
Desain Pembelajaran Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak

Aufia Aisa¹, Wildan Khoirun Ni'am^{2*}

^{1,2} Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: danchoirun0@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of MA Al-Bairuny Jombang students in mastering Arabic listening material so that it affects the low interest and learning achievement. This is because the learning process that takes place is only done conventionally which in the end causes students to tend to be passive and easily bored in learning Arabic. Therefore, this research aims to develop an Arabic textbook based on an educational game of listening to Arabic as a solution to overcome the lack of mastery of listening and listening to students' Arabic sentences. The method used in this research is R&D by adopting the ADDIE model. The subjects in this study were students of class XI IPS 2 MA Al-Bairuny Jombang, totaling 22 children. Data collection instruments used in the form of interviews, questionnaires and tests. The types of data analyzed to produce qualitative and quantitative data include: 1) teaching materials have been developed in the form of Arabic language textbooks based on listening to Arabic educational games. 2) based on the validity test, the textbook developed reached a very valid feasibility level with an average of 93.33% from material experts and 83.57% from media experts. 3) the level of effectiveness of the textbooks is very effective, seen from the comparison of the pre-test scores reaching an average of 76% and the post-test reaching an average of 84%.

Keywords: *Textbook Development, Educational Games, Listening,, Arabic.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya para siswa MA Al-Bairuny Jombang dalam menguasai materi menyimak bahasa Arab sehingga berpengaruh pada rendahnya minat serta prestasi belajar. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung hanya dilakukan secara konvensional yang pada akhirnya menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan mudah bosan dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab sebagai solusi untuk mengatasi minimnya penguasaan mendengar dan menyimak kalimat bahasa Arab peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan mengadopsi model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 2 MA Al-Bairuny Jombang yang berjumlah 22 anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa interview, kuisioner dan tes. Adapun jenis data yang dianalisis menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif diantaranya: 1) telah dikembangkan bahan ajar berupa buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab. 2) berdasarkan uji valididitas, buku ajar yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan sangat valid dengan rata-rata 93,33% dari ahli materi dan 83,57% dari ahli media. 3) tingkat keefektivan buku ajar adalah sangat efektif dilihat dari perbandingan nilai pre-test mencapai rata-rata 76% dan post-test mencapai ratarata 84%.

Kata Kunci: *Pengembangan Buku Ajar, Permainan Edukatif, Menyimak, Bahasa Arab.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki eksistensi yang sangat penting dalam dunia islam. Namun, belajar bahasa Arab masih kurang diminati oleh peserta didik jika dibandingkan dengan bahasa-bahasa yang lainnya. Pembelajaran bahasa Arab seringkali menjadi salah satu pelajaran yang paling ditakuti bagi peserta didik di sekolah maupun madrasah. Mayoritas diantara mereka tidak suka ketika mendapatkan pelajaran bahasa Arab, hal ini dikarenakan umumnya bahasa Arab tidak menggemakan dalam masyarakat dan lingkungan kehidupan sehari-hari. Untuk itu, perlu adanya suasana yang dapat menumbuhkan minat peserta didik yang tinggi untuk belajar bahasa Arab.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, aspek istima merupakan aspek yang penting dari semua aspek bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Semakin sering anak menyimak kalimat bahasa arab, akan berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menggunakan bahasa Arab dalam kehidupannya. Agar kemampuan mengenal menyimak bahasa Arab pada peserta didik dapat maksimal diperlukan metode, strategi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru bahasa arab kelas XI IPS 2 MA Al-Bairuny dapat disimpulkan, bahwa kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan bahan ajar berupa kitab, dengan strategi berupa guru membacakan sebuah cerita atau mufradat kemudian diulang oleh peserta didik. Pada proses pembelajaran bahasa arab terdapat beberapa peserta didik yang keterampilan menyimaknya masih kurang, seperi belum lancar dalam mengulangnya, pelafalannya kurang tepat serta belum cukup memahami isi dalam bacaan bahasa arab sehingga berpengaruh pada rendahnya minat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dan terlalu berfokus pada buku teks sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menguasai keterampilan menyimak bahasa arab.

