
Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan
Edukatif Gramatikal Bahasa Arab

Maulidi¹, Aufia Aisa²

^{1,2}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: ghafaadi@gmail.com

ABSTRACT

The need for textbook materials is very important in following up on the continuity of scientific transformation. This study aims to determine the development of Arabic language textbook materials for MA Al-Bairuny students by using needs analysis and validating the feasibility of textbook materials with a communicative approach according to experts. The researcher developed this educational game-based textbook which aims to make it easier for students to understand, especially in Arabic grammar, not only theoretical but also practical and communicative. Data collection techniques using observation, questionnaires, interviews, and documentation. The method used in this research is R&D adopting the ADDIE development model (analysis, design, develop, implementation, evaluation). The Educational Game book is a product of textbook materials produced through needs analysis and input from experts. The test results of this book indicate that this book is effective in meeting the needs of students in improving Arabic language competence through mastery of Arabic grammar in their learning materials.

Keywords: *Development of textbooks, Educational games, Arabic grammar*

ABSTRAK

Kebutuhan terhadap bahan buku ajar sangat penting dalam menindak lanjuti kerlangsungan transformasi keilmuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan bahan buku ajar Bahasa arab untuk siswa MA Al-Bairuny dengan menggunakan analisis kebutuhan dan validitasi kelayakan bahan buku ajar dengan pendekatan komonikatif menurut para ahli. Peneliti mengembangkan bahan buku ajar berbasis permainan edukatif ini bertujuan agar mempermudah siswa dalam memahami khususnya dalam gramatikal Bahasa arab tidak hanya teoritis tetapi juga praktis dan komonikatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D mengadopsi model pengembangan ADDIE (analisy, design, develop, implementation, evaluation) buku Permainan Edukatif merupakan produk bahan buku ajar yang dihasilkan melalui analisis kebutuhan dan masukan-masukan dari para ahli. Hasil uji coba buku ini menunjukkan bahwa buku ini efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan kompetensi Bahasa arab melalui penguasaan gramatikal Bahasa arab dalam materi pembelajaran mereka

Kata Kunci: *Pengembangan buku ajar, Permainan edukatif, Gramatikal Bahasa arab*

PENDAHULUAN

Dalam melaksanakan proses pembelajar tentunya sangat dibutuhkan adanya bahan ajar yang menjadi komponen penting pada proses kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan seorang pendidik dan peserta didik perlu saling berkordinasi dalm melaksanakan pembelajaran yang kandung dalam bahan ajar. Banyak cara yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membantu anak didiknya mengembangkan seluruh potensinya. Setiap pendidik memiliki cara tersendiri untuk membantu menstimulasi setiap aspek perkembangan anak didiknya. Seorang guru tidak hanya membuat muridnya menirukan, tetapi juga

mampu membuat mereka berfikir dan berbicara bahasa Arab dengan berani dan percaya diri

Buku ajar merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tanpa melibatkan buku ajar, pembelajaran bisa menjadi kurang optimal dan tak terarah. Karena buku ajar adalah sumber bahan pembelajaran dan sumber informasi utama yang mendukung proses pencapaian tujuan pembelajaran yang disusun, didistribusikan, dan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan (Ramah & Rohman, 2018).

Sependapat dengan itu, Hakimah menjelaskan bahwa buku ajar merupakan panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pelajaran, kegiatan penyelidikan berdasarkan konsep informasi dan lain-lain. Buku ajar juga menjadi bacaan bagi siswa ketika belajar di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, Ketersediaan buku ajar yang berkualitas akan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsidan memaparkan informasi terkait produk Informasi yang dipaparkan dalam penelitian ini berupa spesifikasi produk, meliputi (1) deskripsi isi (2) sistematika penyajian,(3) penggunaan bahasa, dan (4) tampilan media berbasis permainan edukatif melalui media berbasis permainan edukatif yang dihasilkan, diharapkan pembelajaran menulis teks deskripsi berlangsung lebih optimal

