

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ PAKAR (PAPAN & KARTU)
SCRABBLE UNTUK PEMBELAJARAN MUFRODAT PADA KELAS X MADRASAH
ALIYAH NIDZAMIYYAH PLOSO JOMBANG**

Siti Aisyah
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Email: aisyahlabbaik@gmail.com

Abstract

Arabic is a foreign language that is widely studied in Indonesia. But in learning Arabic, there are so many problems faced by students when learning Arabic. Among the low student interest in learning, there is an assumption that learning Arabic is a difficult thing and the limited learning media of Arabic so learning feels monotonous and boring. From these problems, researchers developed a learning media in the form of Arabic Hole board games to increase student motivation and facilitate student understanding. The researcher uses a research and development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Conducting small trials and field trials to improve students' learning motivation in class XI at MA Al Bairuny Sambongdukuh Jombang using Arabic Hole media. The results obtained are the influence of the media on students' learning abilities especially in reading skills (Maharah Qira'ah). Learning media has a main role in the teaching and learning process. Problems faced by students will end up using learning media. Problems that occur in class X MA students. Nidzamiyyah, namely, the boring teaching and learning process and the lack of various methods, strategies and learning aids and media. Students find it difficult to memorize vocabulary and pronunciation. This study aims to study the development of learning media "boards and Scrabble cards" for vocabulary learning in class X Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang as well as the validity and practicality of the media. This study used the Research and Development method with the Borg and Gall model. The data collection method was observation, questionnaires and interviews. The validity results showed in two analyzes. The first was the media validity analysis by two experts and the 4.39 results from the material field 3.93 from the media field. And it shows that this method is very feasible. The second, the practicality analysis by respondents/students and practitioners/teachers. Researchers conducted product trials twice and also the results of questionnaires from teachers. The results obtained 62% in the first experiment (small group) said that mufrodat learning using the media "board and Scrabble cards" was quite good. The results of 78% in the second experiment (large

group) said that mufrodat . learning use the media "Scrabble board and cards" very well. While the results from the practitioners/teachers obtained 3.95 that teaching vocabulary using the "scrabble board" learning method is good.

Keywords: : Cardboard, Learning Media, Mufrodat.

Abstrak

Bahasa arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Tetapi dalam mempelajari bahasa arab, banyak sekali masalah yang dihadapi siswa ketika mempelajari bahasa arab. Diantaranya rendahnya minat belajar siswa, adanya anggapan bahwa mempelajari bahasa arab adalah hal yang sulit dan terbatasnya media pembelajaran bahasa arab sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Dari masalah tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa papan permainan Arabic Hole untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah pemahaman siswa. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melakukan uji coba kecil dan uji coba lapangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di MA Al Bairuny Sambongdukuh Jombang menggunakan media Arabic Hole. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pengaruh media terhadap kemampuan belajar siswa khususnya dalam keterampilan membaca (Maharah Qira'ah).

Kata Kunci: Papan Kartu, Media Pembelajaran, Mufrodat.

Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi atau seperangkat simbol fonetik yang diatur oleh sistem di suatu masyarakat atas dasar budaya tertentu untuk mencapai komunikasi antar sesama. Sehingga manusia dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka dalam suatu bahasa.¹

الأستاذ الدكتور رشدي أحمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. (مصر:الرباط 1410هـ) ص. 21¹

Seiring perkembangan zaman, bahasa Arab menjadi bahasa internasional, yang digunakan sebagai bahasa resmi dalam pemerintahan dan juga digunakan sebagai bahasa sastra, sosial dan juga keilmuan. Dan juga digunakan sebagai bahasa sehari-hari.

Sebagian dari instansi negeri di Indonesia tidak menggunakan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib. Permasalahan yang kerap kali muncul dari penerapan bahasa Arab di Indonesia adalah dari segi penulisan maupun pengucapan yang mempengaruhi kemampuan berbicara serta pemahaman kata-kata yang ideal.