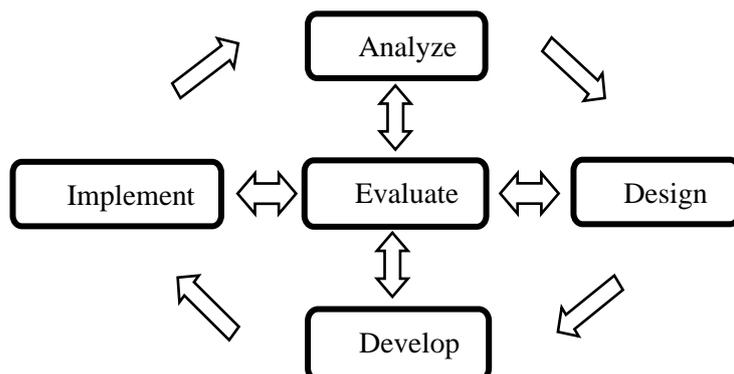
Dengan adanya buku ajar bahasa arab berbasis permainan edukatif ini, diharapkan peserta didik dapat belajar sambil bermain, baik bersifat perorangan maupun kelompok dan menambah daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran bahasa arab. Sehingga peserta didik mampu menyimak dan mendengar bahasa arab dengan baik dan benar. Dengan begitu peserta didik mampu menyimak dan menyimpulkan suatu teks percakapan dan bacaan bahasa arab dengan benar.

METODE

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.

Adapun desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Mulyatiningsih, 2016). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukati menyimak bahasa Arab. produk ini dikembangkan melalui beberapa prosedur pengembangan dari model pengembangan ADDIE. Sebagaimana Ami (2021) dalam bukunya pengembangan media pembelajaran menjelaskan tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Berikut tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE jika digambarkan dalam bentuk bagan:



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi untuk dijadikan sebagai bahan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan.

A. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengidentifikasi dan menentukan produk apa yang perlu dikembangkan agar sesuai dengan sasaran melalui studi pendahuluan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas XI IPS 2 MA Al-Bairuny untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif.

B. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, peneliti menentukan materi yang akan disajikan dalam buku ajar yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik serta kurikulum yang berlaku di sekolah. Dalam hal ini peneliti menyajikan materi menyimak bahasa Arab.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang buku ajar sesuai dengan data yang diperoleh dari tahap analisis. 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.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

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

Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap 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 ajar sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh umpan balik peserta didik terhadap buku ajar dengan menggunakan instrumen uji kelayakan berupa angket respon yang telah tervalidasi. Peserta didik yang telah menggunakan buku ajar selama proses pembelajaran memberikan penilaian untuk mendapatkan respon terkait kelayakan dan keefektifan buku ajar yang telah diuji cobakan. Untuk menguji keefektifan buku ajar dalam pembelajaran, pada tahap ini peserta didik juga diberikan tes berupa *post-test* untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai.

Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan disetiap tahapan. Setelah diperoleh data pada tahap analisis, maka dilakukan evaluasi yang kemudian hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk tahap selanjutnya. Kemudian setelah tahap perancangan, dilakukan evaluasi sebagai bahan perbaikan apabila terdapat hal-hal yang belum tepat sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan produk. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari validator ahli yang berupa komentar atau saran perbaikan guna memperoleh produk yang baik dan sesuai dengan harapan. Kemudian evaluasi yang terakhir dilakukan pada tahap implementasi yakni setelah dilakukan uji coba produk. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian peserta didik terkait produk yang dikembangkan melalui angket respon yang diberikan setelah produk digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pada tahap analisis kebutuhan berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Arab kelas XI IPS 2 MA Al-Bairuny Jombang diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Aspek yang Dianalisis	Hasil yang Dianalisis
		Pembelajaran bersifat konvensional dan terpusat pada guru
		Mayoritas peserta didik kurang aktif saat pembelajaran berlangsung
1	Proses Pembelajaran	Peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan
2	Materi/Sumber Belajar	Murid tidak memiliki acuan buku atau sumber yang tetap
3	Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis dan kapur tulis

Setelah melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas XI IPS 2 MA Al-Bairuny dan peneliti merasa perlu dilakukannya pengembangan buku ajar, kemudian peneliti menganalisis materi apa yang dibutuhkan peserta didik yang kemudian akan dikaji didalam buku ajar yang akan dikembangkan.