METODE

Terdapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Tulisan ini berusaha mengulas secara singkat metode penelitian dan pengembangan (R&D) beserta tahapan-tahapan yang harus dilakukan dan model yang dihasilkan.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ada 2 jenis, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Dimana data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata-rata dari hasil penilaian lembar validasi, hasil pengisian angket respon, dan hasil nilai tes. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi berupa masukan, kritik dan saran. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari masukan guru dan tanggapan peserta didik terhadap kualitas bahan ajar yang diuji cobakan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah wawancara (Interview), kuesioner (Angket), dan tes. Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk memperoleh data awal berupa informasi dari guru bahasa Arab di MA Al-Bairuny terkait pembelajaran bahasa Arab. Hasil wawancara yang dilakukan digunakan sebagai pertimbangan serta masukan dalam pengembangan buku ajar agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk, terdiri dari 2 macam, yaitu kuesioner untuk validator ahli materi dan ahli media, dan kuesioner untuk peserta didik guna mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan. Sedangkan tes yang berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Dalam kajian ini dipaparkan dua model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran yaitu model 4D dan model ADDIE. Model 4D merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model ADDIE merupakan singkatan dari

Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations yang dikembangkan oleh Dick and Carry 1996

Untuk memvalidasi desain penelitian yang dikembangkan, dipilih beberapa orang validator yang dianggap kompeten dibidangnya untuk memberikan penilaian dan perbaikan terhadap pengembangan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, pada dua orang ahli satu ahli dibidang materi pembelajaran bahasa Arab dan satu ahli dibidang media.

Karena penelitian ini adalah penelitian pengembangan, maka tehnik analisis data yang digunakan bersifat kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dalam bentuk mereduksi data untuk mengembangkan model pembelajaran bahasa Arab, serta mempertimbangkan berbagai saran dari informan dan ahli.

Karena validator terdiri dari dua orang, maka untuk menghitung nilai akhir terkait dengan tingkat validasi produk, digunakan rumus sebagai berikut

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

No	Presentase	Tingkat kevalidan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Setelah melakukan tahap validasi selanjutnya peneliti dapat menganalisis data uji coba produk menggunakan angket respon siswa. Presentase respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penentuan kriteria tingkat kelayakan produk seperti yang tertera pada table sebagai berikut.

Kriteria Tingkat Kelayakan Media

No	Presentase	Katagori Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Lanyak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Buku bahan ajar ini layak digunakan dalam pembelajaran jika hasil penilaian angket respon peserta didik mencapai presentase validitas minimal yaitu 65%.

Selain adanya uji coba validasi dan kelayakan buku ajar juga sangat diperlukan menganalisis keberhasilan kelas (ketuntasan belajar klasikal) dapat dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Ketuntasan Belajar Klaksikal

Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Klasikal

No	Presentase	Kategori Ketuntasan
1	80 – 100%	Sangat Baik
2	60 – 80%	Baik
3	40 – 60%	Cukup
4	20 – 40%	Kurang Baik
5	< 20%	Sangat Kurang Baik

Penggunaan bahan buku ajar dalam penelitian ini dikatan berhasil jika hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran mencapai persentase ketuntasan klasikal minimal yaitu 65%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya penelitian terhadap pengembangan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif gramatika bahasa Arab di MA Al-Bairuny Jombang, ada beberapa hasil dan pembahasan yang dapat dijelaskan oleh peneliti.

Hasil

A. Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Gramatika Bahasa Arab

Pengembangan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif gramatika bahasa Arab dilakukan dengan melalui lima tahap:

1. Tahap Analisis

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk berupa Pengembangan Buku bahan ajar berbasis permainan edukatif gramatikal Bahasa arab. Tahap analisis ini dapat berupa:

- Analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran. Dengan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Arab kelas XI IPA 2 MA Al-Bairuny dengan tujuan mengetahui permasalahan yang dihadapi. Dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
- Analisi materi, untuk menentukan materi yang akan disajikan dalam buku ajar yang disesuaikan dengan standar kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik serta kurikulum yang berlaku di sekolah.

2. Tahap Perencanaan

Tahapan kedua yang harus dilakukan adalah perencanaan. Tahap perancangan fokus pada pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen serta evaluasi. Kemudian peneliti menentukan ukuran buku ajar, desain sampul (cover) yang sesuai dengan judul, serta jenis huruf dan warna yang akan digunakan. Desain sampul (cover) dibuat menggunakan aplikasi Canva dan desain materi/isi buku ajar dibuat

menggunakan aplikasi Microsoft Word 2019. Dalam tahap ini struktur buku ajar dan kerangka isi buku ajar dirancang.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan ketiga yang harus dilakukan adalah pengembangan. Desain produk yang telah disusun, kemudian dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

➤ Pengembangan Produk

Peneliti merealisasikan produk pengembangan yang berupa buku ajar berdasarkan masalah yang telah didapat dari tahap analisis dan disusun berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan pada tahap desain, yang kemudian dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik.

➤ Membuat Produk

Sebelum diproduksi, buku ajar divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan buku ajar agar dapat diuji cobakan lebih lanjut kepada responden.

➤ Validasi

Setelah melalui validasi, revisi, dan dinyatakan layak untuk digunakan, produk direalisasikan dan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi

Tahapan ke empat yang harus dilakukan adalah implementasi. Peneliti menerapkan hasil pengembangan yang sebelumnya telah dinyatakan layak untuk digunakan dengan melakukan uji coba produk di lapangan. Implementasi produk yang dikembangkan dilakukan di sekolah dengan menggunakan buku bahan ajar sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh umpan balik peserta didik terhadap bahan buku ajar dengan menggunakan instrumen uji kelayakan berupa angket respon yang telah tervalidasi. Peserta didik yang telah menggunakan bahan buku ajar selama proses pembelajaran memberikan penilaian untuk mendapatkan respon terkait kelayakan dan keefektifan bahan buku ajar yang telah diuji cobakan. Untuk menguji keefektifan bahan buku ajar dalam pembelajaran, pada tahap ini peserta didik juga diberikan tes berupa post-test untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai. Dari hasil tersebut, akan diperoleh data yang kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi bahan buku ajar guna mejadikan bahan buku ajar tersebut sebagai bahan buku ajar yang baik dan relevan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

5. Tahap Evaluasi

Tahapan ke lima yang harus dilakukan adalah evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap respon peserta didik setelah dilakukan uji coba produk. Selain itu, dilakukan pula pemeriksaan terhadap hasil kerja peserta didik terkait produk yang dikembangkan melalui angket respon yang diberikan setelah produk digunakan dalam pembelajaran.

B. Validasi Produk Oleh Para Ahli

Setelah penyusunan bahan Buku ajar, maka dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media. Pengisian angket disesuaikan dengan penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi buku ajar oleh ahli materi:

Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indicator penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Aspek Isi	100%	Sangat valid
2	Aspek Bahasa	100%	Sangat valid
3	Aspek Penutup	80%	Sangat valid
Rata-rata		93,33%	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh presentase rata-rata penilaian bahan buku ajar oleh ahli materi adalah 93,33%. Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan buku ajar, nilai presentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan

Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
93,33%	81 – 100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas kevalidan materi termasuk dalam kategori valid sehingga Bahan buku ajar dapat digunakan namun perlu revisi.

Berikut hasil validasi Bahan buku ajar oleh ahli media:

Tabel Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$	Kategori Validitas
1	Ukuran Buku	80%	Sangat Valid
2	Desain Sampul Buku	85%	Sangat Valid
3	Desain Isi Buku	85,71%	Sangat Valid
Rata-rata		83,57%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh presentase rata-rata penilaian Bahan buku ajar oleh ahli media adalah 83,57%. Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan Bahan buku ajar, nilai persentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan

Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
83,57%	81 – 100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas kevalidan Bahan buku ajar termasuk dalam kategori sangat valid sehingga Bahan buku ajar dapat digunakan tanpa revisi.

Saran perbaikan dari kedua validator yang dijadikan sebagai bahan perbaikan adalah Bahan buku ajar perlu dikoreksi kembali sebagian gambar yang kurang sesuai dengan situasi, kondisi serta budaya islami dan memperbaiki penggunaan bahasa yang kurang baku.

