran sesuai dengan hakikat manusia sebagai *homoludens* yang berarti mahluk bermain.⁸ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semua manusia baik anak-anak maupun dewasa menyukai permainan.

Namun berdasarkan wawancara yang dilakukan, proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X

⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : UIN Malang Press, 2009). hlm. 27.

⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta : Diva press, 2013). hlm. 38.

⁸ Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi dan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Aura Pustaka, 2014), hlm.154.

MAN 4 Bantul belum banyak menggunakan media berbasis permainan.⁹ Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media berbasis permainan yang dapat digunakan. Guru harus membuat media sendiri agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Seperti media kartu permainan yang ditunjukkan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab tersebut yang hanya sebatas kartu dari kertas bufallo. Walaupun hasil media masih sangat sederhana dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan yang dimiliki, namun guru tersebut mencoba membuat media tersebut karena pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan tidak menegangkan dengan adanya media berbasis permainan. Untuk itu pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan” ini dirasa perlu untuk dikembangkan. Dalam rangka memperkaya media pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa belajar hingga pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas belajar bahasa Arab.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis kemudian menentukan batasan permasalahan yang dibahas sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan”?
2. Bagaimana validasi ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan”?

⁹ Muthmainnah, Guru bahasa Arab, wawancara pribadi, Yogyakarta, 13 April 2019.

3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan” dalam meningkatkan *mahāratu al-qira’ah* siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Mengetahui cara mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan”.
2. Mengetahui hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media yang dikembangkan terhadap peningkatan *mahāratu al-qira’ah*.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mendukung teori permainan edukatif dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Juga sebagai bahan rujukan serta pembandingan bagi penelitian lain dengan tema serupa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media ajar pada mata pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat memperkaya ragam media pembelajaran yang digunakan guru bahasa Arab pada khususnya. Serta mampu menunjang motivasi dan hasil belajar siswa.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka memuat hasil penelitian yang relevan, yang sebelumnya telah dikaji oleh peneliti lain. Peneliti menunjukan fokus penelitian belum pernah dikaji oleh peneliti sebelumnya, serta persamaan dan perbedaan antara penelitian yang ditulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Pertama, Skripsi dari Aisyam Mardliyyah dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Media ular tangga berhasil dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan. Dari penelitian pengembangan tersebut didapati respon siswa secara keseluruhan memperoleh kategori positif dengan prosentase 89,58% dan adanya kenaikan hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan.¹⁰

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk berbentuk board game. Adapun perbedaannya terletak pada desain produk dan pemilihan materi dimana penelitian tersebut mencoba mengembangkan produk untuk semua keterampilan berbahasa Arab sedangkan penelitian ini berfokus pada *mahāratu al-qira’ah* saja.

Kedua, penelitian Nisa Laela Nurinayah dengan judul “Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A MTs Ash-Shidiq Kalipucang Ciamis Tahun Pelajaran 2010-2011”. Penelitian ini menunjukan bahwa dengan penggunaan media ular tangga dapat

¹⁰ Aisyam Mardliyyah, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 81, t.d.

meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dengan peningkatan sebesar 7,6 pada *pre-test* dan 8,2 dari hasil *pro-test*.¹¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti terkait media pembelajaran yang berbentuk *board game*. Perbedaanya pada penelitian tersebut berfokus pada penguasaan kosakata sedangkan pada penelitian ini berfokus pada *mahāratu al-qira'ah*.

Ketiga, penelitian Muhammad Zainul Musthofa, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, teka-teki silang memiliki pengaruh positif. Melalui uji coba terbatas diketahui bahwa dengan menggunakan media teka-teki silang terjadi hasil peningkatan belajar yaitu 2,5 lebih tinggi secara rata-rata dibandingkan dengan tidak menggunakan media teka-teki silang.¹²

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game*. Perbedaanya penelitian tersebut berfokus pada media berbentuk teka-teki silang sedangkan pada penelitian ini peneliti mencoba melakukan gabungan antara ular tangga dan *flash card*.

¹¹ Nisa Laela Nurinayah, “Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A MTs Ash-Shidiq Kalipucang Ciamis Tahun Pelajaran 2010-2011”. *Skripsi* Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. 80, t.d.

¹² Muhammad Zainul Musthofa, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta”, *Skripsi* Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018, hlm. 103, t.d.

Keempat, penelitian Laily Sholihatin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”. Dari penelitian tersebut didapati bahwa media tersebut memiliki pengaruh positif dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa.¹³

Dari penelitian tersebut didapati persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game*. Adapun perbedaannya terletak pada jenis *board game* yang dikembangkan dan tingkat sekolah yang diujikan.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk media pembelajaran yang penulis susun memiliki beberapa kekhasan yang membedakan sekaligus menyempurnakan produk yang ada sebelumnya. Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis *board game* “Punokawan” ini adalah sebagai berikut :

1. *Board game* didesain dengan menggabungkan permainan ular tangga dengan *flash card*. *Flash card* berjumlah 2 tipe yakni berupa pertanyaan, dan rintangan. Hal ini ditujukan untuk menyuguhkan permainan baru dengan desain dan alur permainan yang berbeda sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

¹³ Laily Sholihatin, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”, *Skripsi* Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2016, hlm. 70, t.d.