Hasil yang diperoleh pada tahap perancangan adalah format buku ajar. Peneliti melakukan tahap perancangan pembelajaran yang tertuju pada empat unsur yaitu peserta didik, tujuan, metode, serta evaluasi. Maka dalam tahap perancangan ini peneliti memilih untuk mengadopsi bab menyimak bahasa Arab yang akan dikaji didalam buku ajar. Karena kebiasaan menyimak suatu kalimat berbahasa arab merupakan salah satu pijakan utama bagi siapapun khususnya peserta didik dalam mempelajari bahasa asing.

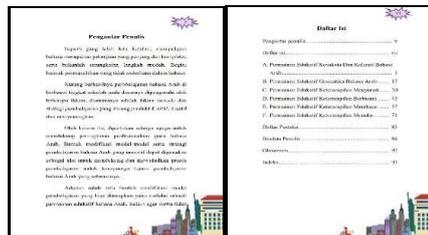
Setelah format buku ajar serta isi materi selesai dirancang, peneliti melakukan tahap pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan penyusunan buku ajar menggunakan Microsoft Word 2019 dan aplikasi Canva yang menghasilkan desain buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab. Dan pada tahap terakhir terdapat tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media.

A. Desain Produk

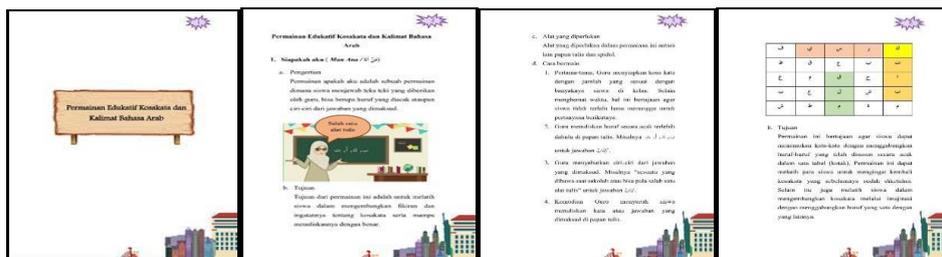
Buku ajar ini secara umum terdiri dari 2 bagian yaitu bagian pendahuluan dan isi. Struktur buku ajar terbagi menjadi 8 komponen.



Gambar 2Tampilan Bagian Sampul Buku



Gambar 3Tamplan Bagian Kata Pengantar dan Daftar Isi Buku



Gambar 4Tampilan Bagian Isi Buku

Buku ini disusun menggunakan Microsoft Word 2019 untuk bagian isi dan aplikasi Canva untuk bagian cover. Dalam penyusunan dan pembuatannya, peneliti mencari serta membaca beberapa buku,

artikel, web dan referensi lainnya seputar macam-macam permainan edukatif yang sesuai dengan sasaran bab yang dikaji yaitu bab menyimak bahasa Arab. kemudian proses pengetikan dimulai. Langkah pertama yaitu mendesain lay out dengan menyesuaikan materi yang akan dikaji. Dalam buku ajar ini, setiap permainan diberi gambar ilustrasi tambahan yang bertujuan agar pembaca mempunyai gambaran awal terhadap permainan tersebut. Mayoritas gambar tersebut berupa gambar animasi. Warna pada background teks sengaja diberi warna putih polos untuk memudahkan pembaca dalam memahami teks tulisan yang disajikan.

Format teknis buku ajar dalam pengembangan media ini menggunakan ukuran 14,8 x 21 cm atau berukuran A5, dengan jumlah 96 halaman. Isi buku ajar menggunakan font Times New Roman yang digunakan pada kata pengantar, daftar isi, dan materi permainan. Sedangkan font untuk sub bab di setiap awal halaman menggunakan Andalus. Setiap nama permainan dalam buku ini menggunakan bahasa Indonesia, dan setelahnya diberi tambahan nama versi Arab yang diketik menggunakan font Traditional Arabic. Untuk ukuran masing-masing font, font Arab berukuran 14, font indonesia pada sub bab berukuran 16, dan font isi materi berukuran 12.

B. Validasi Produk

Setelah penyusunan Buku ajar selesai, maka buku ajar tersebut diuji validitasnya. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas ahli materi dan ahli media.. Pengisian angket disesuaikan dengan penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi buku ajar oleh ahli materi dan ahli media:

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi ahli Materi

No	Indikator Penilaian Validitas	$\frac{\sum x}{f_{xi}} \times 100\%$	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 4.4, rata-rata presentase penilaian buku ajar oleh ahli materi adalah 93,33% dengan kategori sangat valid sehingga dapat diimplementasikan tanpa revisi. Saran perbaikan dari validator yang dijadikan bahan perbaikan adalah mengganti penggunaan beberapa bahasa yang tidak baku serta menghapus penggunaan kata “Bab” pada daftar pustaka sehingga langsung pada poin yang hendak dibahas.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian Validitas	$\frac{\sum x}{f_{xi}} \times 100\%$	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 3, rata-rata presentase penilaian buku ajar oleh ahli media adalah 83,57% dengan kategori sangat valid, sehingga buku ajar tersebut dapat diimplementasikan tanpa revisi. Saran perbaikan dari validator yang dijadikan bahan perbaikan adalah disetiap permainan ditambah versi bahasa Arab serta merubah gambar yang kurang sesuai. Berikut adalah hasil validasi secara keseluruhan:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Validasi Secara Keseluruhan

No	Indikator Penilaian Validitas	Nilai Validitas	Kategori Validitas
1	Ahli Materi	93,33%	Sangat Valid
2	Ahli Media	83,57%	Sangat Valid
Rata-rata		88,45%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4, presentase rata-rata penilaian buku ajar oleh ahli materi dan ahli media adalah 88,45% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa buku ajar telah valid menurut para ahli.

C. Hasil Uji Coba

Setelah melalui uji validitas dan revisi, selanjutnya buku ajar tersebut diujicobakan pada 22 siswa kelas XI IPS 2 di MA Al-Bairuny Jombang. Berikut adalah hasil uji coba buku ajar berdasarkan penilaian peserta didik terhadap angket respon:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Nomor	Indikator Penilaian Validitas	$\frac{\sum x}{i x_i} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Aspek Materi	80%	Layak
2	Aspek Ketertarikan	87,80%	Sangat Layak
Rata-rata		83,90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5, diperoleh hasil dari responden sebesar 83,90% dengan kategori sangat layak sehingga buku ajar dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun, sebelum mengimplementasikan buku ajar yang telah dikembangkan, peneliti memberikan tes berupa *pre-test* untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Berikut hasil *pre-test* peserta didik:

Tabel 6. Hasil *Pre-test* Peserta Didik

Nomor	Jumlah Peserta Didik	Interval	Kategori Ketuntasan
1	17 Peserta Didik	≥ 75	Tuntas
2	5 Peserta Didik	< 75	Tidak Tuntas
Presentase Ketuntasan Klaksikal		76%	Baik

Selanjutnya untuk menguji keefektifan buku ajar dalam pembelajaran, pada tahap ini peserta didik juga diberikan tes berupa *post-test* untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai selama pembelajaran setelah pengimplementasian produk yang sudah dikembangkan. Tingkat keefektifan dari implementasi buku ajar dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil *pre-test* yang diperoleh dengan nilai *posttest*. Berikut hasil *post-test* peserta didik:

Tabel 7. Hasil *Post-test* Peserta Didik

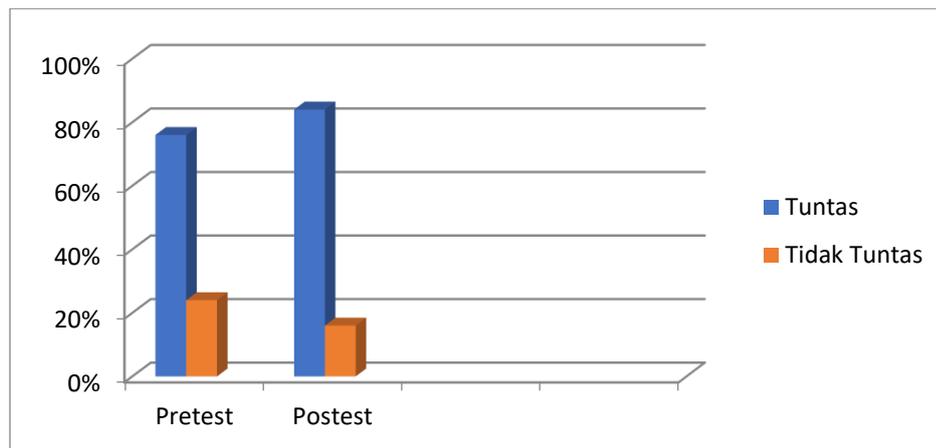
Nomor	Jumlah Peserta Didik	Interval	Kategori Ketuntasan
1	19 Peserta Didik	≥ 75	Tuntas
2	3 Peserta Didik	< 75	Tidak Tuntas
Presentase Ketuntasan Klaksikal		84%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7, terlihat bahwa 19 dari 22 peserta didik memenuhi kategori ketuntasan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan nilai sampai dengan 75 (nilai KKM). Dengan ketuntasan klaksikal sebesar 84% menunjukkan bahwa dengan menggunakan buku ajar yang dikembangkan prestasi belajar siswa meningkat pada kategori sangat baik. Hal tersebut sejalan dengan fakta hasil *pre-test* sebelumnya hanya mencapai ketuntasan klaksikal sebesar 76% dengan kategori baik.

