

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BAHASA ARAB
KELAS 1 DALAM APLIKASI CONSTRUCT 2**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Disusun oleh:
Salman Albar Faris
NIM.: 17104080082**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Salman Albar Faris

NIM : 17104080082

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Yang menyatakan



Salman Albar Faris

NIM. 17104080082

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : 3 eksemplar

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

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Salman Albar Faris
NIM : 17104080082
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BAHASA ARAB KELAS I DALAM APLIKASI CONSTRUCT 2**

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

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 09 Agustus 2021
Pembimbing

Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M. Pd.
IP. 19781113 200912 1 003

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2255/Un.02/DT/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BAHASA ARAB KELAS 1 DALAM APLIKASI CONSTRUCT 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SALMAN ALBAR FARIS
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080082
Telah diujikan pada : Kamis, 19 Agustus 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 612339259a06f



Penguji I
Dr. Nur Hidayat, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 612146016e0f1



Penguji II
Andhika Yuhya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 6122651a529d



Yogyakarta, 19 Agustus 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 612342c258b3f

MOTO

وَفَوْقَ كُلِّ ذِي عِلْمٍ عَلِيمٌ

dan di atas setiap orang yang berpengetahuan ada yang lebih mengetahui.

(Q.S. Yusuf: 76)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Syaamil Qur'an, 2010), hlm. 244

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Peneliti persembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan
ini untuk:*



Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Salman Albar Faris, “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bahasa Arab Dalam Aplikasi Construct 2”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Proses belajar mengajar tidak lepas dari pendidik dan peserta didik juga materi pembelajaran dan media pembelajaran. Kebutuhan akan media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran dirasa sangat penting guna memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menerima materi pembelajarannya. Pembelajaran bahasa Arab juga memerlukan media yang tepat seperti media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memuat media gambar, tulisan dan suara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran materi bahasa Arab dalam aplikasi Construct 2, mengetahui kelayakan media pembelajaran materi bahasa Arab dalam aplikasi construct 2 berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta mengetahui respon peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang terdiri dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyubarluasan). Instrumen penelitian berupa angket yang memiliki skala pengukuran *Likert* untuk mengetahui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dan skala pengukuran *Guttman* dalam bentuk *checklist* untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *pop-up book*. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas 1. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian dari para ahli dijumlahkan untuk masing-masing kategori atau kriteria penilaian kemudian dipersentase berdasarkan persentase keidealan sehingga diketahui kualitas media pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran materi bahasa Arab dalam aplikasi Construct 2 berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk dalam kategori “SB” (Sangat Baik). Respon peserta didik terhadap media pembelajaran materi bahasa Arab dalam aplikasi Construct 2 memperoleh penilaian “Positif”. Persentase respon positif peserta didik pada media pembelajaran sebesar 100%, dan peserta didik yang merespon negatif sebesar 0%. Rata-rata persentase respon peserta didik mencapai 94,375%. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa “Media Pembelajaran Materi Bahasa Arab Dalam Aplikasi Construct 2” yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Construct 2, Bahasa Arab.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pada dasarnya, terdapat beberapa pedoman transliterasi Arab latin. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>ṣa</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Ḍal</i>	Ḍ/ḍ	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)

ض	<i>Ḍad</i>	D/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Ẓa</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>‘Ain</i>	‘ _	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...’...	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta’ Marbuṭah

Transliterasi Ta’ marbuṭah ada dua, yaitu:

1. Ta’ marbuṭah hidup

Ta’ marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta’ marbuṭah mati

Ta’ marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan ta’ marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta

bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	-raudah al-aṭfāl
	-raudatul aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	-al-madīnah al-munawwarah
	-al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةَ	-ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ —	Fathah	A	A
ِ —	Kasrah	I	I
ُ —	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba	يَذْهَبُ	-yażhabu
فَعَلَ -fa'ala	ذُكِرَ	-żukiro

2. Vokal Rangkap

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
يَ َـ	fathah dan ya	Ai	a dan i
وَ َـ	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
يَ َـ اَ َـ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَ ِـ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وَ ُـ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun hal tersebut hanya berlaku ketika hamzah berada di tengah atau akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

أَكَلَضَ	- akala
تَأْكُلُونَ	- ta'kulūna
النَّوْءُ	- an-nau'u

F. Syaddah (tasydid)

Dalam transliterasi tanda syaddah dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا - rabbana

نَزَّلَ - nazzala

الْحَجُّ - al-ḥajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

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

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

الشَّمْسُ - asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

الْقَلَمُ - al-qalamu

الْبَدِيعِ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang ditulis dengan huruf kapital tetaphuruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

Pada dasarnya setiap kata. Bail fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan,

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan yang baik bagi umat seluruh umat manusia.

