

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB BERBASIS *PORTABLE ENKLEK ARABIC*
DI KELAS 4 MI SULTAN AGUNG YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2019/2020**



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

Disusun oleh :
TEATANTIA
NIM: 16420044

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2020**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teatantia
NIM : 16420044
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 30 Januari 2020

Yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tea
Teatantia
NIM. 16420044

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teatantia
NIM : 16420044
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam Ijazah Sarjana Pendidikan). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pertanyaan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran mengharap Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 30 Januari 2020

Yang menyatakan,



Teatantia
NIM. 16420044



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

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Teatantia
NIM : 16420044
Program Studi : PBA
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* di Kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020

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 Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar Skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 30 Januari 2020

Pembimbing Skripsi,

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA

NIP. 19680727 199703 1 001



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/ R0

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: B-041/Un.02/DT/PP.009/02/2020

Skripsi/ Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portabble Engklek Arabic* di Kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Teatantia
NIM : 16420044
Telah dimunaqosyahkan pada : Rabu, 12 Februari 2020
Nilai munaqosyah : A (95)

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

TIM MUNAQOSYAH


Ketua Sidang


Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
NIP. 19680727 199703 1 001

Penguji I

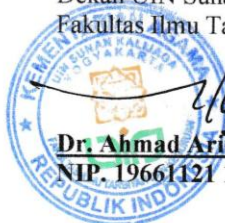
Penguji II


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


Dr. Nasiruddin, M.Si, MPd
NIP. 19820711 000000 1 301

Yogyakarta, 24 FEB 2020
Dekan UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


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



MOTTO

تَرْجُو النَّجَاةَ وَلَمْ تَسْلُكْ مَسَالِكَهَا إِنَّ السَّفِينَةَ لَا تَجْرِي عَلَى الْبَيْسِ

“Jika engkau berharap sukses, tetapi engkau tidak mau berproses, maka ketahuilah sesungguhnya perahu tidak mungkin berlayar di atas daratan.”¹

(Abdullah Ibnu al-Mubarak, tentang safinah an-najah)

*“Sing tlaten bakal panen”*²

(K. Saeful Anam)

*“Aja mati tanpa aran”*³

(Khilma Anis)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ syarif.id

² Dawuh pengasuh Asrama Al-hikmah, PP Wahid Hasyim Yogyakarta

³ <https://www.nu.or.id>

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

**Almamater Tercinta Jurusan Pendidikan Bahasa Arab,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta**

Para guru yang mengeluarkan peluhnya untuk mendidik kami

Kedua orang tua yang sangat kami sayangi



**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

ABSTRAK

Teatantia, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* di Kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *portable engklek* dalam pembelajaran bahasa Arab, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui respon peserta didik terhadap media tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah yaitu: penggalan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Kelayakan produk ditinjau oleh satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, satu guru sebagai *reviewer* dan direspon oleh sebanyak 28 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk melihat kualitas produk dan angket respon peserta didik terhadap produk media. Hasil penilaian ahli dan respon peserta didik berupa data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian dan persentase keidealan.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media *portable engklek Arabic*. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan *reviewer* *portable engklek Arabic* secara berturut-turut mendapatkan persentase keidealan sebesar 85,8% (kategori Sangat Baik), 82,5% (kategori Baik), dan 74,1% (kategori Baik). Sedangkan respon 28 peserta didik dalam uji coba pemakaian *portable engklek Arabic* adalah Sangat Baik dibuktikan dengan data yang dihasilkan sebesar 88,8%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *portable engklek Arabic* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media *Portable Engklek Arabic*, Pembelajaran Bahasa Arab

التجريد

تياتانتيا. ١٦٤٢٠٠٤٤. تطوير الوسائل في تعليم اللغة العربية باللعبة
Portable Engklek Arabic في الفصل الرابع بمدرسة الإبتدئية سولطان
أكوع يوكياكارتا في العام الدراسي ٢٠١٩\٢٠٢٠.

يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسائل *portable engklek* في تعليم اللغة العربية و معرفة استحقاق هذه الوسيلة و معرفة إستجابة الطلاب عن هذه الوسيلة.

هذا البحث من البحوث و التطويرية على طرز *Borg and Gall* الذي يتكون من ١٠ مراحل و هي قوة و مسائل و جمع البيانات و تصميم المنتجات و تصحيح التصميمات و تحسين التصميمات و مجاربة المنتجات و تصحيح المنتجات و مجاربة الإستخدامات و تصحيح المنتجات و الإنتاج الضخم. تنتاج استحقاق الوسيلة بأهل الوسيلة و أهل المادة و مراجع و تستجابة هذه الوسيلة بثمانية و عشرون الطلاب من المدرسة الإبتدئية سولطان اكوع يوكياكارتا. وسائل جمع البيانات التي تستخدم في هذا البحث هي إستفتاء لينظر جودة الوسيلة و إستفتاء إستجابة الطالب لينظر إستجابة الطالب عن هذه الوسيلة. نتيجة البحث الإستجابة كالبيانات الكمية ، ثم تحليل البيانات بالتقييم و النسبة المئوية المثالية ليثبت جود الوسيلة.

نتيجة هذا البحث التطويري هي وسيلة *Portable Engklek Arabic* بناء على تقييم من أهل الوسيلة، أهل المادة، و المراجع. الحصول على التوالي نسبة مئوية من ٨،٨٥% (بفئة جيد جدا)، ٥،٨٢% (بفئة جيد)، ١،٧٤% (بفئة جيد). اما إستجابة من ثمانية و عشرون الطلاب هو جيد جدا هذا ثبت

بالبيانات هو ٨٠,٨٨% . من تلك النتيجة نستنتج أن هذه الوسيلة مناسبة للاستخدام في تعلم اللغة العربية.

الكلمات الأساسية: البحث التطويري ، *portable engklek Arabic* ، تعليم اللغة العربية وسيلة



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji syukur bagi Allah atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020”. Sholawat dan salam semoga dilimpahkan atas Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan seluruh ummatnya. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi MA. Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Klijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Nurhadi, MA., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Adzfar Ammar, MA. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis selama menempuh kuliah di program studi bahasa Arab.

5. Bapak Dr. Nurhadi, MA, Dosen Pembimbing Skripsi yang telah senantiasa membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak Dr. Sigit Purnomo, M.Pd. selaku validator media dan Bapak Dr. Ja'far Shodiq, S.Pd.I, M.Si. selaku validator materi yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam mengembangkan media *Portable Engklek Arabic*.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah ikhlas memberikan ilmu, wawasan serta pengalamannya kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Segenap karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sunan Kalijaga yang telah membantu menyediakan berbagai pelayanan sehingga memudahkan mahasiswa, khususnya penulis, dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Keluarga besar MI Sultan Agung Babadan Baru Yogyakarta. Terimakasih telah memberikan kesempatan, bantuan, dan dukungan kepada penulis dalam melakukan penelitian. *Jazakumullah ahsanal jaza'*. Terkhusus kepada Bapak Noor Kahfi S.Ag selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab, terimakasih tak terhingga atas bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan.
10. Keluarga besar Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta, khususnya Bapak Pengasuh K.H. Drs. Jalal Suyuthi beserta keluarga.

11. Kepada Pengasuh Asrama Al-Hikmah Pondok Pesantren Wahid Hasyim Bapak Syaiful Anam dan Ibu Hindun Asyfiyah terimakasih tak terhingga atas bimbingan dan hikmah-hikmah yang diberikan.
12. Kedua orang tuaku terkasih Bapak Safingi dan Ibu Antari, adik-adikku tersayang Dek Andre dan Dek Pungky, serta seluruh keluarga besar saya yang senantiasa memberikan kasih sayang, suntikan semangat dan telah menjadi *suport sistem* materiel maupun imateriel yang luar biasa kepada penulis.
13. Ustadz Syamsul Arif dan keluarga besarnya semoga senantiasa dalam lindungan-Nya. Terimakasih untuk segala do'a dan dukungannya.
14. Rizal Aslam terimakasih banyak sudah menjadi mitra setia untuk desain mediaku.
15. Teman-teman Asrama Al-Hikmah Pondok Pesantren Wahid Hasyim yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, terimakasih telah memberi warna indah dalam hidupku. *Jazakumullah ahsanal jaza'*.
16. Keluarga besar MI Wahid Hasyim terimakasih atas kepercayaan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis.
17. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Bahasa Arab 2016, *Muthola'ah*-ku yang penulis banggakan, semoga dilancar dan sukses untuk semuanya.
18. Semua pihak yang membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir serta dalam menempuh studi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua yang telah diberikan menjadi amal saleh dan diberi balasan yang lebih baik oleh Allah SWT, dan semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Januari 2020

Yang menyatakan,

Teatantia

NIM. 16420044



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 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	Ṡā'	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jīm	j	je
ح	Ḥā'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	kh	ka dan ha
د	Dāl	d	de
ذ	Ẓāl	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	er
ز	Zāi	z	zet
س	Sīm	s	es
ش	Syīn	sy	es dan ye
ص	Ṡād	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓā'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	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	Wāwu	w	w
هـ	Hā'	h	ha
ء	Hamzah	`	apostrof
ي	Yā'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. *Tā' marbūṭah*

Semua *tā' marbūṭah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	Ditulis	<i>Ḥikmah</i>
علة	ditulis	<i>'illah</i>
الأولياء كرامة	ditulis	<i>karāmah al-auliyā'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

—	Fathah	ditulis	<i>A</i>
—	Kasrah	ditulis	<i>i</i>
—	Dammah	ditulis	<i>u</i>

فَعَلَ	Fatḥah	ditulis	<i>fa'ala</i>
ذُكِرَ	Kasrah	ditulis	<i>ẓukira</i>
يَذْهَبُ	Ḍammah	ditulis	<i>yaẓhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. fatḥah + alif	Ditulis	<i>Ā</i>
جاهليّة	ditulis	<i>jāhiliyyah</i>
2. fatḥah + yā' mati	ditulis	<i>ā</i>
تَنَسَى	ditulis	<i>tansā</i>
3. Kasrah + yā' mati	ditulis	<i>ī</i>
كَرِيم	ditulis	<i>karīm</i>
4. Ḍammah + wāwu mati	ditulis	<i>ū</i>
فَرُوضُ	ditulis	<i>furūḍ</i>

F. Vokal Rangkap

1. fatḥah + yā' mati	Ditulis	<i>Ai</i>
بَيْنَكُمْ	ditulis	<i>bainakum</i>
2. fatḥah + wāwu mati	ditulis	<i>au</i>
قَوْلٌ	ditulis	<i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

نَتْمُ أ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعَدَّتْ	ditulis	<i>u'iddat</i>
شَكَرْتُمْ لِنِ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan huruf awal “al”

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiyyah* tersebut

السَّمَاء	Ditulis	<i>as-Samā</i>
الشمس	ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

الفروض ذوى	ditulis	<i>ẓawī al-furūd</i>
السنة أهل	ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERTANYAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERTANYAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
التجريد	ix
KATA PENGANTAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI	xv
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan dan Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
D. Telaah Pustaka	9
E. Spesifikasi Produk	13
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE	
PENELITIAN	15
A. Landasan Teori	15
1. Pembelajaran Bahasa Arab	15
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab	15
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab	17
2. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran dan	
Pengembangan	18
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	22
c. Fungsi dan Peran	26
d. Prosedur Pemilihan Media	29
3. Permainan Tradisional	31

B.	Metode Penelitian	37
1.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
2.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.	Prosedur Penelitian	38
4.	Penentuan Sumber Data	42
5.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
C.	Sistematika Penulisan	47
BAB III GAMBARAN UMUM MI SULTAN AGUNG		49
A.	Letak Geografis	49
B.	Sejarah Singkat	50
C.	Visi, Misi dan Tujuan	51
D.	Keadaan Sarana dan Prasarana	53
E.	Struktur Organisasi	54
F.	Keadaan Pendidik dan Peserta Didik	55
G.	Kegiatan Ekstrakurikuler/Program Sekolah	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		57
A.	Hasil Penelitian	57
1.	Potensi dan Masalah	57
2.	Pengumpulan Data	59
3.	Desain Produk.....	61
4.	Validasi Desain	81
5.	Revisi Desain	91
6.	Uji Coba Skala Terbatas	96
7.	Revisi Produk	100
8.	Uji Coba Skala Luas	101
9.	Revisi Produk	106
10.	Produksi Masal	107
B.	Pembahasan	107
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Portabble Engklek Arabic</i> dan Implementasinya	107
2.	Kualitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Portabble Engklek Arabic</i>	112
3.	Respon Peserta Didik terhadap Media <i>Portabble Engklek Arabic</i>	112
4.	Keterbatasan Penelitian	113

BAB V PENUTUP	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN	123



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Penilaian dosen ahli media	82
Tabel 1.2 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> menurut ahli media	83
Tabel 1.3 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> aspek kepraktisan dan keluwesan menurut ahli media	84
Tabel 1.4 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> aspek tampilan menurut ahli media.....	85
Tabel 1.5 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> aspek fungsi secara keseluruhan menurut ahli media.....	86
Tabel 2.1 : Penilaian ahli materi	87
Tabel 2.2 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> menurut ahli materi	88
Tabel 2.3 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> aspek materi menurut ahli materi	89
Tabel 2.4 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> aspek soal menurut ahli materi	90
Tabel 2.5 : Hasil analisis penilaian kualitas media <i>portable engklek Arabic</i> aspek bahasa menurut ahli materi	90
Tabel 3.1 : Hasil revisi materi	92
Tabel 3.2 : Hasil revisi ahli media	95
Tabel 4.1 : Data respon peserta didik (uji coba kelompok terbatas)	98
Tabel 4.2 : Hasil analisis penilaian media <i>portable engklek Arabic</i> berdasarkan respon peserta didik dalam uji skala terbatas	99
Tabel 4.3 : Data respon peserta didik dalam uji coba kelompok luas	103
Tabel 4.4 : Hasil analisis penilaian media <i>portable engklek Arabic</i> berdasarkan respon peserta didik dalam uji skala luas	104
Tabel 5 : Perhitungan skoring guru terhadap media secara	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	2
Gambar 2	: Prosedur penelitin RND model Borg and Gall.....	38
Gambar 3	: Peta MI Sultan Agung	49
Gambar 4.1	: Rancangan <i>gacuk</i>	61
Gambar 4.2	: Rancangan papan engklek	62
Gambar 4.3	: Page awal Adobe Photoshop CC.....	75
Gambar 4.4	: Objek kosong pada halaman N Photoshop CC	75
Gambar 4.5	: Desain papan engklek	76
Gambar 4.6	: Desain <i>gacuk</i>	76
Gambar 4.7	: Tampilan awal materi kartu soal di <i>MS Word</i>	77
Gambar 4.8	: Background kartu	78
Gambar 4.9	: Desain Kartu	78
Gambar 4.10	: Desain 6 jenis kartu	78
Gambar 4.11	: Desain aturan bermain	80
Gambar 5	: Revisi ahli materi	92
Gambar 6.1	: Revisi produk final	106
Gambar 6.2	: Revisi produk final	107

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Validator Instrumen, Ahli Media, Ahli Materi, *Reviewer*, Responden Dan Surat Permohonan, 123
- Lampiran 2 : Instrumen Penilaian Kualitas Dan Repon Peserta Didik, 128
- Lampiran 3 : Tabulasi Data Dan Perhitungan Kualitasmedia Berdasarkan Penilaian Ahli Materi, Ahli Media Dan *Reviewer*, 150
- Lampiran 4 : Tabulasi Data Dan Perhitungan Respon Peserta Didik Dalam Uji Skala Terbatas Dan Uji Skala Luas, 162
- Lampiran 5 : Dokumentasi Produk Media dan Kegiatan Penelitian, 166
- Lampiran 6 : Surat-Surat Penelitian, 169
- Lampiran 7 : Sertifikat-Sertifikat, 174
- Lampiran 8 : Cirriculum Vitae, 181



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

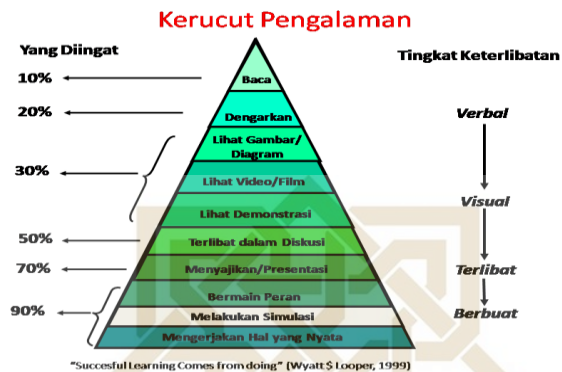
Belajar pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik yang belajar dengan sumber-sumber belajar disekitarnya yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, tidak jelas menjadi jelas, dari buruk menjadi baik dan seterusnya. Proses belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik.¹ Bila persepsi peserta didik negatif terhadap suatu pelajaran maka akan sulit untuk mengalami proses belajar.

Sedangkan faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri peserta didik melalui indera yang dimilikinya terutama pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar.² Edgar Dale dalam buku *Media Pembelajaran Bahasa Arab* karya M. Khalilullah melukiskan peranan media dalam proses mendapatkan

¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : UIN-Malang Press, 2009), hlm. 21.

² *Ibid*, hlm. 21

pengalaman ke dalam sebuah kerucut yang dinamai *Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Edgar Dale cone of experience)*.³



Gambar 1: Kerucut pengalaman Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman tersebut dapat diketahui bahwa semakin konkrit peserta didik mempelajari bahan pelajaran, misalnya dengan pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman, contohnya hanya dengan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik.

Pemilihan media yang tepat dapat membantu guru untuk menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa senang pada peserta didik. Tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang madrasah ibtdaiyyah (MI). Guru pada jenjang ini dituntut untuk mampu membina suasana sedemikian rupa sehingga tumbuh minat belajar dari para peserta didiknya dan

³ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo), hlm.15.

membuat mereka bersikap positif terhadap bahasa Arab. Untuk itu kegiatan pembelajaran harus disajikan dalam bentuk yang menyenangkan sesuai dengan usia anak-anak MI.⁴

Ada banyak sekali media yang dapat dipilih dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar peserta didik pada tingkat sekolah dasar atau setingkat dengan madrasah ibtidaiyyah adalah permainan tradisional.⁵ Sukintaka menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan.⁶

Namun sayangnya, hari ini permainan tradisional sudah mulai memudar bahkan hampir tak dikenal oleh generasi muda. Posisi permainan tradisional tersaingi oleh *gameonline* dan *gadget*. Mayoritas anak-anak terutama yang tinggal di wilayah kota lebih menyukai permainan yang efisien tanpa harus bersusah payah untuk membuatnya meskipun harus mengeluarkan ongkos yang mahal. Hal tersebut mengakibatkan anak-anak tidak

⁴ Hisbullah Huda, *Model Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Komunikasi Lisan Siswa Madrasah Ibtidaiyyah*, (Surabaya : Prosiding Halaqoh dan Seminar Internasional PI FITK UIN Sunan Ampel), hlm. 386.

⁵ Prima Nataliya, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar”, (Malang : *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2015) hlm. 345.