2. *Board game* ini dikembangkan dengan konten kesenian lokal. Desain permainan ini menggunakan kesenian lokal berupa pewayangan punokawan. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan kecintaan terhadap kesenian lokal Indonesia ditengah pembelajaran bahasa asing. Atau dengan kata lain yakni mengintegrasikan kesenian lokal dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Media ini dapat digunakan di dalam kelas maupun diluar kelas, dan dapat mendukung untuk belajar mandiri.

G. Asumsi Pengembangan

Sebagai pendukung dalam penelitian ilmiah, diperlukan adanya asumsi-asumsi. Penelitian ini menggunakan asumsi sebagai berikut :

1. Produk yang disusun berupa *board game* “Punokawan” sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang disesuaikan dengan obyek dan lokasi penelitian.
2. Dosen pembimbing ahli materi dan ahli media memiliki pemahaman tentang standar media pembelajaran bahasa Arab berbasis *board game* “Punokawan” yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang bahasa Arab.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran awal dan mempermudah penulis dalam menyusun skripsi, maka penulis membuat susunan garis besar isi skripsi ini yang terdiri dari lima bab yakni :

BAB I berisi pendahuluan yang memberikan gambaran umum tentang keseluruhan pembahasan terdiri dari latar belakang

masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penelitian.

BAB II berisi landasan teori dan metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan lokasi penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB III berisi gambaran umum tentang Madrasah Aliyah Negeri 4 Bantul Yogyakarta, yang meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, siswa serta sarana dan prasarana.

BAB IV menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah. Pada bab ini juga membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan.

BAB V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian, saran, dan kata penutup.

Skripsi ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah berikut :

1. Prosedur dalam penelitian dan pengembangan (RnD) ini sesuai prosedur yang dikemukakan oleh Prof. Dr. Sugiono dimana terdiri dari 10 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi penentuan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *board game* atau permainan papan dengan nama “Punokawan” dan diperuntukan untuk siswa kelas X MAN 4 Bantul.
2. Media pembelajaran *board game* “Punokawan” telah memenuhi kualitas yang ditentukan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Penentuan kualitas tersebut berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh nilai dengan prosentase 72% dan dari ahli materi sebesar 69%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *board game* “Punokawan” yang dikembangkan pada kategori kualitas baik.
3. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, baik pada uji coba kelompok terbatas dan kelompok luas didapati adanya kenaikan rata-rata hasil belajar siswa khususnya pada materi *Al-Qira'ah*. Pada uji coba kelompok terbatas dimana terdapat 5 siswa sebagai partisipan didapati kenaikan antara nilai pre-test

sebelum penggunaan media sebesar 6,4 dan setelah menggunakan media didapati kenaikan pada nilai post-test sebesar 7,6. Pada uji coba luas dimana terdapat 28 siswa sebagai partisipan, juga didapati kenaikan rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media, dengan nilai pre-test sejumlah 7,9 dan nilai post-test sebesar 8,6. Kemudian data tersebut diolah menggunakan uji wilcoxon dan didapati hasil signifikansi 0,003. Dimana $0,003 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *board game* “Punokawan” yang dikembangkan mampu meningkatkan *mahāratu al-qira’ah* siswa.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan produk memiliki keterbatasan tertentu. Hal ini mengingat keterbatasan waktu, dana, dan tenaga yang dimiliki. Berikut merupakan keterbatasan pengembangan dari produk penelitian ini :

1. Uji coba pemakaian hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu X MAN 4 Bantul yang berjumlah 28 siswa. Uji coba hanya pada satu sekolah jadi belum menjangkau beberapa sekolah dan melibatkan jumlah besar.
2. Waktu penelitian bertepatan dengan persiapan pelaksanaan PAS sehingga ada kendala untuk uji coba media hanya dilaksanakan dalam waktu singkat sehingga kurang optimal.
3. Materi yang dikembangkan hanya terbatas pada satu bab yaitu materi *qira’ah* dengan judul *al-mihnah*.
4. Media dikembangkan hanya sebatas media evaluasi pembelajaran.

C. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *board game* “Punokawan” untuk kelas X MAN 4 Bantul dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya sebagai pendukung pembelajaran *qira’ah*.

2. Saran pengembangan lanjutan

Media pembelajaran *board game* “Punokawan” yang sudah berhasil dikembangkan dapat dikembangkan lebih lagi dengan materi yang lebih lengkap dengan tema-tema yang lain, dan konsep media dapat dikembangkan lebih lagi sehingga media tidak hanya sebatas media evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al-Qur'an dan Terjemah Indonesia*. Kudus : Menara Kudus. 2006.
- Asyrofi, Syamsuddin. *Model, Strategi dan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : Aura Pustaka. 2014.
- Djarwanto. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta : BPFE-Yogyakarta. 2011.
- Hamid, Abdul, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, Malang : UIN Malang press (anggota IKAPI), 2008.
- Harras, Kholid A., dkk. *Buku Materi Pokok Membaca 1*. Universitas Terbuka. 2014.
- Haq, Muhammad Zairul, *Tasawuf Semar Hingga Bagong Simbol Makna dan Ajaran Ma'rifat dalam Panakawan*, Bantul : Kreasi Wacana. 2010.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Khalilullah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aswaja Pressindo : Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia. 2011.
- Mardapi, Djemari. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*, Yogyakarta : Mitra Cindekia Press. 2008.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta : Diva press. 2013.
- Prasetyo, Bambang, *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi*, Jakarta : Rajawali Press, 2012.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press. 2009.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo. 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. 2015.
- Supangat, Andi. *Statistika : Dalam Kajian Deskriptif, infernsi dan nonparametrik*. Jakarta : Kencana. 2007.
- Widyoko, S. Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2012.