Salah satu kenikmatan dari sekian banyak limpahan rahmat yang diturunkan yaitu pertolonganNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bahasa Kelas 1 Dalam Aplikasi Construct 2”. Dengan terselesaikannya penulisan ini, semoga menjadikan peneliti semakin ingat akan kekuasaan Allah SWT, cinta kepada makhluk pilihanNya, sayang keluarga dan peduli dengan dirinya sendiri.

Penulisan ini guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan, peneliti tidak lepas dari berbagai rintangan dan tantangan yang mana semua itu dapat peneliti hadapi dengan kerja keras dan bantuan dari berbagai

pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill. Al-Makin, MA. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar dan ikhlas dalam mencurahkan tenaga dan pengetahuan beliau untuk memberikan bimbingan serta arahan mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi.
5. Ibu Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan *support* baik tenaga dan pengetahuan, serta selalu memberikan bimbingan akademik.
6. Ibu Sutarmi, S.IP. dan Bapak Handoko, selaku petugas/staf tata usaha prodi dan staf fakultas yang juga telah dengan sabar membantu peneliti dalam urusan administrasi serta kelancaran penyusunan skripsi.
7. Bapak kyai Na'imul Wain, Bapak kyai Chasan Abdullah dan Bapak kyai Ahmad Zabidi. Semoga beliau diberi kesehatan dan dimulyakan oleh Allah SWT.

8. Bapak Ahyari dan Ibu Sumartinah, orang tua tersayang yang telah memberikan seluruh tenaga, kasih sayang, doa dan segala bentuk dukungan untuk peneliti hingga mampu menyelesaikan perkuliahan, juga untuk kakak Hilda Khilya Arintin, Kakak ipar Nasrul Ulum, keponakan ter-UWUWUUWU, Asfha Kamila Syifa dan adik Yaasin Muhammad serta seluruh keluarga yang juga memberikan dukungan.
9. Ibu Sarifatun, S.Pd.I. dan Astutik, S.Pd.I selaku guru bahasa Arab kelas satu MIN 9 Gunungkidul dan guru bahasa Arab MI YAPPI Kedungwanglu, Banyusoco, Playen, Gunungkidul.
10. Yoga Catur Prasetyo, S.Pd., menjadi orang berguna, adalah doa untukmu.
11. Teman-teman santri pondok pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta.
12. Teman-teman PGMI angkatan 2017 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman selama bersama menuntut ilmu di bangku kuliah.
13. Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti pun menyadari akan penelitian skripsi yang masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun guna memperoleh sesuatu yang lebih baik lagi, serta peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin yaa robbal 'alamin.

Yogyakarta, 8 Juni 2021
Peneliti,



Salman Albar Faris
NIM.: 17104080082

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I - PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan.....	4
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	4
E. Asumsi Dan Batasan Pengembangan.....	5
F. Definisi Istilah.....	5
BAB II - KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasarn Teori.....	8
B. Penelitian Yang Relevan.....	15
C. Kerangka Pikir.....	18
D. Hipotesis.....	18

BAB III19 METODE PENELITIAN.....	19
A. Model Pengembangan	19
B. Prosedur Pengembangan	19
C. Uji Coba Produk.....	23
BAB IV - HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Data Uji Coba.....	34
B. Analisis Data	55
C. Revisi Produk	57
D. Kajian Produk Akhir.....	63
BAB V - PENUTUP.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Keterbatasan Penelitian	66
C. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	: Kompetensi Dasar Bahasa Arab Kelas 1	14
Tabel III.1	: Waktu Pelaksanaan Penelitian	24
Tabel III.2	: Subjek Coba	25
Tabel III.3	: Aturan Pemberin Skor	30
Tabel III.4	: Klasifikasi Kriteria Penilaian	31
Tabel III.5	: Ketentuan Pemberian Skor Respon Peserta Didik	32
Tabel III.6	: Kategori Respon Positif-Negatif	32
Tabel IV.1	: Masukan dan Saran Ahli Media	45
Tabel IV.2.	: Data Penilaian Ahli Media	46
Tabel IV.3	: Masukan dan Saran Ahli Materi	47
Tabel IV.4	: Data Penilaian Ahli Materi	47
Tabel IV.5	: Masukan dan Saran Ahli Bahasa	48
Tabel IV.6	: Data Penilaian Ahli Bahasa	49
Tabel IV.7	: Masukan dan Saran Guru Kelas	50
Tabel IV.8	: Data Penilaian Guru Bahasa Arab	51
Tabel IV.9	: Masukan dan Saran Teman Sejawat	52
Tabel IV.10	: Data Penilaian Teman Sejawat	53
Tabel IV.11	: Data Uji Coba Lapangan	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 : Kerangka Pikir	18
Gambar III.1 : Prosedur Pengembangan	20
Gambar III.2 : <i>Flowchart</i> Desain Uji Coba	23
Gambar IV.1 : Pembuatan Sketsa dan Layout	36
Gambar IV.2 : Penyusunan Rancangan Permainan	36
Gambar IV.3 : Proses Pemrograman Pada Media Pembelajaran	38
Gambar IV.4 : Pemberian Objek Pada Layout	39
Gambar IV.5 : Pemberlakuan Pemrograman Pada Halaman 2	39
Gambar IV.6 : Penataan Objek	40
Gambar IV.7 : Pemrograman Halaman 5	40
Gambar IV.8 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman Sampul	41
Gambar IV.9 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman Petunjuk	41
Gambar IV.10 : Tampilan Media Pembelajaran Kompetensi Dasar	42
Gambar IV.11 : Tampilan Halaman Petunjuk Permainan	42
Gambar IV.12 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman 1	42
Gambar IV.13 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman 2	43
Gambar IV.14 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman 3	43
Gambar IV.15 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman 4	43
Gambar IV.16 : Tampilan Media Pembelajaran Halaman 5	44
Gambar.IV.17 : Halaman Judul	58
Gambar.IV.18 : Halaman Materi Sebelum Direvisi	58
Gambar.IV.19 : Halaman Materi Setelah Direvisi	59
Gambar IV.20 : Ukuran Font Sebelum Direvisi	59
Gambar IV.21 : Ukuran Font Setelah Direvisi	60
Gambar IV.22 : Revisi Penambahan Bunyi	60
Gambar IV.23 : Warna Tampilan Sebelum Direvisi	61

Gambar IV.24 : Warna Tampilan Setelah Direvisi	61
Gambar IV.25 : Tulisan Bahasa Arab Sebelum Direvisi	62
Gambar IV.26 : Tulisan Bahasa Arab Setelah Direvisi	62
Gambar IV.27 : Media Pembelajaran Sebelum Direvisi	62
Gambar IV.28 : Media Pembelajaran Setelah Direvisi	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi
Lampiran II	: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara)
Lampiran III	: Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran IV	: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran V	: Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran VI	: Surat Permohonan Ahli Media
Lampiran VII	: Surat Permohonan Ahli Materi
Lampiran VIII	: Surat Permohonan Ahli Bahasa
Lampiran IX	: Surat Keterangan Validasi Media
Lampiran X	: Surat Keterangan Validasi Materi
Lampiran XI	: Surat Keterangan Validasi Bahasa
Lampiran XII	: Data Hasil Penilaian Ahli Media
Lampiran XIII	: Data Hasil Penilaian Ahli Materi
Lampiran XIV	: Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa
Lampiran XV	: Data Hasil Masukan Guru Kelas
Lampiran XVI	: Data Sampel Respon Peserta Didik
Lampiran XVII	: Sertifikat PBAK
Lampiran XVIII	: Sertifikat SOSPEM
Lampiran XIX	: Sertifikat PPL MICROTEACHING
Lampiran XX	: Sertifikat PKL
Lampiran XXI	: Sertifikat PLP-KKN
Lampiran XXII	: Sertifikat TOEC
Lampiran XXIII	: Sertifikat PKTQ
Lampiran XXIV	: Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran
Lampiran XXV	: Sertifikat Sendratari
Lampiran XXVI	: Sertifikat User Education
Lampiran XXVII	: Foto Produk Media Pembelajaran Bahasa Arab
Lampiran XXVIII	: Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab sebagai mata pelajaran tidak dapat melepaskan diri dari pelajaran lain. Keterkaitan antar mata pelajaran ini merupakan bagian dari tujuan yang lebih komperhensif. Yaitu pendidikan yang menjadi sarana pembentukan dalam seluruh bidang kehidupan. Sehingga ini berarti pendidikan menyiapkan peserta didik untuk menjalani kehidupan lebih luas. Tidak hanya terbatas dengan ruang kelas dalam batasan tembok saja. Bahasa sejatinya merupakan pemahaman penggunaan kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak saja kelas merupakan prosesi dalam menuntaskan kurikulum, tetapi lebih dari itu. Pembentukan konsepsi dan perilaku justru tergambar dari kurikulum, kemudian di kelas menjadi tidak lanjut operasional untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.²

Pendidik harus berpotensi membuat dan memanfaatkan media dengan baik dan benar. Tujuan adanya media tidak lain menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan.³ Pengertian tersebut didasarkan dengan butuhnya komunikasi dari proses pendidikan/pembelajaran. Komunikasi, memuat beberapa komponen, yaitu

² Mohamad Yamin, *Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), hlm. 22.

³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pendagogja, 2012), hlm. 29.

sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pemilihan media pembelajaran tentu saja disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Ada tiga prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu: pertama, harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut. Kedua, kedekatan dengan media. Ketiga, adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan, karena pemilihan sejumlah media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.⁴

Dalam pembelajaran bahasa Arab, dikenal beberapa keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.⁵ Keempat keterampilan tersebut tidak bisa dicapai tanpa memiliki penguasaan kosakata yang baik. Untuk memiliki kosakata yang baik, hendaknya diterapkan pembelajaran interaktif yakni model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, dalam hal ini media pembelajaran juga berpengaruh. Oleh karenanya, peneliti membuat media

⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2016).

⁵ Muspika Hendri, 'Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif', *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 3.2 (2017), 196–210 <<https://doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>>.

pembelajaran game berbasis android yang diharapkan membantu peserta didik dalam menambah ataupun menguasai kosa-kata bahasa Arab.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Arab kelas satu di MIN 9 Gunungkidul, pembelajaran bahasa Arab kurang menarik bilamana tanpa adanya media. Dikatakan oleh Ibu Syarifatun S.Pd.I. bahwa media pembelajaran itu sangat penting. Dengan beberapa keterbatasan dari pihak madrasah, beliau tetap memaksimalkan fasilitas yang ada. Salah satu usaha beliau untuk memaksimalkan medianya adalah meringkas buku siswa, terutama dalam menerjemahkan kosa-kata dari bahasa Arab ke Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, beliau masih merasa janggal karena belum bisa maksimal dalam menarik perhatian siswa dalam hal media. Menurut beliau, media yang dirasa cukup untuk memberikan perhatian terhadap siswa adalah dengan memberikan gambar pada suatu media tertentu. Dimana media tersebut terselipkan beberapa materi yang terdapat di pembelajaran bahasa Arab.⁶

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumusan masalah-masalah diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab materi asmaaul fawaakihi kelas I menggunakan aplikasi Construct 2?

⁶ Wawancara dengan Sarifatun, guru bahasa Arab kelas satu MIN 9 Gunungkidul, di rumah beliau tanggal 14 Maret 2021.

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Bahasa Arab materi asmaaul fawaakihi kelas I ditinjau dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa?

C. Tujuan Dan Kegunaan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab materi asmaaul fawaakihi kelas I menggunakan aplikasi Construct 2.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Arab materi asmaaul fawaakihi kelas I ditinjau dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berukuran 8,5 Mb.
2. Media pembelajaran bahasa Arab diinstal pada perangkat *smartphone*.
3. Media pembelajaran terdiri dari teks (soal latihan dan jawaban) dan gambar.
4. Media pembelajaran bahasa Arab terdiri dari 8 halaman (*slide*) termasuk halaman sampul, petunjuk penggunaan, petunjuk permainan, dan kompetensi dasar.

5. Media pembelajaran memuat materi bahasa Arab pembelajaran 5 tentang “Asmaaul Fawaakihi”
6. Media pembelajaran dapat digunakan peserta didik secara mandiri maupun kelompok.
7. Media pembelajaran berbentuk file dengan format “.apk”

E. Asumsi Dan Batasan Pengembangan

Asumsi dan batasan pengembangan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran terbatas pada materi tentang “Asmaaul Fawaakihi” yang didalamnya terdapat menuliskan beberapa buah-buahan.
2. Pengujian hasil pembuatan produk ini hanya sebatas pengujian kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
3. Pengujian tidak dilakukan terkait prestasi belajar peserta didik dan atau tindak lanjut penggunaan media pembelajaran tersebut.
4. Penelitian dilakukan di MIN 9 Gunungkidul dan MI YAPPI Kedungwanglu, Banyusoco.
5. Media Pembelajaran tidak disebarluaskan dalam skala besar.

F. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan definisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Research and Development (Penelitian dan Pengembangan)

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁷

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar dengan cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.⁸

3. Aplikasi Construct 2

Construct 2 adalah salah satu *engine* yang mendukung pembuatan *game* edukasi dalam pembelajaran. *Construct 2* merupakan *game editor* berbasis HTML 5 yang dikembangkan Scirra Ltd, dimana kita dapat memaksimalkan fungsi dari *visual editor* dan *behavior-based logic system*. *Construct 2* adalah *tools* untuk membuat *casual game* yang sangat mudah dimengerti, dan *compatible* untuk berbagai *platform*.⁹

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2019), hlm. 752.

⁸ Hanafiah and others, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2009).

⁹ Rizki Catur Putra. Pembuatan game edukasi pintar memilih sampah berbasis android.

Skripsi: Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta 2016

4. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 adalah sebuah program/aplikasi perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.¹⁰

5. CorelDraw X7

CorelDraw X7 adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X8 (setara dengan versi 18).¹¹ CorelDraw ini memiliki fitur-fitur pengolah gambar (vektor).

6. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan bersama.¹²

¹⁰ https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop, diakses pada tanggal 22 Juni 2021, Pukul 02.00 WIB.

¹¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>, diakses pada tanggal 21 Juni 2021, Pukul 04.30 WIB.

¹² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Media pembelajaran materi bahasa Arab telah berhasil dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan. Adapaun tahapan dalam model pengembangan ini diantaranya adalah tahap *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *development* (Pengembangan), dan *dissemination* (Penyebarluasan). Pengembangan media pembelajaran sampai pada tahap rancangan atau kerangka yang sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran di madrasah namun masih perlu dikembangkan lebih lanjut sebelum dipublikasikan secara massal (lebih luas).

Media pembelajaran telah dikatakan layak berdasarkan uji validasi dan penilaian dari para ahli. Media pembelajaran mendapatkan predikat sangat baik berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media pembelajaran juga memperoleh kriteria penilaian sangat baik dari guru kelas, dan teman sejawat.

Uji coba lapangan telah dilakukan kepada 20 peserta didik kelas 1 dengan memberikan angket berskala *guttman* untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran bahasa Arab. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwasannya respon yang diperoleh adalah positif, sehingga dapat ditarik kesimpulan, media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

B. Keterbatasan Penelitian

Di dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran, peneliti menemui berbagai rintangan dan keterbatasan penelitian, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian dilakukan ditengah masa pandemi covid-19 sehingga menyebabkan kendala dalam hal waktu dan akses untuk melakuakn uji coba lapangan ke peserta didik kelas 1.

2. Keterbatasan kecakapan penggunaan media pengolah grafis

Peneliti mengalami beberapa kendala terkait melakukan proses perancangan dsesain dengan menggunakan aplikasi Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS6.

3. Keterbatasan perangkat pengolah grafis

Peneliti mengalami kendala proses desain dikarenakan perangkat elektronik yang digunakan kerap mengalami “hang” atau tidak merespon karena RAM yang terdapat pada laptop tidak tinggi.

C. Saran

Beberapa saran dari peneliti untuk penelitian sejenis di kemudian hari adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan aplikasi pengolah grafis dengan versi terbaru agar dapat memuat fitur lebih lengkap dalam pengelolaan desain grafis.
2. Meningkatkan kemampuan dalam pengelolaan grafis agar hasil yang diperole lebih maksimal.

3. Penyebarluasan produk dapat dilakukan lebih luas lagi sehingga banyak madrasah yang bisa memanfaatkan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Azhari, 'Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah', *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 16.1 (2015), 43–60 <<https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>>
- Bahri, Syariful, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)
- Fatah Yasin Al Irsyadi dkk, "Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo", *Jurnal Manajemen Informatika*, Vol. 10, No 1, Edisi April 2020.
- Habibur Rohman, 2018 "Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Al-Qira'ah Di Mts N 1 Yogyakarta", Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hanafiah, Nanang, Suhana, and Cucu, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2009)
- Hendri, Muspika, 'Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif', *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 3.2 (2017), 196–210 <<https://doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>>

Idhawati Hestningsih dkk, “Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab Dasar “Aladin” (*Arabic Learning By Exploring*) Dengan Konsep Petualangan Berbasis Android” , *Jurnal Orbith*, Vol. 12, No.3, 3 November 2018 :139-146.

Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009)

Nuha, Ulin, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016)

Prastowo, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2016)

Putro Widoyoko, Eko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2019)

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pendagogja, 2012)

———, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pendagogia, 2012)

Usman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)

Yamin, Mohamad, *Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan* (Yogyakarta: Diva Press, 2010)