⁶ Benyamin Satria Agni, “Permainan Tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja”, *Deskripsi Karya Seni* Megister Seni, (Surakarta : Institut Seni Indonesia, 2015), hlm.1.

mengenal warisan kearifan lokal permainan tradisional yang jika dikaji lebih mendidik dan lebih besar manfaatnya. Seperti pernyataan Fitri Yulianti dalam jurnalnya yang berjudul *Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children Through Modified Hop-Shot Named Portek (Portable Engklek)* bahwa dari permainan tradisional kita dapat belajar tentang kehidupan, tanggung jawab, kerja tim, persahabatan dan lain sebagainya. Maka dari itu dibutuhkan suatu formulasi untuk melestarikan budaya permainan tradisional. Dalam hal ini, dunia pendidikan merupakan salah satu pilihan yang sangat potensial. Guru dapat memasukkan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar.

Indonesia sebagai negara yang unik memiliki permainan tradisional hampir di semua daerahnya. Ada *jamuran, betengan, gobak sodor, engklek, setinan, tong pet, lompat dadung, congklak* dan lain-lain di sekitar desa dan kota-kota kecil di Jawa dan Yogyakarta. Ada *bakiak, sundahmandah, panggah* dan lain-lain di Jawa Barat. Kita dapat menemukan *siki doka* di Kupang. Di Bali, kita dapat menemukan *congkak, ular naga, megoak-goakan* dan lain-lain.⁷ Engklek merupakan permainan yang berasal dari India kemudian menyebar ke seluruh Indonesia. Itulah sebabnya engklek di kenal di semua provinsi di Indonesia, walaupun dengan nama yang berbeda. Nama engklek sendiri berasal dari

⁷ Fitri Yulianti, *Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children Through Modified Hop-Shot Named Portek (Portable Engklek)*, (Semarang : English Education Journal, 2012) Vol.2 hlm.196.

bahasa Jawa yang berarti bagian kecil dari atap terakota⁸ yang digunakan sebagai kerikil untuk para pemain.⁹

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang wajib di ajarkan di madrasah. Bahkan bahasa Arab adalah bahasa asing pertama yang diajarkan di madrasah dengan alokasi waktu 2 jam dalam satu minggu. Adapun pembelajaran bahasa Arab di madrasah di arahkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat ketrampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qiro'ah*) dan menulis (*kitabah*).¹⁰ Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Sultan Agung pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas 4, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik berpegang pada terjemahan. Pendidik membacakan kalimat kemudian menerjemahkannya, begitu pula peserta didik diminta untuk melakukan hal yang sama. Pembelajaran banyak dilakukan dengan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian, bukan peserta didik yang dipacu untuk aktif. Bahkan peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Selain itu ditemukan bahwa pendidik kurang bisa fokus untuk mengembangkan lingkungan berbahasa Arab di madrasah sebab ada tugas dan tanggung jawab lain yang dibebankan kepada pendidik tersebut

⁸ Terakota dalam KBBI adalah tembikar yang tidak dilapisi glasir, dibuat dari tanah liat yang dibakar sehingga warnanya merah kecoklat-coklatan.

⁹ *Ibid.* Fitri Yulianti

¹⁰ Peraturan Menteri Agama No. 000912 Tahun 2013 tentang tujuan pembelajaran Bahasa Arab.

seperti mengajar al-Qur'an Hadist. Oleh sebab itu pendidik menjadi tidak mudah meluangkan waktu untuk meningkatkan kompetensi selain karena faktor waktu dan biaya yang tidak murah.¹¹

Berdasarkan hal tersebut salah satu alternatif yang penulis tawarkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab sekaligus mengenalkan warisan budaya kepada peserta didik MI Sultan Agung yang mayoritasnya adalah penduduk kota tentunya dengan segala kelebihan dan kekurangannya adalah dengan mengembangkan sebuah media berbasis permainan tradisional. Penulis memberi judul penelitian ini dengan **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *PORTABLE ENKLEK ARABIC* DI KELAS 4 MI SULTAN AGUNG YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020”**.

B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh penulis, dan supaya penelitian ini tidak terlalu lebar dan jauh dari topik maka penelitian ini penulis fokuskan pada :

- a. Pengembangan media pembelajaran ini berupa media visual berbahan *Hiflex 340* berukuran 240 cm x 90 cm, dilengkapi tata cara bermain yang melekat pada *casing*

¹¹ Observasi penulis Juli 2019

berupa tas tabung serta dilengkapi kartu soal pelajaran bahasa Arab kelas 4, dikembangkan dengan inovasi menggabungkan pembelajaran bahasa Arab dengan permainan tradisional *engklek*.

- b. Materi yang dikembangkan dibatasi pada materi bahasa Arab kelas 4 semester genap tingkat Madrasah Ibtidaiyah bertemakan *أقرأد الأسرة*.

2. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* pada pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah?
- b. Bagaimana implementasi media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah ?
- c. Bagaimana kualitas media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah ?
- d. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Mengetahui langkah pengembangan media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah.
2. Mengetahui implementasi media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah.
3. Mengetahui kualitas media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah.
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Portable Engklek Arabic* dalam materi bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyyah.

Di sisi lain, semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan terkait hal :

1. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan lebih memberikan wawasan dan pengetahuan akan disiplin ilmu bahasa Arab umumnya dan media pembelajaran serta pengembangannya khususnya.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru bahasa Arab dalam memilih media pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses belajar dan memberikan motivasi dalam belajar bahasa Arab.

D. Telaah Pustaka

Untuk mendukung penulisan karya ini, maka penulis melakukan telaah pustaka terhadap beberapa karya ilmiah yang relevan dengan tema penelitian, diantaranya :

Pertama, skripsi yang di tulis oleh Habibur Rohman tahun 2018 dengan judul *Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Al-Qira'ah di MTs N Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*. Peneliti dalam karya tersebut mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab *maharah al-qira'ah* melalui aplikasi *construct 2*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model Borg and Gall. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *construct 2* menurut para ahli media memiliki kualitas sangat baik dengan presentase sebesar 83,16% dan mendapatkan respon baik dari 31 peserta didik yaitu 10,3 dari skor maksimal 13 dengan presentase sebesar 81,5%. Sehingga media yang dihasilkan layak dan dapat dijadikan media pembelajaran.¹² Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada produk yang dihasilkan, materi yang dikembangkan dan subyek penelitian. Apabila saudara Habibur Rohman menghasilkan produk aplikasi komputer dan android dengan materi bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk peserta didik jenjang MTs, maka produk akhir yang akan dihasilkan penulis

¹² Habibur Rohman, "Pengembangan Media *Construct 2* dalam Pembelajaran Al-Qira'ah di MTs N 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018", *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 117-119, t.d.

berupa media visual yang dikemas dalam sebuah permainan tradisional dengan materi bahasa Arab untuk jenjang MI kelas 4. Sedangkan persamaannya terletak pada jenis penelitian yang dilakukan yakni R&D model Borg and Gall.

Kedua, skripsi karya Aisyam Mardliyyah yang di tulis tahun 2018 dengan judul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga yang ditujukan untuk peserta didik kelas V MI Ma'arif Bego. Dengan hasil penilaian ahli materi sebesar 84,61% atau masuk dalam kategori sangat baik, penilaian ahli media dengan presentase 91,11% dan penilaian *peer preview* sebesar 89,58%.¹³ Dari penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu penelitian ini menggunakan metode R&D dengan memanfaatkan sebuah permainan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran dan jenis media yang dikembangkan yakni media berbasis visual. Sementara, perbedaannya terletak pada subyek penelitian dan substansi materi yang disisipkan dalam media permainan tersebut dimana berupa materi bahasa Arab untuk kelas V jenjang MI sedangkan penulis menyisipkan materi bahasa Arab untuk kelas IV MI.

¹³ 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.

Ketiga, skripsi karya Desi Naurin Nisak, 2018 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Damdam Ji Chemistry pada Materi Koloid untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA*. Adapun hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran Damdam Ji Chemistry yang menggabungkan antara permainan tradisional damdaman dengan materi pembelajaran kimia yang layak dijadikan media pembelajaran dibuktikan dengan penilaian ahli materi, ahli media, guru kimia dan peserta didik sebesar 93%, 93%, 96,91% dan 93,2%.¹⁴ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah jenis penelitiannya yakni R&D dan medianya yakni media permainan tradisional namun berbeda jenis permainannya. Perbedaannya pada materi dan subyek penelitian, materi pembelajaran penelitian Desi berupa materi pembelajaran kimia yang ditujukan kepada peserta didik kelas X SMA/MA, sedangkan penulis menyisipkan materi pembelajaran bahasa Arab untuk kelas IV MI.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Fadli, tahun 2018 dengan judul *Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X*. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis bagi peserta didik kelas X di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.

¹⁴ Desi Naurin Nisak, “Pengembangan Media Pembelajaran Damdam Ji Chemistry Materi Koloid untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA”, *Skripsi Pendidikan Kimia*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), 83-84, t.d.

Adapun hasil penilaian produk dari segi aspek kelayakan materi mendapatkan kategori baik dengan skor sebesar 69, aspek kelayakan media sebesar 59 atau masuk dalam kategori sangat baik dan tanggapan peserta didik terhadap media sebesar 64, 98 atau sangat baik. Maka media yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan tersebut dikatakan layak dijadikan media pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis.¹⁵ Relevansi penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada beberapa hal yaitu jenis penelitian menggunakan R&D, jenis media yang dikembangkan hampir sama yaitu permainan tradisional engklek perbedaannya pada material media. Kemudian, perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan dan subyek penelitian. Saudara Fadli mengembangkan materi pembelajaran bahasa Prancis ketrampilan berbicara untuk peserta didik kelas X jenjang SMK, sedangkan penulis mengembangkan materi pembelajaran bahasa Arab kelas IV jenjang MI.

Kelima, *English Educational Journal* dengan judul *Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children Throught Modified Hop-Shot Named Portek (Portable Engklek)*. Jurnal ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Adapun media yang di kembangkan adalah hop-schotch atau di daerah Jawa disebut dengan engklek menjadi engklek yang portabel sehingga diberi nama *Portable Engklek*

¹⁵ Fadli, "Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Kerampilan Bebicar Bahasa Prancis Kelas X", *Skripsi Pendidikan Bahasa Prancis*, (Yogyakarta: Perpustakaan UNY, 2018) hlm. 72, t.d.

dan materi yang dikembangkan adalah kosa kata bahasa Inggris untuk kelas 4, 5 dan 6 MI Muhammadiyah, Genting Gunung, Sukorejo, Kendal, Jawa Tengah. Media tersebut dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran kosa kata karena setelah diadakan uji pre-test dan post-test nilai peserta didik mengalami peningkatan. Di kelas 4, nilai meningkat sebesar 11,184% yakni dari 85,12 menjadi 94,64, di kelas 5, nilai meningkat dari 96,07 menjadi 98,33 dengan besar presentase 2,352% dan di kelas 6 nilai peserta didik meningkat sebesar 2,94% dari 93,50 menjadi 96,25.¹⁶ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada materi pengembangan dimana penulis menyisipkan materi bahasa Arab untuk kelas IV MI sedangkan jurnal tersebut menyisipkan materi kosa kata bahasa Inggris untuk kelas 4, 5 dan 6 MI, selain itu subyek penelitiannya juga berbeda. Sedangkan persamaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan yakni berupa permainan tradisional *engklek*.

E. Spesifikasi Produk

Pembuatan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *portable engklek Arabic* yang penulis susun ini memiliki kekhasan yang dapat dibedakan dengan *engklek* lainnya. Adapun spesifikasi dari *portable engklek Arabic* ini adalah :

¹⁶ Fitri Yulianti, "Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children Throught Modified Hop-Shot Named Portek (Portable Engklek)", (Semarang: English Educational *Journal*, 2012), EEJ 2 (2) ISSN 2087-0108, hlm.205.

1. Media pembelajaran permainan tradisional *Portable Engklek Arabic* dibuat dalam bentuk papan main yang terbuat dari bahan banner tipe *Hiflex 340* ukuran 240 cm x 90 cm.
2. Media ini dilengkapi aturan bermain yang melekat pada tas kemasan produk berbentuk tabung serta dilengkapi dengan kartu soal pelajaran bahasa Arab kelas 4 MI bertemakan anggota keluarga.
3. Media ini sebagai alternatif yang dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan.
4. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi media yang baik dan berkualitas sehingga proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih menarik, kreatif dan menyenangkan serta dapat mengenalkan peserta didik pada warisan budaya.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

A. Landasan Teori

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun di atas diperlukan adanya landasan teori sebagai pisau analisis data dan acuan penelitian. Adapun teori yang digunakan adalah:

1. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, kemudian mendapatkan prefiks pe- dan sufiks -an menjadi “pembelajaran” yang berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹⁷ Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan situasi belajar atau upaya membelajarkan terdidik.¹⁸ Dalam islam upaya-upaya pembelajaran itu harus berorientasi pada kemanfaatan, kemaslahatan, kompetensi tertentu (bismi rabbik).¹⁹

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di rancang oleh guru agar peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Dalam merancang kegiatan pembelajaran ini, seorang guru semestinya memahami karakteristik peserta didik, tujuan

¹⁷ KBBI aplikasi android

¹⁸ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : UIN Maliki Malang, 2016), hlm 5.

¹⁹ *Ibid* hlm 7.

pembelajaran yang ingin dicapai atau kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, dan cara yang digunakan untuk mengemas penyajian materi serta penggunaan bentuk dan jenis penilaian yang akan dipilih untuk melakukan pengukuran terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah dimiliki peserta didik.²⁰

Sedangkan bahasa dalam hal ini bahasa Arab menurut Syaikh Musthafa Al-Ghulayaini merupakan kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud atau tujuan mereka.²¹ Bahasa Arab (*al-lughah al-'arabiyyah* atau secara ringkas *'arabi*) adalah salah satu bahasa semit tengah, yang termasuk dalam rumpun bahasa semit dan berkerabat dengan bahasa ibrani dan bahasa-bahasa neo arami. Dalam rumpun bahasa semit bahasa memiliki lebih banyak penutur dibanding bahasa-bahasa lainnya.²²

Dalam Wikipedia disebutkan bahwa bahasa Arab digunakan sebagai bahasa pertama oleh lebih dari 280 juta, yang mana mayoritasnya tinggal di Timur Tengah dan Afrika Utara.²³ Bahkan bahasa Arab digunakan sebagai bahasa resmi

²⁰ Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: Rajawali Pres)

²¹ Syaikh Musthafa AL-Ghulayaini, *Terjamah Jami'ud Durus*, (Semarang: CV Adi Pustaka, 1992), hlm.13.

²² Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi", *Jurnal Bahasa Arab*, (Bengkulu: Arabiyatuna, 2017), Vol.1 No.2, hlm.141-142.

²³ Wikipedia Ensiklopedia Bebas "Daftar Bahasa Menurut Penutur Asli" https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_bahasa_menurut_jumlah_penutur_asli, akses 24 September 2019.

oleh lebih dari 25 negara. Bahasa ini juga merupakan bahasa peribadatan orang islam sebab sumber ajaran islam sendiri yakni al-Qur'an menggunakan bahasa Arab sedangkan mayoritas penduduk Indonesia beragama islam. Selain itu bahasa Arab kini berkembang semakin luas mulai dari dunia pesantren, madrasah, universitas islam, universitas internasional sampai dunia internet.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah upaya yang di rancang oleh guru agar peserta didik melakukan kegiatan belajar bahasa Arab untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Adapun tujuan dari pembelajaran bahasa Arab secara umum dilihat dari sisi pendidik adalah agar dapat menjadikan bahasa Arab mudah dikuasai oleh peserta didik, sedangkan dilihat dari sisi peserta didik adalah agar dapat menguasai bahasa Arab. Pada kesempatan lain para ahli berpendapat bahwa motivasi umum masyarakat Indonesia mempelajari bahasa Arab karena tujuan agama, yakni untuk memperdalam ajaran islam dan sumber-sumber lain yang berbahasa Arab. Sedangkan, tujuan pembelajaran bahasa Arab khususnya di tingkat madrasah ibtdaiyah sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Agama Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab adalah (1) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan

maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*) dan menulis (*kitabah*). (2) menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran islam. (3) mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.²⁴

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran dan Pengembangannya

Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi.²⁵ Media sebagai salah satu komponen dari pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting.

Secara etimologis kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya perantara atau pengantar, yaitu perantara antara pengirim

²⁴ Peraturan Menteri Agama No 912 tahun 2013.

²⁵ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*..... hlm. 15.

pesan dan penerima pesan.²⁶ Dalam bahasa Arab perantara disebut dengan kata *wasilah* yang memiliki bentuk jamak *wasāil*. Berikut ini akan dipaparkan beberapa pendapat para ahli terkait pengertian dari media pembelajaran:

- 1) Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran dapat melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Secara ringkas media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.²⁷
- 2) Raharjo menjelaskan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Di mana materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.²⁸

²⁶ Imam Asrori dan Moh Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, (Malang: CV Bintang Sejahtera, 2017), hlm.1.

²⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm.27–28.

²⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.7–9.

3) Gerlach dan Ely mengatakan, jika dipahami secara luas maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan, jika dipahami secara lebih sempit media pembelajaran adalah sarana nonpersonal yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Pengertian tersebut cenderung mengarahkan bahwa media berwujud alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual dan verbal.²⁹

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pemaparan definisi di atas bahwa media pembelajaran merupakan alat atau segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya pesan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dimana pesan yang dimaksud adalah materi yang ditujukan kepada peserta didik.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat

²⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm.25.

kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media, di lain sisi ada materi pelajaran yang sangat memerlukan media. Materi pelajaran bahasa Arab misalnya, menurut anggapan sebagian peserta didik, memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibanding pelajaran dan bahasa-bahasa lainnya. Dalam hal ini tentu kehadiran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Kesulitan materi yang disampaikan oleh guru dapat disederhanakan dengan media. Melalui media keabstrakan bahan dapat dikonkritkan.³⁰

Adapun, pengembangan media terdiri dari kata pengembangan dan media. Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk dan rancangan.³¹ Sedangkan media seperti yang telah diutarakan di atas adalah alat atau segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya pesan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Sehingga, pengembangan media dapat diartikan sebagai proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk pendidikan yang dapat membantu tersampainya

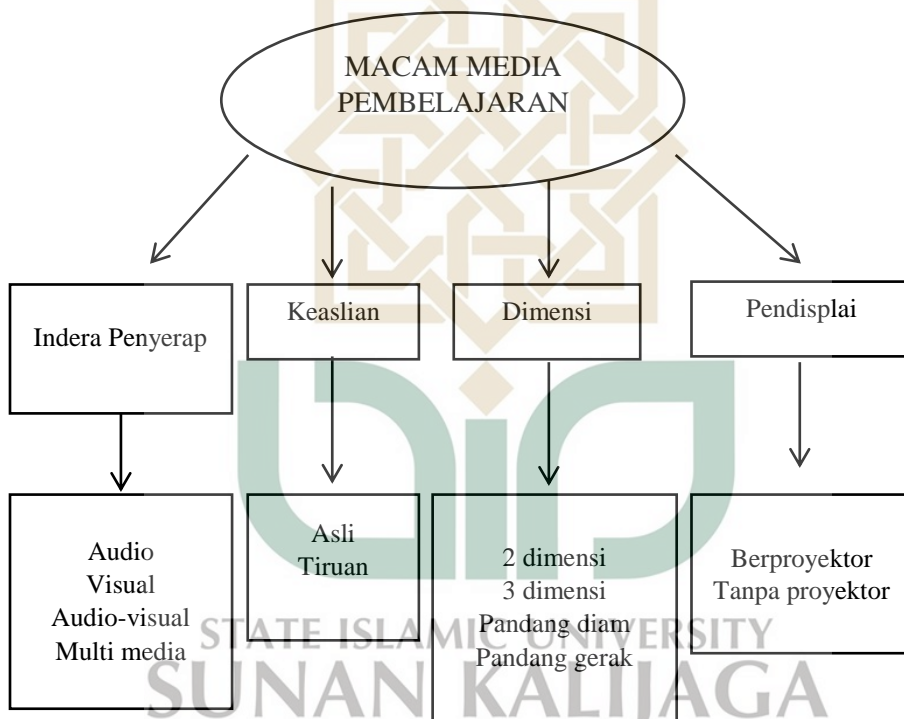
³⁰ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab....* hlm. 16.