Jurnal

- Fajarizka, Anggun dan R. Eka Rizkiantono, *Perencanaan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4*, Jurnal Sains dan Seni ITS, Vol. 5 No. 2. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). 2016.

Skripsi

- Mardliyyah, Aisyam. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018. t.d.
- Musthofa, Muhammad Zainul. “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta”, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018. t.d.
- Nurinayah, Nisa Laela. “Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A MTs Ash-Shidiq Kalipucang Ciamis Tahun Pelajaran 2010-2011”. *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*. Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2011. t.d.

Sholihatin, Laily. “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta”. *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*. Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2016. hlm. 70. t.d.

Internet

<https://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/> diakses pada 5 april 2019.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I

BUKTI SEMINAR PROPOSAL



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

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Elsa Navella
Nomor Induk : 15420117
Jurusan : PBA
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2018/2019
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
BAHASA ARAB DI MAN 4 BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 26 Maret 2019

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 26 Maret 2019
Moderator

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

LAMPIRAN II

SURAT IJIN PENELITIAN



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

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Telp. 510050, 7103871, Fax. (0274) 519734 <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id/>
E-mail : fy@iutrusuka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Nomor : B- 1107 /Un.02/DT.1/PN.01.1/03/2019
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

28 Maret 2019

Kepada
Yth. : Kepala MAN 4 Bantul

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan Judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB DI MAN 4 TAHUN AJARAN 2018/2019"**, diperlukan penelitian. Oleh karena itu kami mengharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Elsa Navella
NIM : 15420117
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Prenggan, Kotagede, Yogyakarta
untuk mengadakan penelitian di **MAN 4 Bantul**.
dengan metode pengumpulan data Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.
Adapun waktunya : April 2019- Mei 2019
mulai tanggal
Demikian atas perkenan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Istikomah

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Kaprodi PBA
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip

LAMPIRAN III

SURAT SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANTUL
MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 BANTUL
Alamat : Jalan Majapahit, Pranti, Banguntapan, Bantul 55198, Telpun (0274) 452188
Email : man4bantul@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : B-24/P /Ma.12.07/TL.01/04/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mohamad Yusuf, S.Ag
NIP : 19650821 199803 1 002
Jabatan : Kepala MAN 4 Bantul

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Elsa Navella
NIM : 15420117
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di MAN 4 Bantul dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB DI MAN 4 TAHUN AJARAN 2018/2019", yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 April s.d. 30 April 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Bantul, 30 April 2019
Kepala Madrasah,

Mohamad Yusuf, S.Ag

LAMPIRAN IV

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET UNTUK AHLI MATERI

NO.	KRITERIA MEDIA EFEKTIF	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	DESKRIPSI
1.	Kesesuaian dengan tujuan pengajaran	Materi pembelajaran sesuai dengan KI, KD, dan Indikator.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam KI, KD, dan Indikator pada tema materi <i>المِهْنَةُ وَالْحَيَاةُ</i> bab <i>qira'ah</i> untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah.
			Keakuratan materi	Materi berisi teks bacaan, soal, dan kunci jawaban saling bersesuaian dan tidak menimbulkan multi tafsir.
			Kesesuaian konteks materi dengan fakta sehari-hari.	Contoh dan kasus yang terkandung dalam bacaan sesuai dengan fakta dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
		Materi pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	Mendorong rasa ingin tahu.	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh.
2.	Dukungan media terhadap	Teknik penyajian	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan tema	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan tema materi <i>المِهْنَةُ وَالْحَيَاةُ</i> dan terdapat dalam kehidupan

	pelajaran		materi dan fakta sehari-hari.	sehari-hari meningkatkan pemahaman siswa.
		Pendukung pembelajaran	Membantu menguatkan pemahaman konsep.	Penyajian materi membantu menguatkan pemahaman dan membantu belajar siswa.
		Mendukung keterlibatan peserta didik.	Konsep media yang menarik dapat memotivasi siswa belajar.	Penyajian materi yang dikemas dalam <i>board game</i> “punokawan” dapat memotivasi siswa dalam belajar.
			Media mendukung siswa belajar secara mandiri.	Media <i>board game</i> “punokawan” mendukung digunakan dalam pembelajaran mandiri.
			Menekankan pada pengalaman langsung.	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan pada media <i>board game</i> memberikan penekanan pengalaman langsung bagi siswa.
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.	Kesesuaian materi dengan tingkatan siswa.	Penyajian intruksi, materi dan soal sesuai dengan tingkatan peserta didik.	Intruksi, materi dan soal menyesuaikan dengan tingkat kelas X Madrasah Aliyah.
			Intruksi, materi, dan soal mudah dipahami siswa.	Intruksi, materi dan soal tidak memiliki makna ganda sehingga memudahkan untuk dipahami siswa.
		Ketepatan bahasa yang digunakan.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah yang baik dan benar.	Bahasa yang digunakan baik bahasa Arab dan bahasa Indonesia sudah sesuai dengan tata tulis yang baik dan benar.