Kesulitan yang pokok adalah kurangnya kemampuan guru bahasa Arab dalam mengajar yang hanya disertai dengan metode pembelajaran tradisional. Tidak hanya itu, permasalahan dalam bahasa Arab muncul disebabkan kesulitan siswa dalam membaca bahasa Arab yang latar belakang mereka bukan dari sekolah berbasis madrasah dan juga tidak adanya ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Arab tanpa bantuan dari guru. Effendi, mengemukakan dalam bukunya, bahwasanya pembelajaran akan semakin terarah dan mudah dalam penjelasannya dengan menggunakan media pembelajaran.²

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran “PAKAR (Papan dan Kartu Scrabble)” untuk mencari solusi terkait dengan permasalahan dalam proses belajar mengajar di madrasah aliyah Nidzamiyyah Ploso, khususnya di kelas sepuluh IPS. Dengan harapan, adanya media pembelajaran “PAKAR (Papan dan Kartu Scrabble)”

الدكتور إمام أسرارى، الوسائل المعينات: فى تعليم اللغة العربية، (مالانج: 1995) ص، 3²

mampu membuat siswa lebih semangat dan giat lagi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Scrabble adalah permainan yang bertujuan untuk menata balok-balok huruf menjadi sebuah kata.³ Adapaun dalam pengembangan kali ini, peneliti mendeskripsikan dengan kata Papan dan Kartu Scrabble yaitu, sebuah papan besar dengan menggunakan teknik permainan Scrabble yang bertujuan untuk menata balok-balok huruf hijaiyyah menjadi sebuah satu kata dan mendapatkan poin. Unsur-unsur Scrabble meliputi :Papan kayu : merupakan papan berbahan kayu persegi. Terdiri dari 225 kotak. Terdapat 64 warna yang mempunyai fungsi berbeda. dengan kategori sebagai berikut : Hitam, bergambar bintang : berfungsi sebagai start. Ungu (kartu permata) : berfungsi sebagai kode untuk kartu yang menunjukkan 9 perintah dengan kategori reward tertinggi diantara kartu lainnya. Pink (kartu emas) : berfungsi sebagai kode untuk kartu yang menunjukkan 9 perintah dengan kategori reward menguntungkan diantara kartu lainnya. Merah bata (kartu perak) : berfungsi sebagai kode untuk kartu yang menunjukkan 9 perintah dengan kategori reward aman diantara kartu lainnya. Hijau toska (kartu perunggu) : berfungsi sebagai kode untuk kartu yang menunjukkan 9 perintah dengan kategori reward terendah diantara kartu lainnya. Ada satu kategori kartu hukuman (punishment) yang terdiri dari 9 perintah, apabila pemain tidak dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

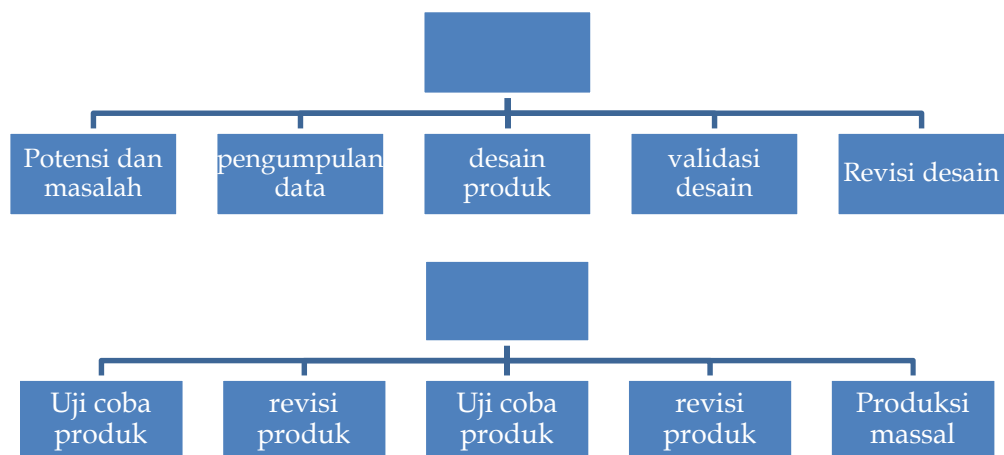
³ <https://ar.wikipedia.org/wiki>.diakses pada 1 april 2019

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui a) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran “PAKAR (Papan dan Kartu)” untuk pembelajaran mufrodat bagi siswa kelas X Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang. b) Untuk mengetahui validasi media pembelajaran “PAKAR (Papan dan Kartu)” untuk pembelajaran mufrodat bagi siswa kelas X Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode menurut buku yang dikembangkan oleh Prof.Dr Sugiyono, yakni Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.⁴

Langkah-langkah pengembangan



⁴ Prof. DR. Sugiyono, *Metode Penelitian Penelitian Pendidikan* (Alfabeta : Bandung),.hlm 407.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Yakni ada 10 tahap. 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba produk, 7. Revisi produk, 8. Uji coba produk, 9. Revisi produk. 10. Produksi missal.

Populasi dan Sampel

Berdasarkan populasi yang ada ketika dilaksanakan penelitian, maka peneliti mengambil sampel dari siswa kelas X IIS. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah adalah *Non Probability Sampling*. Yakni teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang untuk dipilih menjadi sampel.⁵

Sedangkan jenis sampel yang dipilih oleh peneliti adalah sampel jenuh, yakni penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁶ Maka, secara keseluruhan yakni dalam jumlah 15 siswa, yang nantinya di perlukan untuk menguji coba produk secara bersamaan didalam sebuah kelas.

Instrumen Penelitian : Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian berupa observasi, lembar kuesioner, wawancara/ *interview*, pengambilan foto dan video dan angket siswa.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:
Observasi : tujuannya untuk mengukur kebutuhan siswa pada media pembelajaran

⁵ Ibid.,hlm 122

⁶ Ibid.,hlm 124

“PAKAR (Papan Kartu) SCRABBLE”. Kegiatan obeservasi ini dilakukan pada siswa kelas X IIS tingkat Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang. Kemudian data ini dianalisis untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan siswa pada kosakata yang mereka kuasai serta mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa ketika tidak menggunakan media apapun.

Lembar Kuesioner : bertujuan untuk menilai atau memvalidasi hasil produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran “PAKAR (Papan Kartu) SCRABBLE”. Lembar kuesioner di berikan kepada validator media dan validator materi untuk kebutuhan analisis dalam menilai produk peneliti dab juga guru bahasa arab sebagai observer dalam penelitian ini.

Wawancara (*Interview*) : digunakan oleh peneliti untuk menganalisi kebutuhan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab, juga analisiskebutuhan terhadap guru. Guna mendaotkan data kualitatif yang dapat menunjang permasalahan dalam penelitian ini.

Angket Siswa/ responden : Peneliti memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini, seluruh siswa kelas X IIS selaku responden diharapkan dapat menjawab pernyataan dalam angket dengan baik dan jujur guna mengetahui kesan dan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Dan angket tersebut akan menunjukkan seberapa besar media tersebut dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memperkaya kosakata siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab.

Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis secara kualitatif yakni berupa data yang didapatkan melalui observasi dan komentar yang di kemukakan oleh validator pakar media pembelajaran “PAKAR (Papan Kartu) *SCRABBLE*” dan guru bahasa Arab Madrasah Aliyah. Data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan oleh peneliti.

Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari lembar angket dari validator, observer (guru bahasa Arab) serta siswa, sebagai responden. Adapun teknik analisis yang digunakan oleh peneliti adalah, teknik analisis kevalidan untuk mengukur data kuantitatif dari penilaian validator terhadap media dan analisis kepraktisan untuk mengukur data kuantitatif dari angket kebutuhan siswa, dan juga dari observer (guru).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti telah menggabungkan data dalam penelitian ini dengan berbagai macam instrument yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Dan untuk memudahkan mengarahkan presentasi data, peneliti telah membuat tujuannya sesuai dengan langkah-langkah dan tahapan penelitian, pengembangannya adalah sebagai berikut:

Potensi dan masalah ; Pada tanggal 15 Maret 2019. Peneliti melakukan penelitian dengan kepala sekolah MA. Nidzamiyyah yaitu Bapak Muhammad Iqbal S.Ag. dan juga dengan salah satu guru bahasa Arab. Beliau adalah Ibu Rohmiati S.Ag. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui masalah dalam proses pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam pendidikan kosa kata. Peneliti menemukan jenis masalah berikut: Metode, media,

dan strategi yang paling sedikit digunakan adalah guru dalam pembelajaran mufrodat, sehingga siswa merasa bosan dan malas. Guru hanya menggunakan papan tulis untuk menyampaikan kosakata yang akan dia sampaikan ke buku, sehingga siswa merasa bosan dan tidak menguasai kosakata dan siswa tidak suka menghafal mufrodat. Siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Arab, karena mereka menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit, dan mereka tidak merasa perlu belajar.

Pengumpulan Data : Peneliti menemukan data dari masalah dan saran yang ada dalam proses pembelajaran bahasa Arab dan mempelajarinya dari observasi dan wawancara, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan kreatif untuk siswa Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang. Sehingga kemampuan belajar bahasa Arab lebih baik dari pada sebelumnya.

Desain produk : Mendesain awal papan, balok Hijaiyyah, kartu warna beserta kartu mufrodat dan juga petunjuk permainan.. Desain pertama untuk produksi Papan dan Kartu Scrabble menggunakan Microsoft Word 2007, Microsoft Power Point 2007, dan Corel Draw X4. Dalam hal ini peneliti menggambarkan langkah-langkah pembuatan mulai dari desain hingga menjadi sebuah media 3D yang menarik dan kreatif.

Validasi Desain : Pada tahap ini, peneliti mempresentasikan data berupa kuesioner pada 2 ahli. Yaitu ahli media dan ahli materi. Hal ini guna untuk menilai desain produk sebelum dipraktekkan dilapangan. Data yang sudah dinilai kemudian dianalisis kevalidannya untuk mengetahui kelayakan media.

Revisi Desain : revisi dilakukan apabila terdapat kekurangan-kekurangan yang memicu ketidaklayakan media untuk di uji coba dilapangan. Dalam hal ini peneliti sudah mencapai batas kelayakan untuk di uji coba lapangan, dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli.

Uji coba produk I : Merupakan proses uji coba produk untuk melihat kualitasnya. Pada titik ini, peneliti menguji coba produk pada sebagian sampel dikelas X IPS. Yang terdiri dari 7 siswa dari MA Nizdamiyyah Ploso Jombang. uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 16 oktober 2019. Disamping itu, peneliti juga memberikan angket kepada siswa sebagai responden guna menilai kepraktisan media PAKAR dalam pembelajaran bahasa arab.

Uji coba produk II : Peneliti melakukan uji coba untuk kedua kalinya dengan menggunakan semua siswa sebagai sampel. Disamping itu, peneliti juga memberikan angket kepada siswa sebagai responden guna menilai kepraktisan media PAKAR dalam pembelajaran bahasa arab. Uji coba ini dilaksanakan pada 23 Oktober 2019. Peneliti juga memberikan angket kepada guru bahasa arab sebagai observer yang juga menilai kepraktisan media PAKAR dalam pembelajaran bahasa arab.

Kesimpulan

Sebagaimana peneliti telah menjelaskan maka kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

Pengembangan media PAKAR (Papan dan Kartu) Scrabble untuk pembelajaran mufrodat yang menggunakan model Borg & Gall. Yakni dengan langkah-langkah seperti: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, desain produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, dan produksi massal. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengamati dan mewawancarai, yang pada akhirnya peneliti menemukan masalah mendasar dalam penelitian ini adalah metode, media dan strategi yang tidak digunakan oleh guru dalam pembelajaran mufrodat, dan guru meminta siswa untuk menulis mufrodat di buku serta menghafal mufrodat. Peneliti merancang media PAKAR (Papan & Kartu) scrabble pembelajaran mufrodat. Komponen dari papan dan kartu Scrabble terdiri dari papan kayu dengan ukuran 50 cm. Balok hijaiyyah sekitar 3 x 3 cm yang setiap hurufnya terdiri dari lima balok. Jumlah seluruhnya adalah 116 balok. Kartu warna dan kartu mufrodat. Ternuat dari kertas A3 / AP 210 berukuran 5 x 9,9 cm dan masing-masing kartu terdiri dari sembilan kartu. Jumlah keseluruhannya adalah 54 kartu. Petunjuk permainan berukuran 25 x 12 cm dengan menggunakan kertas A3 / AP 120. Peneliti melakukan percobaan produk dengan sampel setengah kelas dari kelas X IPS Disamping itu, peneliti juga memberikan angket kepada siswa sebagai responden guna menilai kepraktisan media PAKAR dalam pembelajaran bahasa arab.

Kelayakan media "PAKAR (Papan & Kartu)Scrabble ". Hasil validasi dari dua analisis yaitu : Pertama, analisis kevalidan oleh dua pakar ahli, dan kedua, analisis kepraktisan dari siswa sebagai responden dan guru bahasa Arab sebagai observer.

Peneliti mengetahui dari hasil kuesioner kedua pakar, termasuk ahli di bidang rata-rata sebesar 4,39 dan ahli di bidang bahan belajar dalam buku bahasa Arab sebesar 3,94 dan dari guru sebesar 3,95. peneliti memperoleh hasil dari uji coba pertama, yaitu 62% .dan pada uji coba kedua, peneliti mendapat 78%. Hasil ini menunjukkan bahwa media "PAKAR (Papan dan Kartu) Scrabble" adalah "sangat baik," dan hasil yang diperoleh dari guru bahasa arab sebagai observer 3,95 bahwa pembelajaran mufrodat menggunakan media "PAKAR (Papan dan Kartu) Scrabble" baik. Peneliti menggunakan kuesioner untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan "PAKAR (Papan dan Kartu) Scrabble".

Daftar Pustaka

رشدي أحمد طعيمة، 1410هـ. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. (مصر: الرباط)

أسراري، إمام. 1995. الوسائل المعينات: في تعليم اللغة العربية. مالانج

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

Sugiono, (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research&Development)*. Alfabeta: Bandung.