³¹ Punaji Setyosari, *Metode Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 222.

pesan dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

b. Klasifikasi

Media pembelajaran menurut al-Qasimi dan Assayid terdiri dari beberapa macam, berikut bagan pemetaan media pembelajaran.³²



Dari bagan di atas dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan indera penyerap, keaslian, dimensi, dan pendisplai. Klasifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

³² Imam Asrori dan Moh Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*hlm. 13-20.

1) Media Berdasarkan Indera Penyerap

Media pembelajaran yang diklasifikasikan berdasarkan indera penyerap atau dengan kata lain indera yang dirangsang oleh media tersebut terbagi menjadi empat sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio ini biasanya digunakan untuk melatih peserta didik menyimak dan membedakan bunyi-bunyi tertentu, mengucapkan dan menyimak pemahaman. Artinya indera yang aktif menerima informasi dari media ini adalah indera pendengar. Misalnya: siaran radio, rekaman kaset, MP3, dls.

b) Media Visual

Media visual, yaitu media yang mengarahkan informasi kepada indera penglihatan. Secara lebih lanjut media pembelajaran visual dibagi menjadi dua, yaitu: Media visual berproyektor yaitu media visual yang menggunakan alat proyektor untuk menampilkan objek pembelajaran, contohnya transparansi OHP, film strip, slide, dan tayangan *powerpoint*. Dan media visual tidak berproyektor yaitu media visual yang tidak memerlukan alat proyektor dalam menampilkan objeknya, misalnya benda-benda nyata dan aktivitas langsung (jam, tembok, berdiri, duduk, dan lain-lain), benda dan aktivitas buatan (model dan gerak tiruan),

gambar (foto maupun non foto), dan papan tayang (papan saku, papan tali, dan papan magnet).

c) Media Audio-Visual

Media ini merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar diterima oleh peserta didik melalui indera pendengar dan penglihatan secara terpadu. Contoh dari media audio-visual antara lain siaran TV, video, VCD, pentas drama, dan sebagainya.

d) Multimedia

Pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan peserta didik melibatkan indera pendengar dan penglihatan melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi informasi dan komunikasi.

Multimedia merupakan pengembangan istilah dari audio-visual. Disebut multimedia karena melibatkan banyak unsur sekaligus, yaitu unsur suara, warna, gerak, ukuran dan lain-lain. Multimedia cenderung digunakan untuk media berbasis computer, elektronik dan digital.

2) Media Berdasarkan Keasliannya

Dari segi keaslian, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni benda asli dan benda tiruan. Media dengan benda asli merupakan media yang secara alamiah telah ada di sekitar proses pembelajaran berlangsung. Contoh media dengan benda

asli seperti lingkungan sekolah, pohon, taman, dan lain sebagainya. Sedangkan, media dengan benda tiruan merupakan media pembelajaran dengan memproduksi benda yang serupa dengan benda asli, misalnya tiruan mobil, globe, dan sebagainya.

3) Media Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan segi fisiknya, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat macam, yaitu media dua dimensi (2D), media tiga dimensi (3D), media pandang diam, dan media gerak. Berikut penjelasan keempat media tersebut:

a) Media Dua Dimensi

Media ini adalah media yang dapat dilihat dari satu arah pandang saja dengan dimensi panjang dan lebar tanpa ada dimensi volume. Contoh dari media ini adalah gambar, grafik, bagan, foto, kartu dan peta.

b) Media Tiga Dimensi

Jika media dua dimensi hanya dapat diamati dari satu arah, media tiga dimensi dapat diamati dari berbagai arah. Dilihat dari fisiknya media ini memiliki isi atau volume. Media yang termasuk kedalam media tiga dimensi adalah benda model atau tiruan, globe, bola, prototype, benda sesungguhnya, dan lain sebagainya. Benda-benda tersebut mempunyai dimensi panjang, lebar dan volume.

c) Media Pandang Diam

Istilah lain media ini adalah *still picture*. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan melalui alat proyeksi dengan menampilkan gambar diam. Objek yang dapat ditampilkan berupa gambar, foto, tulisan, dan lain-lain. Termasuk kedalam media pandang diam adalah tayangan film strip, slide, dan tayangan power point yang tidak bergerak.

d) Media Pandang Gerak

Perbedaan media ini dengan media pandang diam terletak pada objek yang ditampilkan yakni film, siaran TV, dan lainnya atau dengan kata lain gambar yang bergerak. Gambar yang bergerak tersebut ditampilkan melalui layar.

4) Media Berdasarkan Pendisplay

Media pembelajaran berdasarkan pendisplay terbagi menjadi dua jenis, yaitu media pembelajaran berproyektor dan media pembelajaran yang tidak berproyektor.

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Levie dan Lentz seperti yang dikutip oleh Cecep Kustandi mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yakni:³³

³³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.22.

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi keada si pelajaran yang beraitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif, media visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Keberhasilan fungsi media secara afektif dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar.

3) Fungsi kognitif

Media visual dapat dikatakan berfungsi secara kognitif ketika dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan dalam media tersebut.

4) Fungsi kompensatoris

Media berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks maupun verbal.

Adapun peran dari media pembelajaran menurut Dale adalah sebagai berikut.³⁴

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku peserta didik.

³⁴ *Ibid.* hlm.24

- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat peserta didik dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar peserta didik.
- 5) Membuahkan hasil yang bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik.
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari.
- 8) Melengkapi pengalaman yang ada dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan.
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran non verbalistik serta membuat generalisasi yang tepat.
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang peserta didik butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

d. Prosedur Pemilihan Media

Untuk mendapatkan media yang tepat memerlukan langkah-langkah dalam pemilihannya. Adapun langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran yakni:³⁵

1) Media jadi dan media rancangan

Media ditinjau dari kesiapan pengadaannya dikelompokkan menjadi dua, yaitu media jadi sebab sudah merupakan produk yang diperjual belikan dan siap dipakai atau *media by utilization* dan media rancangan sebab media tersebut masih perlu dipersiapkan dan dirancaang secara khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu atau *media by design*. Dua jenis media tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing tinggal mana dari kedua jenis media tersebut yang cocok untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2) Dasar pertimbangan pemilihan media

Dasar pertimbangan pemilihan media sangatlah sederhana, yakni apabila media pembelajaran tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan maka paailah media tersebut. Seperti perataan Mc. Connel “ *If The Medium Fits, Use It!*”. Adapun penjabarannya yaitu: a) apabila seseorang bermaksud untuk mendemonstrasikan media, b) merasa

³⁵ Arif S Sadiman: dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawal dan Pustekom Dikbud, 1990), hlm. 83-87.

sudah terbiasa dengan media tersebut, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya.

3) Kriteria pemilihan

Seyogyanya dalam memilih media tidak boleh terlepas dari konteks bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh sebab itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, alokasi waktu dan prosedur penilaiannya juga harus dipertimbangkan. Dick dan Carey menyatakan ada lima faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media, yakni: sesuai dengan tujuan perilaku belajar peserta didik, kesediaan sumber setempat, ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas, faktor-faktor yang berkaitan dengan keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama dan efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

4) Model/prosedur pemilihan media

Terdapat tiga model dalam pemilihan media, yaitu model flowchart yang menggunakan sistem pengguguran dalam pengambilan keputusan pemilihan, model matriks yang menanggukuhkan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi dan model checklist yang juga seluruh kriteria pemilihannya dipertimbangkan. Dari ketiga model

tersebut yang paling tepat digunakan untuk memilih media rancangan adalah model matriks.

3. Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati.³⁶ Sedangkan dalam KBBI permainan diartikan sebagai 1.) sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan, asyik. 2.) hal bermain, 3.) perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, 4.) pertunjukan, tontonan dan sebagainya.³⁷

Hakim Akbari dalam Tesis Efi Tri Astuti menyatakan bahwa berdasarkan perkembangannya permainan dibedakan menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan.³⁸ Berikut adalah pemaparan dari beberapa ahli terkait definisi dari permainan tradisional:

- a. Permainan tradisional bisa dikatakan sebagai permainan rakyat yang dimainkan anak-anak secara spontan yang tumbuh dan berkembang dalam satu masyarakat di daerah

³⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*hlm. 80

³⁷ KBBI aplikasi android

³⁸ Efi Tri Astuti, “Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Baoian dalam Mengenalkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar”, *Tesis Megister Pendidikan*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm.18.

tertentu yang diwariskan secara turun temurun secara tradisi.³⁹

- b. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana.⁴⁰
- c. Menurut Kurniati, permainan tradisional akan mengembangkan potensi setiap anak yang ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.⁴¹

Dari beberapa definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang didalamnya terdapat nilai-nilai edukatif, diturunkan secara turun-temurun sebagai identitas budaya bangsa.

Salah satu jenis permainan tradisional yang teruji efektif dalam pembelajaran adalah *engklek*. *Engklek* dalam istilah Jawa disebut juga *ingkling*. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan cara engklek, yaitu berjalan melompat

³⁹ Benyamin Satria Agni, "Permainan Tradisional Menjaga Warisan ...".hlm.2

⁴⁰ Nur Laila Rahmawati, *Bahasa Arab Anak Berbasis Permainan Tradisional*, (Diterbitkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Islam), hlm. 22.

⁴¹ <https://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/> diakses 25 September 2019 11:08

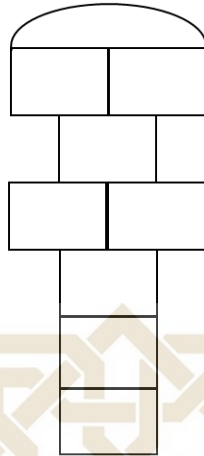
dengan satu kaki.⁴² Engklek merupakan permainan yang berasal dari India kemudian menyebar ke seluruh Indonesia. Itulah sebabnya engklek di kenal di semua provinsi di Indonesia, walaupun dengan nama yang berbeda.⁴³ Di Lamongan misalnya, permainan ini disebut dengan istilah *engkle*. Permainan ini berguna untuk memupuk persahabatan antar sesama anak-anak dan dapat melatih ketangkasan dan ketrampilan. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan dan dapat dilakukan dimana saja baik *indoor* maupun *outdoor*. Permainan ini minimal dilakukan oleh 2 orang dan maksimal oleh 6 orang. Adapun perlengkapan yang diperlukan untuk bermain meliputi sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain, *gacuk* yang terbuat dari *kreweng* atau *wingka* (pecahan genting atau tembikar) atau benda apa saja aalkan pipih dan tidak mudah pecah sewaktu dilempar.⁴⁴

Ada sekitar 11 bentuk engklek, seperti Palang Merah, payung, menara/gunung, dll. Berikut gambaran dari bentuk *engklek gunung* :

⁴² Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), hlm.145.

⁴³ Fitri Yulianti, "Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children ...hlm.196.

⁴⁴ Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa.... Hlm.145-146*



Dalam versi asli permainan engklek ini agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kecurangan ada beberapa aturan yang harus dipatuhi pemain.⁴⁵

- a. Para pemain harus menentukan urutan siapa yang akan terlebih dahulu bermain. Jika pemain hanya dua orang, penentuan urutan cukup dilakukan dengan cara pingsut, dan yang menang akan bermain terlebih dahulu. Akan tetapi, jika pemain lebih dari dua orang, untuk menentukan urutan pemain dilakukan dengan cara hompimpa. Setelah pemain tinggal dua orang, penentuan siapa yang menang dilakukan dengan pingsut. Dengan demikian masing-masing peserta mendapat nomor urut, misalkan A nomor pertama, B nomor kedua, C nomor

⁴⁵ MPB-ICT Assigment, “Permainan Engklek Sebagai Sarana Menumbuhkembangkan Ketangkasan, Kejelian, dan Kreatifitas Anak Dalam Upaya Merawat Hewan di Lingkungan Sekitar”

<https://sofiapwu.blogspot.com/2016/05/permainan-engklek-sebagai-sarana.html>, akses 25 September 2019.

ketiga dan seterusnya. Setelah itu permainan bisa dilakukan .

- b. Para peserta bermain secara bergiliran sesuai urutan yang telah ditentukan sebelumnya melalui pingsut dan hompimpa. Pemain berhenti bermain jika dianggap gugur, kemudian giliran pemain selanjutnya untuk bermain, begitu selanjutnya sesuai urutan yang telah ditentukan sebelumnya. Pemain yang gugur harus mengulangi kembali.
- c. Pemain harus mempunyai *gacu* dan hafal pada *gacu* miliknya. Pemain tidak boleh keliru dalam mengambil *gacu* milik pemain lain, dan jika pemain mengambil *gacu* milik pemain lain maka dikatakan gugur.
- d. Pemain meletakkan *gacu* pada kolom dengan cara melemparkan *gacu* menggunakan tangan, lemparan harus dimulai dada kemudian dilempar pada kolom dan saat melempar *gacu* posisi pemain harus berada pada luar kolom yaitu di bawah kolom pertama.
- e. *Gacu* diletakkan secara berurutan yaitu diletakkan pada kolom pertama, ke dua dan seterusnya. Jika pemain tidak meletakkan *gacu* secara berurutan maka dianggap gugur.
- f. Jika lemparan *gacu* tidak tepat pada kolom yang dituju(diluar kolom/ menyentuh garis), maka pemain tersebut disebut gugur, dan *gacu* pemain tersebut tetap diletakkan di kolom yang dituju.

- g. Jika saat melompat di dalam kolom-kolom lapangan, pemain menginjak garis secara sengaja atau tidak sengaja maka pemain disebut gugur.
- h. Kolom yang berisi *gacu* baik milik orang lain atau milik sendiri tidak boleh diinjak kecuali pemain telah melewati tahap delapan. Dengan kata lain pemain hanya boleh berpijak pada kolom yang kosong.
- i. Kolom empat dan kolom lima dipijak secara bersamaan dengan cara satu kaki di kolom empat dan kaki yang lain di kolom lima, tetapi jika ada *gacu* di salah satu kolom pemain harus menggunakan satu kaki untuk berpijak pada kolom lain yang tidak ditempati *gacu*. Hal tersebut juga berlaku pada kolom nomor tujuh dan delapan.
- j. Bagian atas kolom ke tujuh dan delapan yang berbentuk setengah lingkaran disebut payung.
- k. Jika *gacu* berada di payung, *gacu* harus diambil dengan posisi tubuh membelakangi payung. Caranya kedua/ salah satu kaki bertumpu di kolom tujuh dan/atau delapan, tangan mengambil *gacu* yang berada di payung.
- l. Jika pemain kesulitan mencapai kolom yang akan diinjak bisa dibuat kolom tambahan untuk membantu pemain.
- m. Kolom yang telah menjadi rumah pemain A tidak boleh dipijak oleh pemain lain, dan cara pemain A berpijak pada kolom itu menggunakan kedua kakinya.
- n. Kolom yang telah menjadi rumah seorang pemain tidak boleh dijadikan rumah oleh pemain lain.

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R & D)*). Metode penelitian jenis ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁶

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Baik berupa perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul dan alat bantu lainnya, maupun perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengelolaan data, perpustakaan, laboratorium, ataupun model-model pembelajaran, bimbingan, evaluasi dan sebagainya.⁴⁷

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media visual berbasis permainan tradisional bernama *portable engklek Arabic*. Produk yang dikembangkan untuk selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian direvisi dan diujicobakan kepada peserta didik kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta), hlm.407.

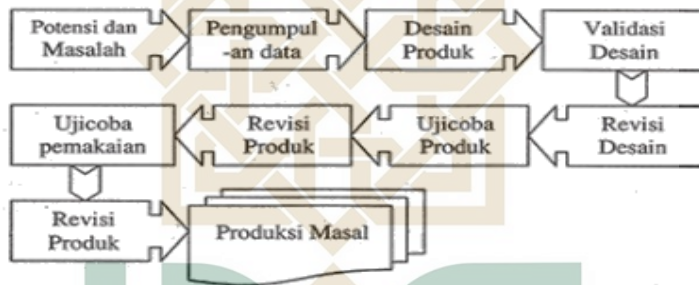
⁴⁷Noer Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sharf Berbasis Android", *Tesis Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), 10, t.d.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap pada bulan Januari 2020.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian R & D (*Research and Development*) apabila mengacu dari model Borg and Gall, tahap-tahapnya kurang lebih sebagai berikut :⁴⁸



Gambar 2: Prosedur penelitian RND model Borg and Gall

a. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan melihat potensi yang dapat didayagunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Penulis melihat bahwa di era globalisasi disertai dengan majunya teknologi, informasi dan komunikasi membawa dampak yang sangat besar baik di daerah perkotaan khususnya di lingkungan sekolah MI Sultan Agung yang mayoritasnya adalah penduduk kota. Anak-anak usia sekolah dasar kini mendapatkan kesibukan baru dengan

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian* hlm. 409-427

bermain *game*, menikmati asyiknya berjelajah di dunia internet dan sosial media, saling berinteraksi dengan *smartphone* dan segala bentuk permainan baru. Kondisi tersebut mengakibatkan permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya negara Indonesia semakin jarang dimainkan.

Adapun permasalahannya pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung belum menjadikan peserta didik aktif. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Sultan Agung pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas 4, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik berpegang pada terjemahan. Pendidik membacakan kalimat kemudian menerjemahkannya, begitu pula peserta didik diminta untuk melakukan hal yang sama. Pembelajaran banyak dilakukan dengan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian, bukan peserta didik yang dipacu untuk aktif. Bahkan peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Selain itu ditemukan bahwa pendidik kurang bisa fokus untuk mengembangkan lingkungan berbahasa Arab di madrasah sebab ada tugas dan tanggung jawab lain yang dibebankan kepada pendidik tersebut seperti mengajar al-Qur'an Hadist. Oleh sebab itu pendidik menjadi tidak mudah meluangkan waktu untuk meningkatkan kompetensi selain karena faktor waktu dan biaya yang tidak murah.