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET UNTUK AHLI MEDIA

NO.	KRITERIA MEDIA EFEKTIF	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	DESKRIPSI
1.	Kemudahan memperoleh media	Ketepatan pemilihan bahan media.	Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan.	Bahan media mudah diperoleh dan mudah diaplikasikan di berbagai kondisi sekolah.
			Memungkinkan digunakan di semua kelas.	Media dengan berbahan kertas dapat di
2.	Keterampilan guru dalam menggunakan	Kemudahan penggunaan media.	Kejelasan petunjuk penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media yang memudahkan dalam penggunaan media.
			Alur permainan mudah dipahami	Alur permainan tidak rumit dan mudah untuk memainkannya.
3.	Tersedia waktu untuk menggunakannya	Waktu bermain.	Kesesuaian media dengan waktu untuk pembelajaran.	Durasi permainan tidak terlalu lama dan dapat di sesuaikan dengan yang tersedia pada pembelajaran.
4.	Kegrafikan.	Desain/penyajian	Ketepatan pemilihan bentuk ukuran dan warna pada tulisan dan ilustrasi.	Kesesuaian warna dan ukuran yang digunakan baik pada tulisan maupun ilustrasi yang digunakan dalam mengkonstruk media pembelajaran.

			Kesesuaian tata letak.	Ilustrasi, judul dan gambar terkonsep, rapi dan teratur.
			Kesesuaian jenis font yang digunakan.	Media yang digunakan tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf dan memungkinkan keterbacaanya.
			Desain menarik minat belajar siswa.	Media didesain kreatif dengan memadukan unsur budaya dan keadaan nyata yang ada disekitar siswa.

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL *PRE-TEST & POST-TEST*

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	SOAL	TIPE SOAL
3.2 Melafalkan kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab yang berkaitan dengan: المِهْنَةُ وَالْحَيَاةُ baik secara lisan maupun tertulis.	3.2.2 Menerjemahkan teks qira'ah tentang المِهْنَةُ وَالْحَيَاةُ	Disediakan teks dari salah satu potongan bacaan, siswa diminta menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia.	Esay
	3.2.3 Menjawab pertanyaan tentang isi kandungan teks qira'ah tentang المِهْنَةُ وَالْحَيَاةُ dengan baik dan benar.	Siswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan.	Esay & Pilihan Ganda

LAMPIRAN V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan	: MAN 4 Bantul
Pendidikan	: Bahasa Arab
Mata Pelajaran	: X / Ganjil
Kelas / Semester	: MIPA 1
Program	: الْمِهْنَةُ وَالْحَيَاةُ
Materi Pokok	: 2 x 45 menit (1
Alokasi Waktu	pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.
- KI 2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif, dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.4.Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa	1.4.1. Mengikuti doa dengan tenang sebelum

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
	Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.	memulai pelajaran. 1.4.2. Menunjukkan rasa syukur dapat mempelajari bahasa Arab yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2	2.4 Menunjukkan perilaku santun, antusias, kreatif ekspresif interaktif, kerjasama dan imajinatif dalam menghargai budaya dan bahasa.	2.4.1. Berperilaku santun dalam menghargai budaya dan bahasa. 2.4.2. Menunjukkan sikap antusias, kreatif, ekspresif interaktif dalam menghargai budaya dan bahasa.
3	3.2 Melafalkan kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab yang berkaitan dengan: الْمِهْنَةُ baik secara lisan maupun tertulis.	3.2.1 Membaca teks qira'ah tentang الْمِهْنَةُ dengan makhraj yang benar serta lancar.
4	4.2. Menyampaikan berbagai informasi lisan sederhana tentang الْمِهْنَةُ dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.	4.2.1. Menjelaskan isi wacana tentang : الْمِهْنَةُ 4.2.2. Menyebutkan makna dalam sebuah mufradat yang terdapat dalam tema tentang الْمِهْنَةُ 4.2.3. Menjawab pertanyaan tentang isi kandungan teks qira'ah الْمِهْنَةُ dengan baik dan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

- ✓ Mengikuti doa dengan tenang sebelum memulai pelajaran.
- ✓ Menunjukkan rasa syukur dapat mempelajari bahasa Arab yang diwujudkan dalam semangat belajar.
- ✓ Berperilaku santun dalam menghargai budaya dan bahasa.
- ✓ Menunjukkan sikap antusias, kreatif, ekspresif interaktif dalam menghargai budaya dan bahasa
- ✓ Membaca teks qira'ah المِهْنَةُ
- ✓ Memahami teks qira'ah المِهْنَةُ
- ✓ Menjawab pertanyaan tentang kandungan teks المِهْنَةُ.

D. Materi Pembelajaran

المِهْنَةُ

إِسْمِي عُثْمَانُ، أَنَا طَيِّبٌ وَأَعْمَلُ فِي الْمُسْتَشْفَى. عِنْدِي أَبٌ وَأُمٌّ وَأَخٌ وَأُخْتُ وَعَمٌّ. أَبِي
فَلَّاحٌ، هُوَ يَذْهَبُ إِلَى الْمَرْعَةِ كُلَّ صَبَاحٍ وَيَزْرَعُ الْأُرْزَ وَالدَّرَّةَ فِيهَا. أَنَا أَذْهَبُ مَعَ أَخِي وَ
أُخْتِي إِلَى الْمَرْعَةِ فِي يَوْمِ الْعُطْلَةِ لِنُسَاعِدَ أَبِي فِيهَا. وَأُمِّي مُدْرِسَةٌ، هِيَ تُعَلِّمُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ فِي
الْمُدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ. وَأَخُّ إِسْمُهُ إِسْمَاعِيلُ، هُوَ طَالِبٌ فِي الْمُدْرَسَةِ
الثَّانَوِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ وَيَجْلِسُ فِي السَّنَةِ الثَّالِثَةِ. وَأُخْتُ إِسْمُهَا عَائِشَةُ، هِيَ مُمَرِّضَةٌ
وَتَعْمَلُ فِي الْمُسْتَشْفَى. وَعَمِّي إِسْمُهُ عُمَرُ، هُوَ تَاجِرٌ، عَمِّي يَبِيعُ الْبَصَائِعَ فِي السُّوقِ.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Teknik : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan Terstruktur
3. Model : Cooperative Learning

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Board Game Punokawan
2. Alat : Papan Permainan.
3. Sumber Belajar :
 - a. Team Guru PAI MA, *Modul Hikmah*, (Solo: Akik Pustaka, 2018)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">a. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, syukur, berdoa bersama dan presensi.b. Peserta didik diberikan apresepasi tentang materi sebelumnya.c. Peserta didik diperlihatkan game yang akan digunakan beserta petunjuk penggunaannya.	25 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none">a. Peserta didik mengamati teks tentang الْمِهْنَةُ. <p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none">a. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang apa yang belum mereka pahami tentang bacaan tersebut.b. Peserta didik diberikan stimulus dalam membaca dan menerjemahkan bacaan qira'ah.c. Peserta didik diberikan pertanyaan tentang maksud bacaan qira'ah. <p>Mengeksplorasi :</p> <ol style="list-style-type: none">d. Peserta didik diminta untuk menentukan jawaban yang sesuai dengan bacaan qira'ah melalui permainan slide power point. <p>Mengasosiasi :</p> <ol style="list-style-type: none">e. Membandingkan bacaan dan fakta di sekolah.	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Mengkomunikasikan f. Peserta didik diminta menjelaskan kembali makna dari bacaan yang dibaca.	
Penutup	a. Peserta didik diberikan tugas mandiri menghafalkan mufrodat. b. Peserta didik dan guru melakukan refleksi tentang nilai yang diperoleh dari proses pembelajaran.	15 menit

H. Penilaian

1. Jenis/Teknik Penilaian : Tes dan Non Tes
2. Bentuk Instrumen dan Pedoman Penskoran :

a. Penilaian Sikap :

1) Observasi

LEMBAR OBSERVASI
SIKAP SPIRITUAL, SIKAP SANTUN, ANTUSIAS DAN KREATIF

Kelas : X IPA 2

Materi Pokok : **الْمُهَيِّئَةُ**

Tanggal Pengamatan :

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan								
		Sikap Spiritual		Sikap Santun			Sikap Antusias		Sikap Kreatif	
		Berdoa dengan tenang sebelum dan sesudah memulai pelajaran	Bersyukur atas karunia Tuhan	Menghormati orang yang lebih tua	Menggunakan bahasa yang santun saat menyampaikan kritik dan pendapat	Mengucapkan terimakasih ketika mendapat bantuan	Berseamangat dalam mengikuti pembelajaran	Mengumpulkan tugas tepat waktu	Berpartisipasi aktif dalam mengemukakan pendapat	Memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban teman
1										
2										
Jumlah										

Kriteria Penilaian :

4 = *selalu*

3 = *sering*

2 = *kadang-kadang*

1 = *tidak pernah*

Pedoman Penskoran :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal (24)}} \times 100$$

2) Penilaian Diri

LEMBAR PENILAIAN DIRI SIKAP SPIRITUAL, SIKAP SANTUN, ANTUSIAS DAN KREATIF

Nama :
Kelas : X IPA 2
Materi Pokok : **الْمُهْنَةُ**
Tanggal Pengamatan :

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Tdk pernah	Kadang	Sering	Selalu
1	Sikap Spiritual	Saya semakin yakin dengan keberadaan Tuhan setelah mempelajari Ilmu Pengetahuan				
2		Saya berdoa sebelum dan sesudah memulai suatu kegiatan				
3		Saya memberi salam setiap bertemu saudara seiman dan menyampaikan pendapat di muka umum				
4	Sikap Santun	Saya masuk kelas tepat waktu				
5		Saya memakai seragam sesuai peraturan				
6		Saya mengikuti pelajaran dengan tertib				
7		Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				
8	Sikap Antusias	Saya membawa buku paket dan buku tulis sesuai mata pelajaran				
9		Saya merasa ingin tahu tentang materi yang sedang dipelajari				
10		Saya bersemangat memperhatikan penyampaian materi baik ceramah maupun diskusi				
Jumlah						

Pedoman Pengisian :

- *Peserta Didik : Berikan tanda centang (✓) pada kolom jika sesuai dengan yang anda rasakan*
- *Kriteria Penilaian untuk guru, jumlah centang pada aspek Sikap Spiritual Disiplin dan Percaya Diri dikalikan dengan :*

- ✓ 4 = *selalu*
- ✓ 3 = *sering*
- ✓ 2 = *kadang-kadang*
- ✓ 1 = *tidak pernah*
- *Kriteria Penilaian untuk aspek Jujur,:*
 - ✓ 1 = *selalu*
 - ✓ 2 = *sering*
 - ✓ 3 = *kadang-kadang*
 - ✓ 4 = *tidak pernah*

Pedoman Penskoran :

<p>Skor Akhir =</p> $\frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal (60)}} \times 4$
--

b. Penilaian Kognitif

Nama : _____	POST-TEST
No. Absen : _____	
Kelas : _____	

الأسئلة

1. Jawablah pertanyaan berikut!

١. ما مهنة أبي عبد الله؟

٢. أين تيمم عمر؟

٣. أين عمل عثمان؟

٤. ماذا تعلم عثمان؟

2. Lingkari jawaban yang benar!

١. ...