C. Kelayakan Produk Berdasarkan Angket Siswa

Setelah melalui uji validitas dan revisi, Bahan buku ajar diujicobakan kepada 15 peserta didik kelas XI IPA 2 MA Al-bairuny Jombang. Berikut hasil uji coba berdasarkan penilaian angket respon peserta didik

Tabel Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$	Kategori Validitas
1	Aspek Materi	80%	Layak
2	Aspek Ketertarikan	87,80%	Sangat Layak
Rata-rata		83,90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas diperoleh presentase rata-rata penilaian dari responden adalah 87,80%. Kemudian untuk mengetahui kategori kelayakan Bahan buku ajar, nilai persentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan media yang telah ditentukan

Tabel Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
83,90%	81 – 100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.8, kelayakan buku ajar termasuk dalam kategori sangat layak sehingga buku ajar dapat digunakan dalam pembelajaran

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang ada, bahwa kondisi pembelajaran bahasa Arab yang fokus pada gramatikal bahasa arab masih kurang optimal dikarenakan beberapa alasan: siswa yang kurang menyukai bahasa Arab, kurangnya variasi dalam proses pembelajaran, sedikitnya motivasi siswa dalam menekuni dan mencintai pelajaran bahasa Arab terlebih dalam gramatikal Bahasa arab

Dalam pengembangan produk, sebelumnya peneliti ingin melihat hasil belajar siswa yang selama ini menggunakan model pembelajaran yang kurang variasi dengan memberikan soal pre-test, setelah mengetahui hasil pre-test peneliti memulai uji coba produk di dalam kelas. Setelah dilakukannya uji coba produk, peneliti memberikan soal post-test yang sama dengan soal pre-test.

Berdasarkan data diagram diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 26,67 dan untuk nilai rata-rata post-test adalah 93,34 maka dapat diketahui bahwa nilai post-test lebih baik dari pada hasil nilai pre-test. Dapat disimpulkan bahwa buku ajar Bahasa arab berbasis permainan edukatif gramatikal bahasa arab yang sudah dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran gramatikal Bahasa arab siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Bairuny.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) bahan ajar berupa bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan edukatif gramatikal bahasa Arab memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan menurut penilaian para ahli dan respon peserta didik. Menurut hasil uji coba produk (2) bahan ajar berupa bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan edukatif gramatikal bahasa Arab yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari hasil post-test setelah menggunakan berupa bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan edukatif gramatikal bahasa Arab dalam pembelajaran (93,34) lebih besar dibandingkan presentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari hasil pre-test sebelum menggunakan berupa bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan edukatif gramatikal bahasa Arab (26,67). Prestasi belajar peserta didik meningkat seiring dengan meningkatnya pemahaman konsep matematis peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afif Kholisun Nashoih, M. Faridl Darmawan, (2019) *Pengembangan Bahan Ajar Nahwu Berbasis Kontrastif Untuk Mengatasi Interferensi Bahasa Indonesia Terhadap Bahasa Arab: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 2,
- Noza Alflisa, Hazuara, (2020) *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif*, Jurnal Bahasa Arab, Vol. 4, No. 1,
- Irsyad Kholis Fatchurrozaq, (2018) *Pengembangan Bahan Ajar Modul Bahasa Arab Berperspektif Gender Bagi Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*, Jurnal Studi Agama, Volume 6, Nomor 2,
- Putu Sukerni, (2014) *Pengembangan buku ajar pendidikan ipa kelas iv semester i sd no. 4 kaliuntu dengan model dick and carey*” Jurnal Pendidikan Indonesia
- Ahmad Rodli, (2017) *Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Integrasi-Interkoneksi untuk Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Madrasah
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, (2011) *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* Jogjakarta:Diva Press
- Nailur Rahmawat, (2018) *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta*, Journal of Arabic Learning and Teaching
- Ali Mufti dan Azam Fathoni, (2018) *Permainan Edukatif Sebagai Alternatif Pengajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini*, Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa 2018 HMJ Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

- Sri Haryati (2012) “*Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*”. fkip-utm
- Anan Sutisna, 2016 “*Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar*” Jurnal Teknologi Pendidikan
- Herdianto, Iyakrus, Meirizal Usra (2020) “*Pengembangan Model Pembelajaran Renang Melalui Materi Pengenalan Aktivitas Air Di Sekolah Dasar*” Indonesian Journal of Sport Science and Coaching
- Sugiyono (2017), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta