



PENGEMBANGAN TEKNIK PERMAINAN PINBALL ARABIC

UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB

SISWA KELAS VII DI KABUPATEN BREBES

TAHUN AJARAN 2016/2017

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : Rosikin

NIM : 2303411004

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING



Formulir Laporan Selesai Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir
FM-06-AKD-24/rev.02
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Yth. Ketua Jurusan BAHASA & SASTRA ASING
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

Yang bertanda tangan di bawah

1. Nama : Dr. ZAIM ELMUBAROK, S.Ag, M.Ag
NIP : 197103041999031003
Pangkat/Golongan : III/c
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.
NIP : 197807252005012002
Pangkat/Golongan : III/d
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa:

Nama : ROSIKIN
NIM : 2303411004
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab, S1
Topik : PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN PINBALL ARABIC UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS VII MTS DI KABUPATEN BREBES
TAHUN 2016

telah selesai dan siap untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I,

Dr. ZAIM ELMUBAROK, S.Ag, M.Ag
NIP. 197103041999031003

Semarang, 27 Februari 2017
Dosen Pembimbing II,

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.
NIP. 197807252005012002



2303411004

PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Rosikin

NIM : 2303411004

Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab/Bahasa dan Sastra Asing

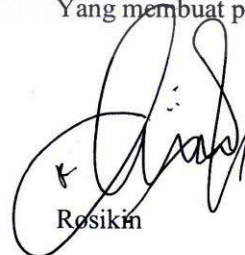
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/Tugas Akhir yang berjudul : **PENGEMBANGAN TEKNIK PERMAINAN PINBALL ARABIC UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII DI KABUPATEN BREBES TAHUN AJARAN 2016/2017** yang telah saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan melalui sebuah analisis, bimbingan, diskusi, dan pemaparan/ujian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian harap pernyataan ini dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 5 April 2017

Yang membuat pernyataan,



Rosikin

NIM.2303411004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Saya memohon kebijakan, dan Tuhan memberi saya persoalan untuk diselesaikan. Saya memohon kemakmuran, dan Tuhan memberi saya otak dan tenaga untuk bekerja. Saya memohon keteguhan hati, dan Tuhan memberi saya bahaya untuk diatasi. Saya memohon cinta, dan Tuhan memberi saya orang-orang yang bermasalah untuk ditolong. Saya memohon kemurahan/kebaikan hati, dan Tuhan memberi saya kesempatan-kesempatan. Saya tidak memperoleh yang saya inginkan, tetapi saya mendapatkan segala yang saya butuhkan.” (HR. Ahmad, Ibnu Hibban, dan Al Baghawiy)

“ Kita tidak akan pernah sendiri, walau satu saatpun” (Nur Sabrina F. S)

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Kasmuri dan Ibu Maripah, anugerah terbesar dalam hidup saya.
2. Kakak saya yang selalu memberikan motivasinya (Daryanti, Rina Triana, dan Kristin).
3. Keluarga besar bapak kasmuri dan ibu maripah.
4. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNNES
5. Teman-teman bahasa Arab angkatan 2011 yang selalu bersama-sama dalam suka dan duka.
6. Pembaca yang Budiman.

PRAKATA

Segala puji syukur atas segala sesuatu yang Allah SWT berikan kepada saya serta kelimpahan ni'mat, rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul **PENGEMBANGAN TEKNIK PERMAINAN PINBALL ARABIC UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII DI KABUPATEN BREBES TAHUN AJARAN 2016/2017**. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rosulullah SAW, keluarga dan sahabat beliau. Selanjutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran dalam penulisan skripsi ini, karena peneliti yakin tanpa bantuan, dorongan dan motivasi sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

Dengan kerendahan hati, saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni dan sekaligus Ketua Ujian Skripsi yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin pelaksanaan sidang skripsi.
3. Dra. Anastasia Pudji T., M.Hum., selaku sekretaris sidang skripsi yang memberikan masukan dalam pelaksanaan sidang skripsi ini.

4. Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang dan sekaligus sebagai Penguji I Skripsi yang telah memberikan masukan dan koreksi yang membangun dalam perbaikan penulisan skripsi ini.
5. Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag.,M.Ag. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
6. Retno Purnama Irawati, S.S.,M.A, selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
7. Dwi Pangestika, S.Pd yang telah bersedia menjadi ahli media *Pinball Arabic* dan validator desain media dalam penelitian ini.
8. K.H. Nurdaim, S.Pd, yang telah bersedia menjadi ahli materi dalam media *Pinball Arabic* dan validator ahli materi.
9. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES, yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat.
10. Bapak Rokhidin sebagai guru bahasa Arab di MTs Negeri Model Brebes dan Bapak Imam Akhmad Muzaqi sebagai guru bahasa Arab MTs Negeri



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Rosikin. 2017. *Pengembangan Teknik Permainan Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I: Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag., M.Ag. Dosen pembimbing II: Retno Purnama Irawati, S.S.,M.A.

Kata kunci: Pinball Arabic, Media, dan Keterampilan Membaca

Berdasarkan data dari badan pusat statistic (BPS), salah satu permasalahan siswa adalah kesulitan dalam pembelajaran membaca yang disebabkan oleh minat baca siswa sangat sedikit. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan minat baca siswa. Salah satunya dengan Media Pinball Arabic. Ada beberapa kelebihan dari media Pinball Arabic dibandingkan dengan metode konvensional. Salah satu kelebihan utama media Pinball Arabic adalah terdapat rute belajar yang dapat menuntun siswa dalam memahami materi pelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media Pinball Arabic untuk keterampilan membaca bahasa Arab, (2) mendeskripsikan gambaran prototipe media Pinball Arabic, (3) mengetahui validitas ahli dan guru terhadap produk media Pinball Arabic untuk keterampilan membaca bahasa Arab dengan kelas uji coba adalah kelas VII MTs Negeri Model Brebes dan MTs Muhammadiyah Wanasari.

Desain penelitian ini adalah research and development (R&D). Data penelitian ini diperoleh melalui tes dan non tes. Alat pengambilan data tes berupa soal tes untuk siswa berdasarkan materi yang sudah diajarkan. Alat data non tes yang digunakan berupa wawancara, observasi siswa terhadap kecepatan pemahaman, kreativitas, dan hasil belajar, serta angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validitas ahli terhadap media Pinball dan dokumentasi foto.

Hasil penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki sebuah media Pinball Arabic yang memuat SK dan KD, Kosakata, Bacaan, Tata Bahasa, dan Evaluasi. Pada media ini terdiri empat tema, yaitu Perkenalan (تعارف), Sekolah (مدرسة), Warna (عنوان), Keluarga (أسرة), Rumah (بيت). Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kontekstual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian R & D.....	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Tinjauan Pustaka.....	14
2.2 Landasan Teori.....	19
2.2.1 Pengertian Keterampilan Membaca.....	20
2.2.2 Aspek-aspek Membaca.....	22
2.2.3 Tujuan Membaca	23
2.2.4 Jenis-jenis Membaca.....	24
2.3 Hakikat Media Pembelajaran	26
2.3.1 Pengertian Media	26

2.3.2 Pemilihan Media Pembelajaran	28
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	30
2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	33
2.4 Permainan Pinball Arabic	35
2.4.1 Pemanfaatan Pinball Arabic	37
BAB 3 METODE PENELITIAN	38
3.1 Pendekatan Penelitian	38
3.2 Tahap-tahap Kegiatan Penelitian R & D	39
3.2.1 Potensi dan Masalah	40
3.2.2 Pengumpulan Data	41
3.2.3 Desain Produk	42
3.2.4 Validasi Desain	44
3.2.5 Revisi Desain	45
3.2.6 Uji Coba Produk	45
3.2.7 Revisi Produk	46
3.3 Subjek Penelitian	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46
3.4.1 Test	47
3.4.2 Non Test	48
3.4.2.1 Wawancara	48
3.4.2.2 Angket	48
3.4.2.3 Observasi	50
3.5 Instrumen Penelitian	51
3.5.1 Instrumen Test	51
3.5.2 Instrumen NonTest	52
3.5.2.1 Instrumen Wawancara	52
3.5.2.2 Instrumen Angket	53

3.5.2.3 Instrumen Observasi	55
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	55
3.6.1 Test	56
3.6.2 Non Test	57
3.7 Teknik Analisis Data.....	59
3.7.1 Test	60
3.7.1.1 Mengolah Hasil Pretest dan Posttest	60
3.7.2 Non Test	62
3.7.2.1 Mengolah Hasil Wawancara.....	62
3.7.2.2 Mengolah Hasil Angket.....	63
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca.....	67
4.1.1 Aspek Isi dan Materi Media	69
4.2 Prototipe Media Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab.....	72
4.3 Validasi dan Saran Perbaikan Terhadap Prototipe Media Pembelajaran Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca.....	73
4.3.1 Validasi Ahli Desain Media Terhadap Prototipe Media Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab.....	74
4.3.1.1 Aspek Rekayasa Pinball Arabic	74
4.3.1.2 Aspek Komunikasi	77
4.3.1.3 Aspek Visual.....	80
4.3.2 Validasi Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab Terhadap Prototipe Media Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab	82
4.3.2.1 Aspek Kelayakan Isi	82
4.3.2.2 Aspek Kelayakan Penyajian	86
4.3.2.3 Aspek Kelayakan Bahasa	88
4.3.3 Perbaikan Terhadap Prototipe Media Pinball Arabic.....	93

4.3.3.1 Perbaikan Pada Tampilan Dasar Media Pinball Arabic	93
4.4 Efektivitas Media Pembelajaran Pinball Arabic	94
4.4.1 Uji Validitas Instrumen	95
4.4.2 Uji Reliabilitas Instrumen	98
BAB 5 PENUTUP	103
5.1 Simpulan	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108



DAFTAR TABEL DAN BAGAN

2.1 Tabel Perbandingan Hasil Penelitian	14
3.1 Bagan Tahap-tahap Penelitian R & D.....	39
3.1 Tabel Contoh Soal untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa	47
3.2 Tabel Interpretasi Skala	50
3.3 Tabel Kriteria Penilaian Tes Siswa	52
3.4 Tabel Instrumen Observasi	55
3.5 Tabel Instrumen Perbandingan Sebelum Menggunakan Media dan Setelah Menggunakan Media.....	61
3.6 Tabel Aspek Validasi Desain Produk oleh Ahli	64
4.1 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Butir 1 Guru dan Siswa.....	69
4.2 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Butir 2 Guru dan Siswa.....	70
4.3 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Butir 3 Guru dan Siswa.....	71
4.4 Tabel Hasil Analisis Kebutuhan Butir 4 Guru dan Siswa.....	72
4.5 Tabel Kategori Validasi Prototipe Media	74
4.6 Tabel Validasi Ahli Desain Komunikasi Visual Terhadap Aspek Rekayasa Media	75
4.7 Tabel Prosentase Validasi Aspek Rekayasa Media	76
4.8 Tabel Prosentase Validasi Aspek Komunikasi	77
4.9 Tabel Prosentase Validasi Aspek Visual.....	80
4.10 Tabel Prosentase Validasi Aspek Kelayakan Isi.....	83
4.11 Tabel Prosentase Validasi Aspek Kelayakan Penyajian	86
4.12 Tabel Prosentase Validasi Aspek Kelayakan Bahasa	89
4.13 Tabel Validitas Isi Soal Tes	95
4.14 Tabel Validitas Isi Instrumen Angket Kebutuhan.....	97
4.15 Tabel Validitas Isi Instrumen Angket Desain	97
4.16 Tabel Validitas Isi Instrumen Angket Observasi	98
4.17 Tabel Bantu Penghitungan Nilai Varians Per Butir Soal.....	100

DAFTAR GAMBAR

4.3.1 Gambar Produk Awal.....	73
4.3.2 Gambar Revisi Produk.....	94



DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi	109
Panduan Wawancara	111
Tabel Bantu Menghitung Reliabilitas Soal Pilgan	112
Tabel Bantu Menghitung Reliabilitas Soal Essay	115
Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pinball Arabic	117
Tabel Bantu Penghitungan Reliabilitas Instrumen Observasi Siswa	120
Penilaian Siswa Terhadap Media Pinball Arabic	122
Hasil Angket Kebutuhan Guru	124
Hasil Angket Kebutuhan Siswa	125
Daftar Hadir Siswa	126
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sebelum Menggunakan Media Pinball Arabic	132
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Setelah Menggunakan Media Pinball Arabic	138
Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	145
Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	151
Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media	155
Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi	157
Surat Keputusan SK Dosen Pembimbing	170
Surat Keterangan Penelitian	171

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing bagi masyarakat Indonesia. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang dituturkan lebih dari dua ratus juta umat manusia. Bahasa Arab mempunyai keistimewaan dari pada bahasa-bahasa lainnya, karena bahasa Arab adalah bahasa agama Islam, bahasa sumber agama Islam, bahasa Al Qur'an, sehingga dengan demikian sangat erat kaitannya dengan kaum muslim (Arsyad 2003:1). Perubahan, pembenahan dan pengembangan sistem pengajaran bahasa Arab menjadi suatu kepastian yang harus dipikirkan secara serius. Pendidikan merupakan sarana yang paling efektif dalam transformasi budaya dan dinamika kebudayaan.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu siswa dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana 2004:28).

Sedangkan menurut Trianto (2010:17) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran memungkinkan individu, kelompok, atau komunitas menjadi entities yang berfungsi, efektif dan produktif di dalam masyarakat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran (proses belajar mengajar) adalah suatu aktifitas (upaya) seorang pendidik yang disengaja untuk memodifikasi (mengorganisasikan) berbagai komponen belajar mengajar yang diarahkan tercapainya tujuan yang ditentukan. Dari istilah proses belajar dan mengajar terdapat hubungan yang sangat erat. Bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling pengaruh-mempengaruhi dan saling menunjang satu sama yang lain adapun tujuan belajar merupakan kriteria mencapai derajat mutu dan efisiensi pembelajaran itu sendiri.

Menurut Effendy (2009: 124) keterampilan membaca, yang dalam bahasa Arab disebut *maharah al-qiro'ah*, terkait dengan dua aspek, yaitu kemampuan mengubah lambang tulis menjadi bunyi dan menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang-lambang tulis dan bunyi tersebut. Adapun inti dari keterampilan membaca terletak pada aspek kedua. Namun, tidak berarti bahwa kemahiran dalam aspek pertama tidak penting. Sebab, kemahiran dalam aspek pertama mendasari aspek kedua.

Matapelajaran bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif.

Membaca merupakan kemampuan yang kompleks, membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis semata-mata. Berbagai macam

kemampuan dikerahkan oleh seorang pembaca agar dia mampu memahami materi yang dibacanya. Pembaca berupaya supaya lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang bermakna baginya. (Haryadi, 2006 : 76). Jika hal ini tidak dapat terpenuhi maka pesan yang tersirat tidak akan tertangkap dan dipahami. Dari segi jenjangnya, membaca dikelompokkan menjadi dua yaitu membaca permulaan adalah kegiatan membaca yang mampu melafalkan huruf dengan benar dan memperoleh informasi dan membaca lanjut adalah keterampilan membaca yang dapat dilakukan apabila pembaca sudah bisa membaca teknik atau membaca permulaan.

Sedangkan dalam segi pelaksanaan, membaca dibagi menjadi dua yaitu membaca nyaring merupakan proses membaca yang diucapkan dengan suara lantang, dengan intonasi dan jeda yang tepat, sangat memperhatikan tanda baca dan dilaksanakan dengan lancar agar mudah ditangkap oleh pendengar dan penyimak, sedangkan membaca dalam hati atau membaca sunyi adalah membaca yang dilakukan dalam batin saja, mata atau pandangan kita menyusuri untaian kata dari kiri ke kanan (untuk latin, huruf Arab sebaliknya), dari atas kebawah, tanpa mulut berkamat kamit. Membaca dalam hati bersifat personal, karena manfaat langsungnya hanya bisa dinikmati oleh pembaca. Membaca dalam hati terdiri atas membaca intensif, membaca ekstensif, membaca kritis, membaca kreatif, dan membaca cepat.

Tujuan pembelajaran bahasa Arab secara umum adalah agar peserta didik menguasai empat keterampilan bahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

Keterampilan menyimak yaitu memahami bahasa yang didengar. Pendidikan dalam instansi sekolah mempunyai tujuan utama membentuk dan mengembangkan potensi intelektual yang dilaksanakan secara terprogram dan koordinatif, dimana materi pendidikannya dilaksanakan secara metodeis, sistematis, intensif, efektif dan efisien menurut ruang dan waktu yang telah ditentukan. Dengan kata lain, penyelenggaraan pendidikan dalam situasi ini dilaksanakan berdasarkan metode dan system yang konkrit (Suhartono 2008:105). Permasalahan yang dihadapi oleh lembaga sekolah salah satunya adalah rendahnya mutu pendidikan.

Menurut Sanjaya (2014:13) problem mendasar yang dihadapi pendidikan di Indonesia saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran sebagai akibat dari minimnya penguasaan guru dalam menggunakan berbagai strategi, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan termasuk masalah sumber belajar mutakhir. Oleh karena itu, usaha peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan secara sistematis. pembaharuan pendidikan merupakan usaha sadar yang sengaja dilakukan dengan tujuan memperbaiki praktik pendidikan. Pembelajaran bahasa Arab sudah diajarkan sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Namun, kebanyakan peserta didiknya masih kesulitan menggunakan bahasa Arab dalam proses pembelajaran di sekolah. Mereka masih kesulitan dalam menyampaikan gagasan, dan pikirannya dalam menggunakan bahasa Arab. Keadaan peserta didik yang belum mengenal bahasa Arab sebelumnya juga memicu kesulitan peserta didik dalam mengungkapkan isi hatinya. Hal ini terjadi di sekolah-sekolah yang

ada di Kabupaten Brebes, khususnya kelas VII yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Secara umum, pembelajaran di sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Brebes belum mewujudkan hasil yang sangat memuaskan. Dikarenakan masih banyak peserta didik yang masih malu, dan takut dalam membaca bahasa Arab dengan baik. Hal tersebut akan berdampak pada minat belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab, dan juga pastinya sangat berpengaruh pada hasil belajarnya yang tidak sesuai dengan harapan. Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Arab, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam mengajar yaitu teknik yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, teknik mempunyai kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode yang efektif, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal. Dalam memilih dan menerapkan teknik pembelajaran, guru harus mengutamakan tindakan untuk melakukan bagaimana caranya mengajarkan peserta didik supaya efektif dan maksimal dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik.

Sesuai dengan argumen yang penulis dapatkan dari beberapa guru Bahasa Arab dan siswa MTs yang ada di Kabupaten Brebes, maka penulis dapat menyimpulkan analisis kebutuhan yang diharapkan oleh guru dan siswa MTs yang ada di Kabupaten Brebes antara lain sebagai berikut :

- a. Guru, berharap akan adanya seorang guru dengan kreatifitas yang dimilikinya dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang

menyenangkan supaya siswa tidak jenuh dan bosan akan proses belajar. Maka perlu adanya sebuah teknik ataupun media yang dapat menarik minat, simpatik dan semangat siswa dalam belajar khususnya pada ketrampilan membaca, supaya siswa tidak beranggapan bahwa Bahasa Arab itu sulit.

- b. Siswa, mengharapkan adanya seorang guru yang dapat menerapkan proses belajar mengajar yang menyenangkan, tidak bikin jenuh, dan membosankan baik menggunakan sebuah teknik permainan dalam penyampaian materi ataupun tidak.

Permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di Kabupaten Brebes yaitu dalam proses pembelajaran masih sangat mengandalkan teknik ceramah, sedangkan guru yang menjadi sumber segala ilmu hanya menggunakan teknik yang monoton (itu-itu saja), tidak menggunakan media yang menarik sehingga siswanya sangat bosan ketika proses pembelajaran. Jikalau siswa sudah bosan dengan proses pembelajaran tersebut pastinya ilmu yang disampaikan juga tidak dapat diterima, hanya waktu didalam kelas saja ilmu itu masih diingat akan tetapi setelah selesai pembelajaran ilmu yang disampaikan oleh guru akan mudah dilupakan. Oleh karena itu guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, maka dari itu alangkah baiknya menggunakan sebuah teknik yang dapat menarik simpati dan minat siswa dalam belajar. Modul buku yang digunakan juga belum semuanya dimiliki oleh guru bahkan sekolahnya juga belum memiliki, maka dari permasalahan tersebut seorang guru harus pintar dan kreatif dalam mengaplikasikan teknik pembelajaran supaya menarik minat belajar

siswanya, kreatif dalam memberikan sebuah materi supaya selalu diingat seterusnya, jangan hanya di kelas saja.

Maka dari itu, diharapkan seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan sebuah teknik permainan yang nantinya akan menarik perhatian dan minat siswanya. Permainan yang diberikan juga jangan terlalu sulit, agar dapat dipahami siswa, dan permainan yang diberikan juga jangan sekedar permainan melainkan permainan yang mengandung materi pelajaran yang akan diberikan.

Dari permasalahan yang sudah tertera diatas maka penulis ingin mengusulkan sebuah teknik permainan yang dapat menarik simpati dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Yaitu jenis permainan archade (bola) yang dilontarkan menggunakan tuas pelontar, yang akan dinamakan dengan permainan *Pinball Arabic* yang fungsinya untuk melatih siswa untuk membaca supaya siswa tidak malu dan kaku dalam membaca sebuah buku yang bertuliskan huruf Arab, bahkan membaca sebuah novel atau puisi yang berbahasa Arab.

Penggunaan sebuah metode dalam proses pembelajaran sepenuhnya bergantung pada kebutuhan peserta didik. Bahasa Arab sebagai bahasa asing bagi pembelajar Indonesia tentu sangat membutuhkan sebuah metode yang tepat agar bahasa tersebut familiar bagi peserta didik, menarik untuk dipelajari dan dikuasai. Keunggulan teknik dalam proses pembelajaran bahasa Arab dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu tujuan, karakteristik siswa, situasi dan kondisi, kemampuan peserta didik, kemampuan seorang guru, sarana dan prasarana (Arsyad 2006:36).

Meskipun pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu diusahakan, namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang menerapkan metode yang monoton. Teknik yang digunakan guru masih monoton, yaitu masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini digunakan dalam setiap proses pembelajaran bahasa Arab sehingga proses pembelajaran tersebut akan menjadikan jenuh dan membosankan bagi siswa. Selain itu, siswa pastinya akan kesulitan dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar pun akan jauh dari harapan yang ingin dicapai.

Pemahaman teknik pembelajaran bahasa Arab yang monoton di Kabupaten Brebes perlu adanya perbaikan. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca bahasa Arab, perlu diterapkan pembelajaran bahasa Arab yang secara langsung dapat mengarahkan siswa untuk berlatih membaca bahasa Arab. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah metode permainan *Pinball Arabic*.

Teknik permainan dengan *Pinball Arabic* ini adalah teknik belajar mengajar yang diselingi dengan sebuah permainan. Karena pada usia tersebut, siswa masih suka bermain-main, oleh karena itu dalam pembelajaran harus diselingi dengan permainan yang berkenaan dengan materi belajar supaya siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan yang paling penting adalah menjadikan siswa nyaman dan senang dalam belajar, tidak membuat siswa takut dan minder dalam membaca bahasa Arab.

Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Pinball Arabic* ini supaya dalam proses pembelajaran, siswa dapat membaca bahasa Arab dalam

kelas tanpa adanya rasa takut dan rasa tidak mampu pada siswa. Situasi kelas diciptakan sedemikian supaya peserta didik merasa nyaman mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab. Materi yang diajarkan adalah tentang keadaan dan permasalahan yang terjadi pada kehidupan siswa sendiri. Sehingga siswa akan menjadi lebih tertarik. siswa akan lebih mudah menguasai materi pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mengungkapkan materi dengan menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar.

Dengan teknik ini diharapkan akan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Karena dengan keadaan gembira dan nyaman, siswa akan dapat menggunakan potensi yang terpendam dalam diri siswa. Selain itu siswa tidak akan merasa takut dalam belajar bahasa Arab. Rasa gembira dan nyaman merupakan syarat dalam proses pembelajaran yang efektif. Dalam belajar bahasa Arab, siswa akan merasa nyaman, tidak takut, santai dan juga tertarik dalam belajar dan merasa terlibat dalam berbagai kegiatan dalam belajar bahasa Arab.

Penulis memilih konsentrasi penelitian pada siswa kelas VII, karena kelas VII merupakan gerbang awal dalam jenjang sekolah menengah pertama, oleh karena itu dari awal konsep pemahaman mereka terhadap pelajaran bahasa Arab harus dibangun, bahwa bahasa Arab itu indah, mudah dan menyenangkan sehingga harapan kedepannya mereka akan menyenangi pelajaran bahasa Arab dan tidak lagi menganggapnya sebagai momok yang menakutkan.

Dengan penerapan teknik ini, peneliti berharap tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai dengan maksimal. Karena dengan menciptakan kondisi proses pembelajaran yang nyaman dan terhindar dari rasa tertekan pada siswa sehingga

dapat melancarkan, memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan. Menyenangkan atau tidaknya proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran bahasa Arab. Jikalau sejak awal proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode yang menyenangkan maka tidak mustahil siswa akan semakin semangat dan termotivasi untuk terus belajar bahasa Arab.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap *Pinball Arabic*?
2. Bagaimana prosedur pembuatan dan pengembangan metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes ?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes yang dikembangkan?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian R & D

Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan, mendesain, dan mengembangkan metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap *Pinball Arabic*.
2. Untuk mengetahui prosedur pembuatan dan pengembangan metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui hasil validasi pengembangan metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes yang dikembangkan.
4. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan metode permainan *Pinball Arabic* Tingkat MTs kelas VII di Kabupaten Brebes yang dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis untuk memberikan landasan untuk peneliti lainnya dalam melakukan penelitian yang sejenis dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa Arab pada umumnya. Selain itu dapat memberikan masukan terhadap pembelajaran bahasa Arab terutama pada aspek keterampilan membaca bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan *Pinball Arabic*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini dapat memberikan masukan bagi beberapa pihak, yaitu :

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa metode yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga peserta didik mempunyai korespondensi dengan materi yang diberikan, dan juga profesionalisme guru semakin meningkat.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan solusi bagi siswa sebuah metode yang tepat. Sehingga dapat mencapai indikator dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini akan dapat memberikan pengalaman membaca dalam suasana resmi. Sehingga pada nantinya siswa dapat menerapkan pengalaman ini didalam masyarakat.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan metode pengajaran sehingga dapat meningkatkan dalam belajar bahasa Arab.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah sebagai suatu pengalaman yang tak terlupakan, dan diharapkan dapat dijadikan acuan untuk dikembangkan lagi.
5. Bagi mahasiswa Bahasa Arab UNNES, Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi dalam proses pembelajaran khususnya berkaitan dengan pengembangan metode permainan *Pinball Arabic* agar mahasiswa dapat lebih kreatif dalam mengembangkan suatu metode permainan dalam pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai keterampilan membaca (*maharah qira'ah*) telah banyak dikaji dan dilakukan. Akan tetapi, hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi, baik penelitian yang bersifat melengkapi maupun yang bersifat baru. Keterampilan membaca harus dikuasai oleh setiap orang, baik oleh anak, siswa maupun orang tua. Untuk itu, penelitian keterampilan membaca menarik sebagai bahan penelitian. Diantara Penelitian tentang membaca dilakukan oleh Sri Widayanti (2006), Indah Lestari (2007), Hendra Prasetya (2010) dan Ahmad Muzakki (2010).

Nama Peneliti	Tahun	Judul Skripsi	Relevansi	Perbedaan	Persamaan
Widayanti	2006	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berbahasa Jawa Melalui Teknik Latihan Berjenjang Pada Siswa Kelas	Terletak pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman	Teknik latihan berjenjang	Keterampilan membaca

		VIII B SMP N 13 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007	n bacaan yang ingin dicapai		
Muzakki	2010	Upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman berbahasa Arab dengan menggunakan media Puzzle pada siswa kelas IV SD Islam Tunas Harapan Semarang tahun ajaran 2009/2010	Hasil penelitian ini menunjuk kan adanya peningkat an hasil belajar subjek penelitian dari tiap pertemuan Berdasarkan an hasil penelitian diperoleh hasil selama penelitian	Penggunaan media Puzzle	Keterampilan membaca

			<p>bahwa rata-rata peningkatan keterampilan membaca pemahaman bacaan bahasa Arab dengan menggunakan media Puzzle menunjukkan hasil yang baik</p>		
Prasetya	2010	<p>Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Cerita Bahasa Arab Melalui Pembelajaran</p>	<p>Melalui pembelajaran kooperatif dengan</p>	<p>Pembelajaran kooperatif dengan SAS</p>	<p>Keterampilan membaca</p>

		<p>Kooperatif Dengan Metode Struktur Analisis (SAS) Bagi Siswa Kelas V MI Al-Islam Mangunsari 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2009/2010</p>	<p>menggunakan metode SAS terbukti mempermudah siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan, serta meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab</p>		
M.	2013	Arabic Storybook	Pengguna	Arabic	Keterampilan

Mursyid		Series : Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi Tahun 2013	an Storybook Series dengan Visualisasi Tiga dimensi sangat membantu dalam proses pembelajaran, dan hasil yang dicapai terhitung baik dan memuaskan	Stoorybook Series dengan media visualisasi tiga dimensi	n membaca
Lestari	2007	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan	Peningkatan keterampilan	Media kartu	Keterampilan membaca

		Berhuruf Jawa dengan Media Kartu pada Siswa Kelas VIII F SMP N 1 Pulokulon Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2007/2008	membaca pemahaman bacaan yang ingin dicapai		
--	--	--	---	--	--

Berdasarkan kajian pustaka tersebut diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tentang pemanfaatan media dan teknik dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bacaan terutama membaca pemahaman bacaan berbahasa Arab belum banyak dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu akan dilakukan dalam penelitian ini dengan memfokuskan penelitian pada Teknik *Permainan Pinball Arabic* sebagai upaya pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bahasa Arab untuk siswa kelas VII Di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2016/2017.

2.2 Landasan Teori

Keterampilan membaca dan pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari penelitian ini. Berbagai teori mengenai keterampilan membaca, aspek membaca, tujuan membaca, jenis-jenis membaca, hakikat media pembelajaran, media, pemilihan media, manfaat media, jeni-jenis media, dan Teknik *Permainan Pinball Arabic* akan diuraikan dibawah ini:

2.2.1 Pengertian Keterampilan Membaca

Definisi mengenai pengertian keterampilan sangat beragam, beberapa pengertian tentang keterampilan membaca dari berbagai sumber antara lain sebagai berikut:

Bahasa Arab sebagai salah satu Bahasa Asing bagi masyarakat Indonesia. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang dituturkan lebih dari dua ratus juta umat manusia. Bahasa Arab mempunyai keistimewaan dari pada bahasa-bahasa lainnya, karena bahasa Arab adalah bahasa agama Islam, bahasa sumber agama Islam, bahasa Al Qur'an, sehingga dengan demikian sangat erat kaitannya dengan kaum muslim (Arsyad 2003:1). Perubahan, pembenahan dan pengembangan sistem pengajaran bahasa Arab menjadi suatu kepastian yang harus dipikirkan secara serius. Pendidikan merupakan sarana yang paling efektif dalam transformasi budaya dan dinamika kebudayaan.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu siswa dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana 2004:28). Sedangkan menurut Trianto (2010:17) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Effendy (2009: 124) keterampilan membaca, yang dalam bahasa Arab disebut *maharah al-qiro'ah*, terkait dengan dua aspek, yaitu kemampuan mengubah lambang tulis menjadi bunyi dan menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang-lambang tulis dan bunyi tersebut. Adapun inti dari keterampilan membaca terletak pada aspek kedua. Namun, tidak berarti bahwa kemahiran dalam aspek pertama tidak penting. Sebab, kemahiran dalam aspek pertama mendasari aspek kedua.

Membaca merupakan kemampuan yang kompleks, membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis semata-mata. Berbagai macam kemampuan dikerahkan oleh seorang pembaca agar dia mampu memahami materi yang dibacanya. Pembaca berupaya supaya lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang bermakna baginya (Haryadi, 2006 : 76). Jika hal ini tidak dapat terpenuhi maka pesan yang tersirat tidak akan tertangkap dan dipahami.

Dari segi jenjangnya, membaca dikelompokkan menjadi dua yaitu membaca permulaan adalah kegiatan membaca yang mampu melafalkan huruf dengan benar dan memperoleh informasi dan membaca lanjut adalah keterampilan membaca yang dapat dilakukan apabila pembaca sudah bisa membaca teknik atau membaca permulaan. Sedangkan dalam segi pelaksanaan, membaca dibagi menjadi dua yaitu membaca nyaring merupakan proses membaca yang diucapkan dengan suara lantang, dengan intonasi dan jeda yang tepat, sangat memperhatikan tanda baca dan dilaksanakan dengan lancar agar mudah ditangkap oleh pendengar dan penyimak, sedangkan membaca dalam hati atau membaca sunyi adalah

membaca yang dilakukan dalam batin saja, mata atau pandangan kita menyusuri untaian kata dari kiri ke kanan (untuk latin, huruf Arab sebaliknya), dari atas kebawah, tanpa mulut berkemat kamit. Membaca dalam hati bersifat personal, karena manfaat langsungnya hanya bisa dinikmati oleh pembaca. Membaca dalam hati terdiri atas membaca intensif, membaca ekstensif, membaca kritis, membaca kreatif, dan membaca cepat.

2.2.2 Aspek-aspek Membaca

Menurut Effendy (2004:124) kemahiran membaca mengandung dua aspek, yaitu :

1. Aspek mengubah lambang tulis menjadi bunyi.

Abjad Arab mempunyai sistem yang berbeda dengan abjad latin. Perbedaan lain adalah sistem penulisan bahasa Arab yang dimulai dari kanan ke kiri, tidak dikenalnya huruf besar dengan bentuk tertentu untuk memulai kalimat baru, menulis nama orang atau tempat, dan perbedaan bentuk huruf-huruf Arab ketika berdiri sendiri, di awal, di tengah, dan di akhir.

2. Aspek memahami makna bacaan.

Ada tiga unsur yang harus diperhatikan dan dikembangkan dalam pelajaran membaca untuk pemahaman ini, yaitu unsur kata, kalimat, dan paragraf. Ketiga unsur ini bersama-sama mendukung makna dari suatu bahan bacaan.

Dari beberapa aspek membaca tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aspek membaca adalah aspek mengubah, memahami lambang tulis dan makna

bacaan untuk memulai kalimat baru serta memperoleh informasi tentang suatu hal, untuk memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan, untuk menilai dan mengevaluasi kebenaran gagasan dari pembaca.

2.2.3 Tujuan Membaca

Untuk mencapai tujuan keterampilan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri (Rahim 2007: 11). Tujuan membaca mencakup beberapa aspek yaitu:

1. Kesenangan,
2. menggunakan strategi tertentu,
3. memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik,
4. mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya,
5. memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis,
6. mengkonfirmasi atau menolak prediksi.

Tujuan membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, maupun memahami bacaan (Tarigan 2008: 9). Makna dan arti erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan membaca. Berikut ini dikemukakan beberapa yang penting mengenai tujuan keterampilan membaca, yaitu:

- 1) membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (reading for detail or fact).

- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (reading for main ideas).
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (reading for sequence or organization).
- 4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca intensif (reading for inference).
- 5) Membaca untuk mengklasifikasikan (reading for classify).
- 6) Membaca untuk menilai atau mengevaluasi (reading for evaluate).

2.2.4 Jenis-jenis Membaca

Menurut Effendy (2004:126) untuk melatih dua aspek kemahiran membaca, ada beberapa jenis membaca antara lain :

1. Membaca keras. Dalam kegiatan membaca keras ini, yang pertama ditekankan adalah kemampuan membaca dengan :
 - a. Menjaga ketepatan bunyi bahasa Arab baik dari segi *makhraj* maupun sifat-sifat bunyi yang lain.
 - b. Irama yang tepat dan ekspresi yang menggambarkan perasaan penulis.
 - c. Lancar dan tidak tersendat-sendat.
 - d. Memperhatikan tanda baca.

2. Membaca dalam hati bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok-pokok maupun rinciannya. Dalam kegiatan membaca dalam hati, perlu diciptakan suasana kelas yang tertib sehingga memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi terhadap bacaannya.

3. Membaca cepat. Tujuan utama membaca cepat ialah untuk menggalakkan siswa agar berani membaca lebih cepat dari pada kebiasaannya. Dalam membaca cepat ini, siswa tidak diminta memahami rincian-rincian isi, tetapi cukup dengan pokok-pokoknya saja. Namun perlu diingat bahwa tidak setiap bahan bacaan dapat dijadikan bahan membaca cepat.

4. Membaca rekreatif. Tujuan membaca rekreatif adalah untuk memberikan latihan kepada para siswa membaca cepat dan menikmati apa yang dibacanya. Tujuannya lebih jauh adalah untuk membina minat, keterampilan dan kecintaan membaca.

5. Membaca analisis. Tujuan utamanya ialah untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan tertulis. Siswa dilatih agar dapat menggali dan menunjukkan detail-detail yang memperkuat ide utama yang disajikan penulis.

Dari jenis-jenis membaca diatas, peneliti mengambil tujuan membaca rekreatif sebagai salah satu jenis membaca yang digunakan untuk penelitian. Karena di dalam pengertian tersebut mengandung makna untuk meningkatkan keterampilan membaca.

2.3 Hakikat Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Pengertian umum media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Santayasa (2007) dalam makalah yang disajikan pada Work Shop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Latuheru (dalam Arsyad 2007: 8) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Arsyad (2007:3) mendefinisikan media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2007:3) berpendapat bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk pembelajaran.

Menurut Khalilullah (2012:25) media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian media berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dengan demikian ketepatan dan tingkat representasi sebuah media pembelajaran terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Sudrajat 2008).

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2007: 4) secara implisit mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Dengan kata lain, media pembelajaran adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar.

Dari beberapa definisi di atas disimpulkan secara garis besar bahwa media pembelajaran adalah suatu rangsangan atau stimulus yang digunakan untuk mengantarkan pesan yang mengarah pada pikiran, perasaan, perhatian dan

kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa dan memperlancar proses pembelajaran.

2.3.2 Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) ia merasa sudah akrab dengan media papan tulis atau proyektor transparasi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan baik daripada dirinya sendiri, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi (Arsyad 2007:67).

Media pembelajaran pada prinsipnya dapat meningkatkan efektifitas dan kelancaran proses belajar mengajar terutama dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan proses belajar dan perubahan tingkah laku pada siswa. Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah kita diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Sudiman (1996:30) adapun dalam memilih media, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Memahami karakteristik setiap media,
2. Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai,
3. Sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan,
4. Sesuai dengan materi yang dikomunikasikan,
5. Sesuai dengan keadaan siswa,
6. Sesuai situasi dan kondisi lingkungan, kemudahan memperoleh media,
7. Sesuai keterampilan guru dalam menggunakannya,
8. Ketersediaan waktu dalam menggunakannya,
9. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan mengetahui kriteria media pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran berjalan efektif dan kondusif.

2.3.3 Manfaat Media

Menurut Sadiman, Arief dkk (2011:17-18) secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),

2. Mengatasi keterbatasan uang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, atau model,

3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dalam hal ini media berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan pendidikan ditentukan sama setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- a. Memberikan perangsang yang sama,
- b. Mempersamakan pengalaman,
- c. Menimbulkan persepsi yang sama

Sudjana dan Rivai (1996:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa hingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pembelajarn akan

lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiapjam pelajaran, d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut, (<http://martiningsih.blogspot.com/2008/12/mem-mem-mtde-pmbljrn.html>).

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Objek/benda yang terlalu besar untuk ditampilkan dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, *film*, atau model.

5. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tak tampak bisa disajikan dengan bantuan mikroskop, *film*, *slide*, gambar.

6. Kejadian langka yang terjadi di masa lampau dapat ditampilkan melalui rekaman video, *film*, foto, *slide*.

7. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui *film*, gambar, *slide*, atau simulasi komputer.

8. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dalam komputer, *film*, video.

9. Proses yang dalam kenyataannya dapat memakan waktu lama dapat disajikan dalam teknik rekaman seperti *time elapse* untuk *film*, video, *slide* atau simulasi komputer.

10. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar melalui kegiatan karya wisata, kunjungan ke museum, ke kebun binatang dan lain-lain.

2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya (Djamarah dan Zain 2010:124).

Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *Strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsure suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini dibagi kedalam:

a) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.

b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara video *cassette*.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

1) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh: radio dan televisi

2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

1) Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

2.4 Permainan *PINBALL ARABIC*

Metode permainan dengan *Pinball Arabic* ini adalah metode belajar mengajar yang diselingi dengan sebuah permainan. Karena pada usia tersebut, siswa masih suka bermain-main, oleh karena itu dalam pembelajaran harus diselingi dengan permainan yang berkenaan dengan materi belajar supaya siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan yang paling penting adalah menjadikan siswa nyaman dan senang dalam belajar, tidak membuat siswa takut dan minder dalam membaca bahasa Arab.

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Pinball Arabic* ini supaya dalam proses pembelajaran, siswa dapat membaca bahasa Arab dalam kelas tanpa adanya rasa takut dan rasa tidak mampu pada siswa. Situasi kelas diciptakan sedemikian supaya peserta didik merasa nyaman mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab. Materi yang diajarkan adalah tentang keadaan dan permasalahan yang terjadi pada kehidupan siswa sendiri. Sehingga siswa akan menjadi lebih tertarik. siswa akan lebih mudah menguasai materi pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mengungkapkan materi dengan menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar.

Dengan metode ini diharapkan akan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Karena dengan keadaan gembira dan nyaman, siswa akan dapat menggunakan potensi yang terpendam dalam diri siswa. Selain itu siswa tidak akan merasa takut dalam belajar bahasa Arab. Rasa gembira dan nyaman merupakan syarat dalam proses pembelajaran yang efektif. Dalam belajar bahasa Arab, siswa akan merasa nyaman, tidak takut, santai dan juga tertarik dalam belajar dan merasa terlibat dalam berbagai kegiatan dalam belajar bahasa Arab.

Penulis memilih konsentrasi penelitian pada siswa kelas VII, karena kelas VII merupakan gerbang awal dalam jenjang sekolah menengah pertama, oleh karena itu dari awal konsep pemahaman mereka terhadap pelajaran bahasa Arab harus dibangun, bahwa bahasa Arab itu indah, mudah dan menyenangkan sehingga harapan kedepannya mereka akan menyenangi pelajaran bahasa Arab dan tidak lagi menganggapnya sebagai momok yang menakutkan.

Dengan penerapan teknik ini, peneliti berharap tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai dengan maksimal. Karena dengan menciptakan kondisi proses pembelajaran yang nyaman dan terhindar dari rasa tertekan pada siswa sehingga dapat melancarkan, memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan. Menyenangkan atau tidaknya proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran bahasa Arab. Jikalau sejak awal proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode yang menyenangkan maka tidak mustahil siswa akan semakin semangat dan termotivasi untuk terus belajar bahasa Arab.

2.4.1 Pemanfaatan *Pinball Arabic*

Keberadaan *PINBALL ARABIC* ini adalah untuk menumbuhkan kreatifitas seorang guru dalam mengajar atau memberikan materi pelajaran secara kreatif yakni melalui sebuah teknik permainan, maka kebermanfaatannya pun akan dapat dirasakan setelah dilakukan dan membaca, sehingga *Pinball Arabic* mempunyai manfaat sebagai sebuah teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang didesain dengan tata letak dan konten yang atraktif. Hal ini dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa, kemudian menumbuhkan rasa penasaran untuk mencobanya, dan menumbuhkan minat untuk membaca.

Isi materi dari *Pinball Arabic* yang bertemakan cerita bahasa Arab yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran bahasa Arab. Tujuan ini memberikan informasi pada siswa untuk lebih giat belajar bahasa Arab, sehingga pengetahuan materi dan kegiatan membaca mereka bertambah. Dengan minat dan terampil membaca siswa yang semakin meningkat dan pengetahuan siswa yang semakin luas, maka akan semakin kaya pula jati diri bangsa Indonesia sebagai negara cinta membaca yang terhormat.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian Penelitian dan Pengembangan (R&D) berjudul *Pengembangan Teknik Permainan Pinball Arabic untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Kabupaten Brebes*, dapat dikemukakan kesimpulan 1) Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media media *Pinball Arabic* menunjukkan hasil guru dan siswa menghendaki media *Pinball Arabic* yang berisi enam komponen utama yaitu: SK dan KD, kosakata, bacaan, dan evaluasi yang berisi permainan dan latihan soal. 2) Prototipe media *Pinball Arabic* dapat digunakan tanpa menggunakan peralatan yang lain seperti komputer. 3) Analisis penilaian ahli dan praktisi terhadap desain produk media *Pinball Arabic* dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini sesuai dan baik dalam aspek rekayasa bentuk media, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, maupun kelayakan kontekstual. Saran dan masukan dari para ahli dan praktisi meliputi: (a) ketelitian dalam penggunaan kosakata yang tepat, dan penulisan kalimat sehingga tidak terjadi kesalahan pada harakat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Adanya pengembangan media yang serupa sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan efektif. Pengembangan media tidak hanya pada keterampilan membaca saja tetapi juga pada keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejauh ini baru sampai tahap pembuatan produk dan pengujiannya terhadap peningkatan keterampilan membaca. Sehingga, memungkinkan kepada pihak lain seperti mahasiswa/peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tindak lanjut dengan kajian yang berbeda bisa menggunakan produk ini sebagai bahan penelitian. Penelitian yang bisa dilakukan misalnya meneliti keefektifan penggunaan media ini pada tiga keterampilan lainnya, atau menggunakan penelitian ini sebagai tinjauan pustaka untuk mengembangkan kajian lain yang berbeda.

3. Guru bahasa Arab berkenan memanfaatkan media ini sebagai media penunjang dan membantu proses pembelajaran baik di kelas maupun di sekolah dan sebagai rujukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

A. SUMBER BUKU

- Ainin, Moh, M, Tohir dan Imam Asrori. 2006. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ainin, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal.
- _____. 2013. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Bintang Sejahtera.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Djiwandono. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- _____. 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta: andi offset.
- Haryadi. 2012. *Retorika Membaca Model, Metode, dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Rahim, Haryadi. 2008. *Retorika Membaca: Model Membaca dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metodologi Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Seifert, Kelvin. 2007. *Manajemen Pembelajaran Dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: Ircisod.
- Siregar, Syofian. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: M PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

B. SKRIPSI

- Muzakki. 2010. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berbahasa Arab Dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Islam Tunas Harapan Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*.
- Prasetya, Hendra. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Cerita Bahasa Arab Melalui Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Struktur Analisis Sintesis (SAS) Bagi Siswa Kelas V MI Al-Islam Mangunsari 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*.
- Lestari, Indah. 2007. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan berhuruf Jawa dengan Media Kartu pada Siswa Kelas VIII F SMPN 1 Pulokulon Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2007/2008*.
- Mursyid, Muhammad. 2013. *Arabic Storybook Series: Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi Tahun 2013*.

Widayanti. 2006. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berbahasa Jawa Melalui Teknik Latihan Berjenjang Pada Siswa Kelas VIII B SMPN 13 Semarang Tahun Ajaran 2006/2007.*

C. INTERNET

[http:// Keterampilan%20Membaca.htm//](http://Keterampilan%20Membaca.htm/)

[http:// faktor-yang-mempengaruhi-proses.html//](http://faktor-yang-mempengaruhi-proses.html/)

<http://bps.go.id> diunduh pada 8 maret 2016 pukul 19.32

<http://mudjiarahardjo.com> diunduh pada 10 maret 2016 pukul 10.10 WIB

<http://teknologipendidikan.net/2012/02/29/ragam-jenis-elearning/>, diunduh pada 10 maret 2016 pukul 18:37