١. هو عمل أبي العباس...

٢. ...

٢. ما الذي تعلمه عثمان في سورة؟

3. Terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia!

١. ...

٢. عثمان ما تعلمه في سورة العنكبوت

٣. أين واقع، هو واقع في سورة يونس في سورة النمل.

٤. وتحيى، الحاء، هو الحاء، حتى تيمم عثمان في سورة.

Pedoman Penskoran :
Skor @ 12,5

Skor yang diperoleh
Skor Akhir = _____ x 100
Skor maksimal (10)

Mengetahui
Guru Bidang Studi,

Muthmainnah, S.Ag
NIP. : 19710226 200312003

Bantul, April 2019
Peneliti

Elsa Navella
NIM : 15420117

LAMPIRAN VI

VALIDASI AHLI MEDIA

INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME "PUNOKAWAN"* DALAM MENINGKATKAN *MAHARATU AL-QIRA'AH*
DI MAN 4 BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019
(Ahli Media)

Angket ini digunakan untuk memohon saran dan masukan bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran terhadap kualitas media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis *board game*. Masukan tersebut sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media yang dikembangkan.

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda checklist (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan.

Keterangan :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

NO.	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	NILAI			
			SB	B	K	SK
1.	Ketepatan pemilihan bahan media.	Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan.		✓		
		Memungkinkan digunakan di semua kondisi kelas.		✓		
2.	Kemudahan penggunaan media.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
		Alur permainan mudah dipahami.			✓	
		Permainan mudah dimainkan.		✓		
3.	Waktu bermain.	Kesesuaian media dengan waktu untuk pembelajaran.		✓		
4.	Desain/penyajian	Ketepatan pemilihan bentuk ukuran pada ilustrasi.		✓		
		Ketepatan pemilihan warna pada ilustrasi.		✓		

NO.	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	NILAI			
			SB	B	K	SK
4.	Desain/penyajian	Kesesuaian tata letak.		✓		
		Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan.			✓	
		Kesesuaian warna font yang digunakan.			✓	
		Desain menarik minat belajar siswa.		✓		
5.	Mendukung keterlibatan siswa	Media membantu siswa belajar mandiri	✓			
		Konsep media mampu memotivasi siswa belajar		✓		
		Media memberikan pengalaman langsung siswa	✓			

Komentar dan Saran :

..... *Disesuaikan dengan cara waktu bermain*

.....

.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran berbasis *board game* "Punokawan" yang dikembangkan dinyatakan *):

1. Layak diteliti tanpa revisi.
2. Layak diteliti dengan revisi.
3. Tidak layak diteliti.

*) Lingkari salah satu

Yogyakarta, April 2019

Validator



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

LAMPIRAN VII

VALIDASI AHLI MATERI

INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB
DI MAN 4 BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019
(Ahli Materi)

Angket ini digunakan untuk memohon saran dan masukan bapak/Ibu sebagai ahli materi bahasa Arab terhadap kualitas media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis *board game*. Masukan tersebut sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media yang dikembangkan.

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda checklist (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan.

Keterangan :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

NO.	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	NILAI			
			SB	B	K	SK
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan KI, KD, dan Indikator.	Kelengkapan materi			✓	
		Keakuratan materi		✓		
		Kesesuaian konteks materi dengan fakta sehari-hari.		✓		
2.	Materi pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	Mendorong rasa ingin tahu.		✓		
3.	Pendukung pembelajaran	Membantu menguatkan pemahaman konsep.		✓		
4.	Mendukung keterlibatan peserta didik.	Materi memberikan pengalaman langsung siswa.		✓		

NO.	INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	NILAI			
			SB	B	K	SK
5.	Kesesuaian materi dengan tingkatan siswa.	Penyajian materi sesuai dengan tingkatan peserta didik.			✓	
		Instruksi, teks bacaan dan soal mudah dipahami siswa.		✓		
6.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah yang baik dan benar.		✓		

Komentar dan Saran :

1. Gunakan materi dari Bahan Ajar selain LKS karena LKS bersifat sebagai lembar kerja dan tidak lengkap.
2. Sertakan LKS untuk menilai no. 1, 7 & sertakan materi.

Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *board game* "Punokawan" ini dinyatakan *):

1. Layak diteliti tanpa revisi
- ② Layak diteliti dengan revisi
3. Tidak layak diteliti

*) Lingkari salah satu

Yogyakarta, 23 April 2019

Validator

[Signature]

Dr. Hj. R. Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag

NIP. : 19720305 199603 2 001

LAMPIRAN VIII

HASIL WAWANCARA

Narasumber : Ibu Muthmainah, S.Ag.
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab
Tgl. Wawancara : 13 April 2019

Wawancara dimulai dengan menanyakan identitas lengkap narasumber. Narasumber bernama Ibu Muthmainah, yang merupakan guru mapel bahasa Arab di MAN 4 Bantul. Adapun lama mengajar beliau di MAN 4 Bantul sudah sekitar 3 tahun. Kelas yang diampu beliau dari kelas X IPA 1 dan X IPA 2. Terkait jenis mata pelajaran bahasa Arab yang diajar merupakan mata pelajaran bahasa Arab wajib yang diperuntukan untuk semua jurusan, bukan mata pelajaran bahasa Arab peminatan yang cenderung diperuntukan untuk jurusan bahasa.

