

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *SCRABBLE*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HAFALAN *MUFRODĀT*
SISWA KELAS XI MA NURUL IMAN MANDALA JAYA JAMBI**



Oleh :

Eri Rahmawati

NIM : 20204021022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eri Rahmawati, S.Pd
NIM : 20204021022
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 23 maret 2023

Saya yang menyatakan,



Eri Rahmawati, S.Pd

NIM : 20204021022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eri Rahmawati, S. Pd
NIM : 20204021022
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 24 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



Eri Rahmawati, S. Pd.

NIM: 20204021022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eri Rahmawati, S.Pd
NIM : 20204021022
Jurusan : Magister Pendidikan Bahasa Arab (S2)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa untuk kelengkapan pembuatan ijazah Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan sadar saya memakai jilbab pada foto diri saya dan saya tidak akan mempermasalahkan foto saya di kemudian hari kepada siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Maret 2023
Saya yang menyatakan,



Eri Rahmawati, S.Pd
NIM. 20204021022



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1048/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HAFALAN *MUFRODAT* SISWA KELAS XI MA NURUL IMAN MANDALA JAYA JAMBI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ERI RAHMAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 20204021022
Telah diujikan pada : Senin, 10 April 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 6438b27d820bc



Penguji I

Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
SIGNED

Valid ID: 6437a416e4e54



Penguji II

Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6437ac27b2dd7



Yogyakarta, 10 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6438b4f5budec

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SCRABBLE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HAFALAN MUFRODAT SISWA KELAS XI
MA NURUL IMAN MANDALA JAYA JAMBI**

Nama : Eri Rahmawati
NIM : 20204021022
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.



Penguji I : Dr. H. Muhajir, MSI.



Penguji II : Dr. Agung Setiyawan, M.Pd.I.



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 10 April 2023

Waktu : 14.00-15.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,83

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *SCRABBLE* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HAFALAN *MUFRODĀT*
SISWA KELAS XI MA NURUL IMAN MANDALA JAYA
JAMBI**

Yang ditulis oleh:

Nama : Eri Rahmawati
NIM : 20204021022
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 3 April 2023

Pembimbing,



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

NIP. 19820315 201 101 1 011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا هُوَ وَوَلَعِبٌ قَلِيلٌ
وَأَنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ هِيَ
الْحَيَاةُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ (٦٤)

"Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui."¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Tejemahannya; Special for Woman, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hlm. 404.

ABSTRAK

Eri Rahmawati, Pengembangan Multimedia *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya Jambi. **Tesis: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan siswa dan guru bahasa Arab terhadap Multimedia Pembelajaran *Mufrodāt* baru di MA Nurul Iman Mandala Jaya. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan penguasaan *Mufrodāt* siswa. Selain itu, dikarenakan siswa merasa gemar belajar menggunakan android maka pembelajaran ini menuntut adanya integrasi dengan teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Multimedia Pembelajaran *Mufrodāt* Dengan *Scrabble* yang bertujuan untuk; mengetahui bagaimana desain pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* berbasis *scrabble* di MA Nurul Iman Mandala Jaya serta bagaimana implementasi dan hasil pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* berbasis *scrabble* dalam meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya?

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model ADDIE. Yaitu (A) *Analyze*, (D) *Design*, (D) *Development*, (I) *Implementation*, dan (E) *Evaluation*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI B MA Nurul Iman Mandala Jaya, kemudian teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Angket, dan Tes. Data yang digunakan berupa angka dan dihitung menggunakan excel dan SPSS 26.

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan merancang Multimedia Pembelajaran *Mufrodāt* dengan *Scrabble*. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari tahap-tahap tersebut antara lain; (1) Desain pengembangan multimedia pembelajaran *scrabble* diawali peneliti membuka web wordwall <http://wordwall.net> dan mendaftar menggunakan akun email, setelah terdaftar akun maka klik aktivitas, setelah itu peneliti memasukkan soal kuis beserta jawaban yang benar, selanjutnya peneliti mengatur tampilan game maupun tampilan papan skor yang dapat dilihat oleh peserta didik setelah game selesai dimainkan, dan

diakhiri dengan halaman bagikan link atau tautan game yang akan sebarakan kesiswa. (2) Peneliti mengimplementasikan multimedia ini pada ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar dengan meminta respon siswa terhadap penggunaan multimedia tersebut. Pada ujicoba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase nilai sebesar 85% berkriteria sangat baik dan pada ujicoba kelompok besar mendapatkan hasil persentase sebesar 85.26% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, peneliti mengukur hasil pengembangan multimedia dengan SPSS 26 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada minat dan penguasaan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya. Hal ini berdasarkan *uji paired sample T-test*, pada data minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi 0,002 dan data hafalan *mufrodāt* sebesar 0,000 dengan kata lain H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran *Mufrodāt* dengan *Scrabble* Efektif Untuk Meningkatkan Minat dan hafalan *Mufrodāt* Siswa Kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya.

Kata Kunci: Multimedia, Pembelajaran Bahasa Arab, *Scrabble*, Minat Belajar, *Mufrodāt*



الملخص

أري رحماواتي. تطوير الوسائط المتعددة بالكلمات المتقاطعة لترقية رغبة الطلبة وإتقانهم في المفردات للصف الحادي عشر المدرسة العالية نور الإيمان مندالا جايا. رسالة علمية. قسم تعليم اللغة العربية للماجستير كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بيوكياكرتا

سيحلل هذا البحث تطوير الوسائط المتعددة لتعلم المفردات بالكلمات المتقاطعة لترقية رغبة الطلاب وإتقانهم في المفردات للصف الحادي عشر المدرسة العالية نور الإيمان مندالا جايا. خلفية هذا البحث هناك انخفاض أو قلة الطلاب وإتقانهم للمفردات في تعلم اللغة العربية في المدرسة. العامل الآخر الموجود أن الطلاب يفضلون التعلم باستخدام الجوال فيتطلب هذا التعلم التكامل مع التكنولوجيا. لذلك، قامت الباحثة بتطوير وسائط متعددة تعلم المفردات بالكلمات المتقاطعة الذي يهدف إلى الكشف؛ (١) تصميم تطوير الوسائط المتعددة لتعلم المفردات لترقية رغبة الطلاب وإتقانهم في المفردات في المدرسة العالية نور الإيمان مندالا جايا (٢) التطبيق و نتيجة تطوير الوسائط المتعددة لتعلم المفردات لترقية رغبة الطلاب وإتقانهم في المفردات للصف الحادي عشر المدرسة العالية نور الإيمان مندالا جايا

تستخدم الباحثة طريق البحث البحث والتطوير (R&D)، باستخدام النماذج ADDIE. تقنية جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. وساعدتها عملية معالجة البيانات من قبل الباحثة باستخدام تطبيقات أكسيل (exel) و SPSS 26.

نتائج البحث من تطوير الوسائط المتعددة لتعلم المفردات بالكلمات المتقاطعة لترقية رغبة الطلاب وإتقانهم في المفردات باستخدام النماذج ADDIE وهي: (١) يبدأ تصميم وسائط متعددة التعليمية بالكلمات المتقاطعة مع قيام الباحث بفتح موقع وردوول <http://wordwall.net> والتسجيل باستخدام حساب بريد إلكتروني، بعد تسجيل الحساب، انقر فوق النشاط، وبعد ذلك يقوم الباحث بإدخال أسئلة الاختبار والإجابات الصحيحة، ثم يقوم الباحث بضبط عرض اللعبة وعرض لوحة النتائج التي يمكن للطلاب رؤيتها بعد انتهاء اللعبة من اللعب، وتنتهي بصفحة مشاركة الرابط أو رابط اللعبة الذي سيتم توزيعه على الطلاب (٢) تقوم الباحثة بتطبيق هذه الوسائط المتعددة عن طريق التجربة على فئة الصغيرة الكبيرة من خلال

طلب استجابات الطلاب على استخدام الوسائط المتعددة. في تجربة الفئة الصغيرة، حصلت على النتيجة ٨٥% بمعيار جيد جدا وفي التجربة الفئة الكبيرة حصلت على ٨٥,٢٦% بمعيار جيد جدا. ثم يليه تقيس الباحثة نتائج تطوير الوسائط المتعددة بالتطبيقات SPSS 26 حتى وجد فرق كبير على رغبة الطلاب وإتقانهم للمفردات للصف الحادي عشر المدرسة العالية نور الإيمان مندالا جايا. اعتمادا على الاختبار *paired sample T-test* باستخدام تطبيقات SPSS 26 حصلت نتيجة في بيانات رغبة تعلم الطلاب بمبلغ 0,002, ثم يمكننا أن نستخلص ذلك أن H_a مقبول وهناك فرق كبير بين رغبة تعلم الطلاب أثناء الاختبار القبلي والاختبار البعدي، اعتمادا على الاختبار *paired sample T-test* باستخدام تطبيقات SPSS 26 حصلت نتيجة في بيانات المفردات بمبلغ 0,000, فيمكننا أن نستخلص ذلك أن H_a مقبول وهناك فرق كبير بين اتقان الطلاب على المفردات باستخدام الوسائط المتعددة الكلمات المتقاطعة على بيانات الاختبار القبلي والبعدي، يعني أن " H_o " مرفوض و " H_a " مقبول. وهذا دليل على الوسائط المتعددة تعلم المفردات بالكلمات المتقاطعة فعال لترقية رغبة الطلاب وإتقانهم للمفردات للصف الحادي عشر المدرسة العالية نور الإيمان مندالا جايا.

الكلمات المفتاحية : الوسائط المتعددة، اللغة العربية، الكلمات المتقاطعة، رغبة التعلم، المفردات.

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Đađ	Đ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

مُتَعَدِّدَةٌ	Ditulis	Muta’addidah
عِدَّةٌ	Ditulis	‘iddah

C. *Ta’ Marbu’ah*

Semua *tā’ marbūtah* 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.

حِكْمَةٌ	Ditulis	ḥikmah
عِلَّةٌ	Ditulis	‘illah
كَرَمَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	karāmah al-auliyā’

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

---◌---	Fatḥah	Ditulis	A
---◌---	Kasrah	Ditulis	I
---◌---	Ḍammah	Ditulis	U

فَعَلَ	Fatḥah	Ditulis	fā‘ala
ذَكَرَ	Kasrah	Ditulis	zūkara
يَذْهَبُ	Ḍammah	Ditulis	yazhabu

E. Vokal Panjang

1. fathah + alif جَاهِلِيَّةٌ	ditulis ditulis	ā jāhiliyyah
2. fathah + ya’ mati تَنْسَى	ditulis ditulis	ā tansā
3. Kasrah + ya’ mati كَرِيمٌ	ditulis ditulis	ī karīm
4. Dammah + wawu mati فُرُودٌ	Ditulis ditulis	ū furūd

F. Vokal Rangkap

1. fathah + ya' mati بينكم	ditulis ditulis	Ai Bainakum
2. fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	Au Qaul

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

أأنتم	Ditulis	A'antum
أعدت	Ditulis	U'iddat
لئنشكرتم	Ditulis	La'in syakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyyah maka ditulis dengan menggunakan huruf awal "al"

القرآن	Ditulis	Al-Qur'ān
القياس	Ditulis	Al-Qiyās

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

السماء	Ditulis	As-Samā'
الشمس	Ditulis	Asy-Syams

I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوى الفروض	Ditulis	Żawi al-furūd
أهل السنة	Ditulis	Ahl as-sunnah



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف
الأنبياء والمرسلين، وعلى آله وصحبه أجمعين، أما بعد

Kami memuji-Mu, ya Allah, Rabb semesta alam, pencipta langit dan bumi, serta pembuat kegelapan dan cahaya, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun laporan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya” ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada kekasih-Mu yang Agung Nabi Muhammad s.a.w., penutup seluruh nabi dan rasul, yang telah Engkau utus sebagai Rahmat dan suri tauladan bagi ummat manusia.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Bpk/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus

Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekertaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Budi Sanjaya, M.Ed., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sekaligus sebagai ahli media.
6. Yusraini, S.Pd., M.Pd, Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Sebagai ahli materi.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
8. Seluruh pegawai dan staff tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dan mengurus administrasi semasa kuliah maupun selama mengurus tugas akhir.

9. Bapak Purwono, S.Pd, selaku Kepala Sekolah MA Nurul Iman Mandala Jaya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
10. Ibu Mardewi, S.Pd.I, selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di MA Nurul Iman Mandala Jaya.
11. Siswa/i kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam membantu jalannya penelitian ini.
12. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Rohmat M dan Ibu Sumiati, dan saudari-saudariku, Endang Rosmiati, Mutiara Navisa, Elok Fai'qotul Himmah serta Siti Al-Hidayah. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kasih sayang, dan selalu berada dalam lindungannya.
13. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2020 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan, khususnya Ummi Nafi'ah, S.Pd., Adelia Dwi Karenina, M.Pd., Baiq Nur Haliza, M.Pd., M. Nur Pahlevi. M.Pd., Dewi Fitriani, M.Pd., Zaimatuzzakiyah, M.Pd., Adik Laila Fitri, M.Pd., dan Ifa Leshinta Mukti, M.Pd.
14. Teman-teman seperjuangan, PBA angkatan 2016 FITK UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang masih menyempatkan

diri untuk menyemangati saya dalam menulis tesis, khususnya Aida Putri, M.Pd., Liya Feralita, S.Pd., A. Khairul Fuadi, M.Pd., Musdalifah, S.Pd., Abdil Kirom, S.Pd., M. Adib Farhan, M.Pd., Annisa Oktaviani, S.Hum dan Ella Susilawati, S. Hum.

15. Sahabat tercinta, Ulya Annisa Unasecha, S.Sos, Ereski Agustiani, Amd., Kep, dan Diyas Sekar Wulansari S.Pd yang senantiasa memberikan semangat dan mendukung peneliti dalam keadaan apapun.
16. Semua pihak yang telah memberi banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 1 April 2023

Peneliti,



Eri Rahmawati

NIM. 20204021022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiv
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR ISI	xxiii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Kajian Pustaka	11
G. Metodologi Penelitian	16
H. Sistematika Pembahasan	36
BAB II KAJIAN TEORI	38
A. Multimedia Pembelajaran	38
B. Mufrodāt	41
C. Wordwall	45
D. Scrabble	47
E. Minat Belajar Siswa	50

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	54
A. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Aliyah Nurul Iman .	54
B. Letak Geografis	56
C. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Nurul Iman Mandala Jaya .	57
D. Tenaga Pendidik	59
E. Sarana Dan Prasarana	59
F. Kegiatan Ekstrakurikuler	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Mufrodāt</i> dengan <i>Scrabble</i> di MA Nurul Iman Mandala Jaya	66
B. Implementasi dan Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Mufrodāt</i> dengan <i>Scrabble</i> untuk Meningkatkan Minat dan penguasaan <i>Mufrodāt</i> Siswa	92
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	112
C. Kata Penutup.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	127

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media, 21
Tabel 1.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi, 22
Tabel 1.3 Aturan Pemberian Skor, 30
Tabel 1.4 Kriteria Kelayakan Media, 31
Tabel 3.1 Data dewan guru, 59
Tabel 3.2 Kondisi Bangunan sekolah, 60
Tabel 3.3 Data furnitur sekolah, 60
Tabel 3.4 Data alat administrasi, 61
Tabel 3.5 cabang ekstrakurikuler sekolah, 63
Tabel 4.1 Contoh mufrodāt tentang تكنولوجيا الاعلام و الاتصال, 73
Tabel 4.2 Kriteria kelayakan Media, 84
Tabel 4.3 Penilaian ahli Media, 85
Tabel 4.4 Penilaian ahli materi, 87
Tabel 4.5 Penilaian guru pengampu bahasa Arab, 88
Tabel 4.6 Hasil Uji coba kelompok kecil, 92
Tabel 4.7 Hasil tanggapan siswa terhadap pengembangan Multimedia pembelajaran, 94
Tabel 4.8 Hasil hitung Uji Validitas Multimedia Pembelajaran, 99
Tabel 4.9 Uji Reliabilitas Multimedia pembelajaran, 101
Tabel 4.10 Hasil uji validitas variabel minat belajar, 102
Tabel 4.11 Uji reliabilitas Multimedia scrabble, 103
Tabel 4.12 Hasil uji validitas variabel mufrodāt siswa, 104
Tabel 4.13 Uji reliabilitas variabel mufrodāt siswa, 104
Tabel 4.14 Uji normalitas data pre test dengan scrabble, 106
Tabel 4.15 uji normalitas data post test dengan teknik One Way Kolmogrov Smirnov, 106
Tabel 4.16 Uji paired sample statistics pada minat belajar siswa, 107
Tabel 4.17 uji paired sampel correlation pada minat belajar siswa, 108
Tabel 4.19 uji paired samples Test pada minat belajar siswa, 109
Tabel 4.20 Data hasil mufrodāt siswa, 110
Tabel 4.21 Uji paired samples statistic pada hasil mufrodāt siswa, 110
Tabel 4.22 Uji paired samples correlation pada mufrodāt siswa, 111
Tabel 4.23 Uji Paired samples Test pada mufrodāt siswa, 111

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Rumus skor rata-rata, 31
Gambar 1.2 Persentase kelayakan, 31
Gambar 4.1 Kompetensi Dasar kelas XI MA Nurul Iman Mandala
Jaya, 68
Gambar 4.2 Indikator pencapaian kompetensi, 69
Gambar 4.3 Desain awal sebelum log in, 75
Gambar 4.4. Tampilan ketika log in, 76
Gambar 4.5. Tampilan aktivitas, 76
Gambar 4.6 Jenis-jenis kuis yang tidak berbayar, 77
Gambar 4.7 Jenis jenis kuis berbayar, 78
Gambar 4.8 Jenis desain latihan soal, 79
Gambar 4.9 Halaman konten materi, 80
Gambar 4.10 Halaman pengaturan konten, 81
Gambar 4.11 Halaman bagian Media, 82
Gambar 4.12 Halaman hasil saya, 82
Gambar 4.13 Tampilan Sebelum direvisi, 90
Gambar 4.14. Tampilan Sesudah direvisi, 90
Gambar 4.15 Desain font sebelum direvisi, 91
Gambar 4.16 Desain font sesudah direvisi, 91

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media, 127
- Lampiran 2 Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi, 128
- Lampiran 3 Surat Pernyataan Validasi Guru Bahasa Arab, 129
- Lampiran 4 Struktur Organisasi MA Nurul Iman Mandala Jaya, 130
- Lampiran 5 Foto / Dokumentasi, 131



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan keseharian.¹ Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Sebagaimana komunikasi sehari-hari kita yang memiliki bahasa ibu, yaitu bahasa Indonesia. Setiap saat membutuhkan bahasa untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain.

Mengingat bahwa manusia di seluruh dunia ini memiliki bahasa yang berbeda untuk berkomunikasi. Akan sangat penting untuk mempelajari bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Arab. Pada skala besar, bahasa Arab adalah salah satu bahasa resmi persatuan bangsa-bangsa (PBB) yang digunakan oleh lebih kurang 20 negara.² Kontemporer ini, pengajaran bahasa Arab telah disampaikan pada sekolah maupun madrasah di Indonesia.

Bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam struktur kurikulum madrasah yang sudah diajarkan sejak di sekolah tingkat dasar (*Madrāsah Ibtidāiyah*) sampai sekolah menengah atas (*Madrāsah Āliyah*). Secara resmi bahasa Arab

¹ Arnianti, A. *Teori Perkembangan Bahasa*, PENSA : Jurnal pendidikan dan ilmu sosial, Vol. 1, No. 1, (2019)

² Hermawan Acep, *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011) Hlm. 83.

masuk ke dalam kurikulum madrāsah (yang ijazahnya diakui negara) sejak turun surat keputusan bersama tiga menteri tahun 1975, Kemudian terbit surat keputusan menteri Agama nomor 75 tanggal 29 Desember 1976 yang diberlakukan secara nasional mulai tahun 1978. Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang terencana untuk menilai sikap mental, transformasi ilmu, dan perilaku kebahasa Araban yang dilakukan secara terstruktur dan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.³ Hingga saat ini dengan perubahan-perubahan kurikulum yang terjadi, Bahasa Arab tetap menjadi mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah di bawah naungan Kementerian Agama.

Berbahasa tidak terlepas dari kosakata. Kosakata merupakan salah satu unsur terpenting dan syarat dasar seseorang dalam mempelajari bahasa asing untuk memperoleh kemahiran komunikasi.⁴ Tiga unsur dalam bahasa yakni suara/pelafalan (fonologi), kosakata (leksikon), dan struktur kalimat (sintaksis). Pada saat seseorang mempelajari bahasa Arab, tahap awal yang dipelajari ialah kosakata, karena tidak mungkin seseorang menguasai bahasa Arab tanpa mempelajari kosakata bahasa Arab. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang mencukupi tentunya dapat menunjang seseorang berkomunikasi dan menulis dengan

³ Ainy Faizah, "Evaluasi Program Pembelajaran Bahasa Arab DI SMP IT Nurul Islam Tenganan, LISANIA: Jurnal Of Arabic Education and literature, Vol. 3, No.2, (2019): 143-62, <https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.143-162>

⁴ Ahmad Fuad Effendy. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: Misykat.2009) hlm. 120.

bahasa Arab. Dengan demikian, penguasaan kosakata dianggap penting baik dari segi proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang akan dikuasainya. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa.⁵

Effendi menjelaskan lebih rinci tentang tahapan dan tehnik-tehnik pembelajaran kosakata atau pengalaman peserta didik dalam mengenal dan memperoleh makna kata:

1. Mendengarkan kata
2. Mengucapkan kata
3. Mendapatkan makna kata
4. Membaca kata
5. Menulis kata
6. Membuat kalimat⁶

Pembelajaran adalah kegiatan aktif yang mencakup unsur-unsur tertentu, antara lain; guru, murid, tujuan, materi atau bahan ajar, Multimedia, sarana prasarana, metode dan evaluasi.⁷ Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara

⁵ Tarigan, H. Guntur. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. (Bandung: Penerbit Angkasa 2011) hlm. 12

⁶ A. Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misyakat, 2005) hlm. 120.

⁷ Ahmad muradi dan hasbullah, "Strategi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Prodi PBA IAIN Antasari Banjarmasin menurut model oxford" *LINGUA: Jurnal ilmu Bahasa dan sastra*, Vol.11, No.1, (2016) ;54 <https://doi.org/10.18860/ling.v11i1.3413>

peserta didik dan guru.⁸ Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, dan materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Komunikasi mengandung makna menyebarkan informasi, pesan, berita, pengetahuan, dan norma/nilai-nilai yang bertujuan menggugah partisipasi, agar yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama antara komunikator dan komunikan.⁹ Sedangkan menurut Bahaudin di dalam buku Acep Hermawan¹⁰ menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam mencapai pembelajaran yang efektif, tidak hanya dilihat dari cara terjadinya proses komunikasi, akan tetapi dari cara atau sarana yang digunakan pendidik dalam memberikan materi. Sarana pendidikan yang dimaksud adalah Multimedia pembelajaran. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kegiatan belajar, membantu pendidik berperan, dan meningkatkan efisiensi belajar.¹¹ Pengembangan Multimedia pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik apabila dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mempunyai

⁸ Farida, *Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 6, No. 1, (2015), hlm. 26.

⁹ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 81.

¹⁰ Hermawan Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011) hlm. 32.

¹¹ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI* (Yogyakarta: GarudhaWaca, 2018), hlm. 318

peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.¹² Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan Multimedia pembelajaran.

Penggunaan Multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi minat dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Multimedia pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, Multimedia pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, Multimedia bukan tidak hanya berupa alat atau bahan saja, melainkan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Sedangkan siswa bertindak sebagai subjek yang terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada awalnya siswa belum menyadari pentingnya belajar, berkat informasi guru tentang sasaran belajar, maka siswa mengetahui apa arti bahan belajar baginya. Tidak hanya Multimedia yang tepat

¹² Nurwahyuningsih dkk, “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP*”, Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 8 No. 1 (2017), hlm. 82

dan menarik agar terciptanya kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas.¹³

Kegiatan pembelajaran tampaknya lebih dari sekedar mengajar, tetapi juga upaya membangkitkan minat, motivasi, dan pemolesan aktivitas pelajar, agar kegiatan mereka menjadi dinamis. Pengertian minat menurut Etimologi ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari dan mencari sesuatu, secara Terminologi minat adalah keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap sesuatu hal. Dengan demikian, proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya, dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.¹⁴ Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan tingkah laku.

Dengan media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan peserta didik untuk mengikuti

¹³ Yudhi munadi, *Pengembangan Multimedia dan Sumber Pembelajaran* 2008 hlm 1

¹⁴ Hasibuan, Malayu S.P. *Manajemen: Dasar, Pengertian dan Masalah Edisi Revisi*. (Jakarta: Bumi Aksara 2009) hlm. 220

pelajaran baik secara mandiri dan kelompok.¹⁵ Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah permainan bahasa. Permainan bahasa bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (Istima', kalam, membaca, dan menulis) serta unsur-unsur bahasa (kosakata, tata bahasa Ashwat). Apabila suatu permainan yang tidak memperoleh keterampilan atau unsur bahasa, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.¹⁶ Imam Asrori menjelaskan permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran bahasa Arab, permainan tidak selalu bersifat rekreatif semata tetapi juga edukatif. Dengan permainan juga akan menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁷

Permainan scrabble merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari suatu kata atau kalimat, Permainan scrabble menjadi salah satu pilihan permainan yang cenderung memiliki dampak positif untuk permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran,¹⁸ permainan scrabble yang biasanya digunakan untuk melatih kosakata bahasa inggris, akan tetapi saat ini scrabble diadopsi untuk melatih

¹⁵ Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab* (Jogjakarta : Diva press. 2011) Hlm. 63.

¹⁶ Ibid, hlm. 32

¹⁷ Imam Asrori. *1000 Permainan Penyegar Pembelajar Bahasa Arab*. (Malang: CV. Bintang Sejahtera.2013) Hlm. 2.

¹⁸ Fajar Masya, Elvina, "Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java". *CommiT*. Vol.4 No.2 Oktober 2010. hlm. 133

kosakata bahasa Arab sehingga pembelajar bahasa Arab dapat mudah berkomunikasi menulis dengan menggunakan bahasa Arab melalui pembendaraan kosakata yang dimiliki. Permainan *Scrabble* yakni permainan kata dengan beberapa huruf yang diacak, kemudian peserta didik menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata sempurna yang memiliki makna.

MA Nurul Iman Mandala Jaya merupakan salah satu sekolah yang menyertakan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran pada kurikulumnya. Menurut pemantauan peneliti saat melakukan observasi di MA Nurul Iman Mandala Jaya melalui wawancara dengan ibu Mardewi dan beberapa siswa, peneliti mendapati beberapa faktor penyebab kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab¹⁹, yakni:

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam menghafal *mufrodāt* yang telah dipelajari,
2. Multimedia pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan apa yang disediakan oleh sekolah sehingga kurang menarik,
3. Penggunaan model dan Multimedia pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga Sebagian siswa merasa mengantuk dan tidak bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini tentunya sangat berpengaruh pada tingkat penguasaan materi termasuk penguasaan kosakata. Pada saat yang

¹⁹ Hasil Wawancara bersama Mardewi, Aida dan Putri. MA Nurul Iman Mandala Jaya tgl 19 november 2021

sama, untuk meningkatkan hafalan kosakata, pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, mencerahkan dan menyenangkan, dilengkapi dengan penggunaan Multimedia yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Proses belajar diharapkan dapat mencapai hasil yang terbaik, terutama pada hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar tidak maksimal, atau bahkan lebih rendah dari standar ketuntasan minimal (KKM), maka terdapat masalah pada proses pembelajaran. Masalah tersebut dapat berasal dari guru, siswa, dan sarana dan prasarana di sekolah yang mendukung proses pembelajaran. Pernyataan dari siswa antara lain; kurangnya minat siswa untuk belajar bahasa Arab, dan keyakinan siswa bahwa bahasa Arab sulit dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan menggunakan Multimedia *scrabble* guna meningkatkan minat dan hafalan kosakata siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya, Sehingga penulis mengangkat judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HAFALAN *MUFRODĀT* SISWA KELAS XI MA NURUL IMAN MANDALA JAYA“

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan pengembangan Multimedia *scrabble* untuk meningkatkan minat dan *mufrodāt* siswa kelas XI B MA Nurul Iman Mandala Jaya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* berbasis *scrabble* di MA Nurul Iman Mandala Jaya?
2. Bagaimana implementasi dan hasil pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* berbasis *scrabble* dalam meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui desain pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* berbasis *scrabble* di MA Nurul Iman Mandala Jaya
2. Untuk mengetahui implementasi dan hasil pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* berbasis *scrabble* dalam meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengakuan terutama tentang mengembangkan multimedia pembelajaran yaitu dengan *scrabble* dan menerapkan teori yang telah ada guna menambah literatur bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah dan memberikan dampak positif pada siswa agar lebih bersemangat dalam belajar bahasa arab.
- b. Memberikan salah satu alternatif pembelajaran aktif kepada guru khususnya guru bahasa Arab sehingga Multimedia *scrabble* ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.
- c. Menambah literature ataupun acuan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang bahasa Arab, terutama bagi yang ingin mengadakan penelitian lanjutan dengan topik yang sama.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat yang mempunyai perhatian terhadap dunia pendidikan diharapkan dapat membangkitkan kesadaran mereka untuk ikut serta dalam mewujudkan pendidikan.

F. Kajian Pustaka

Penulis menemukan beberapa penelitian yang membahas berbagai macam pengembangan pembelajaran, adapun penelitian-penelitian terdahulu dan memiliki hubungan dengan tema penelitian ini adalah:

1. Bukhori, Evi Muzaiyidah (2019) “*Pengembangan Permainan Arabic Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Iain Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain*

*Jember.*²⁰ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh langkah pengembangannya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara awal dan respon, validasi Ahli (Media, Materi dan Bahasa), serta uji T untuk uji coba skala kecil. Hasil penelitian ini: Pertama, langkah-langkah pembuatan permainan terdiri dari kotak/kemasan permainan, papan permainan, keping/dadu permainan, rak huruf, buku petunjuk permainan dan lembar penilaian permainan. Kedua, Berdasarkan hasil uji coba ahli, pengembangan produk permainan Arabic Scrabble mendapat skor sebesar 95,3% (kategori sangat layak) dari ahli media, validasi ahli materi mendapatkan skor 86% (kategori layak), validasi ahli bahasa mendapatkan skor 96% dengan (kategori sangat layak). Adapun hasil uji coba kelompok kecil berdasarkan analisis data menggunakan IMB SPSS 22.0 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen.

²⁰ Evi Muzaiyidah “*Pengembangan Permainan Arabic Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Iain Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Jember.*” *Digital Library UIN Khas Jember (2021)*

2. Murti Sarining Laras (2015) dengan judul penelitian “*Pengaruh Media Scrabble Word bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB B Karnnamahora Yogyakarta*”²¹ penelitian eksperimentasi dengan jenis penelitian kuantitatif bentuk desain one group *pre-tes post-test* design. Subyek penelitian terdiri lima siswa kelas dasar 1 dengan metode pengumpulan data berupa tes dan observasi. Hasil penelitian eksperimen ini adalah adanya pengaruh Media *Scrabble Word* bergambar terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar 1 SLB B karnnamahora Yogyakarta, dilihat dari uji tes signifikan dan didukung hasil deskriptif *pre-test* dan *post-test* dari penguasaan kosakata dengan menggunakan Media *scrabble word* bergambar. Persamaan dengan tesis penulis adalah sama-sama menggunakan Media permainan *scrabble* akan tetapi perbedaannya adalah terdapat pada bahasa, jenjang sekolah dan lokasi penelitiannya. Pada penelitian sebelumnya bahasa yang digunakan adalah untuk anak tunarungu di SD SLB B Karnnamahora Yogyakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yakni untuk pembelajaran *mufrodāt* bahasa arab kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya.

²¹ Murti Sarining Laras, “*Pengaruh Multimedia Scrabble Word Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB B Karnnamahora Yogyakarta*” dalam jurnal *eprints@UNY* (Lambung pustaka Universitas Negeri Yogyakarta) (2015)

3. Fajar Masya dan Elvina (2017) dengan judul Penelitian “*Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java*”²² metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan metode *waterfall* kemudian untuk metode Pengujian yang digunakan adalah metode *black box* dan *white box*. Hasil dari pengembangan aplikasi *Scrabble* ini dapat dimainkan dengan penerapan dua bahasa, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Persamaan dengan tesis penulis adalah sama-sama menggunakan *scrabble* akan tetapi perbedaanya pada penelitian saudara Fajar Masya dan Elvina lebih menitik beratkan pada pengembangan aplikasi *java*.
4. Mutia Khaira, Mahyudin Ritonga, dan Syaflin Halim (2020) dengan judul penelitian “*Efektifitas Media Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.”²³ Penelitian Ini dirancang menggunakan eksperimen semu dengan sampel 81 orang. Selanjutnya teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta dianalisis dengan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Arab siswa meningkat dengan menggunakan media permainan scrabble. Kesimpulan ini

²² Fajar Masya dan Elvina, “*Pengembangan aplikasi permainan scrabble dua bahasa menggunakan Java*”, dalam jurnal CommIT (Communication and information Technology) Vol. 4 No. 2 (2010)

²³ Mutia Khaira, Mahyudin Rionga, dan Syarif Halim, “*Efektifitas Media Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Hasil Belajar*” dalam Journal of Physics: Conference Series, Vol. 1933, Virtual Conference on Engineering, Science and Technology (ViCEST) 2020

mengikuti hasil analisis Mann-Whitney dan uji N-gain, dimana skor tertinggi berada pada kelas eksperimen setelah perlakuan.

5. Nila Azmi Ismail (2019) dengan judul “Pengembangan Media Scrabble Bahasa Arab untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Arab Siswa Kelas X MA Nurul Ulum.”²⁴ Rancangan penelitian ini berupa Research and Development (R&D) yang mengadopsi model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi 7 tahapan, yaitu; analisis kebutuhan, pengembangan produk, uji validasi, revisi hasil validasi, uji coba produk, revisi akhir, dan produk akhir. Data dalam penelitian ini berupa data-data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi wawancara dan sudut pandang. Media Scrabble Arab ini memiliki 3 komponen yang terdiri atas papan Scrabble Arab kepingan huruf hijaiyah dan kamus Arab Indonesia. Papan Scrabble Arab digunakan sebagai tempat diletakkannya kepingan-kepingan huruf hijaiyah yang disusun pemain. Kepingan huruf hijaiyah berupa kepingan huruf hijaiyah dari alif hingga ya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tema tentang pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa

²⁴ Nila Azmi Ismail, “Pengembangan Media Scrabble Bahasa Arab untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Arab Siswa Kelas X MA Nurul Ulum” dalam Repository Universitas Negeri Malang (2019)

kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya karena di Madrasah tersebut belum pernah dilakukan suatu penelitian dengan demikian penelitian ini memiliki unsur kebaruan dan berbeda dengan penelitian yang sudah ada.

Dari beberapa referensi dan penelitian ilmiah di atas tidak satupun yang sama persis dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengenai pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya. Hal ini dilakukan berdasarkan informasi dari ibu Mardewi selaku guru bahasa Arab kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya.

G. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang merupakan metode penelitian yang digunakan oleh seseorang untuk menghasilkan produk kemudian menguji keefektifan produk tersebut.²⁵

Untuk sementara, Nusa Pura mengklarifikasi bahwa *Research and Development* (R&D) adalah sebagai berikut: *Research and Development* (R&D) adalah semacam eksplorasi yang memiliki atribut dan target eksplisit. Merek dagangnya

²⁵ Hanafi "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan," *saintifika islamica: jurnal kajian keislaman* 4, no 2 (2017), hlm.129

adalah bahwa R&D adalah penelitian strategi campuran, dan bersifat multi serta interdisipliner. Tujuannya adalah kemajuan, kelangsungan hidup, efisiensi dan kualitas.²⁶ Produk yang dihasilkan pada penelitian R&D ini dapat berupa *hardware* (perangkat keras) ataupun *software* (perangkat lunak). Contoh dari produk perangkat keras, yaitu buku dan modul, sedangkan contoh perangkat lunak adalah program *computer* atau *smartphone* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan menggunakan aplikasi *scrabble* yang berisi kuis yang menarik sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia ini nantinya akan dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli Media yang akan direvisi dan diujicobakan kepada siswa kelas XI B MA Nurul Iman Mandala Jaya.

2. Model Desain Pengembangan

Pengembangan pada R&D memiliki beberapa model di antaranya; model ASSURE, model Kemp, model ADDIE, model Hannafin and peck, model Borg and Gall, model Gagne and Briggs.²⁷ Model ASSURE, model Gagne and Briggs dan model Kemp dirancang untuk kegiatan atau program pembelajaran. Sedangkan model model Hannafin and Peck, model Borg and Gall dan model ADDIE di rancang untuk

²⁶ Nusa Putra, *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 87-88.

²⁷ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm 26

Multimedia / produk pembelajaran. Model Hannafin and Peck terdiri dari 3 fase, yaitu fase analisis keperluan, fase desain dan fase pengembangan serta implementasi. Model Borg and Gall terdiri dari 10 langkah, implementasi dan revisi produk sebanyak 3 kali.²⁸ Penilaian dan pengurangan produk pada model Hannafin and Peck dilakukan disetiap langkah sehingga kurang efisien. Pengujian produk pada model Borg and Gall menghasilkan produk yang benar-benar teruji kelayakannya, namun membutuhkan waktu yang sangat lama.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation* (ADDIE), Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.²⁹ Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang tersusun rapi dan sistematis yang melibatkan para ahli sehingga menghasilkan produk yang berkualitas dan baik.³⁰ Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan pertimbangan biaya yang mahal karena jarak dan efisiensi waktu penelitian, yaitu tahun akademik 2021/2022 semester Genap. Tahap uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dua kali, meskipun demikian akan ada tahap revisi formatif melalui uji coba kelompok kecil

²⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm 26-36

²⁹ Dick, W and L. Carey, J. O. Carey. *The systematic Design of Instruction*. (New York: Logman, 2005).

³⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm 33

yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian multimedia dari beberapa siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya sebelum dilakukan uji coba kelompok besar.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* terdiri dari lima tahapan yakni:

a. *Analyze*

Konsep dari analisa sendiri adalah mengidentifikasi masalah dari adanya kesimpangan performa/kinerja.³¹ Pada tahap ini, penulis berusaha untuk mengetahui kebutuhan Multimedia pembelajaran di MA Nurul Iman Mandala Jaya. Langkah yang akan dilakukan terlebih dahulu adalah menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan menganalisis tugas. Setelah diperoleh gambaran dari tahapan awal ini menunjukkan bahwa sekolah menyetujui pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble*.

b. *Design*

Tahap *design* yakni tahap memverifikasi masalah yang diharapkan dan pemilihan metode penilaian yang sesuai.³² Pada tahap ini digunakan untuk membuat produk Multimedia pembelajaran *mufrodāt*, tahap *design* yang dilakukan adalah

³¹ Yudi Hari Rayanto, Sugiyanti, *penelitian pengembangan..* hlm 31

³² Ibid, hlm 31

1) Pembuatan *Design* Multimedia

Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* ini berisikan kuis menarik pada *smartphone*.

2) *Perancangan* Soal dan Jawaban

Soal yang digunakan pada Multimedia pembelajaran ini mencakup 1 bab pada semester 2 kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya.

c. *Development*

Development adalah tahap mengembangkan dan memfasilitasi sumber-sumber pembelajaran.³³ Pada tahap ini, terdapat tujuan yang harus dicapai, yaitu:

1) Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Tindakan validasi ini akan dilaksanakan oleh Ahli Media dan Ahli Materi. Capaiannya berbentuk angket, saran serta masukan lainnya yang bisa diterapkan sebagai dasar untuk melaksanakan analisis dan revisi pada Media yang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrument penilaian ahli Media yang peneliti ambil dari multimedia *scrabble* dapat dilihat pada tabel berikut:

³³ Yudi hari Rayanto, Sugiyanti. *penelitian pengembangan..* Hlm 31

Tabel 1.1
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Variabel	Indikator	Deskripsi
Pengembangan Multimedia pembelajaran dengan <i>mufrodāt scrabble</i>	Tampilan	Desain tampilan Multimedia
		Tata letak (<i>layout</i>)
		Pemilihan warna pada item Multimedia
		Ukuran huruf dan jenis tulisan
		Tampilan <i>front page</i> pada Multimedia
	Rekayasa perangkat lunak	<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)
		<i>Maintanable</i> (dapat dikelola dengan mudah)
		<i>Kompabilitas</i> (Multimedia dapat dijalankan tanpa mengunduh)
		Kejelasan program Multimedia (petunjuk penggunaan dan desain Multimedia)
		<i>Reusable</i> (Multimedia pembelajaran dapat digunakan kembali untuk mengembangkan Multimedia pembelajaran yang lain)

Selanjutnya validasi materi yang dilakukan oleh tim Ahli Materi untuk menilai berdasarkan indikator materi pembelajaran yang terdapat dalam desain Multimedia *scrabble*. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi yang peneliti sesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Kisi-kisi Instrumen Penilaian ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskripsi
Pengembangan Multimedia pembelajaran <i>mufrodāt</i> dengan <i>scrabble</i>	Kesesuaian materi dengan KI / KD	Kelengkapan materi
		Keluasan materi
		Kedalaman materi
	Isi dan materi	Materi mudah dipahami
		Kebenarann isi materi yang disajikan
		Kejelasan uraian materi
	Evaluasi	Kualitas Multimedia pembelajaran
		Kesesuaian latihan dengan materi
		Variasi bentuk soal
		Tingkat kesulitan soal

2) Validasi oleh Guru Bahasa Arab

Pada tahap ini, peneliti memperbaiki produk yang telah di validasi oleh tim Ahli Media dan Ahli Materi serta (*one to one evaluation*) yakni meminta evaluasi dan pendapat dari guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. *Implementation*

Implementasi tahap penting untuk mewujudkan sistem pembelajaran yang telah direncanakan. Rancangan disusun sesuai dengan tujuan dan tugasnya agar apa yang telah dikembangkan dapat dilaksanakan dengan benar.³⁴ Sebelum menggunakan Multimedia, pengujian terhadap

³⁴ Ibid, hlm 34

Multimedia ini merupakan langkah penting pada fase ini. Selain itu, pada tahap implementasi ini berfungsi sebagai data evaluasi.³⁵ Implementasi pada penelitian ini menjadi dua tahap yakni ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar.

1) Ujicoba kelompok kecil

Ujicoba kelompok kecil dalam hal ini dilakukan dengan ujicoba Multimedia terhadap lima siswa MA Nurul Iman Mandala Jaya. Siswa diminta untuk memberikan umpan balik tentang Multimedia yang dikembangkan sebagai penilaian untuk mengurangi kelemahan atau kekurangan pada Multimedia yang dikembangkan, dan jika masih ada kekurangan pada Multimedia tersebut maka Multimedia perlu dikaji ulang agar Multimedia benar-benar dapat diimplementasikan pada ujicoba kelompok besar.

2) Ujicoba Kelompok Besar

Ujicoba kelompok besar pada penelitian ini mempersiapkan lingkungan belajar serta melibatkan siswa kelas XI B. Dalam tahap ini, rancangan yang telah siap diterapkan dalam kelas pembelajaran bahasa Arab. Setelah selesai dalam penerapan Multimedia pembelajaran terhadap siswa, maka siswa diminta untuk memberikan pendapat atau umpan balik terhadap

³⁵ Amir Hamzah, *metode penelitian & pengembangan..* hlm 34

Multimedia yang dikembangkan sebagai penilaian untuk mengurangi kelemahan atau kekurangan produk tersebut.

e. *Evaluation*

Evaluasi merupakan proses meninjau keberhasilan aplikasi yang digunakan untuk mengetahui kesesuaian dan tujuan awal.³⁶ Evaluasi menilai kualitas proses dan hasil belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.³⁷ Pada tahap evaluasi ini, apabila ada kekurangan dan ketidak sempurnaan Multimedia pembelajaran akan diperbaiki disetiap bagian yang harus diperbaiki. Evaluasi pada penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa dengan *scrabble* yang telah dikembangkan.

4. Subjek Penelitian

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di MA Nurul Iman Mandala Jaya. Pemilihan tempat pada penelitian ini berdasarkan masalah yang ada di MA Nurul Iman Mandala Jaya.

b. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana teknik

³⁶ Yudi Hari Rayanto, Sugianti. *penelitian pengembangan..* Hlm. 34

³⁷ Ibid, hlm 32

pengambilan sampel tersebut dilakukan dengan cara memilih sampel sesuai dengan tujuan penelitian.³⁸ Dengan latar belakang keragaman kelas di MA Nurul Iman Mandala Jaya, maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI B yang berjumlah 22 siswa.

5. Sumber Data

Adapun sumber Data pada penelitian ini:

a. Data Primer

- 1) Ahli Media
- 2) Ahli Materi
- 3) Guru bahasa Arab MA Nurul Iman Mandala Jaya
- 4) Siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya

b. Data Sekunder

Data Sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan internet yang relevan dengan penelitian ini.

6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitan, yaitu teknik dan instrumen pengumpulan data. Apabila teknik dan instrumen pengumpulan datanya berkualitas, maka hasil penelitiannya pun akan berkualitas.³⁹ Teknik pengumpulan data adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, sedangkan instrumennya adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk

³⁸ Purwanto Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2011) hlm, 70.

³⁹ Sugiyono, metode ..., hlm 193.

mengumpulkan data tersebut.⁴⁰ Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan memperoleh data yang ditetapkan sesuai dengan standar data.⁴¹ Berikut Penjelasannya:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan pada fenomena yang diselidiki secara lebih sistematis.⁴² Penelitian ini menggunakan jenis observasi nonpartisipan, yaitu peneliti sebagai pengamat saja. Dari observasi ini peneliti mendapatkan data yang mendasari penelitian pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide dengan tanya jawab, sehingga arti dalam suatu data tertentu dapat dikonstruksikan.⁴³ Pada penelitian ini akan dilakukan wawancara untuk menggali penyebab atau masalah dalam pembelajaran *mufrodāt*. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa arab dan beberapa siswa kelas XI MA Nurul

⁴⁰ Endang Mulyatingsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta Alfabeta, 2013), hlm 24-32

⁴¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif dan R&D*” (Bandung : Alfabeta, 2015) hlm 308

⁴² Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif dan R&D*” (Bandung : Alfabeta, 2015) hlm 203

⁴³ Beni Ahmad Saebeni dan Kadar Nurjaman, *Manajemen Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013) hlm 85

Iman Mandala Jaya. Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur yang artinya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Akan tetapi wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ingin diketahui, wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai responden.

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah guru bahasa Arab dan beberapa siswi MA Nurul Iman Mandala Jaya, Tanjung Jabung Barat, Jambi.

c. Angket

Dalam penelitian ini, angket yang akan diberikan kepada responden berupa pertanyaan/pernyataan yang tersusun guna mendapatkan data dan dapat dihitung hasilnya.⁴⁴ Angket ataupun kuesioner ini digunakan untuk mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur.⁴⁵ Dalam penelitian ini, angket akan didistribusikan kepada:

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli Media adalah angket penilaian validitas yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dan perbaikan terhadap aplikasi *scrabble* yang telah dikembangkan guna kelayakan Media pembelajaran.

⁴⁴ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta : PT Rineka Cipta, 1998), hlm 139

⁴⁵ Ibid. Hlm 194

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi adalah angket penilaian yang akan dilakukan oleh ahli materi untuk memperoleh penilaian dan perbaikan guna kelayakan materi dalam pembelajaran.

3) Angket Penilaian Guru Bahasa Arab

Setelah Media dan materi divalidasi oleh para ahli, selanjutnya yaitu memberikat angket penilaian kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab kelas XI untuk dinilai dan diberi saran agar selanjutnya terdapat perbaikan guna kelayakan terhadap Multimedia dan materi pembelajaran tersebut.

4) Siswa

Untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan siswa terhadap pengembangan Media pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* dan respon siswa terhadap aspek materi pembelajaran, tampilan, latihan-latihan, kepraktisan Multimedia untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa.

d. Tes

Menurut Arikunto dalam Gautama menyebutkan bahwa Tes adalah beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok.⁴⁶ Dalam

⁴⁶ “Instrumen_pengumpulan_Data_Penelitian-with-cover-page-v2.pdf” dalam <https://osf.io/s3kr6/download>. Diakses tanggal 16 juli 2022 Pukul 15.28.

penelitian ini, peneliti melakukan *pre test* dan *post test* pada kelas sampel.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih hal yang penting yang akan dipelajari, dan menyimpulkan data tersebut sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴⁷

Teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu analisis data naratif dan analisis data statistik.

a. Analisis Data Naratif

Teknik analisis data naratif digunakan untuk menganalisis data berupa catatan, saran ataupun komentar hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan subjek uji coba, lembar observasi ataupun wawancara dan validasi dari ahli media maupun ahli materi.⁴⁸ Data yang didapatkan dari penilaian ahli Media, ahli materi dan uji coba Multimedia untuk mendapatkan data hasil rancangan produk berdasarkan kualitasnya, dan analisis data ini juga

⁴⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung:Alfabeta. 2010), hlm. 335

⁴⁸ Yudi Hari Rayanto, sugianti. *Penelitian pengembangan.....*, hlm 41

dijadikan sebagai pijakan dan dasar merevisi produk Multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis Data Statistik

Teknik analisis data statistik digunakan untuk mengolah hasil angket, baik angket validasi Ahli Media, Ahli materi ataupun angket siswa, dan hasil pengolahan tes penguasaan siswa terhadap pembelajaran *mufrodāt*. Hal ini diperlukan untuk menentukan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.⁴⁹ Teknik yang kedua ini akan digunakan untuk menggambarkan data hasil dari analisis persentase angket yang telah disebar kepada subjek perorangan, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Dalam penelitian ini, analisis data statistik akan menggunakan bantuan *software* SPSS 26. Tahapan-tahapan analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut

- 1) Data Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media dan Ahli Materi
 - a) Pemberian skor oleh ahli Media dan ahli materi
Setiap indikator yang diukur akan diberi skor berupa skala likert yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1.3. Aturan Pemberian Skor

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Kurang Baik (KB)	3
4	Tidak Baik (TB)	2
5	Sangat Tidak Baik (STB)	1

⁴⁹ Yudi Hari Rayanto, sugianti. *Penelitian pengembangan.....*, hlm 41

- b) Peneliti menghitung rata-rata setiap aspek yang dinilai dengan rumus pada gambar 1.1

Gambar 1.1
Rumus skor rata-rata

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

Keterangan:

x : skor rata-rata setiap aspek

n : jumlah penilai

$\sum x$: skor total masing-masing

- c) Peneliti menghitung persentase kelayakan dengan rumus pada gambar 1.2.

Gambar 1.2
Persentase kelayakan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

- d) Peneliti menentukan kelayakan Media berdasarkan kriteria pada tabel 1.2⁵⁰

Tabel 1.4. Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam persentase	Kategori
1	81 – 100	Sangat Layak
2	61 – 80	Layak
3	41 – 60	Cukup Layak
4	21 – 40	Tidak Layak
5	< 21	Sangat Tidak Layak

⁵⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rhineka Cipta. 2009), hlm 35

8. Uji Coba Instrumen

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.⁵¹ Sedangkan reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data yang dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau penelitian yang sama dalam waktu yang berbeda dengan menghasilkan data yang sama.⁵²

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁵³ Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Dalam konteks ini, jenis validitas yang digunakan untuk menguji apakah kuisioner sudah terkait secara teoritis dengan konsep instrumen yakni dengan mencari korelasi instrumen

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. hlm 267

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*.. hlm. 268

⁵³ Arikunto, *prosedur penelitian : suatu ...* hlm 144

dengan instrumen lainnya yang sudah diketahui validitasnya dan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*).⁵⁴

Peneliti juga menggunakan validitas eksternal terhadap kuisioner minat dan tes hafalan *mufrodāt* siswa. Untuk memudahkan proses pengujian dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS 26 dengan teknik *product moment correlation*. Kemudian Rhitung pada kolom skor total dibandingkan dengan nilai Rtabel. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini yaitu:

- 1) Jika nilai Rhitung $>$ Rtabel, maka item dinyatakan valid
- 2) Jika nilai Rhitung $<$ Rtabel, maka item dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan pada waktu yang berbeda. Apabila hasil yang ditunjukkan individu relatif sama setelah diadakan ujicoba berulang-ulang, maka instrumen itu disebut reliabel.⁵⁵ Adapun rumus yang akan digunakan untuk menghitung yaitu *Cronbach's Alpha*.

Untuk mengukur reliabilitas instrumen, pengujian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan

⁵⁴ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian; kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*, (Jakarta: PrenadaMultimedia Group, 2015), hlm 236

⁵⁵ Agus Irianto, *statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2004) hlm 242.

program IBM SPSS 24. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah:⁵⁶

- 1) Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Maka kuisisioner dinyatakan reliabel.
- 2) Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$. Maka kuisisioner dinyatakan tidak reliabel.

c. Analisis Minat dan hafalan *Murodāt* dengan *Scrabble*

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil dari populasi telah berdistribusi normal atau tidak.⁵⁷ Teknik yang peneliti gunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini adalah teknik *Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan program IBM SPSS 26.

Adapun hipotesis pada uji normalitas ini adalah:

- a) H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- b) H_1 : Data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusannya adalah:⁵⁸

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

⁵⁶ Joko Widiyanto, *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, (Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010) hlm 38-40.

⁵⁷ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2012) hlm 74

⁵⁸ Wahid Sulaiman, *Statistik Non-parametrik: Contoh Kasus dan Pemecahan dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005) hlm 23-24

2) Uji Hipotesis

Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Adapun jenis uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Paired Sample T-test* untuk membandingkan selisih dan mengetahui signifikansi rata-rata hitung dari dua sampel berpasangan (*paired*) dengan perlakuan yang berbeda, model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian pada saat *pre test* dan *post test*.⁵⁹

Asumsi dasar penggunaan uji ini adalah observasi atau penelitian untuk masing-masing pasangan harus dalam kondisi yang sama. Perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan signifikansi 0.05 ($\alpha=5\%$) antar independen dengan variabel dependen. Uji ini dibantu dengan menggunakan SPSS 26. Kriteria pengambilan keputusannya adalah:

- a) Jika nilai signifikan < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan *pre test* dan *post test*.
- b) Jika nilai signifikan > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a diolak, hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre test* dan *post test*.

⁵⁹ Agus, Mikha Widiyanto. *Statistika Terapan, Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial lainnya*. (Jakarta: PT Elex Multimedia komputindo, 2013) hlm 35

H. Sistematika Pembahasan

Kriteria sistematika penulisan yang baik adalah yang mampu menyajikan informasi secara lengkap dan logis tentang laporan penelitian. Pada laporan penelitian ini, Peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi tiga bagian, yaitu:

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dewan penguji, halaman pengesahan pembimbing, nota dinas, abstrak, halaman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan daftar isi.

Bagian kedua menjadi bagian utama pada laporan penelitian ini, terdiri dari 5 bab yaitu:

Bab I adalah pendahuluan, yang mana meliputi: latar belakang masalah, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian teori. Dalam kajian teori ini, peneliti akan menjelaskan teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan, diantaranya teori mengenai Multimedia pembelajaran, Multimedia pembelajaran bahasa Arab, kosa kata Bahasa arab, *wordwall*, *Arabic scrabble*, dan minat belajar.

Bab III pada bab ini menjelaskan tentang MA Nurul Iman Mandala Jaya, bagian ini meliputi identitas dan letak geografis, visi misi sekolah, tujuan, sejarah, struktur organisasi, guru, karyawan, peserta didik, dan sarana prasarana sekolah.

Bab IV pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan, bagian ini berisi paparan mengenai hasil penelitian dan pengembangan.

Bab V adalah penutup, yang meliputi kesimpulan secara umum dari hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, saran, dan kata penutup.

Bagian terakhir pada laporan penelitian ini ditutup dengan bagian akhir yang berupa daftar pustaka, lampiran-lampiran dan *curriculum vitae*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil dari penelitian pengembangan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa kelas XI MA Nurul Iman Mandala Jaya dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Desain pengembangan multimedia pembelajaran *scrabble* untuk meningkatkan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa yaitu peneliti mengawali dengan membuka web *wordwall* <http://wordwall.net>, langkah selanjutnya peneliti mendaftar menggunakan akun google ataupun email pengguna, setelah terdaftar akun langkah berikutnya klik aktivitas untuk menampilkan template game yang ada pada web, setelah itu peneliti memilih game *scrabble* dan memasukkan soal kuis beserta jawaban yang benar, selanjutnya pengguna mengatur tampilan game maupun tampilan papan skor yang dapat dilihat oleh peserta didik setelah game selesai dimainkan, dan diakhiri dengan halaman bagikan link atau tautan game yang akan sebarkan kesiswa.
2. Peneliti menggunakan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* pada ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Peneliti mengawali pembelajaran dengan pembukaan, salam, dan apersepsi. Selanjutnya pada saat pembelajaran menggunakan multimedia, peneliti

membagikan link atau tautan game dan siswa mulai masuk link dengan memasukkan namanya masing-masing, setelah itu siswa dapat memulai game dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti siapkan, lalu siswa juga dapat melihat tampilan hasil skor dan papan peringkat yang sesuai dengan jawaban mereka. Setelah Multimedia tersebut digunakan, peneliti mendapatkan hasil dari penggunaan Multimedia *scrabble* berupa peningkatan minat dan hafalan *mufrodāt* siswa sebagaimana dijelaskan berikut:

- a) Peneliti menghitung hasil penggunaan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* terhadap meningkatnya minat belajar siswa. Peneliti menggunakan *uji paired sample T-test* untuk menguji hipotesis penelitian pada variabel tersebut. Berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan, nilai sig (2 tailed) sebesar $0,002 < 0,005$, maka dapat kita simpulkan bahwa H_a diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada saat *pre test* dan *post test*, dengan kata lain melalui Multimedia *scrabble* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- b) Peneliti juga menghitung hasil penggunaan Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* terhadap meningkatnya hafalan *mufrodāt* siswa. Peneliti menggunakan *uji paired sample T-test* untuk menguji hipotesis penelitian pada variabel tersebut. Berdasarkan

data yang telah peneliti dapatkan, nilai sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hafalan *mufrodāt* siswa dengan menggunakan Multimedia *scrabble* pada data *pre test* dan *post test*. Dapat disimpulkan juga bahwa melalui Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble* dapat meningkatkan *mufrodāt* siswa.

B. Saran

Peneliti mengajukan beberapa saran berkaitan dengan penelitian pengembangan ini, antara lain:

1. Bagi guru bahasa Arab

Sebagai pendidik, guru hendaknya mampu meningkatkan minat serta kosakata (*mufrodāt*) siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Multimedia pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar. Seperti Multimedia pembelajaran *mufrodāt* dengan *scrabble*. Selain itu, guru hendaknya berinovasi dengan memanfaatkan fasilitas yang ada agar siswa tidak bosan dan jenuh.

2. Bagi siswa

Tingkatkanlah minat dan semangat dalam belajar bahasa Arab. Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, kerjakan tugas tersebut secara mandiri dan tingkatkan rasa ingin tahu kalian agar dapat memahami materi lebih dalam dengan menghafal *mufrodāt-mufrodāt* yang telah dipelajari.

Jika hal-hal tersebut sudah dimiliki maka pelajaran akan mudah dipahami dan akan berdampak positif terhadap hasil belajar. Serta manfaatkanlah Multimedia pembelajaran yang disediakan guru ataupun fasilitas yang ada disekolah sebagai pendukung proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada pengembangan produk untuk materi *mufrodāt*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan produk untuk kemampuan berbahasa lainnya. Selain itu, efektivitas produk penelitian ini difokuskan pada peningkatan minat dan *mufrodāt* siswa, penelitian selanjutnya tentu dapat mengkaji penelitian lebih baik dari penelitian sebelumnya.

C. Kata Penutup

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Karena-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan tahap-tahap penelitian dan penyusunan tesis ini. Peneliti mengalami beberapa keterbatasan saat melakukan penelitian seperti jam belajar siswa yang terpotong yasinan rutin dihari jum'at dan jarak yang lumayan jauh ke lokasi penelitian. Peneliti menerima segala kritik dan saran yang diberikan agar tersusun laporan karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan Islam, khususnya pendidikan bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Mikha Widiyanto. *Statistika Terapan, Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan ilmu Sosial lainnya*. (Jakarta: PT Elex Media komputindo, 2013)
- Aida dan Putri, Siswa Kelas IX MA Nurul Iman Mandala Jaya, wawancara, (Jambi, 30 desember 2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arnianti, A. *Teori Perkembangan Bahasa*, PENZA : Jurnal pendidikan dan ilmu sosial, Vol. 1, No. 1, (2019)
- Asori Imam, *Aneka Permainan: Penyegaran Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2013)
- _____, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*
- Beni Ahmad Saebeni dan Kadar Nurjaman, *Manajemen penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013)
- Buku Bahasa Arab Kelas XI Cetakan Kementrian Agama RI, Tahun 2020*
- Cunha Edison de, “*Developing English Teaching Materials For Vocabulary Of First Grade Of Junior High School*”
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)
- Djiwandono M.Soenardi, *Tes Bahasa dalam Pengajaran* (Bandung: ITB, 1996),

- Effendi A. Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang : Misyakat, 2005)
- Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta Alfabeta, 2013)
- Faizah Ainy, “*Evaluasi Program Pembelajaran Bahasa Arab DI SMP IT Nurul Islam Tenganan*, LISANIA: Jurnal Of Arabic Education and literature, Vol. 3, No.2, (2019): 143-62, <https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.143-162>
- Farida, *Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 6, No. 1, (2015)
- Fitriyani Lintang Ayu dan Mintohari, *Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8.1 (2020)
- Hamzah Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (malang: Literasi Nusantara, 2019)
- Hanafi “*konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan*,” saintifika islamica: jurnal kajian keislaman 4, no 2 (2017)
- Hasibuan, Malayu S.P. *Manajemen: Dasar, Pengertian dan Masalah* Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara (2009)
- Hasil Wawancara bersama Mardewi, ayu dan aida. MA Nurul Iman Mandala Jaya tgl 19 november 2021
- Hermawan Acep, *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1983)

- Instrumen_pengumpulan_Data_Penelitian-with-cover-page-v2.pdf dalam <https://osf.io/s3kr6/download>. Diakses tanggal 16 juli 2022.
- Irianto Agus, *statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2004)
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2012)
- Laras Murti Sarining, “*Pengaruh Multimedia Scrabble Word Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu kelas Dasar I SLB B Karnnamahora Yogyakarta*” dalam jurnal eprints@UNY (Lambung pustaka Universitas Negeri Yogyakarta) (2015)
- Masya Fajar dan Elvina, “*Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java*”, dalam jurnal CommIT (Communication and information Technology) Vol. 4 No. 2 (2010)
- Mu'thia Mubasyira dan Sigit Widiyanto, Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X Sma Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat, Jurnal DEIKSIS, Vol. 09 No.03, September 2017, hlm. 323-335
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva press
- Mulyatingsih Effendy, Ahmad Fuad. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat. (2009)
- Munadi Yudhi, *pengembangan Multimedia dan sumber pembelajaran 2008*

- Muradi Ahmad dan hasbullah hasbullah, “*Strategi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa prodi PBA IAIN Antasari Banjarmasin menurut model oxford*” LINGUA: Jurnal ilmu Bahasa dan sastra, Vol.11, No.1, (2016) ;54 <https://doi.org/10.18860/ling.v11i1.3413>
- Mustofa Syaiful, *strategi pembelajaran bahasa arab inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2014)
- Nurwahyuningsih dkk, “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP*”, Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 8 No. 1 (2017)
- Nusa Putra, *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2011)
- Purwanto Purwanto, *Statistik untuk penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2011)
- Potter, B. D. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Jakarta: Mizan Publika, 2001),
- Rayanto Yudi Hari, Sugiyanti, *penelitian pengembangan..*
- Rosyidi Abd. Wahab, *Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN MALANG PRESS, 2009)
- Roza Nola, *Pengaruh Lingkungan Pendidikan Terhadap Minat Belajar Siswa Bahasa Arab Siswa kelas 8 MTs N Wonokromo, Bantul, Yogyakarta 2014/2015*.
- Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015)
- Santoso Singgih. *Statistik parametrik (konsep dan aplikasi dengan SPSS)*. Jakarta: GraMultimedia, 2014.

- Sardiman, AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994)
- Siska Yulia, *Pembelajaran IPS di SD/MI* (Yogyakarta: GarudhaWaca, 2018)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi...* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995)
- Soeparno. *Multimedia Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara. 1988
- Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, *Multimedia pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1997)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta : PT Rineka Cipta, 1998)
- Sujarweni V. Wiratna. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press 2014.
- Sulaiman Wahid, *Statistik Non-parametik: Contoh Kasus dan Pemecahan dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005)
- Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. 19, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014.
- Safari, *Indikator Minat Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012)
- Tarigan, H. Guntur. 2011. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Penerbit Angkasa

Tha'imah Rusydy A, *Al-Marja' fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah li alNâthiqîn bi Lughâtin Ukhra, Jâmi'ah Ummu al-Qurâ, Ma'had al-Lughah al-'Arabiyyah, Wahdat al-Buhûts wa al-Manâhij, Silsilah Dirâsât fi Ta'lim al-'Arabiyyah, juz II,*

Timothy D. Green & Abbie Brown. 2002. *Multimedia Projects in The Classroom.* California. Corwin Press.

Wagstaff Janiel M, "Building Practical Knowledge of Letter-Sound Correspondences: A Beginner's Word Wall and Beyond," *The Reading Teacher* 51, no. 4 (1997)

Walgito Bimo, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991)

Widiyanto Joko, *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian,* (Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010)

Yusuf A Muri, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian gabungan,* (Jakarta: PrenadaMultimedia Group, 2015)

Z.A Hidayat dan Tatang. 1980. *Permainan Simulasi, Main Peran dalam Pengajaran Bahasa,* Jakarta: P3 Depdikbud.

اصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية يف تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم م، 1983 العربية لغري الناطقني هبا، الرياض: دار المربخ للنشر، 22 ص. 9