Oleh karena itu penulis memberikan satu alternatif dengan membuat suatu media yang dapat memotivasi peserta

didik dalam belajar bahasa Arab, meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa Arab secara lisan maupun tulisan sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diketahui, penulis selanjutnya mengumpulkan informasi dengan teknik wawancara kepada guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta, observasi pembelajaran bahasa Arab dan mencoba permainan tradisional kepada peserta didik dalam moment perlombaan event hari kemerdekaan. Selain itu penulis juga melakukan kajian literatur serta *focus group discussioan* terkait pembuatan media dan materi yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan. Hal tersebut kemudian penulis gunakan sebagai bahan perencanaan produk media pembelajaran.

c. Desain Produk

Desain produk pada penelitian ini dirancang dengan menggunakan bantuan aplikasi *photoshop CC* untuk membuat papan engklek, kartu aturan permainan dan kartu soal.

d. Validasi Desain

Validasi desain akan dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang akan dirancang.

e. Revisi Desain

Setelah desain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan diketahui kekurangan dari design tersebut. Oleh karena itu penulis akan memperbaiki desain tersebut untuk selanjutnya di uji cobakan.

f. Uji Coba Produk

Ketika produk telah divalidasi dan direvisi selanjutnya produk akan di uji cobakan pada kelompok terbatas dengan beberapa sampel peserta didik kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta yang diambil secara random. Pengujian dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

g. Revisi Produk

Dengan di uji cobakan kepada kelompok terbatas akan terlihat hasil apakah produk tersebut efektif atau belum. Jika belum maka akan diperbaiki lagi kemudian di uji cobakan kembali kepada kelompok yang lebih besar.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah direvisi, selanjutnya produk akan di uji cobakan kembali pada ruang lingkup yang lebih luas yaitu pada peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung dengan jumlah 28 anak. Dalam proses ini produk tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul saat menerapkan produk media dalam pembelajaran.

i. Revisi Produk

Langkah ini merupakan upaya yang dilakukan untuk memperbaiki produk final. Langkah ini dilakukan berdasarkan hasil analisis data pada uji lapangan terakhir.

j. Produksi Massal

Tahap ini dilakukan penulis dengan cara memperbanyak produk yang dihasilkan sebanyak 3 buah.

4. Penentuan Sumber Data

Sumber data adalah darimana data penelitian itu akan diperoleh dan dikumpulkan. Sumber data bisa berupa orang, benda, atau entitas lainnya. Untuk bisa memperoleh data penelitian yang valid dan reliabel, maka peneliti perlu menentukan teknik penentuan sumber data penelitiannya.⁴⁹

Secara garis besar ada dua teknik penentuan sumber data penelitian, yaitu teknik populasi dan sampling. Teknik populasi biasanya digunakan apabila sumber data yang ada tidak begitu banyak jumlahnya dan bisa dijangkau oleh peneliti. Sedangkan teknik sampling digunakan apabila populasi sumber data terlalu banyak dan peneliti merasa tidak sanggup untuk menjangkau semua itu.⁵⁰

Penulis dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling untuk mengambil sumber data. Adapun

⁴⁹Abdul Munip dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, (Yogyakarta : FITK, 2015), hlm. 17.

⁵⁰ Abdul Munip, *Penyusunan Proposal Penelitian* (Materi Perkuliahan)

peserta didik yang dilibatkan adalah peserta didik kelas IV A MI Sultan Agung yang diambil secara acak namun tetap memperhatikan homogenitas. Sedangkan, pihak-pihak yang penulis libatkan sebagai informan ialah :

- a. Kepala MI Sultan Agung Yogyakarta
 - b. Guru bahasa Arab MI Sultan Agung
 - c. Peserta didik kelas IV A MI Sultan Agung
 - d. Ahli materi
 - e. Ahli media
5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Setelah sumber data ditentukan, selanjutnya peneliti perlu merencanakan dengan teknik apa data penelitian itu akan dikumpulkan. Setidaknya ada beberapa teknik pengumpulan data yang lazim digunakan oleh peneliti, yaitu (a) pengamatan, (b) wawancara, (c) angket, (d) tes, dan (e) dokumentasi.⁵¹ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

a. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi tidak terstruktur, digunakan untuk meneliti suasana keadaan sekolah seperti peserta didik, kegiatan pembelajaran, materi, dan fasilitas sekolah. Penulis melakukan observasi pada bulan Juli 2019.

⁵¹ *Ibid*

Instrumen yang penulis gunakan dalam kegiatan observasi ini meliputi kelima indera beserta lembar pengamatan. Lembar pengamatan pada teknik observasi ini menghasilkan data kualitatif.

b. Wawancara

Metode wawancara yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Kegiatan ini dilakukan guna mendapatkan informasi terkait profil dan keadaan madrasah, kondisi kelas, problematika pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, keadaan peserta didik dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *portable engklek Arabic* yang akan diterapkan.

Adapun instrumen yang penulis gunakan dalam kegiatan wawancara ini berupa pedoman wawancara, lembar notulen dan alat perekam berupa *handphone*.

c. Angket

Angket merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini angket digunakan untuk validasi desain media yang dikembangkan oleh peneliti dengan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru sebagai *review*. Selain itu, peneliti menggunakan angket pada saat ujicoba produk dalam lingkup kecil maupun lingkup luas. Angket pada tahap ujicoba produk ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

d. Dokumentasi

Penulis juga menggunakan teknik dokumentasi dengan tujuan mengumpulkan data sekunder sehingga penelitian lebih dapat dipertanggungjawabkan. Data ini biasanya digunakan untuk melihat gambaran umum tentang sekolah mulai dari sejarah, kurikulum, metode, model dan sebagainya.

6. Teknik Analisis Data

Teknik yang penulis gunakan untuk menganalisis data terdiri dari 2 macam teknik yaitu teknik analisis isi dan teknis analisis deskriptif persentase. Teknik analisis isi digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan, sedangkan analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan respon peserta didik dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut adalah rincian terkait teknik analisis deskriptif persentase:

a. Data Penilaian Guru, Ahli Media dan Ahli Materi

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

Kriteria	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

- 2) Setelah data terkumpul, kemudian dihitung rata-ratanya dengan rumus :⁵²

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kuantitatif, sebagai berikut:

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

SB_i = Simpangan baku ideal = $1/6$ (skor maks ideal – skor min ideal)

\bar{X}_i = Rata-rata jumlah skor ideal = $1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Keterangan:

Skor maksimal ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

- 4) Kemudian langkah terakhir adalah menghitung presentase keidealan dengan rumus :

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

Presentase Keidealan keseluruhan =

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

⁵² Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1989), hlm.83

b. Data Tanggapan Peserta Didik

Teknik analisis data respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- 1) Data yang sudah didapat dihitung dengan menggunakan skala *Guttman* dan merubah bentuk huruf menjadi skor, seperti pada tabel berikut :

NILAI	SKOR
YA	1
TIDAK	0

- 2) Menghitung skor rata-rata dengan rumus :

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

- 3) Kemudian langkah terakhir adalah menghitung presentase keidealan dengan rumus :

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

C. Sistematika Penulisan

Penulis akan menyusun skripsi dengan susunan sebagai berikut: pada halaman sebelum bab I, penulis akan menyusun halaman judul, lembar pengesahan, kata pengantar, transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, motto dan persembahan.

Bab I memuat latar belakang masalah, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II memuat kajian teori, kerangka berpikir, dan metodologi penelitian.

Bab III memuat gambaran MI Sultan Agung yang terdiri dari tujuan, visi dan misi, letak geografis, dan hal lain yang berkaitan dengan MI Sultan Agung.

Bab IV memuat hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian ini mencakup data yang lengkap, mendalam, dan detail dimulai dari prosedur pengembangan media hingga uji coba pemakaian media yang dikembangkan peneliti.

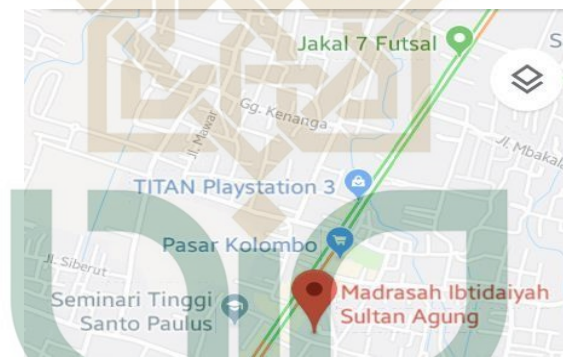
Bab V yaitu penutup memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi data singkat yang menjawab pertanyaan yang tertuang dalam rumusan masalah. Bagian terakhir skripsi dilengkapi dengan lampiran-lampiran.

BAB III

GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH SULTAN AGUNG YOGYAKARTA

A. Letak Geografis MI Sultan Agung

MI Sultan Agung secara administratif terletak di Desa Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berada kurang lebih 50 meter dari Jalan Kaliurang km 7 masuk lewati Gang Anggrek I atau dari Pasar Kolombo masuk melewati Gang Melati I kurang lebih 150 meter.



Gambar 3: Peta letak MI Sultan Agung

MI Sultan Agung berada di kompleks pendidikan dan pusat keagamaan yang di kelola oleh Yayasan Sultan Agung dengan status tanah magersari milik Kasultanan Yogyakarta. TK Sultan Agung, MTs Ummul Quro Sultan Agung dan Masjid Sultan Agung merupakan batas sebelah utara, sedangkan sebelah barat berbatasan dengan rumah Bapak Priyanto, sebelah selatan

berbatasan dengan Gang Anggrek I, dan sebelah timur berbatasan dengan gang Melati I.⁵³

B. Sejarah Singkat MI Sultan Agung

Pada mulanya di tahun 1967, MI Sultan Agung hanyalah Madrasah Diniyah yang dirintis oleh (Alm.) SA. Saifuddin dan (Alm.) Zumar Idris untuk masyarakat sekitar Babadan Baru. Dengan keinginan untuk terus mengembangkan sayapnya, maka pada tanggal 2 Januari 1969 beralih fungsi menjadi Madrasah Ibtidaiyah. Madrasah ini bernaung di bawah Yayasan Sultan Agung, dengan SK No. 03/KPTS/1967 tertanggal 2 Januari 1969. Para pendirinya antara lain Drs Sarodjo Dahlan, (Alm.) S.A. Saifuddin, BA, (Alm.) Mastur Jayadi, (Alm.) HH. Duri Jayadi, (Alm.) Buchori, H.M. Thoha, (Alm.) M. Badawi, (Alm.) H. Harun Muslim. Dan ketika itu Yayasan Sultan Agung diketuai oleh H.M. Sholeh Harun.. kemudian jabatan digantikan oleh H. Syarif Mashur Ar-Ridlo yang menjabat selama lebih dari 10 tahun (1996-2007). Setelah purna tugas, sekarang Yayasan Sultan Agung diketuai oleh Drs. H. Abdul Hafidh Asrom, M.M, yang dilantik pada tanggal 17 April 2007.

Adapun mengenai Kepala Madrasah, sudah 10 kali MI Sultan Agung mengalami pergantian kepemimpinan, yakni dimulai oleh (Alm.) SA. Saifuddin, BA (1969-1983), Nuryadi, BA (1983-1986), (Alm.) Ngimadi (1986-1992), Suprobo (1992-

⁵³ <http://madrasahibtidaiyahsultanagung.wordpress.com/about/> .
Diakses pada Oktober 2019.

1995), (Alm.) SA. Saifuddin, BA (1995-2005), M. Farih, S.S (2005), Dra. Hanurawati (2005-2010), Ali Shofa, S.Ag (2010-2013), dan Mukhson, S.Pd.I (2013-), Supriyati M.Pd (-sekarang).⁵⁴

C. Visi, Misi dan Tujuan MI Sultan Agung

MI Sultan Agung adalah lembaga pendidikan islam jalur formal yang berada dibawah naungan Yayasan Sultan Agung yang saat ini dipimpin oleh Drs. Abdul Hafidh Asrom, MM. Memiliki potensi untuk berkembang karena letaknya yang strategis (kurang lebih 50 m dari jalan raya Kaliurang km 7) dengan didukung situasi yang aman dan nyaman.

Pada awal berdiri kegiatan belajar mengajar di Madrasah ini sama dengan sekolah pada umumnya, yaitu dimulai pukul 07.00 diakhiri pukul 12.30 WIB. Namun sejak dicanakan menjadi fullday school sistem sekolah sehari penuh pada tahun 1998, yaitu kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 06.15 dan berakhir pukul 15.00 (setelah sholat 'Ashar) dan kurikulum terpadu yakni dengan memadukan mata pelajaran umum, agama dan pesantren.

Berdasarkan masukan dari berbagai kalangan MI Suktan Agung agar tetap memacu kurikulum dari dua departemen yang terkait (Departemen Pendidikan Nasional) dan Departemen Agama RI, diharapkan terdapat sinergi antara input dalam Kegiatan Belajar Mengajar KBM dengan output Sumber Daya

⁵⁴ *Ibid.*

Manusia SDM yaitu lulusan yang siap memasuki jenjang yang lebih tinggi dan menjadi madrasah yang bermutu tinggi sesuai dengan visi dan misi madrasah, serta menjadi madrasah unggulan.⁵⁵

Adapun visi, misi dan tujuan MI Sultan Agung adalah, sebagai berikut:⁵⁶

VISI: “Unggul dalam prestasi, berwawasan IPTEK, berlandaskan IMTAQ, dan berjiwa seni.” Indikator :

1. Bacaan al-Qur'an fasih dan tartil.
2. Berakhlak mulia, berbudaya dan berkarakter.
3. Kualitas lulusan meningkat.
4. Lulusan melanjutkan ke jenjang berikutnya.
5. Mengenal dan memanfaatkan TI.
6. Berprestasi di bidang akademik dan non akademik.

MISI :

1. Menumbuhkembangkan daya pikir, dzikir dan kreatifitas.
2. Melahirkan generasi sholih dan akrom.
3. Memotivasi dalam kompetisi untuk meraih prestasi.
4. Memberikan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Menanamkan nilai-nilai dan ketrampilan seni.

Tujuan:

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
2. Siswa mampu membaca al-Quran dengan fasih dan tartil.

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Observasi lingkungan madrasah pada 20 Juli 2019.

3. Siswa hafal minimal satu juz al-Quran.
4. Membiasakan diri untuk beribadah wajib dan sunahtanpa paksaan.
5. Siswa dapat studi lanjut 100% ke madrasah/sekolah unggulan.
6. Berprestasi bidang akademik dan non akademik tingkat nasional dan internasional.
7. Siswa dapat menyerap dan mempraktikkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
8. Siswa dapat menciptakan alat atau teknologi sederhana.
9. Memberikan dasar ilmu beladiri.
10. Memberikan bekal seni dan entrepreneurship.
11. Memaksimalkan potensi pengembangan diri.
12. Menanamkan kejujuran, disiplin, tanggung jawab, sopan santun dan kebersamaan.

D. Keadaan Sarana dan Prasarana

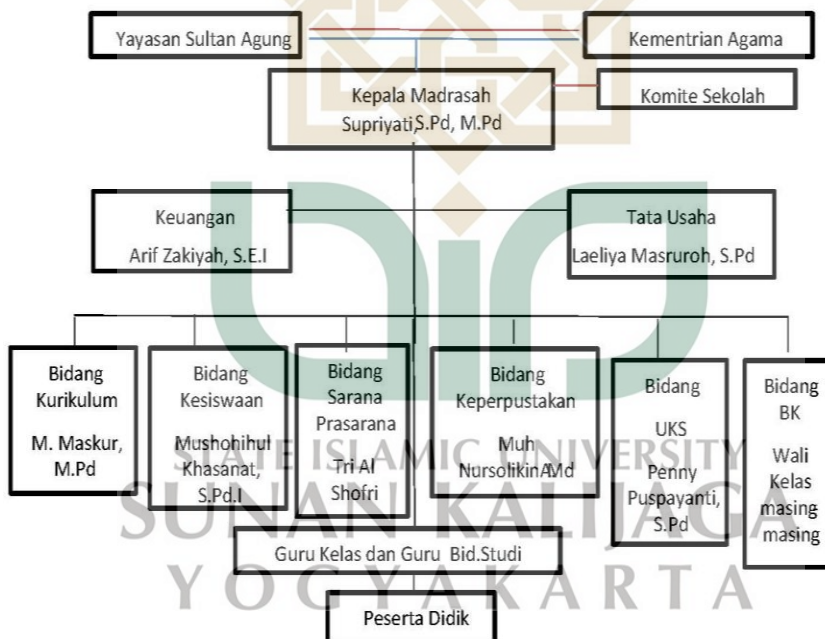
- a. Status Tanah : Magersari⁵⁷
- b. Perpustakaan : 1
- c. UKS : 1
- d. Ruang Kelas : 12
- e. Ruang Kepala Madrasah : 1
- f. Ruang Dewan Guru renovasi : 1 (sedang dalam tahap
- g. Lapangan : 1
- h. Kamar Mandi / WC Guru : 2

⁵⁷ <http://madrasahibtidaiyahsultanagung.wordpress.com/about/> .

- i. Kamar Mandi / WC Siswa : 20
- j. Dapur : 1
- k. Tempat Parkir : 2
- l. Ruang Komputer : 1
- m. Kantin : 1
- n. Koperasi : 1⁵⁸

E. Struktur Organisasi MI Sultan Agung

STRUKTUR ORGANISASI MADRASAH IBTIDAIYAH SULTAN AGUNG⁵⁹



⁵⁸ Observasi lingkungan madrasah pada Juli 2019.

⁵⁹ Dokumen MI Sultan Agung

F. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik⁶⁰

1. Keadaan Pendidik

Pendidik di MI Sultan Agung sebanyak 25 orang dengan rincian sebagaimana dalam tabel berikut :

Data Jumlah Pendidik MI Sultan Agung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Pendidik	Jumlah
1.	Guru PNS	5
2.	Guru Tetap Yayasan	20

Latar belakang pendidikan Pendidik di MI Sultn Agung meliputi jenjang SMA sampai dengan S2 dengan rincian sebagaimana dalam tabel berikut :

Data Akademis Pendidik MI Sultan Agung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No.	Pendidik	Latar Belakang Pendidikan				
		SMA	D2	D3	S1	S2
1.	Guru PNS	-	1	-	3	1
2.	Guru Tetap Yayasan	2	-	1	3	3

2. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik di MI Sultan Agung pada Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak orang dengan rincian sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

⁶⁰ Dokumen MI Sultan Agung

**Data Peserta Didik MI Sulan Agung
Tahun Ajaran 2019/2020**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	29	26	55
II	34	24	58
III	24	24	48
IV	32	30	62
V	26	34	60
VI	33	28	61
Jumlah	178	166	

G. Kegiatan Ekstrakurikuler / Program Sekolah

Kegiatan ekstrakurikuler di MI Sultan Agung diselenggarakan sebagai upaya pengembangan potensi diri yang dimiliki oleh peserta didik. Jenis ekstrakurikuler yang ada di MI Sultan Agung meliputi :

1. Ekstra Wajib

Ekstra wajib merupakan kegiatan pengembangan diri yang bersifat wajib diikuti peserta didik dari kelas I sampai dengan kelas VI dan pelaksanaannya pada jam belajar, meliputi : baca tulis al-qur'an , pencak silat , pramuka , TIK dan kaligrafi .

2. Ekstra Pilihan

Ekstra pilihan merupakan kegiatan pengembangan diri yang disesuaikan dengan minat dan bakat masing-masing peserta didik dan pelaksanaannya di luar jam belajar dan dibina oleh praktisi sesuai bidang masing-masing, meliputi: lukis, tari, musik, futsal, hadroh, catur, dan batik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diterangkan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Portable Engklek Arabic*. Adapun acuan dari langkah penelitian jenis *research and development* pada penelitian ini adalah model Borg and Gall 1979. Berikut kurang lebih pemaparan langkah-langkahnya:

1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan melihat potensi yang dapat didayagunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Penulis melihat bahwa di era globalisasi disertai dengan majunya teknologi, informasi dan komunikasi membawa dampak yang sangat besar baik di daerah perkotaan khususnya di lingkungan sekolah MI Sultan Agung yang mayoritasnya adalah penduduk kota. Anak-anak usia sekolah dasar kini mendapatkan kesibukan baru dengan bermain *game*, menikmati asyiknya berjelajah di dunia internet dan sosial media, saling berinteraksi dengan *smartphone* dan segala bentuk permainan baru. Kondisi tersebut mengakibatkan permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya negara Indonesia semakin jarang dimainkan bahkan anak-anak *zaman now* tidak lagi mengenalnya.

Adapun permasalahannya pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung belum menjadikan peserta didik aktif.. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Sultan Agung pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas 4, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik berpegang pada terjemahan. Pendidik membacakan kalimat kemudian menerjemahkannya, begitu pula peserta didik diminta untuk melakukan hal yang sama. Pembelajaran banyak dilakukan dengan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian, bukan peserta didik yang dipacu untuk aktif. Bahkan peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Selain itu ditemukan bahwa pendidik kurang bisa fokus untuk mengembangkan lingkungan berbahasa Arab di madrasah sebab ada tugas dan tanggung jawab lain yang dibebankan kepada pendidik tersebut seperti mengajar al-Qur'an Hadist. Oleh sebab itu pendidik menjadi tidak mudah meluangkan waktu untuk meningkatkan kompetensi selain karena faktor waktu dan biaya yang tidak murah.

Oleh karena itu penulis memberikan satu alternatif dengan membuat suatu media yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Arab, meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa Arab secara lisan maupun tulisan sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah diketahui, penulis selanjutnya mengumpulkan informasi dengan beberapa teknik, yakni :

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati keadaan lingkungan madrasah dan lingkungan kelas pada saat pembelajaran bahasa Arab. Dari hasil observasi tersebut didapatkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan satu kali dalam seminggu, pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode konvensional dimana guru sebagai pusat perhatian. Adapun sistem yang digunakan adalah sistem *nadzariyatul wahdah*, yakni bahasa diajarkan secara terpadu dalam satu mata pelajaran.⁶¹

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta tidak bukan untuk mengetahui secara langsung dari pengajarnya keadaan pembelajaran bahasa Arab, karakter umum anak-anak kelas IV, meminta izin melakukan penelitian dan konsultasi terkait materi yang akan disampaikan dalam penelitian.

⁶¹Novita Rahmi, *Problematika Penerapan Sistem Nadzariyyah Al Wahdah pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Se-Kota Metro Tahun 2018*, (IAIN Metro Lampung: Jurnal An-Nabighoh, 2019), Vol.21. No Tahun 2019, hlm.65

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik penulis lakukan dengan mencoba permainan tradisional tanpa materi bahasa Arab kepada peserta didik dalam moment perlombaan event hari kemerdekaan selain itu dengan wawancara tak terstruktur dengan peserta didik terkait pertanyaan bagaimana jika belajar bahasa Arab dikemas dalam permainan engklek.

d. Studi Literatur

Studi literatur ini dilakukan guna mendapatkan informasi sebanyak mungkin mengenai teori serta praktik cara pembuatan media visual dan pengembangannya serta aplikasi apa yang dapat digunakan untuk mendesain media yang akan dikembangkan dalam penelitian. Informasi yang didapat berasal dari teman yang bersedia melatih secara intensif dan privat.

Selain itu teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data *content* (isi) dari media tersebut berupa materi yang disarankan guru yaitu materi bahasa Arab kelas IV MI bertemakan anggota keluarga yang diambil dari buku Bahasa Arab Siswa Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014, Buku Guru Bahasa Arab Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014 dan Aku Cinta Bahasa Arab untuk Kelas IV MI karya Agus Wahyudi.

Hal tersebut kemudian penulis gunakan sebagai bahan perencanaan produk media pembelajaran.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi serta kajian dan konsultasi, maka didapatkan desain awal produk berupa *portable engklek Arabic* untuk materi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Desain awal produk terdiri dari sebagai berikut:

a. Perencanaan Desain Produk

Produk media *portable engklek Arabic* ini terdiri dari empat komponen, yaitu: papan permainan engklek, *gacuk*, kartu aturan bermain dan kartu soal. Adapun aplikasi yang digunakan untuk mendesain produk berupa *Photoshop CC*. Rancangan media *portable engklek Arabic* yang dibuat adalah sebagai berikut:

1) *Gacuk*

Gacuk pada umumnya berupa potongan genteng atau batu yang pipih. Dalam media pembelajaran ini penulis merancang *gacuk* untuk di print dengan akrilik. Berikut desain awalnya:

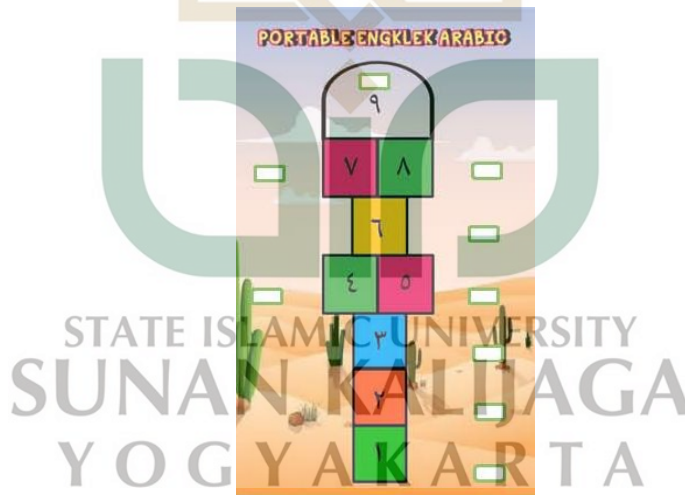


Gambar 4.1: Rancangan *gacuk*

2) Papan permainan engklek

Papan engklek pada umumnya memiliki berbagai macam bentuk atau pola. Ada sekitar 11 bentuk engklek, seperti Palang Merah, payung, menara / gunung, dll. Penulis memilih bentuk *engklek gunung* sebab diharapkan para pemain tidak kesusahan sebab bentuknya yang relatif simpel.

Rancangan awal desain papan engklek dibuat dengan aplikasi *Splendid App Maker* di android, untuk selanjutnya didesain dengan *Photoshop CC* supaya gambar tidak pecah saat di print. Berikut gambaran desain awal papan engklek:



Gambar 4.2: Rancangan papan engklek

3) Kartu aturan bermain

Rancangan desain yang disiapkan dalam pembuatan kartu aturan bermain ini berupa konten sebagai berikut:

Judul : Cara Bermain *Portabe Engklek Arabi*

Isi: Langkah-langkah permainan

- Tentukan urutan pemain dengan cara *hompimpa*, setelah tinggal dua pemain lakukan *pingsut*.
- Semua pemain meletakkan *gacu* pada kotak pertama.
- Pemain pertama melompat dengan satu kaki memijak kotak nomor 2 sambil menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.
- Pemain melewati kotak demi kotak dengan satu kaki kecuali pada kotak nomor 4 dan 5 serta 7 dan 8, pada kotak tersebut pemain memijakkan dua kakinya secara bersamaan.
- Setelah sampai di kotak nomor 9 pemain mengambil kartu soal kemudian berteriak membacanya untuk dijawab oleh pemain berikutnya yang berdiri disebelang.
- Kemudian, pemain berbalik arah melalui kotak demi kotak, setelah sampai pada kotak nomor 2 pemain mengambil *gacu* yang ada di kotak nomor 1 dan kartu soal yang berada disamping kotak nomor 1.
- Pemain pertama menjawab soal pada bukunya dan permainan dilaknjutkan oleh pemain kedua dengan cara yang sama .
- Pemain dinyatakan gugur apabila *gacu* yang dilempar pemain melewati garis kotak, kaki pemain menginjak

garis kotak, pemain gagal atau lupa menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.

4) Kartu soal

Rancangan awal desain kartu soal penulis buat dengan *Microsoft Word*, sebagai berikut:

Materi yang digunakan sebagai konten atau isi media ini ditujukan untuk peserta didik kelas IV jenjang Madrasah Ibtidaiyah berupa pelajaran bahasa Arab dengan empat kemahiran bertemakan أفراڈ الأُسْرَة . Materi yang diambil merujuk pada buku yang dipakai madrasah yakni buku Bahasa Arab Siswa Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014, Buku Guru Bahasa Arab Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 KEMENAG 2014 dan buku tambahan berjudul *Aku Cinta Bahasa Arab* untuk Kelas IV MI karya Agus Wahyudi. Berikut penjabarannya:

a) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama Islam.	1.1. Meresapi makna anugerah Allah Swt berupa bahasa Arab 1.2. Meresapi anugerah Allah Swt atas terciptanya bahasa yang beragam
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta	2.1. Memiliki kepedulian, rasa ingin tahu dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan menggunakan media bahasa Arab yang dimiliki 2.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan

tanah air.	percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru dengan menggunakan media bahasa Arab yang dikuasai
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	<p>3.1. Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik أفراد الأسرة</p> <p>baik secara lisan maupun tertulis</p> <p>3.2. Menemukan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik: أفراد الأسرة</p> <p>3.3. Memahami bentuk kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : أفراد الأسرة</p> <p>3.4. Memahami kata, frase dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik: أفراد الأسرة</p>
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	<p>4.1. Melafalkan bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab terkait topik: أفراد الأسرة</p> <p>4.2. Menyampaikan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat kalimat sederhana terkait topik: أفراد الأسرة</p> <p>4.3. Menggunakan kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : أفراد الأسرة</p> <p>4.4. Mengungkapkan kata, frasa, dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik : أفراد الأسرة</p>

b) Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar

- (1) Melafadzkan kembali kosakata yang didengarnya dengan baik tentang أفراد الأسرة
- (2) Melafadzkan teks qira'ah tentang أفراد الأسرة dengan benar
- (3) Menyebutkan anggota keluarga dalam bahasa Arab dengan benar
- (4) Melafadzkan teks hiwar tentang أفراد الأسرة dengan baik
- (5) Menyambung huruf sehingga membentuk kosa kata bahasa Arab tentang materi أفراد الأسرة dengan baik
- (6) Menerjemahkan kalimat tentang أفراد الأسرة ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Arab.

c) Materi

- Mufrodat

1.	Anggota Keluarga	أفراد الأسرة
2.	Kakek	جد
3.	Nenek	جدة
4.	Ayah	أب
5.	Ibu	أم
6.	Anak laki-laki	ابن
7.	Anak perempuan	ابنة
8.	Saudara laki-laki	أخ
9.	Saudara perempuan	أخت
10.	Paman (saudara laki-laki dari ayah)	عم
11.	Bibi (saudara perempuan dari ayah)	عمة
12.	Paman (saudara laki-laki dari ibu)	خال
13.	Bibi (saudara perempuan dari ibu)	خاله
14.	Ibu rumah tangga	رأبة البيت
15.	Cucu (laki-laki)	حفيد
16.	Cucu (perempuan)	حفيدة

- Kaidah isim dhomir mustatir

...ku	...بِي
...mu (laki-laki)	...كَ
...mu (perempuan)	...كِ
...nya (laki-laki)	...هُ
...nya (perempuan)	...هَا

- Teks qira'ah

أُسْرَتِي
يَا أَخِي اسْمِي إِبْرَاهِيمُ، أَنَا تَلْمِيذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِي. هَذَا أَبِي، اسْمُهُ حَاكِمٌ، هُوَ طَبِيبٌ. هَذِهِ أُمِّي
اسْمُهَا فَاطِمَةٌ،
هِيَ طَبِيبَةٌ أَيْضًا. هَذَا أَخِي، اسْمُهُ أَحْمَدُ، هُوَ مَهْنَدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِي، اسْمُهَا حَلِيمَةٌ هِيَ تَلْمِيذَةٌ
الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ.
أَنْظُرْ! ذَلِكَ جَدِّي اسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ تَاجِرٌ، وَتِلْكَ جَدَّتِي اسْمُهَا زُلْفَى، هِيَ رَابِعَةُ الْبَيْتِ. وَ
ذَلِكَ عَمِّي اسْمُهُ رِضْوَانٌ هُوَ مُدْرَسٌ، وَتِلْكَ عَمَّتِي اسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوَظَّفَةٌ، وَتِلْكَ خَالَتِي
اسْمُهَا عَائِشَةٌ هِيَ مُوَظَّفَةٌ أَيْضًا.

- Teks hiwar

1.

عُمَرُ: السَّلَامُ عَلَيْكُمْ
عُثْمَانُ: وَ عَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ
عُمَرُ: هَلْ تِلْكَ صُورَةُ أُسْرَتِكَ؟

عُثْمَانُ: نَعَمْ، هَذِهِ صُورَةُ أُسْرَتِي، هَذَا أَبِي وَ هَذِهِ أُمِّي وَ هَذَا أَخِي

عُمَرُ: مَنْ أَبُوكَ؟

عُثْمَانُ: أَبِي السَّيِّدُ حَسَنٌ، هُوَ مُدْرَسٌ

عُمَرُ: هَلْ أُمُّكَ مُدْرَسَةٌ أَيْضًا؟

عُثْمَانُ: لَآ، هِيَ رَابِعَةُ الْبَيْتِ

2.

حَلِيمَةٌ : مَنْ هِيَ يَا حَلِيمَةٌ ؟

فَاطِمَةٌ : هِيَ أُخْتِي , إِسْمُهَا عَائِشَةُ

حَلِيمَةٌ : هَلْ أُخْتُكَ تَلْمِذَةٌ ؟

فَاطِمَةٌ : نَعُضَمُ , هِيَ تَلْمِذَةٌ

d) Jenis-jenis soal dalam kartu media *Portable Engklek Arabic*

1. Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !

Bentuk kemahiran: Qiro'ah, Istima', Kalam dan Kitabah

Rancangan awal desain kartu:

Bacalah 3x yang lain
menirukan !

أُسْرَةٌ

GAMBAR

Keluarga

Kemudian tulislah di
buku tulismu !

2. Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar ! Tulislah di buku tulismu!

Bentuk kemahiran: Kitabah

Rancangan awal desain kartu:



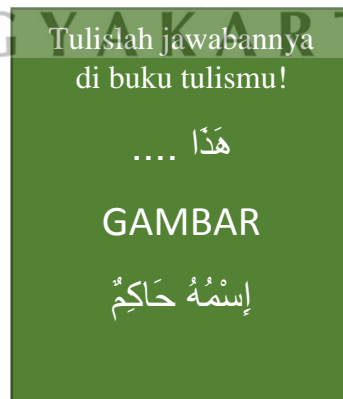
3. Bacalah teks berikut ini !

Bentuk kemahiran: Qiro'ah dan Istima'. Rancangan awal desain kartu:



4. Tulislah jawabannya di buku tulismu!

Kemahiran: Kitabah. Rancangan awal desain kartu:



5. Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tulislah jawabanmu di buku tulis!

Kemahiran: Kitabah. Rancangan awal desain kartu:

<p>Terjemahkanlah kalimat berikut ke dalam bahasa Indonesia !</p> <p>هَذِهِ أُمِّي هِيَ طَيِّبَةٌ</p>	<p>Terjemahkanlah kalimat berikut ke dalam bahasa Arab !</p> <p>Dia kakekku namanya Abdul Hamid</p>
---	---

6. Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu!

Kemahiran: Kalam. Rancangan awal desain kartu:

Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu!

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

عُثْمَانُ : وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ

c.) Kisi-kisi soal

No	Jumlah	Jenis soal	Soal-soal
1.	8 soal	Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu ! Bentuk kemahiran: Qiro'ah, Istima', Kalam dan Kitabah	أفرادُ الأسرة (anggota keluarga) جدُّ (kakek) جدة (nenek) أبُّ (ayah) أمُّ (ibu) ابنٌ (anak laki-laki) ابنة (anak perempuan)
2.	8 soal	Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar ! Tulislah di buku tulismu! Bentuk kemahiran: Kitabah	أخ (saudara laki-laki) أخت (saudara perempuan) عمُّ Paman (saudara laki-laki dari ayah) عمَّة Bibi (saudara perempuan dari ayah) خالٌ Paman (saudara laki-laki dari ibu) خالَّة Bibi (saudara perempuan dari ibu) رأبُّه ال ب ي ت

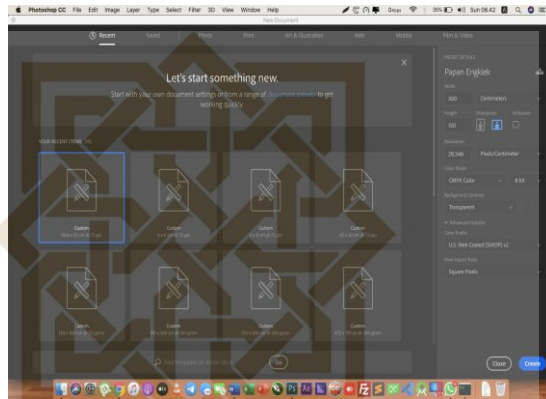
			(ibu rumah tangga) ح ف ي د (cucu laki-laki) ح ف ي دة (cucu perempuan)
3.	4 soal	Bacalah teks berikut ini ! Bentuk kemahiran: Qiro'ah dan Istima'	<p>١. يَا أَخِي إِسْمِي إِبْرَاهِيمُ، أَنَا تَلْمِيذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِي. هَذَا أَبِي، إِسْمُهُ حَاكِمٌ، هُوَ طَبِيبٌ. هَذِهِ أُمِّي إِسْمُهَا فَاطِمَةٌ، هِيَ طَبِيبَةٌ أَيْضًا.</p> <p>٢. هَذَا أَخِي، إِسْمُهُ أَحْمَدُ، هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِي، إِسْمُهَا حَلِيمَةٌ، هِيَ تَلْمِيذَةٌ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ.</p> <p>٣. أَنْظِرْ! ذَلِكَ جَدِّي إِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ تَاجِرٌ، وَ تِلْكَ جَدَّتِي إِسْمُهَا زَيْنَى، هِيَ رَابِعَةُ النَّبِيِّ.</p> <p>٤. وَ ذَلِكَ عَمِّي إِسْمُهُ رِضْوَانٌ هُوَ مُدْرِسٌ، وَ تِلْكَ عَمَّتِي إِسْمُهَا هِنْدٌ، هِيَ مُوْظَفَةٌ، وَ تِلْكَ خَالَتِي إِسْمُهَا عَائِشَةُ هِيَ مُوْظَفَةٌ أَيْضًا.</p>
4.	12 soal Disajikan gambar sesuai kosakata yang menjadi jawaban	Tulislah jawabannya di buku tulismu! Kemahiran: Kitabah	<p>١. هَذِهِ (keluargaku)</p> <p>٢. هَذَا , إِسْمُهُ حَاكِمٌ (ayahku)</p> <p>٣. فَاطِمَةٌ (ibuku)</p> <p>٤. هَذَا , إِسْمُهُ أَحْمَدُ</p>

		(saudara laki-lakiku)
		٥ . هَذِهِ ، اِسْمُهَا حَلِيْمَةٌ
		(saudara perempuanku)
		٦ . ذَلِكَ ، اِسْمُهُ صَالِحٌ
		(kakekku)
		٧ . تِلْكَ ، اِسْمُهَا رُفْقَى
		(nenekku)
		٨ . ذَلِكَ ، اِسْمُهُ رِضْوَانٌ
		(pamanku (dari ayah))
		٩ . تِلْكَ ، اِسْمُهَا هِنْدٌ
		(bibiku (dari ayah))
		١٠ . تِلْكَ ، اِسْمُهَا عَائِشَةُ
		(bibiku (dari ibu))
		١١ . اِسْمُهُ حَاكِمٌ هُوَ
		(dokter)
		١٢ . اِسْمُهُ رِضْوَانٌ هُوَ
		(guru)

5.	8 soal	<p>Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tuliskan jawabanmu di buku tulis! Kemahiran: Kitabah</p>	<p>1. Ini kakekku, namanya Sholih. 2. Ini ibuku, dia seorang dokter. 3. Ini Zaid, ayahnya seorang guru. 4. Itu saudaraku, namanya Fatimah.</p> <p>٥. هَذِهِ أُمِّي هِيَ طَيِّبَةٌ ٦. هَذَا أَبِي إِسْمُهُ حَاكِمٌ ٧. هَذَا عَمِّي هُوَ أَخُو أَبِي إِسْمُهُ رَرَضْوَانُ ٨. إِسْمِي إِبْرَاهِيمُ أَنَا تَلْمِيذٌ</p>
6.	6 soal	<p>Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu! Bacalah yang berwarna hitam! Kemahiran: Kalam</p>	<p>١. عُمَرُ : السَّلَامُ عَلَيْكُمْ عُثْمَانُ : وَ عَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَ رَحْمَةُ اللَّهِ ٢. عُمَرُ : هَلْ تِلْكَ صُورَةٌ أَسْرَتِكَ ؟ عُثْمَانُ : نَعَمْ هَذِهِ صُورَةٌ أَسْرَتِي هَذَا أَبِي وَ هَذِهِ أُمِّي وَ هَذَا أَخِي ٣. عُمَرُ : مَنْ أَبُوكَ ؟ عُثْمَانُ : أَبِي السَّيِّدُ حَسَنٌ هُوَ مُدْرِسٌ ٤. عُمَرُ : هَلْ أَمَّاكَ مُدْرِسٌ أَيْضًا ؟ عُثْمَانُ : لَا هِيَ رَأَيْتِ النَّبِيَّةَ ٥. حَلِيمَةُ : مَنْ هِيَ يَا حَلِيمَةُ ؟ فَاطِمَةُ : هِيَ أُخْتِي إِسْمُهَا عَائِشَةُ ٦. حَلِيمَةُ : هَلْ أُخْتُكَ تَلْمِيذَةٌ ؟ فَاطِمَةُ : نَعَمْ هِيَ تَلْمِيذَةٌ</p>
Total soal	46		

5) Pembuatan Desain Produk

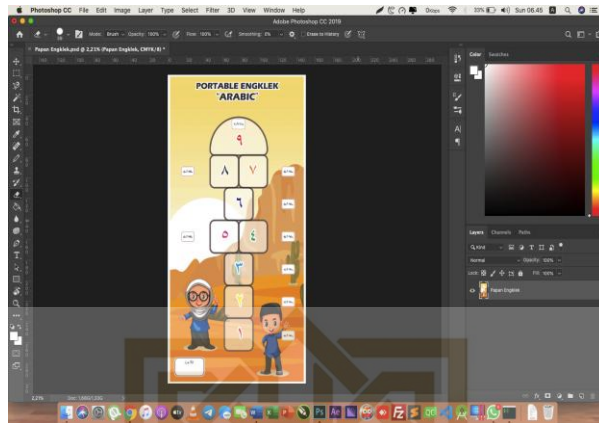
- 1.) Papan engklek: buka page Adobe Photoshop CC > klik menu File > New > mengatur ukuran 300 cm x 150 cm > klik Create. Kemudian gambarkan sesuai dengan konsep engklek.



Gambar 4.3: Page awal Adobe Photoshop CC

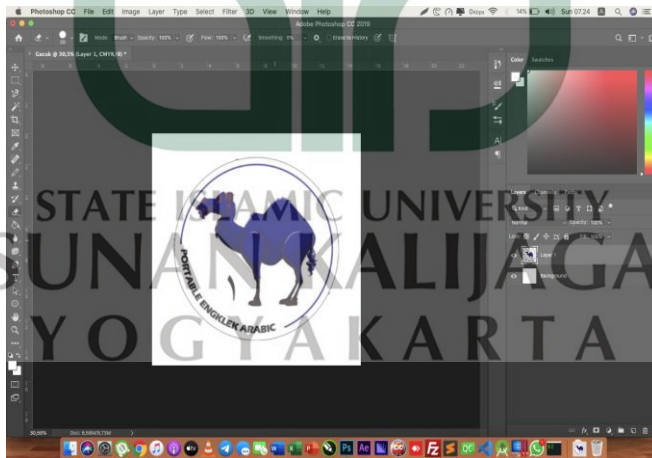


Gambar 4.4: Objek kosong pada halaman Photoshop CC



Gambar 4.5: Desain papan engklek

- 2.) Gacuk: pembuatan desain gacuk sama dengan pembuatan desain papan engklek yaitu dengan Adobe Photoshop CC. Langkahnya adalah buka Adobe Photoshop CC > klik menu File > New > atur ukuran > klik ok. Kemudian gambar sesuai konsep gacuk



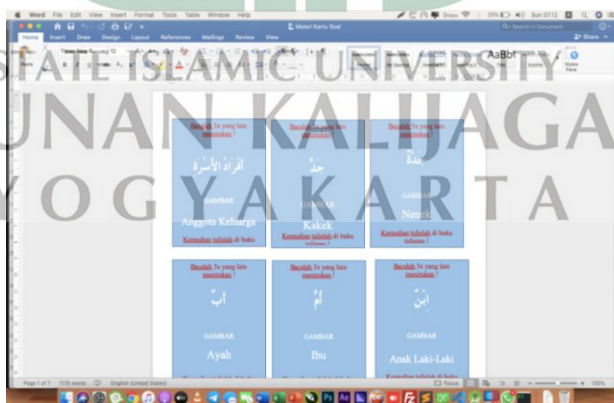
Gambar 4.6: Desain gacuk

- 3.) Kartu soal: materi yang sudah terkumpul kemudian diketik pada microsoft word terlebih dahulu.

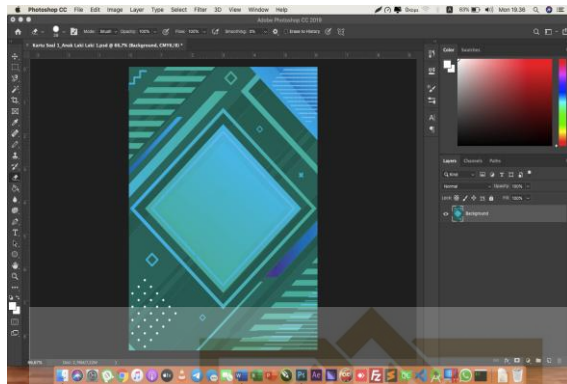
Kemudian desain background kartu soal dengan photo shop cc. Setelah background sudah jadi, pilih type tool dengan ikon T untuk menulis atau menyalin teks materi yang sudah disusun.

Adapun jenis-jenis soalnya adalah sebagai berikut:

1. Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !
2. Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar !
Tulislah di buku tulismu!
3. Bacalah teks berikut ini !
4. Tulislah jawabannya di buku tulismu!
5. Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tulislah jawabanmu di buku tulis!
6. Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu! Bacalah teks yang berwarna hitam



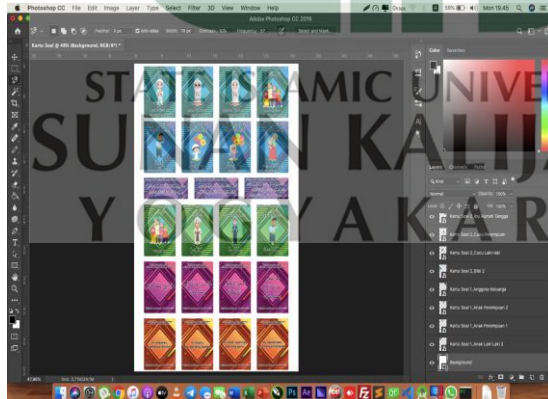
Gambar 4.7: Tampilan awal materi kartu soal di MS Word



Gambar 4.8: Background kartu



Gambar 4.9: Desain Kartu



Gambar 4.10: Desain 6 jenis kartu

4.) Aturan bermain: pembuatan desain kartu bermain sama dengan kartu soal yakni menggunakan aplikasi photo shop cc, perbedaannya terletak pada kontennya. Adapun konten aturan bermain adalah:

1. Judul: Cara Bermain *Portabe Engklek Arabic*

2. Langkah-langkah bermain, meliputi:

a.) Tentukan urutan pemain dengan cara *hompimpa*, setelah tinggal dua pemain lakukan *pingsut*.

b.) Semua pemain meletakkan *gacu* pada kotak pertama.

c.) Pemain pertama melompat dengan satu kaki memijak kotak nomor 2 sambil menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.

d.) Pemain melewati kotak demi kotak dengan satu kaki kecuali pada kotak nomor 4 dan 5 serta 7 dan 8, pada kotak tersebut pemain memijakkan dua kakinya secara bersamaan.

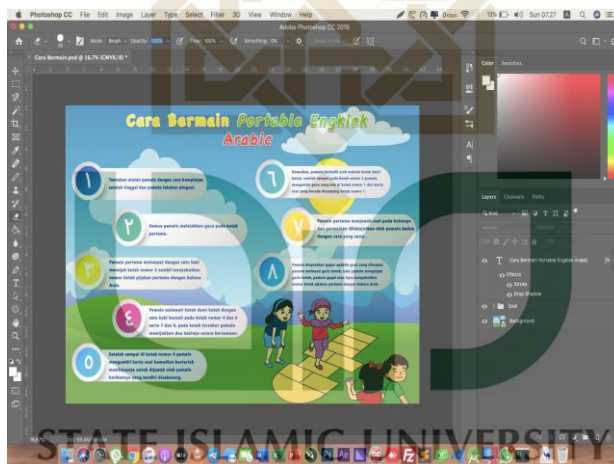
e.) Setelah sampai di kotak nomor 9 pemain mengambil kartu soal kemudian berteriak membacanya untuk dijawab oleh pemain berikutnya yang berdiri diseberang.

f.) Kemudian, pemain berbalik arah melalui kotak demi kotak, setelah sampai pada kotak nomor 2 pemain mengambil *gacu* yang ada di kotak

nomor 1 dan kartu soal yang berada disamping kotak nomor 1.

g.) Pemain pertama menjawab soal pada bukunya dan permainan dilanjutkan oleh pemain kedua dengan cara yang sama .

h.) Pemain dinyatakan gugur apabila *gacu* yang dilempar pemain melewati garis kotak, kaki pemain menginjak garis kotak, pemain gagal atau lupa menyebutkan nomor kotak pijakan pertama dengan bahasa Arab.



Gambar 4.11: Desain aturan bermain

Setelah desain selesai dibuat, kemudian dicetak menggunakan bahan yang sesuai dengan setiap komponen. Berikut rincian bahan yang digunakan untuk mencetak setiap komponen media:

No	Komponen	Bahan
1.	Papan permainan engklek	<i>Spanvik vl glos</i> 300 gr (bahan banner) ukuran 300 cm x 150 cm
2.	<i>Gacuk</i>	Akrilik dengan ketebalan 2 mm
3.	Kartu aturan bermain	Kertas <i>ivory</i> ukuran A3
4.	Kartu soal	Kertas <i>ivory</i> ukuran 8cm x 6 cm

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media, ahli materi dan *reviewer*. Masing-masing memberikan penilaian terhadap kualitas produk dengan instrumen yang terdiri dari enam aspek kriteria penilaian dan dijabarkan menjadi 24 kriteria, selain itu dengan memberikan kritik serta saran tentang perbaikan produk media pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media

1) Data Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media *portable engklek Arabic* adalah Bapak Dr. Sigit Purnama M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi pendidikan guru raudhatul athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mengampu mata kuliah teknologi pendidikan.

Validasi ahli media meliputi aspek kepraktisan dan keluwesan, tampilan dan fungsi secara keseluruhan. Hasil validasi oleh ahli media berupa nilai dengan skala *likert* rentang 1 sampai 5 serta berupa kritik dan saran

tentang produk media pembelajaran *portable engklek Arabic*.

Data hasil penilaian oleh dosen ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No	Aspek	Nomor Pernyataan	Skor Ahli Media
1.	Kepraktisan dan Keluwesan	1	4
		2	5
		3	4
		4	3
		5	3
2.	Tampilan	6	5
		7	5
		8	5
		9	5
		10	5
		11	5
		12	4
		13	5
		14	4
3.	Fungsi secara Keseluruhan	16	4
		17	4
Jumlah Skor			73

Tabel 1.1: Penilaian dosen ahli media

2) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Data hasil penilaian ahli media kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas dari produk media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*, kemudian dianalisis

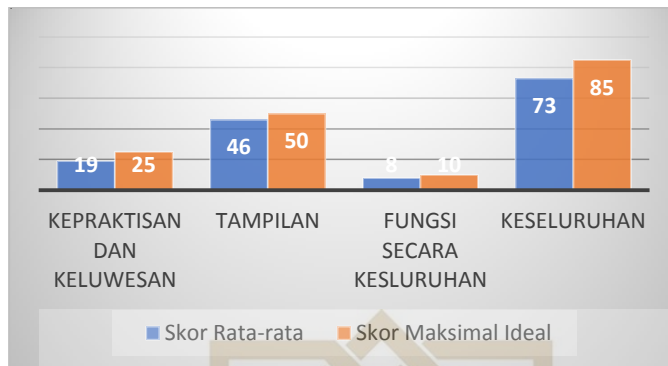
untuk menentukan kualitasnya berdasarkan kategori penilaian ideal setiap aspek. Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Jumlah Indikator	Skor rata-rata	Skor maks ideal	Persentase keidealan	Kualitas
1.	Kepraktisan dan keluwesan	5	19	25	76%	Baik
2.	Tampilan	10	46	50	92%	Sangat Baik
3.	Fungsi secara keseluruhan	2	8	10	80%	Baik
	Jumlah	17	73	85	85,8%	Sangat Baik

Tabel 1.2: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli media

Hasil penilaian dosen ahli media secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 73 dengan presentase keidealan 85,88%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli media, skor rata-rata hasil penilaian ahli media berada dalam rentang $71,34 < X$ artinya media ini termasuk dalam kategori kualitas sangat baik. Rentang skor penilaian ideal secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Data penilaian kualitas media pembelajaran untuk setiap aspek menurut penilaian dosen ahli media dapat dilihat pada grafik berikut:



Adapun penjelasan dari setiap aspek menurut penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

1. Aspek Kepraktisan dan keluwesan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek kepraktisan dan keluwesan berdasarkan penilaian ahli media adalah 19 dengan skor maksimal 25 dan presentase keidealan 76% dengan kategori baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Kemudahan dalam penggunaan	4
2.	Maintainable	5
3.	Fleksibilitas media permainan	4
4.	Keamanan bagi peserta didik	3
5.	Ketahanan permainan	3
	Skor Aspek Kepraktisan dan Keluwesan	19
	Rentang Skor	$16,99 < X \leq 20,99$
	Presentase Keidealan	76 %
	Kategori	Baik

Tabel 1.3: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek kepraktisan dan keluwesan menurut ahli media

2. Aspek tampilan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek tampilan berdasarkan penilai ahli media adalah 46 dengan skor maksimal 50 dan presentase keidealan 92% dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Kesesuaian antara tampilan dengan konten permainan	5
2.	Kualitas desain media yang digunakan dalam media permainan	5
3.	Ketepatan tata letak konten dalam desain	5
4.	Kualitas teks yang digunakan dalam permainan	5
5.	Ketepatan tata letak konten dalam desain	5
6.	Kualitas teks yang digunakan dalam permainan	5
7.	Kejelasan petunjuk permainan	4
8.	Permainan inovatif	5
9.	Permainan kreatif	4
10.	Penyajian komponen pendukung media permainan	3
Skor Aspek Tampilan		46
Rentang Skor		$42 < X$
Presentase Keidealan		92%
Kategori		Sangat Baik

Tabel 1.4: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek tampilan menurut ahli media

3. Aspek Fungsi secara Keseluruhan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek tampilan berdasarkan penilain ahli media adalah 8 dengan skor maksimal 10 dan presentase keidealan 80% dengan kategori baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik melalui media permainan	4
2.	Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran	4
Skor Aspek Tampilan		8
Rentang Skor		$6,79 < X \leq 8,39$
Presentase Keidealan		80%
Kategori		Baik

Tabel 1.5: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek fungsi secara keseluruhan menurut ahli media

Menurut ahli media produk tersebut layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu. Adapun masukan dan saran dari dosen ahli media adalah sebagai berikut:

1. Papan dipertebal agar tidak licin, ukurannya menjadi 240 x 90 cm
2. Ukuran kartu disesuaikan dengan ukuran kartu remi
3. Teks konten diperbesar
4. *Casing* menggunakan tas tabung
5. Petunjuk penggunaan media ditempel di casing
6. *Gacuk* dipertebal lagi

3) Validasi Ahli Materi

1.) Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media *portable engklek Arabic* adalah Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq S.Pd.I, M.Si. Beliau merupakan dosen program studi pendidikan bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mengampu mata kuliah *al-istima' wa al-kalam*.

Validasi ahli media meliputi aspek materi, soal dan bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi berupa nilai dengan skala *likert* rentang 1 sampai 5 serta berupa kritik dan saran tentang produk media pembelajaran *portable engklek Arabic*.

Data hasil penilaian oleh dosen ahli media sebagai berikut:

No	Aspek	Nomor Pernyataan	Skor
1.	Materi	1	4
		2	5
		3	4
2.	Soal	4	5
		5	4
		6	4
3.	Bahasa	7	3
		8	4
Jumlah Skor			33

Tabel 2.1: Penilaian ahli materi

2.) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

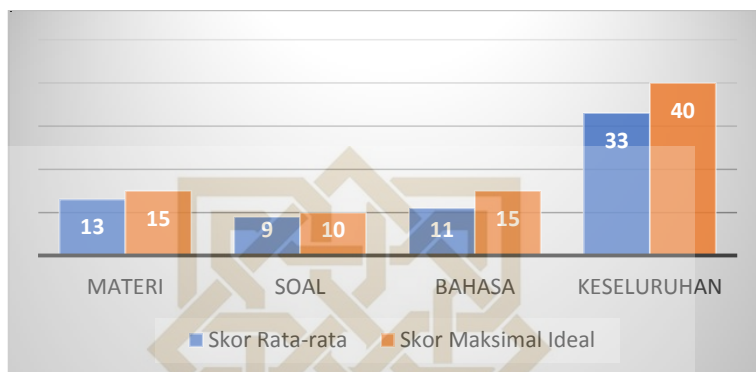
Data hasil penilaian ahli materi kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas dari produk media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*, kemudian dianalisis untuk menentukan kualitasnya berdasarkan kategori penilaian ideal setiap aspek. Hasil penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli materi dapat dilihat pada tabel:

No	Aspek	Indikator	Skor Rata-rata	Skor maks ideal	Presentase Keidealan	Kualitas
1.	Materi	1-3	13	15	86,67%	Sangat Baik
2.	Soal	4-5	9	10	90%	Sangat Baik
3.	Bahasa	6-8	11	15	73,3%	Baik
Jumlah Keseluruhan			33	40	82,5%	Baik

Tabel 2.2: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* menurut ahli materi

Hasil penilaian dosen ahli materi secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 33 dengan presentase keidealan 82,5%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli media, skor rata-rata hasil penilaian ahli media berada dalam rentang $28,8 < X \leq 38,4$ yang menunjukkan media ini termasuk dalam kategori kualitas baik. Rentang skor penilaian ideal secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Data penilaian kualitas media pembelajaran untuk setiap aspek menurut penilaian dosen ahli media dapat dilihat pada grafik berikut:



Adapun penjelasan dari setiap aspek menurut penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

1. Materi

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi berdasarkan penilaian ahli materi adalah 13 dengan skor maksimal 15 dan presentase keidealan 86,67% dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Kesesuaian antara materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
2.	Kesesuaian antara materi yang disajikan dengan tingkat pengetahuan peserta didik	5
3.	Materi mencakup semua aspek kemahiran berbahasa Arab	4
Skor Aspek Materi		13
Rentang Skor		$11,08 < X$
Presentase Keidealan		86,67 %
Kategori		Sangat Baik

Tabel 2.3: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek materi menurut ahli materi

2. Aspek Soal

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek soal berdasarkan penilain ahli materi adalah 9 dengan skor maksimal 10 dan presentase keidealan 90% dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Variasi soal dalam kartu	5
2.	Kejelasan soal yang disajikan	4
Skor Aspek Soal		9
Rentang Skor		$8,39 < X$
Presentase Keidealan		90 %
Kategori		Sangat Baik

Tabel 2.4: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek soal menurut ahli materi

3. Aspek Bahasa

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek soal berdasarkan penilain ahli materi adalah 11 dengan skor maksimal 15 dan presentase keidealan 73,33% dengan kategori baik yang dapat dilihat pada tabel:

No	Indikator	Skor Rata-rata
1.	Penyajian bahasa yang digunakan	4
2.	Ketepatan ejaan	3
3.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kesalahan konsep	4
Skor Aspek Bahasa		11
Rentang Skor		$9,69 < X \leq 11,08$
Presentase Keidealan		73,33 %
Kategori		Baik

Tabel 2.5: Hasil analisis penilaian kualitas media *portable engklek Arabic* aspek bahasa menurut ahli materi

Menurut ahli media produk tersebut layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu. Adapun masukan dan saran dari dosen ahli media adalah sebagai berikut:

1. Penulisan ابن dan ابنة menggunakan hamzah washol
2. Penulisan koma terbalik
3. Sesuaikan penulisan dengan kata bahasa Arab

5. Revisi Desain

Setelah penulis melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi, kemudian mendapatkan saran serta masukan. Selanjutnya penulis melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran sebelum media tersebut diuji cobakan . Adapun hasil revisi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Revisi desain ahli materi

Masukan dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran akan ditampilkan dalam tabel revisi dan hasil revisi berikut ini:

Revisi	Hasil Revisi
ابن	ابن
ابنة	ابنة
يَا أُخِي إِسْمِي إِبرَاهِيمُ، أَنَا تَلْمِيذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِي. هَذَا أَبِي، إِسْمُهُ حَاكِمٌ، هُوَ طَبِيبٌ. هَذِهِ أُمِّي إِسْمُهَا فَاطِمَةٌ، هِيَ طَبِيبَةٌ أَيْضًا.	يَا أُخِي إِسْمِي إِبرَاهِيمُ، أَنَا تَلْمِيذٌ. هَذِهِ أُسْرَتِي. هَذَا أَبِي، إِسْمُهُ حَاكِمٌ، هُوَ طَبِيبٌ. هَذِهِ أُمِّي إِسْمُهَا فَاطِمَةٌ، هِيَ طَبِيبَةٌ أَيْضًا.
هَذَا أُخِي، إِسْمُهُ أَحْمَدٌ، هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِي، إِسْمُهَا حَلِيمَةٌ، هِيَ تَلْمِيذَةٌ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ.	هَذَا أُخِي، إِسْمُهُ أَحْمَدٌ، هُوَ مُهَنْدِسٌ. هَذِهِ أُخْتِي، إِسْمُهَا حَلِيمَةٌ، هِيَ تَلْمِيذَةٌ الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ.
أَنْظُرْ! ذَلِكَ جَدِّي إِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ	أَنْظُرْ! ذَلِكَ جَدِّي إِسْمُهُ صَالِحٌ، هُوَ

تَاجِرٌ وَ تِلْكَ جَدَّتِي إِسْمُهُ زُلْفَى، هِيَ رَابَةُ الْبَيْتِ.	تَاجِرٌ وَ تِلْكَ جَدَّتِي إِسْمُهُ زُلْفَى، هِيَ رَابَةُ الْبَيْتِ.
وَذَلِكَ عَمِّي إِسْمُهُ رِضْوَانٌ هُوَ مُدْرَسٌ وَ تِلْكَ عَمَّتِي إِسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوظَّفَةٌ وَ تِلْكَ خَالَتي إِسْمُهَا عَائِشَةُ هِيَ مُوظَّفَةٌ أَيضًا.	وَذَلِكَ عَمِّي إِسْمُهُ رِضْوَانٌ هُوَ مُدْرَسٌ وَ تِلْكَ عَمَّتِي إِسْمُهَا هِنْدٌ هِيَ مُوظَّفَةٌ وَ تِلْكَ خَالَتي إِسْمُهَا عَائِشَةُ هِيَ مُوظَّفَةٌ أَيضًا.
هَذَا إِسْمُهُ أَحْمَدُ	هَذَا إِسْمُهُ أَحْمَدُ
هَذِهِ إِسْمُهَا حَلِيمَةُ	هَذِهِ إِسْمُهَا حَلِيمَةُ
هَذَا عَمِّي، هُوَ أَخُو أَبِي، إِسْمُهُ رِضْوَانٌ	هَذَا عَمِّي، هُوَ أَخُو أَبِي، إِسْمُهُ رِضْوَانٌ
إِسْمِي إِبْرَاهِيمُ، أَنَا تَلْمِيذٌ	إِسْمِي إِبْرَاهِيمُ، أَنَا تَلْمِيذٌ
عُمَانٌ : نَعَمْ، هَذِهِ صُورَةُ أُسْرَتِي، هَذَا أَبِي وَ هَذِهِ أُمِّي وَ هَذَا أَخِي	عُمَانٌ : نَعَمْ، هَذِهِ صُورَةُ أُسْرَتِي، هَذَا أَبِي وَ هَذِهِ أُمِّي وَ هَذَا أَخِي
عُمَانٌ : أَبِي السَّيِّدُ حَسَنٌ، هُوَ مُدْرَسٌ	عُمَانٌ : أَبِي السَّيِّدُ حَسَنٌ، هُوَ مُدْرَسٌ
عُمَانٌ : لَأَ، هِيَ رَابَتُ الْبَيْتِ	عُمَانٌ : لَأَ، هِيَ رَابَتُ الْبَيْتِ
فَاطِمَةُ : هِيَ أَخْتِي، إِسْمُهَا عَائِشَةُ	فَاطِمَةُ : هِيَ أَخْتِي، إِسْمُهَا عَائِشَةُ
فَاطِمَةُ : نَعَمْ، هِيَ تَلْمِيذَةٌ	فَاطِمَةُ : نَعَمْ، هِيَ تَلْمِيذَةٌ

Tabel 3.1: Hasil revisi materi



Gambar 5: Revisi ahli materi

b. Revisi desain ahli media

Masukan dan saran dari ahli media terhadap media pembelajaran akan ditampilkan dalam tabel revisi dan hasil revisi berikut ini:

Revisi	Hasil Revisi
 <p data-bbox="362 562 636 629">Gambar papan engklek sebelum revisi</p>	 <p data-bbox="735 581 1094 691">Gambar papan engklek setelah direvisi (gambar di atas papan sebeum direvisi)</p>
<p data-bbox="319 703 677 884">Sebelum direvisi papan engklek di print dengan bahan <i>Spanvik Fl Glos 300 Gram</i>, dengan ukuran 300 cm x 150 cm.</p>	<p data-bbox="702 703 1127 962">Setelah direvisi papan engklek di print dengan bahan yang lebih tebal dan tidak licin yaitu <i>Hiflex 340</i> dengan ukuran 24 cm x 90 cm. Papan engklek menjadi lebih mudah di gulung dan di bawa kemana-mana.</p>

<p>Sampel kartu soal sebelum revisi</p>	<p>Sampel kartu soal setelah revisi</p>
<p>Kartu materi dan kartu soal sebelum direvisi berukuran 8 cm x 6 cm. Dengan background banyak garis membuat konten tidak begitu terbaca.</p>	<p>Setelah direvisi kartu materi dan kartu soal berubah ukuran menjadi 8,5 cm x 6,1 cm (sama dengan ukuran kartu remi). Background kartu diubah dan ukuran font konten diperbesar</p>

	
<p>Aturan bermain sebelum direvisi diprint dengan kertas ivory 230 dengan ukuran A3.</p>	<p>Setelah melalui tahap revisi aturan bermain diprint dengan kertas stiker cromo dan ditempelkan pada casing papan engklek.</p>
	
 <p>Gacuk sebelum direvisi di cetak dengan akrilik dengan ketebalan 2 mm.</p>	 <p>Setelah direvisi ketebalan gacuk menjadi 4 mm agar tidak mudah rusak.</p>

Tabel 3.2: Hasil revisi ahli media

6. Uji Coba Produk (Kelompok Terbatas)

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai kemampuan penulis, media tersebut kemudian diuji cobakan. Sebelum media diuji cobakan secara luas, terlebih dahulu media diuji cobakan secara terbatas kepada 6 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung. Uji coba kelompok terbatas ini dilakukan pada hari Selasa, 14 Januari 2020 ketika jam pelajaran Bahasa Arab di selasar Masjid MI Sultan Agung. Berikut daftar nama peserta didik yang mengikuti langkah uji coba kelompok terbatas:

No	Nama Peserta Didik
1.	A. Najib. E
2.	M.Rovi Putra M
3.	Keyra Rezky A
4.	Syarifatul Muna
5.	M.Bahrul Hikam
6.	Imam Syaref H.

Uji coba kelompok terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media portable engklek Arabic. Uji coba ini penulis lakukan dengan mengatur posisi duduk peserta didik, membuka dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan memperkenalkan diri terlebih dahulu. Kemudian barulah penulis menyampaikan tujuan mengumpulkan mereka yaitu untuk belajar bahasa Arab sambil bermain dengan media portable

engklek Arabic. Sebelum menunjukkan dan menjelaskan langkah belajar dengan media portable engklek Arabic, penulis terlebih dahulu mereview pelajaran bahasa Arab dengan tema anggota keluarga.

Setelah itu, penulis menjelaskan cara belajar dan bermain portable engklek Arabic dengan memeragakannya. Sebelum bermain peserta didik menentukan urutan pemainnya dengan hompimpa, kemudian pemain nomor 1 dan 2 maju untuk melakukan permainan. Pemain 1 berada pada posisi ujung kotak papan engklek no 1 untuk melempar gacuk dan mulai melakukan permainan dengan melompat menggunakan satu kaki kecuali pada kotak papan engklek nomor 4,5 dan 7,8. Sedangkan pemain 2 berada pada ujung kotak papan engklek no 9 bersiap menjawab pertanyaan dari pemain no 1. Disitulah terjadi praktek percakapan atau muhadatsah. Setelah itu, pemain nomor 1 berbalik arah dan kembali melompat untuk mengambil kembali gacuk beserta kartu soal untuk dikerjakan dengan pemain lain yang sedang tidak mendapat giliran main. Permainan dilanjutkan oleh pemain giliran selanjutnya yaitu pemain 3 dan 4 sedangkan pemain lain mengerjakan soal yang telah diambil oleh pemain 1 dengan didampingi oleh penulis. Begitu seterusnya sampai pemain 6 melakukan permainan. Setelah permainan selesai penulis mengecek jawaban secara bersama sekaligus meriview hasil belajar sambil bermain dengan portable engklek Arabic peserta didik.

Kemudian setelah proses belajar sambil bermain selesai, penulis meminta peserta didik mengisi lembar angket respon terhadap penggunaan media portable engklek Arabic. Setelah itu, penulis memberikan pertanyaan secara global tentang bagaimana perasaan peserta didik saat belajar bersama, kemudian meminta maaf apabila terdapat kesalahan, berterimakasih atas perhatian dan mengucapkan salam.

Adapun angket penilaian respon peserta didik berisi aspek materi, pembelajaran dan media. Angket tersebut berjumlah 8 butir soal pilihan ganda dengan jawaban Ya dan Tidak (skala Guttman), untuk kemudian diubah dalam bentuk skor seperti ditunjukkan tabel berikut:

Pernyataan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berikut adalah hasil penilaian peserta didik terhadap penggunaan media portable engklek Arabic adalah sebagai berikut:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai							
		Materi		Pembelajaran				Media	
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	A.Najib E	1	1	1	1	1	0	1	1
2.	M.Rovi Putra M	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Keyra Rezky A	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	Syarifatul Muna	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	M.Bahrul Hikam	1	1	1	1	1	0	0	1
6.	Imam Syaref H.	1	1	1	1	1	1	0	1

Tabel 4.1: Data respon peserta didik dalam uji coba kelompok terbatas

Data hasil penilaian peserta didik kemudian dianalisis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *guttman*, kemudian dianalisis berdasarkan kategori penilaian ideal setiap indikator. Hasil analisis penilaian peserta didik media *portable engklek Arabic* dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Skor Rata-rata	Skor Maks Ideal	Persentase Keidealan (100%)
1.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami.	1	1	100
2.	Saya merasa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	1	1	100
3.	Pembelajaran ini menjadikan saya termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab	1	1	100
4.	Kelas menjadi efektif dan tidak membosankan	1	1	100
5.	Penggunaan media pembelajaran <i>portable engklek Arabic</i> baru kali ini saya terima	1	1	100
6.	Pembelajaran ini menjadikan saya memiliki rasa ingin tahu terhadap bahasa Arab	0,667	1	66,7
7.	Media yang digunakan mempermudah saya dalam memahami materi	0,667	1	66,7
8.	Media <i>portable engklek Arabic</i> menjadikan pembelajaran mengasyikkan	1	1	100
Jumlah		7,34	8	91,25

Tabel 4.2: Hasil analisis penilaian media *portable engklek Arabic* berdasarkan respon peserta didik dalam uji skala terbatas

Tabel di atas menunjukkan persentase keidealan tertinggi adalah 100% pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, dan 8. Sedangkan persentase terendah adalah 66,7% yaitu pada butir soal nomor 6 dan 7. Dari tabel tersebut dapat dilihat total rata-rata skor penilaian peserta didik adalah 7,34 dari skor maksimal 8 dengan persentase 91,25%. Data tersebut menunjukkan respon peserta didik terhadap media portable engklek Arabic dalam uji coba kelompok terbatas adalah sangat baik.

7. Revisi Produk

Dengan adanya uji coba produk skala terbatas diketahui beberapa kekurangan yang menghasilkan masukan terhadap produk media, diantaranya:

- a. Gambar gacuk di cetak dua sisi, sebab ketika dilempar terkadang gacuk terbalik, sehingga gambarnya tidak terlihat.
- b. Bahasa penjas masih ada yang bingung dan belum faham maksudnya. Yaitu pada perintah “bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !”. Bahasa penjas tersebut menimbulkan pertanyaan “berapa kali menulisnya?”.
- c. Ketika di gelar papan engklek di rekatkan dengan lakban supaya posisinya tidak berubah-ubah.
- d. Kartu soal dan gacuk ditaruh didalam amplop.

Masukan tersebut tersebut kemudian dijadikan pertimbangan penulis ketika uji coba skala luas.

8. Uji Coba Skala Luas

Setelah media diuji cobakan dalam skala kecil, selanjutnya diuji cobakan dalam skala yang lebih luas. Uji coba skala luas ini dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung, hari Selasa tanggal 21 Januari 2020 pada saat jam mata pelajaran Bahasa Arab yaitu sekitar pukul 9.40 sampai 10.40. seperti halnya uji coba skala kecil, uji coba skala luas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan peserta didik terhadap produk media yang penulis hasilkan pada penelitian ini.

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam uji coba skala luas ini dengan masuk kelas dan mengucapkan salam, menyapa serta menanyakan kabar dengan Bahasa Arab yang bertujuan agar peserta didik familiar terhadap Bahasa Arab. Selanjutnya, penulis memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud serta tujuan kedatangan penulis, yaitu untuk mengajak peserta didik belajar Bahasa Arab dengan tema anggota keluarga sekaligus memancing peserta didik bahwa setelah ini akan belajar Bahasa Arab sambil bermain engklek.

Kemudian, penulis membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dengan undian yang telah penulis siapkan. Selanjutnya penulis mengajak peserta didik menuju serambi masjid dan menjelaskan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Langkah pembelajaran berjalan seperti ketika uji coba kelompok terbatas, perbedaannya terdapat 3 kelompok dan masing-masing kelompok terdapat ketua serta

13	Dika	0	1	1	1	1	1	0	1	6
14	Bahrul	0	1	0	1	0	0	0	1	3
15	Rovi	1	1	1	1	0	1	1	1	7
16	Nadhia	1	1	1	0	1	1	1	1	7
17	Naila	1	1	1	1	1	0	1	1	7
18	Naura	1	1	1	1	0	1	1	1	7
19	Novia	1	1	0	1	1	0	1	1	6
20	Rizky	1	1	1	1	1	1	1	1	8
21	Azizah	1	1	1	0	1	1	1	1	7
22	Syarifa	1	1	1	1	1	1	1	1	8
23	Syareef	1	1	1	1	1	1	1	1	8
24	Tio	1	1	1	1	1	1	1	1	8
25	Fiqhi	1	1	1	1	1	1	1	1	8
26	Nabhan	0	0	1	1	0	1	1	0	4
27	Kevan	1	1	1	1	1	1	1	1	8
28	Raffa	1	1	0	0	1	1	1	1	6
Jumlah skor		25	27	25	25	21	23	26	27	199
Skor rata-rata		0,89	0,96	0,89	0,89	0,75	0,82	0,93	0,96	7,10

Tabel 4.3: Data Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Kelompok Luas

Data tersebut kemudian penulis analisis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Data tersebut merupakan nilai kualitatif yang selanjutnya dikonversi menjadi nilai kuantitatif dengan menggunakan skala *guttman*, kemudian dianalisis berdasarkan kategori penilaian ideal setiap indikator. Hasil analisis penilaian peserta didik media *portable engklek Arabic* dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator	Skor Rata-rata	Skor Maks Ideal	Persentase Keidealan (100%)
1	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami.	0,892	1	89,2
2	Saya merasa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	0,964	1	96,4
3	Pembelajaran ini menjadikan saya termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab	0,892	1	89,2
4	Kelas menjadi efektif dan tidak membosankan	0,892	1	89,2
5	Penggunaan media pembelajaran <i>portable engklek Arabic</i> baru kali ini saya terima	0,75	1	75
6	Pembelajaran ini menjadikan saya memiliki rasa ingin tahu terhadap bahasa Arab	0,821	1	82,1
7	Media yang digunakan mempermudah saya dalam memahami materi	0,928	1	92,8
8	Media <i>portable engklek Arabic</i> menjadikan pembelajaran menyenangkan	0,964	1	96,4
Jumlah		7,107	8	88,8

Tabel 4.4: Hasil analisis penilaian media *portable engklek Arabic* berdasarkan respon peserta didik dalam uji skala luas

Tabel di atas menunjukkan persentase keidealan tertinggi adalah 96,4% pada butir soal nomor 2 dan 8. Sedangkan persentase terendah adalah 66,7% yaitu pada butir soal nomor 5. Dari tabel tersebut kita dapat melihat total rata-rata skor penilaian peserta didik adalah 7,107 dari skor maksimal 8 dengan persentase 88,8%. Data tersebut

menunjukkan respon peserta didik terhadap media portable engklek Arabic dalam uji coba kelompok luas adalah sangat baik.

Adapun penilaian dan saran yang diberikan oleh *reviewer* adalah :

No	Aspek	No	Skor Guru	Skor Rata	Skor maks	Presentase Keidealan	Kualitas
1.	Materi	1	5	15	15	100%	Sangat Baik
		2	5				
		3	5				
2.	Soal	4	4	7	10	70%	Baik
		5	3				
3.	Bahasa	6	4	11	15	73,3%	Baik
		7	4				
		8	3				
4.	Kepraktisan dan Keluwesan	9	4	20	25	80%	Baik
		10	4				
		11	4				
		12	4				
		13	4				
5.	Tampilan	14	4	27	45	60%	Baik
		15	4				
		16	4				
		17	4				
		18	4				
		19	4				
		20	3				
		21	4				
22	4						
6.	Fungsi secara keseluruhan	23	4	9	10	90%	Sangat Baik
		24	5				
Jumlah skor			89	89	120	74,1%	Baik

Tabel 5: Perhitungan skoring guru terhadap media secara keseluruhan

Berdasarkan hasil uji coba skala luas, secara keseluruhan media yang penulis kembangkan menurut *reviewer* termasuk dalam kategori baik dengan jumlah skor 89 dari skor maksimal ideal 120 dengan persentase 74,1%.

Adapun masukan dan saran dari guru adalah sebagai berikut:

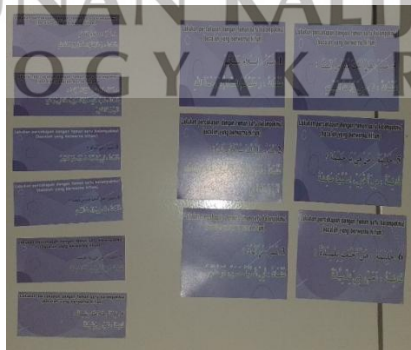
- a. Kejelasan soal
Penulisan teks masih ada yang kurang jelas, menimbulkan anak sulit membaca/kartu kurang besar.
- b. Bahasa
Bahasa penjelas masih ada anak yang bingung dan belum faham maksudnya.
- c. Lain-lain
Bagus dan perlu dikembangkan.

Saran dan masukan tersebut selanjutnya dijadikan bahan pertimbangan revisi produk.

9. Revisi Produk

Setelah produk media diuji cobakan dalam skala luas terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki di antaranya:

- a. Kartu soal percakapan diperbesar



Gambar 6.1: Revisi produk final (kartu)

- b. Memperjelas bahasa perintah dalam kartu
 “Bacalah 3x yang lain menirukan! Kemudian tulislah
 1x di buku tulismu!”



Gambar 6.2: Revisi produk final (kartu)

10. Produksi Masal

Akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah produksi masal. Setelah produk media *portable engklek Arabic* divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan *reviewer* dalam hal ini guru Bahasa Arab dan direvisi serta mendapatkan respon baik dari peserta didik. Selanjutnya penulis melakukan produksi media sejumlah 3 buah media yang disebar secara internal hanya dalam lingkup kecil yaitu diserahkan pada guru Bahasa Arab MI Sultan Agung. Pada tahap ini belum memungkinkan produk untuk dikomersialkan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* dan Implementasinya.

Ada beberapa langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *portable engklek Arabic*, antara lain penggalian potensi dan permasalahan dengan mengumpulkan data sebanyak-

banyaknya menggunakan beberapa teknik, yakni : 1.) observasi, teknik ini dilakukan dengan cara mengamati lingkungan madrasah dan keadaan pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 MI Sultan Agung. Dari pengamatan tersebut didapatkan data bahwa pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan satu kali dalam seminggu, dilakukan dengan menggunakan metode konvensional atau berpusat pada guru dan pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan dengan sistem *nadzariyatul wahdah*. 2.) wawancara, teknik ini dilakukan dengan guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta tidak bukan untuk mengetahui secara langsung dari pengajarnya keadaan pembelajaran bahasa Arab, karakter umum anak-anak kelas IV, meminta izin melakukan penelitian dan konsultasi terkait materi yang akan disampaikan dalam penelitian. 3.) analisis karakteristik peserta didik, dari langkah tersebut didapatkan data bahwa peserta didik usia 10 tahun akan lebih berminat untuk belajar apabila diselingi dengan permainan (sesuai usia perkembangannya). Adapun permainan yang direkomendasikan oleh penulis untuk diformulasikan dalam pembelajaran bahasa Arab berupa permainan tradisional dengan pertimbangan sekaligus menjaga warisan budaya Indonesia agar tetap lestari di hati anak-anak MI Sultan Agung yang mayoritas penduduk kota yang identik dengan kehidupan modern. 4.) studi literatur, dari aktivitas tersebut

didapatkan cara pembuatan media dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media.

Langkah selanjutnya adalah dengan membuat desain media. Pembuatan desain ini dilakukan penulis dengan dua tahap, yakni: *pertama*, perencanaan desain media yang berupa empat komponen media, yakni: papan main engklek dan *gacuk* yang penulis desain menggunakan aplikasi android serta membuat konten dalam kartu aturan bermain dan materi pembelajaran yang akan dimasukkan dalam kartu soal dengan menggunakan Ms. Word. *Kedua*, membuat produk media menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC* dengan harapan tidak pecah ketika dicetak menggunakan bahan yang berbeda tiap komponennya, yakni bahan banner tipe *spanvlik vl glos 300 gr* untuk papan main engklek, akrilik untuk *gacuk*, kertas *ivory* untuk kartu aturan bermain dan kartu soal.

Langkah selanjutnya adalah validasi produk dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dihasilkan serta untuk mendapatkan data berupa saran dan masukan untuk bahan perbaikan atau revisi produk media sebelum diujicobakan dalam lingkup kecil dan lingkup yang lebih luas. Setelah menyelesaikan tahap validasi produk media yang dihasilkan dan merevisi produk sesuai saran dan masukan ahli, selanjutnya penulis melakukan pengujian produk. Uji coba produk dilakukan dalam lingkup kecil yakni terhadap 6 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung dan lingkup

yang lebih luas untuk ujicoba pemakaian produk yakni terhadap 28 peserta didik. Dari uji coba pemakaian produk tersebut dapat diketahui bagaimana implementasi atau penerapan dari media pembelajaran bahasa Arab berbasis *portable engklek Arabic* selain respon peserta didik terhadap media. Adapun implementasinya adalah sebagai berikut:

- a. Guru memastikan kesiapan peserta didik menerima pelajaran
- b. Guru mengucapkan salam, menyapa dan memimpin doa untuk memulai pelajaran dengan bahasa Arab tujuannya supaya peserta didik terbiasa dengan Bahasa Arab
- c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yakni belajar Bahasa Arab dengan tema anggota keluarga sambil bermain menggunakan media *portable engklek Arabic*
- d. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok menggunakan undian serta memilih ketua dan sekretaris kelompok
- e. Guru mengajak peserta didik menuju masjid sekolah
- f. Guru mengatur posisi duduk peserta didik sesuai kelompok masing-masing
- g. Guru menjelaskan teknik belajar sambil bermain dengan *portable engklek Arabic* dengan memeragakannya
- h. Langkah-langkah bermain dan belajar yaitu:
 - 1) Ketua kelompok bersiap berada di ujung kotak nomor

- 2) Peserta didik menentukan urutan bermain dengan hompimpa
 - 3) Pemain 1 melempar gacuk ke kotak no 1 kemudian melompat dengan satu kaki kecuali pada kotak no 4,5 dan 7,8, sampai di kotak nomor 9 pemain 1 mengambil kartu percakapan no 1 dan melakukan praktik muhadastah dengan ketua kelompok
 - 4) Pemain 1 kembali ke kotak no 1 mengambil gacuk dan kartu soal kemudian kembali duduk bersama kelompoknya dan mengerjakan soal bersama sekertaris kelompok dan teman lain yang tidak mendapatkan giliran main
 - 5) Permainan dilanjutkan oleh pemain no 2 dst sampai selesai
- i. Peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan permainan dan mengerjakan soal selama 35 menit
 - j. Guru mengintruksikan peserta didik untuk kembali ke kelas untuk meriview pelajaran bahasa arab dengan tema anggota keluarga
 - k. Guru menanyakan keadaan emosi peserta didik
 - l. Guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik dengan tebak-tebakan
 - m. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengucap salam
- Langkah selanjutnya adalah memperbaiki produk final sebelum akhirnya diproduksi secara masal yakni produksi

internal dengan menggandakan sejumlah 3 buah produk media.

2. Kualitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic*.

Kualitas produk media diketahui berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media terhadap aspek kepraktisan dan keluwesan, tampilan dan fungsi media secara keseluruhan dan ahli materi terhadap aspek materi, soal dan bahasa dalam produk media. Adapun hasil analisis penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk media *portable engklek Arabic* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan rincian skor ahli media sebesar total skor 73 dari skor maksimal ideal 85 dengan persentase 85,88% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 76% (kategori Baik), 92% (kategori Sangat Baik) dan 80% (kategori Baik). Dan skor ahli materi dengan skor total 33 dari skor maksimal ideal 40 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kategori Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 86,67% (kategori Sangat Baik), 90% (kategori Sangat Baik) dan 73,3 (kategori Baik).

3. Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic*.

Respon peserta didik sangat baik terhadap media *portable engklek Arabic*, hal tersebut dibuktikan dari hasil uji

coba skala terbatas mendapatkan skor total 7,34 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 91,25% termasuk kategori Sangat Baik. Dan hasil uji coba skala luas menuai skor total 7,10 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 88,8% juga termasuk ke dalam kategori Sangat Baik.

4. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, antara lain sebagai berikut:

- a. Materi yang dikembangkan dalam media hanya mencakup pembelajaran Bahasa Arab kelas 4 MI bertema anggota keluarga.
- b. Media dikembangkan sesuai kemampuan peneliti berupa media visual cetak, belum berupa media berbasis teknologi.
- c. Uji coba pemakaian produk media hanya dilakukan di satu kelas, yaitu kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta dengan jumlah 28 peserta didik. Uji coba juga hanya dilaksanakan di satu sekolah, artinya jangkauannya belum terlalu luas. Selain itu peneliti belum melaksanakan uji efektif media melainkan hanya uji respon peserta didik terhadap media.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka beberapa hal yang dapat penulis simpulkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, menggali potensi dan masalah, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, analisis karakteristik peserta didik dan studi literatur, selanjutnya data yang terkumpul digunakan penulis untuk mendesain produk, desain produk ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *Adobe Photoshop CC* dengan harapan tidak pecah ketika dicetak menggunakan bahan yang berbeda tiap komponennya, setelah produk media jadi selanjutnya produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi desain produk, uji coba produk dalam skala terbatas, revisi produk, uji coba pemakaian dalam skala luas, revisi produk dan produksi masal. Adapun produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media visual untuk pembelajaran Bahasa Arab kelas 4 MI dengan tema anggota keluarga. Produk ini bernama *portable engklek Arabic* yang terdiri dari empat komponen yaitu, papan main yang terbuat dari bahan banner tipe *hiflex 340*

ukuran 240 cm x 90 cm , *gacuk* dari bahan akrilik, aturan bermain yang melekat pada *casing* berbentuk tas tabung dan kartu soal yang di print dengan kertas *ivory* ukuran 8,5 cm x 6,1 cm yang memuat empat maharah berbahasa (*istima'*, *kalam*, *qiro'ah* dan *kitabah*).

2. Implementasi media *portable engklek Arabic* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta adalah, sebagai berikut:
 - a. Guru membuka pelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran yakni belajar Bahasa Arab dengan tema anggota keluarga sambil bermain menggunakan media *portable engklek Arabic*
 - b. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok menggunakan undian serta memilih ketua dan sekertaris kelompok
 - c. Guru mengatur posisi duduk peserta didik sesuai kelompok masing-masing dan menjelaskan teknik belajar sambil bermain dengan *portable engklek Arabic* dengan memeragakannya
 - d. Langkah-langkah bermain dan belajar yaitu:
 - 1) Ketua kelompok bersiap berada di ujung kotak nomor 9
 - 2) Peserta didik menentukan urutan bermain dengan hompimpa
 - 3) Pemain 1 melempar *gacuk* ke kotak no 1 kemudian melompat dengan satu kaki kecuali

pada kotak no 4,5 dan 7,8, sampai di kotak nomor 9 pemain 1 mengambil kartu percakapan no 1 dan melakukan praktik muhadastah dengan ketua kelompok

- 4) Pemain 1 kembali ke kotak no 1 mengambil gacuk dan kartu soal kemudian kembali duduk bersama kelompoknya dan mengerjakan soal bersama sekertaris kelompok dan teman lain yang tidak mendapatkan giliran main
 - 5) Permainan dilanjutkan oleh pemain no 2 dst sampai selesai
- e. Peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan permainan dan mengerjakan soal selama 35 menit
 - f. Guru meriview pelajaran lalu menanyakan keadaan emosi peserta didik kemudian mengevaluasi hasil belajar peserta didik
 - g. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengucapkan salam
3. Kualitas atau kelayakan produk media yang disusun berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media *portable-engklek Arabic* untuk peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta adalah layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian oleh ahli media yang meliputi aspek kepraktisan dan keluwesan, tampilan, dan fungsi secara keseluruhan. Dari penilaian

ahli media dihasilkan total skor 73 dari skor maksimal ideal 85 dengan persentase 85,88% dan masuk dalam kategori Sangat Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 76% (kategori Baik), 92% (kategori Sangat Baik) dan 80% (kategori Baik). Sedangkan penilaian dari ahli materi yang meliputi aspek materi, soal dan bahasa menuai skor total 33 dari skor maksimal ideal 40 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kategori Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 86,67% (kategori Sangat Baik), 90% (kategori Sangat Baik) dan 73,3 (kategori Baik).

Kelayakan produk media ini juga dinilai oleh *reviewer* dalam hal ini guru Bahasa Arab MI Sultan Agung. Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan bukti skor total yang diperoleh sebesar 89 dari skor maksimal ideal 120 dengan persentase sebesar 74,1% termasuk dalam kategori Baik.

4. Hasil uji coba selama dua kali menunjukkan bahwasanya produk media ini mendapatkan respon Sangat Baik dari peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba skala terbatas mendapatkan skor total 7,34 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 91,25% termasuk kategori Sangat Baik. Dan hasil uji coba skala luas menuai skor total 7,10 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 88,8% juga termasuk ke dalam kategori Sangat Baik.

B. Saran

Beberapa saran dari peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Guru

Penulis berharap semoga dengan adanya media *Portable Engklek Arabic* dapat memberikan referensi kepada guru terkait media pembelajaran yang memanfaatkan kecenderungan peserta didik berdasarkan perkembangan usia serta berharap supaya media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penunjang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Arab dengan lebih menarik.

b. Bagi Peserta Didik

Penulis berharap semoga setelah belajar dengan bantuan media *Portable Engklek Arabic* dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik lagi dalam mempelajari Bahasa Arab dan mengimplikasinya dalam kehidupan sehari-hari serta lebih bersemangat untuk belajar mandiri.

2. Saran Pengembangan

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap penelitian ini dapat dilanjutkan untuk menguji keefektifan media dan dapat mengembangkan media ini untuk berbagai macam materi pembelajaran serta dalam kemasan yang lebih canggih atau berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asrori, Imam, Moh Ahsanuddin. *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: CV Bintang Sejahtera. 2017.
- Dharyamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press. 2005.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.
- M. Khalilullah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Machmudah, Umi, Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Maliki Malang. 2016.
- Munip, Abdul, dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. Yogyakarta : FITK. 2015.
- Munip, Abdul. *Penyusunan Proposal Penelitian (Materi Perkuliahan)*.
- Peraturan Menteri Agama NO. 000912 Tahun 2013 tentang Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Pres. 2009.
- Sadiman, Arif S, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali dan Pustekkom Dikbud.
- Setyosari, Punaji. *Metode Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana. 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV. 2015.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani. 2012.

Syaikh Musthafa Al-Ghulayaini. terj. *Jami'ud Durus*. Semarang: CV Adi Pustaka. 1992.

Tim Pengembang MKDP. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pres.

Jurnal

Agni, Benyamin Satria. "Permainan Tradisional Menjaga Warisan di Penghujung Senja". Deskripsi Karya Seni Megister Seni. Surakarta : Institut Seni Indonesia. 2015.

Fitri Yulianti. "Teaching English Vocabulary To Elementary School Aged Children Throught Modified Hop-Shot Named Portek (Portable Engklek)". Semarang : English Education Journal. EEJ 2 (2) ISSN 2087-0108. 2012.

Hisbullah Huda. "Model Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Komunikasi Lisan Siswa Madrasah Ibtidaiyah". Surabaya : Prosiding Halaqoh dan Seminar Internasional PI FITK UIN Sunan Ampel.

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

MPB-ICT Assigment. "Permainan Engklek Sebagai Sarana Menumbuhkembangkan Ketangkasan, Kejelian, dan Kreatifitas Anak Dalam Upaya Merawat Hewan di Lingkungan Sekitar"

Nataliya, Prima. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar". Malang : Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. 2015.

Rahmawati, Nur Laila. *Bahasa Arab Anak Berbasis Permainan Tradisional*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam.

Skripsi dan Tesis

Astuti, Efi Tri. “Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Baoian dalam Mengenalkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar”. Tesis Megister Pendidikan. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2018.

Fadli. “Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Kerampilan Bicara Bahasa Prancis Kelas X”. Skripsi Pendidikan Bahasa Prancis. Yogyakarta: Perpustakaan UNY.2018

Mardiyah, Aisyah. “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.

Nisak, Desi Naurin. “Pengembangan Media Pembelajaran Damdam Ji *Chemistry* Materi Koloid untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA”. Skripsi Pendidikan Kimia. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga.

Noer Azizah. “Pengembangan Media Pembelajaran Sharf Berbasis Android”. Tesis Pendidikan Islam. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2018.

Rohman, Habibur. “Pengembangan Media *Construct 2* dalam Pembelajaran Al-Qira’ah di MTs N 1 Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018”. Skripsi Pendidikan Bahasa Arab. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2018.

Web

<http://madrasahibtidaiyahsultanagung.wordpress.com/about/>

Diakses pada Oktober 2019.

<https://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/>

Diakses 25 September 2019 11:08

<https://sofiapwu.blogspot.com/2016/05/permainan-engklek-sebagai-sarana.html>. Diakses 25 September 2019

Wikipedia Ensiklopedia Bebas “Daftar Bahasa Menurut Penutur Asli”

https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_bahasa_menurut_jumlah_penutur_asli , akses 24 September 2019.