Kemudian pada pertanyaan selanjutnya mencoba menggali informasi tentang kondisi peserta didik khususnya pada kelas X yang menjadi subyek penelitian ini. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa siswa kelas X memiliki *background* pendidikan yang berbeda-beda. Ada yang berasal dari sekolah umum ada yang berasal dari sekolah agama. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada kemampuan mengikuti pembelajaran bahasa Arab, karena anak yang berasal dari sekolah umum belum mendapatkan bekal pengetahuan bahasa Arab sebelumnya. Berdasarkan tes awal program bimbingan BTQ untuk kelas X sejumlah 60 siswa menunjukkan belum mampu membaca Al-Qur'an dengan baik, kemudian setelah melalui

bimbingan pertama hanya tersisa 18 siswa dan terus berkurang pada bimbingan berikutnya. Hal ini menunjukkan beberapa siswa masih asing dengan bahasa Arab. Untuk itu guru selalu memberikan pendampingan dan perhatian lebih bagi siswa yang kurang mampu mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas agar dapat meningkatkan kemampuannya.

Kemudian pada pertanyaan terakhir peneliti mencoba menggali tentang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Menurut guru media merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan menjembatani tercapainya tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. Adapun media yang sering digunakan guru adalah modul, *slide*, dan kartu. Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran merupakan inisiatif guru untuk menggunakan media yang lebih bervariasi dan meningkatkan antusias siswa. Menurut guru dengan penggunaan kartu dapat mengajak siswa untuk bermain sekaligus belajar sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Penggunaan media permainan menurut guru sangat tepat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran dan tidak hanya monoton pada media klasik seperti modul atau *slide power point*. Media permainan akan menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan iklim belajar di kelas yang kondusif.

LAMPIRAN IX

PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA

Nama	: Mayang Cindy.C	PRE-TEST
No. Absen	: 16	
Kelas	: X-IPA 2	

7

الأسئلة

I. Jawablah pertanyaan berikut!

١. مَا مِهْنَةُ أَبِي إِسْمَاعِيلَ؟ = أَبِي إِسْمَاعِيلَ فَلَاحٌ
 ٢. أَيْنَ يَبِيعُ عُمَرُ؟ = فِي السُّوقِ
 ٣. أَيْنَ تَعْمَلُ أُمُّ عَائِشَةَ؟ = فِي الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْكُورْبِيَّةِ
 ٤. مَاذَا تَعْلَمُ أُمُّ عَائِشَةَ؟ = الْغُطْلَ عَرَبِيَّةً
- II. Lingkari jawaban yang benar!
١. هُوَ يَعْمَلُ فِي الْمُسْتَشْفَى... (طَبِيبٌ) (طَالِبٌ)
٢. مَاذَا يَزْرَعُ فَلَاحٌ فِي الْفَزْعَةِ؟ (الْبُضَاطِعُ) (الْبُرَّةُ)

III. Terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia!

١. تَعْلَمُ = Mengajar
٢. الْمَدْرَسَةُ الثَّانَوِيَّةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الْحُكُومِيَّةُ = Sekolah MTsN
٣. أَبِي فَلَاحٌ، هُوَ يَذْهَبُ إِلَى الْفَزْعَةِ وَيَزْرَعُ الْأَرْزَ فِيهَا = ayahku seorang petani dia pergi ke kebun menanam padi dan jagung di dalam (ladang)
٤. وَعَمِّي إِسْمُهُ عُمَرُ، هُوَ تَاجِرٌ، عَمِّي يَبِيعُ الْبُضَاطِعَ فِي السُّوقِ
↓
dan pamanku bernama umar dia seorang pedagang, pamanku menjual dagangannya di pasar.

Nama	: Mayang Guey. C	POST-TEST
No. Absen	: 6	
Kelas	: X - MIPA 2	

⑤

الأسئلة

I. Jawablah pertanyaan berikut!

١. مَا مِهْنَةُ أَبِي إِسْمَاعِيلَ؟ فَلَاحٌ
٢. أَيْنَ يَبِيعُ عُمَرُ؟ فِي السُّوقِ
٣. أَيْنَ تَعْمَلُ أُمُّ عَائِشَةَ؟ الثَّانَوِيَّةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الْحُكُومِيَّةُ
٤. مَاذَا تَعْلَمُ أُمُّ عَائِشَةَ؟ الْفُضْلُ عَرَبِيَّةً

II. Lingkari jawaban yang benar!

(طَيِّبٌ) (طَالِبٌ)

١. هُوَ يَعْمَلُ فِي الْمُسْتَشْفَى...

(الدَّرَّةُ) (البَضَائِعُ)

٢. مَاذَا يَزْرَعُ فَلَاحٌ فِي الْمَزْرَعَةِ؟

III. Terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia!

١. تَعْلَمُ مَنْجَافُ (Pr)

٢. الْمَدْرَسَةُ الثَّانَوِيَّةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الْحُكُومِيَّةُ : MAN MAN ~~MAN~~

٣. أَبِي فَلَاحٌ، هُوَ يَذْهَبُ إِلَى الْمَزْرَعَةِ وَيَزْرَعُ الْأَرْزَو الدَّرَّةَ فِيهَا .
٤. وَعَمِّي إِسْمُهُ عُمَرُ، هُوَ تَاجِرٌ، عَمِّي يَبِيعُ الْبَضَائِعَ فِي السُّوقِ

ayanku seorang petani, dia pergi ke ladang menanam jagung dan padi di dlm nya (padi jagung)

dan paman ~~hman~~ kurnawati Umar, dia seorang pedagang, paman men jual dagangannya di pasar :

LAMPIRAN X

FOTO DOKUMENTASI



Dokumentasi Uji Coba Terbatas di Kelas X IPA 1



Dokumentasi Uji Coba Luas di Kelas X IPA 2

LAMPIRAN XI

SERTIFIKAT-SERTIFIKAT



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

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.42.12.1/2019

This is to certify that:

Name : **Elsa Navella**
Date of Birth : **July 26, 1996**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC)
held on **January 31, 2019** by Center for Language Development of State
Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	44
Structure & Written Expression	44
Reading Comprehension	47
Total Score	450

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, January 31, 2019
Director,

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



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/LA/PM.03.2/6.42.13.1/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأنّ

الاسم : Elsa Navella :

تاريخ الميلاد : ٢٦ يوليو ١٩٩٦

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٣١ يناير ٢٠١٩، وحصلت على درجة :

٤٤	فهم المسموع
٤١	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٤٨	فهم المقروء
٤٤٣	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ٣١ يناير ٢٠١٩
المدير



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

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥



TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Elsa Navella
NIM : 15420117
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	100	A
2.	Microsoft Excel	90	A
3.	Microsoft Power Point	100	A
4.	Internet	80	B
5.	Total Nilai	92.5	A
Predikat Kelulusan		Sangat Memuaskan	

Yogyakarta, 31 Agustus 2016



Kepala PTIPD



Dr. Shofwatul Uyun, S.T., M.Kom.
NID: 18820511 200604 2 002

Standar Nilai:

Angka	Huruf	Predikat
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang





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



SERTIFIKAT

Nomor: D-350.3/Un.02/L.P2M.03.2/P3.1566/10/2018

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

Nama : Elsa Navella
Tempat, dan Tanggal Lahir : Gunungkidul, 26 Juli 1996
Nomor Induk Mahasiswa : 15420117
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 : Suren, Pagerharjo
Kecamatan : Samigaluh
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo
Provinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 04 Juli s.d. 31 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 96,66 (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
Kotaka



Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
NIP. : 19720912 200112 1 002

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



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : ELSA NAVELLA
NIM : 15420117
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

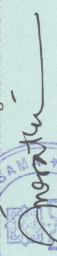
atas keberhasilannya mengikuti seluruh kegiatan

**SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2015/2016**
Tanggal 24 s.d. 26 Agustus 2015 (24 jam pelajaran)

Yogyakarta, 1 September 2015

Wakil Rektor

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama


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



**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 : ELSA NAVELLA

NIM : 15420117

Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Bahasa Arab

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III mulai tanggal 8 Oktober ,
sampai dengan 23 November 2018 di MAN 4 Bantul dengan Dosen
Pembimbing Lapangan (DPL) Drs. H. Rofik, M.Ag. dan dinyatakan lulus
dengan nilai 95.20 (A).

Yogyakarta, 27 Desember 2018

an Wakil Dekan I,
Ketua Laboratorium Pendidikan



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

Nomor : 525/B-2/PKTQ/FITK/IV/2016

Menerangkan bahwa :

ELSA NAVELLA

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

Abd. Fikri Almas
NIM. 13490077





Kementerian Agama
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Laboratorium Multimedia Pembelajaran

Sertifikat

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

Diberikan kepada : Elsa Navella
NIM : 15420117

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

Dengan predikat : **CUMLAUDE**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	88	A/B
2	Aspek Komunikasi Visual	86	A/B
3	Aspek Rumusan Desain Pembelajaran	90	A-
Nilai Rata-rata		88	A/B

Yogyakarta, 01 Maret 2017

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

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

Koordinator Laboratorium Multimedia Pembelajaran
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Mugowim, M.Ag
NIM: 13410201

LAMPIRAN XII

CURRICULUM VITAE



A. DATA PRIBADI

Nama : Elsa Navella
TTL : Gunungkidul, 26 Juli 1996
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Gunungsari RT 01/RW 12, Ngeposari, Semanu Gunungkidul.
Alamat di Jogja : Prenggan, Kotagede, Yogyakarta.
Nomor Hp : 081228605630
Email : navellaelsa@gmail.com
Instagram : @elsanavee

B. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

2002-2008 : SMP N 1 Semanu
2011-2014 : SMK N 2 Wonosari
2015-2019 : UIN Sunan Kalijaga

C. PENGALAMAN ORGANISASI

2016-2017 : Relawan Lazis Masjid Syuhada.
2017 : Staff Lamperan, Laboratorium Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga.
2017-2018 : Anggota ITTC UIN Sunan Kalijaga.
2017-2018 : Anggota Sahabat Inklusi PLD UIN Sunan Kalijaga.
2017-2018 : Pengurus Perpustakaan An-Nabil PP. Nurul Ummah Putri.