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan revisi terhadap buku ajar yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan saran baik dari validator maupun peserta didik. Semua saran perbaikan terhadap buku ajar yang dikembangkan direvisi dengan baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan edukatif menyimak bahasa Arab memiliki efektivitas pembelajaran yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan hasil ketuntasan belajar klaksikal pada *pre-test* dan *post-test* yang disajikan pada gambar 5.



Gambar 5. Ketuntasan Klaksikal *Pre-test* dan *Post-test*

Pada gambar 5, hasil *post-test* menunjukkan bahwa ketuntasan klaksikal siswa telah memenuhi kriteria penilaian efektif dengan presentase ketuntasan belajar klaksikal yang diperoleh dari hasil *post-test* (84%) dalam kategori penilaian sangat baik, yaitu lebih besar dari ketuntasan belajar klaksikal yang diperoleh dari hasil *pre-test* (76%) dalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan buku ajar yang dikembangkan, prestasi belajar peserta didik meningkat dengan sangat baik. Adapun peningkatan antara hasil *pre-test* dan *post-test* disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

Pertama, melalui teknik permainan penguasaan menyimak siswa meningkat. Siswa mampu mengetahui dan menyimak dengan teliti kalimat berbahasa arab, serta termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab. Penyusunan materi kosakata membuat siswa lebih mudah mendengar dan menyimak suatu kalimat bahasa arab (Indrawati, 2016). Hal ini sesuai dengan pendapat (Isnaini & Huda, 2020) yang menyatakan bahwa menumbuhkan semangat guru dalam menciptakan media pembelajaran menyimak berbasis permainan penuh kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, pembelajaran melalui penggunaan permainan dengan menyimak bahasa Arab, dapat menumbuhkan antusiasme belajar anak usia dini sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, anak terlibat lebih aktif dan guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media yang disukai oleh anak dan sesuai dengan tingkat perkembangannya (Fauziddin & Fikriya, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan edukatif menyimak 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 buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari hasil *post-test* setelah menggunakan buku ajar berbasis permainan edukatif kosakata dan kalimat bahasa Arab dalam pembelajaran (84%) lebih besar dibandingkan presentase ketuntasan belajar klaksikal yang diperoleh dari hasil *pre-test* sebelum menggunakan buku ajar berbasis permainan edukatif menyimak bahasa Arab (76%). Dari perbandingan antara kedua hasil tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ami, Mucharomah Sartika. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. LPPM Unwaha.
- Asyrofi, Syamsudin. (2019). *Desain Pembelajaran Bahasa Arab: Model, Strategi dan Permainan Edukatif*. Pustaka Ilmu.
- Fauziddin, M., Fikriyah, M. (2020). *Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata*. 1.
- Hakimah, Very Khoirotul. (2021). *Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Aqidah Akhlaq Pada Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Mtsn 3 Jombang*.
- Indrawati, N. (2016). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Vii B Smp Melalui Teknik Permainan*.
- Isnaini, N., Huda, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route*. 3(1).

- Mulyatiningsih, Endang. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. uny.
- Prasetyo, Iis. (2012). *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*.
- Ramah, S., & Rohman, M. (2018). *Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kurikulum 2013*.
Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab. 2(2). 141. <https://doi.org/10.29240/jba.v2i2.552>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yusuf, Hermansyah. (2018). *Analisis Materi Bahasa Arab Dalam Buku Ajar Kelas 7 Smp Muhamadiyah Al Furqan Banjarmasin*. Al Maqayis : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan.