"THE ARATURE"
(THE ARABIC ADVENTURE): MEDIA *BOARD GAME* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTS DI PURBALINGGA

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Zahra Nida Al Medina
NIM : 2303413026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB- LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan
2	ب	B
3	ت	T
4	ث	ṡ
5	ج	J
6	ح	ḥ
7	خ	Kh
8	د	D
9	ذ	Ż
10	ر	R
11	ز	Z
12	س	S
13	ش	Sy
14	ص	ṣ

No	Arab	Latin
15	ض	ṣ
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	‘
19	غ	G
20	ف	F
21	ق	Q
22	ك	K
23	ل	L
24	م	M
25	ن	N
26	و	W
27	ه	H
28	ء	'
29	ي	Y

2. Vokal Pendek

ـَ = a كَتَبَ kataba
ـِ = i سُئِلَ su'ila
ـُ = u يَذْهَبُ yażhabu

3. Vokal Panjang

اَ... = ā قَالَ qāla
اِيْ = ī قِيْلَ qīla
اُوْ = ū يَقُوْلُ yaqūlu

4. Diftong

اَيْ = ai كَيْفَ kaifa
اَوْ = au حَوْلَ ḥaula

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 16 Mei 2017

Semarang, 16 Mei 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Zukhaira, S.S., M.Pd	M. Yusuf A. Hasyim, Lc., M.A., Ph. D
NIP 197802012006042001	NIP 197504202009121001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Skripsi Jurusan bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 22 Mei 2017

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum (196202211989012001)

Ketua

Tri Eko Agustiningrum, S. Pd., M. Pd. (198008152003122001)

Sekretaris

Ahmad Miftahuddin, M. A. (198205042010121007)

Penguji I

M. Yusuf Ahmad H., Lc., M.A. Ph. D. (197504202009121001)

Penguji II/Pembimbing II

Zukhaira, S.S, M.Pd (197802012006042001)

Penguji III/Pembimbing I

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum (196008031989011001)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Zahra Nida Al Medina

nim : 2303413026

program studi : Pendidikan Bahasa Arab

jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

fakultas : Bahasa dan Seni

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 Mei 2017

Peneliti,

Zahra Nida Al Medina

NIM. 2303413026

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

...وَ مَنْ سَلَكَ طَرِيْقًا يَلْتَمِسُ فِيْهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيْقًا إِلَى الْجَنَّةِ

(رواه مسلم)

"... dan barang siapa menempuh perjalanan dengan tujuan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga..."
(HR. Muslim)

Persembahan:

1. Untuk Ibu dan Bapak peneliti,
2. Untuk Kakak-kakak peneliti
3. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNNES.
4. Para pembaca yang budiman.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan *"The Arature" (The Arabic Adventure)*: Media *Board Game* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Selanjutnya, peneliti sampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi perijinan dalam penyusunan skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M. Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan kemudahan untuk izin penelitian.
3. Hasan Busri, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan kemudahan dalam pembuatan SK Pembimbing.
4. Ahmad Miftahuddin, M. A. sebagai penguji I yang telah memberi arahan dan saran yang membangun atas skripsi yang disusun oleh peneliti.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Zukhaira, S. S., M. Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus validator materi yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
6. M. Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., M. A. Ph. D., selaku dosen pembimbing II sekaligus validator materi yang selalu membantu, membimbing, mengarahkan dan memberi saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
7. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang telah berkenan berbagi ilmu, bimbingan dan dorongan semangat kepada peneliti.
8. Singgih Kuswardono, S. Pd. I., M.A., Ph. D., Mujiyono, S. Pd., M. Sn., Sahsudin, S. Ag., Rudi Atmoko, S. Pd. I., Hasyim Asy'ari, S. Ag, Ferianti, S. Ag, dan Ahmad Said, S. Pd. I yang telah berkenan menjadi validator media dan terimakasih atas saran serta masukannya sehingga produk yang telah dikembangkan menjadi lebih baik.
9. Para guru dan siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah 07 Purbalingga, MTs Ma'arif NU 09 Bukateja, MTs Negeri Bobotsari dan MTs Muhammadiyah 09 Pengadegan Purbalingga atas kerjasamanya dalam membantu kelancaran penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES 2013 yang telah membagi ilmu, pengalaman, dan keceriaan kepada peneliti.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

11. Sahabat-sahabat kampus terbaikku, Jinani, Selvi, Eros, Rahmah, Janah, dan Jahro yang senantiasa memberikan semangat, dorongan, dan motivasi selama kuliah hingga akhir penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman Pondok Kemuning Sari, Fitra, Mukti, Efa, Eka, dan Sali yang selalu bersama-sama menjalani kehidupan suka maupun duka sebagai anak kos.
13. Teman-teman PPL MTs N Kendal dan KKN Unnes Kutorojo Kajen Pekalongan yang telah memberi warna di kehidupanku.
14. Kakak-kakakku, Emiria Rahmawati, Azhar Chaidir Hidayat, Zuhair Badruzzaman, yang selalu mendukung peneliti baik secara materil maupun non materil.
15. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap segala sesuatu yang tersirat maupun tersurat pada skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Semarang, 16 Mei 2017

Peneliti,

Zahra Nida Al Medina

NIM. 2303413026

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Zahra Nida Al Medina. 2017. *"The Arature" (The Arabic Adventure)*: Media *Board Game* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga.Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Zukhaira, S.S., M. Pd., Pembimbing II: Muhammad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., M.A.

Kata Kunci : *board game "The Arature" (The Arabic Adventure)*; keterampilan berbicara; pengembangan media bahasa Arab.

Penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs. Permasalahan tersebut adalah kurangnya siswa dalam melakukan kegiatan berbicara bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru. Guru masih menggunakan media konvensional dan berfokus pada buku paket saja sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal. Sehingga manfaat dari penelitian ini bagi guru adalah ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar bahasa Arab sehingga pembelajaran bahasa arab dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Sedangkan bagi siswa mampu membuat kegiatan pembelajaran bahasa Arab menjadi menarik dan menyenangkan Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara dengan menggunakan media *board game* dengan nama produk *"The Arature" (The Arabic Adventure).*

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media *board game "The Arature" (The Arabic Adventure)*, 2) Bagaimana *prototipe* media *board game "The Arature" (The Arabic Adventure)*, 3) Bagaimana validasi penilaian guru dan ahli terhadap desain atau *prototipe* media *board game "The Arature" (The Arabic Adventure).*

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*research and development*) hingga tahap kelima yaitu tahap revisi produk.Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah melalui observasi, wawancara, dan angket.

Hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menginginkan media yang memuat pengenalan kosakata, materi berupa audiovisual, evaluasi, kunci jawaban contoh evaluasi gambar yang disesuaikan dengan tema materi pelajaran. Selain itu, hasil angket validasi oleh ahli media menunjukkan hasil layak dengan skor 3 dan oleh ahli materi memperoleh predikat sangat layak dengan skor 4.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....
PERSETUJUAN PEMBIMBING i
HALAMAN PENGESAHAN ii
PERNYATAAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
PRAKATA v
SARI viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 11
1.3 Tujuan Penelitian 12
1.4 Manfaat Penelitian 12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 15
2.1 Tinjauan Pustaka 15
2.2 Landasan Teoretis 22
2.2.1 Media Pembelajaran 23
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 23
2.2.1.2 Tujuan dan manfaat Media Pembelajaran 25
2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran 31
2.2.1.4 Macam- Macam Media Pembelajaran 32
2.2.1.5 Media *board game "The Arature (The Arabic Adventure)"* 35
2.2.2 Keterampilan Berbicara 37
2.2.2.1 Hakikat Keterampilan Berbicara 37
2.2.2.2 Tujuan Keterampilan Berbicara 40

2.2.2.3 Jenis-jenis Keterampilan Berbicara 43
2.2.2.4 Tes Kompetensi Berbicara 43
2.2.2.5 Penilaian pada Keterampilan Berbicara 45
2.2.2.6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Keterampilan Berbicara kelas VII MTs. 47
BAB 3 METODE PENELITIAN 50
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 50
3.1.1 Potensi dan Masalah 53
3.1.2 Pengumpulan Data 55
3.1.3 Desain Produk 56
3.1.4 Validasi Desain 58
3.1.5 Revisi Desain 59
3.2 Subjek Penelitian 60
3.3 Teknik Pengumpulan Data 60
3.3.1 Non Tes 60
3.3.1.1 Obeservasi 61
3.3.1.2 Interview atau Wawancara 61
3.3.1.3 Kuesioner atau Angket 62
3.4 Instrumen Penelitian 64
3.4.1 Instrumen Non Tes 64
3.4.1.1 Lembar Observasi 64
3.4.1.2 Interview atau Wawancara 65
3.4.1.3 Kuesioner atau Angket 66
3.5 Uji Keabsahan Data 67
3.5.1 Non Tes 68
3.6 Teknik Analisis data 69
3.6.1 Non Tes 69
3.6.1.1 Mengolah hasil wawancara 69
3.6.1.2 Mengolah hasil angket 69
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 73
4.1. Hasil Analisis Kebutuhan Media *Board Game*

"The Arature" (The Arabic Adventure) untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab 73
4.1.3.1. Aspek isi dan materi media 77
4.1.3.2. Aspek visual pada media 87
4.1.3.3. Aspek pendukung pada media 90
4.2. *Prototipe* Media *Board Game "The Arature" (The Arabic Adventure)* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab 95
4.2.1 Desain Pertama *Prototipe* Media *Board Game "The Arature" (The Arabic Adventure)* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab 96
4.3 Validasi dan Saran Perbaikan terhadap Prototipe Media Pembelajaran Bahasa Arab "*The Arabic Adventure*".. 102
4.3.1 Aspek Kelayakan Isi Materi 104
4.3.2 Aspek Kelayakan Penyajian 105
4.3.3 Aspek Kontekstual 107
4.3.4 Aspek Kelayakan Bahasa 108
4.3.5 Aspek Fisik Media 110
4.3.6 Aspek Audio 112
4.3.7 Perbaikan Terhadap Desain Produk Media Pembelajaran *Board Game* 114
BAB 5 PENUTUP 121
5.1 Simpulan 121
5.2 saran 123
Daftar Pustaka 125
LAMPIRAN 129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan penelitian 20
Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran berbicara bahasa Arab kelas VII Semester genap 47
Tabel 3.1 Interpretasi Skala 64
Tabel 3.2 Aspek validasi desain produk oleh ahli 71
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 1 Angket kebutuhan guru dan siswa 78
Tabel 4.2 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 2 Angket kebutuhan guru dan siswa 78
Tabel 4.3 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 3 Angket kebutuhan guru dan siswa 79
Tabel 4.4 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 4 Angket kebutuhan guru dan siswa 80
Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 5 Angket kebutuhan guru dan siswa 80
Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 6 Angket kebutuhan guru dan siswa 81
Tabel 4.7 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 7 Angket kebutuhan guru dan siswa 82
Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 8 Angket kebutuhan guru dan siswa 82
Tabel 4.9 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 9 Angket kebutuhan guru dan siswa 83
Tabel 4.10 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 10 Angket kebutuhan guru 84
Tabel 4.11 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 11 Angket kebutuhan guru 84
Tabel 4.12 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 12 Angket kebutuhan guru dan siswa 85
Tabel 4.13 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 13

Angket kebutuhan guru 86
Tabel 4.14 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 14
Angket kebutuhan guru dan siswa 87
Tabel 4.15 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 15
Angket kebutuhan guru dan siswa 88
Tabel 4.16 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 16
Angket kebutuhan guru dan siswa 88
Tabel 4.17 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 17
angket kebutuhan guru dan siswa 89
Tabel 4.18 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 18
Angket kebutuhan guru dan siswa 90
Tabel 4.19 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 19
Angket kebutuhan guru dan siswa 91
Tabel 4.20 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 20
Angket kebutuhan guru dan siswa 91
Tabel 4.21 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 21
angket kebutuhan guru dan siswa 92
Tabel 4.22 Kategori Validasi Prototipe Media 103
Tabel 4.23 Validasi Ahli, Dosen dan Guru Bahasa Arab
Terhadap Aspek Kelayakan Isi Media 104
Tabel 4.24 Validasi Ahli, Dosen dan Guru Bahasa Arab
Terhadap Aspek Kelayakan Penyajian Media 106
Tabel 4.25 Validasi Ahli, Dosen dan Guru Bahasa Arab
Terhadap Aspek Kontekstual Media 107
Tabel 4.26 Validasi Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab
Terhadap Aspek Kelayakan Bahasa Media 110
Tabel 4.27 Validasi Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab
Terhadap Aspek Fisik Media 110
Tabel 4.28 Validasi Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab
Terhadap Aspek Audio 113
Tabel 4.29 Kesalahan Penulisan 117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan penelitian Sugiyono 52
Gambar 3.2 Tahapan penelitian peneliti 53
Gambar 4.1 *Background* bagian depan dan belakang sampul Produk 97
Gambar 4.2 *background* tema *board game* 98
Gambar 4.3 tampilan depan dan belakang pada kartu kosakata 99
Gambar 4.4 kotak audio materi 100
Gambar 4.5 tampilan depan dan belakang pada kartu evaluasi 100
Gambar 4.6 karakter permain 101
Gambar 4.7 cover buku panduan 102
Gambar 4.8 desain *board game* sebelum revisi 115
Gambar 4.9 desain *board game* sesudah revisi 115
Gambar 4.10 karakter pemain sebelum revisi 116
Gambar 4.11 karakter pemain sesudah revisi 116
Gambar 4.12 tampilan kartu evaluasi sebelum revisi 117
Gambar 4.13 tampilan kartu evaluasi sesudah revisi 117
Gambar 4.14 tampilan sub judul buku panduan sebelum revisi 119
Gambar 4.15 tampilan sub judul buku panduan sesudah revisi 119
Gambar 4.16 tampilan aturan permainan panduan sebelum revisi 120
Gambar 4.17 tampilan aturan permainan panduan sesudah revisi 120

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran 2 Pedoman Observasi

Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Guru

Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 5 Angket Validasi Ahli

Lampiran 6 SK Izin Penelitian

Lampiran 7 SK Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 8 Rekap Nilai Hasil Validasi Produk

Lampiran 9 SK Pembimbing

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Arab adalah sebuah bahasa yang terbesar dilihat dari segi jumlah penutur dalam keluarga bahasa Semitik. Bahasa Semit adalah bahasa yang dipakai oleh orang-orang atau bangsa yang tinggal di sekitar Sungai Tigris dan Eufrat, dataran Syiria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah), seperti bahasa Finisia, Asyiria, Ibrani, Arabia, Suryania, dan Babilonia (Nuha 2016: 26). Dan Bahasa Arab merupakan bahasa semit yang masih bertahan dan di pakai banyak negara sampai saat ini.

Bahasa Arab digunakan secara resmi oleh kurang lebih 20 negara. Karena ia merupakan bahasa kitab suci dan tuntunan agama umat Islam sedunia, maka tentu saja ia merupakan bahasa yang paling besar signifikansinya bagi ratusan juta muslim sedunia, baik yang berkebangsaan Arab maupun bukan (Arsyad 2004: 1).

Seiring perkembangan zaman, bahasa Arab bukan hanya menjadi bahasa agama saja. Namun, sekarang bahasa Arab merupakan bahasa komunikasi antar manusia. Sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab saat ini adalah untuk mencapai kompetensi berbahasa lisan dan tulis dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab.

Selain itu, bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

formal di Indonesia, mulai dari jenjang MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 2676 Tahun 2013 (http://www.penmakotasmg.com/2015/01/ lampiran-sk-dirjen-no-2676-tahun-2013.html), bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan al-Hadist, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Untuk itu, Bahasa Arab di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*mahārotul istima'*), berbicara (*mahārotul kalām*), membaca (*mahārotul qirōah*), dan menulis (*mahārotul kitābah*).

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 2676 Tahun 2013 tersebut, maka pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan. Empat keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa lisan dapat dicapai

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

apabila memiliki kemampuan berbicara yang baik dan benar. Selain itu, memiliki keterampilan berbicara yang baik akan mempengaruhi keterampilan berbahasa secara tertulis yang baik pula, karena untuk mencapai kemampuan membaca dan menulis yang baik harus terlebih dahulu mampu berbicara dengan baik, benar dan lancar.

Berdasarkan penjelasan di atas pada hakikatnya keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain (Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 241).

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakana bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial (Tarigan 2015: 16).

Pengertian berbicara juga dikemukakan oleh Tho'imah sebagai berikut:

الكلام أيضا نشاط أساسي من أنشطة الاتصال بين البشر، وهو الطرف الثاني من عملية الاتصال الشفوي ، و إذا كان الاستماع وسيلة لتحقيق الفهم ، فإن الكلام وسيلة للإفهام. و الفهم و الإفهام طرفا عملية الاتصال ، و يتسع الحديث عن الكلام ليشمل نطق الأصوات، و المفردات، و الحوار و التعبير الشفوي.

" Berbicara adalah termasuk hal yang mendasar dalam komunikasi antara manusia. Berbicara adalah bagian kedua dari kegiatan komunikasi lisan. Jika mendengarkan *(istima')* menjadi sarana untuk memahami, maka kegiatan berbicara *(kalam)* adalah sarana untuk memahamkan. Memahami dan memahamkan adalah bagian dari kegiatan komunikasi, kegiatan berbicara ini mencakup pelafalan suara-suara, kosakata, percakapan, dan ungkapan lisan (Tho'imah 2009: 185).

Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak (Mulgrave dalam Tarigan 2015: 16).

Berbicara sebagai aspek keterampilan berbahasa bukan hanya mengajar, bukan hanya keluarnya bunyi bahasa dari alat ucap, bukan hanya mengucap tanpa makna, melainkan berbicara sebagai berbahasa yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui ujaran, menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan lisan. Berbicara sebagai suatu proses komunikasi, proses perubahan bentuk pikiran atau perasaan menjadi bentuk bunyi bahasa (Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 257).

Tujuan utama keterampilan berbicara yaitu untuk berkomunikasi secara lisan. Sehingga keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan yang penting untuk dikuasai bagi seseorang.

Namun, berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan banyak sekali kesulitan-kesulitan yang ditemukan pada keterampilan berbicara. Kesulitan-kesulitan itu banyak terjadi di beberapa sekolah karena disebabkan oleh beberapa faktor. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Saifurrohmah (2014: 3) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII MTs Sultan Agung Kalibangkang Kebumen dalam keterampilan bahasa Arab masih rendah. Siswa masih masih mengalami kesulitan untuk mengungkapkan kembali gagasan, ide pikiran, usul, saran, dan informasi yang terdapat dalam wacana lisan atau dialog bahasa Arab secara lisan dan lebih memilih diam daripada berbicara karena berbagai alasan, misalnya takut salah, malu ditertawakan teman yang lain, dan tidak ada keberanian untuk mengungkapkan meskipun sebenarnya siswa mengetahui.

Allukmana (2015: 2-3) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa sebanyak 66% siswa MTs. Negeri 1 Semarang masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara. Dilihat dari praktik *khiwar* (berbicara bahasa Arab) masih sulit untuk membuat karangan sendiri, dan masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan bahasa Arab secara lisan. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media dalam pengajaran yang digunakan guru juga kurang menarik dan minimnya buku-buku dan kamus bahasa Arab yang digunakan sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mahmudah (2015: 5-6) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa siswa kelas VII MTs Sabilurrohman Gubug masih rendah dalam berbicara bahasa Arab. Hal itu tampak pada

pembelajaran bahasa Arab yang seharusnya siswa dituntut untuk berperan aktif dalam aktivitas belajar, ketika siswa pasif, atau siswa hanya menerima dari guru ada kecenderungan cepat melupakan apa yang telah diberikan. Faktor ini jika tidak segera diatasi maka akan berdampak pada rendahnya keterampian berbicara siswa secara berkelanjutan.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat diketahui bahwa ternyata masalah keterampilan berbicara memang dialami oleh banyak siswa di berbagai daerah terutama di jenjang sekolah menengah. Hal serupa juga dialami oleh siswa di madrasah wilayah kabupaten Purbalingga.

Pertama, sekolah MTs. Muhammadiyah 07 Purbalingga. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Sahsudin dan Bapak Rudi selaku guru bahasa Arab di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ketika peneliti bertanya tentang pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan berbicara, Bapak Sahsudin menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab di MTs. Muhammadiyah 07 Purbalingga masih belum maksimal. Hal ini dibuktikan ketika dites dengan menjawab pertanyaan siswa masih sulit dalam menjawab menggunakan bahasa Arab. Kemudian Bapak Sahsudin juga menjelaskan bahwa tidak ada media yang lain yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs. Muhammadiyah 07 Purbalingga selain memakai buku dan media *powerpoint*.

Kedua, sekolah MTs. Ma'arif NU 09 Kutawis Bukateja. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ferianti selaku guru bahasa Arab di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ketika peneliti bertanya tentang pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan berbicara, Ibu Ferianti menjelaskan

bahwa pembelajaran bahasa Arab di MTs. Ma'arif NU 09 Kutawis Bukateja masih mengalami kesulitan. Kesulitan dalam berbicara ini di antaranya kurang tepatnya siswa dalam *makhorijul huruf.* Selain itu, motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab juga masih rendah. Hal ini sering terjadi ketika siswa disuruh untuk mendemonstrasikan materi di depan kelas siswa masih malu, dan masih banyak mengalami kesalahan dalam mengucapkan *makhorijul huruf* ketika berbicara. Kemudian Ibu Ferianti juga menjelaskan bahwa di sekolah tersebut belum ada media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Ketiga, sekolah MTs. Negeri Bobotsari. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Said selaku guru bahasa Arab di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ketika peneliti bertanya tentang pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan berbicara, Bapak Said menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan berbicara bahasa Arab sebagian siswa sudah baik, akan tetapi ada sebagian juga yang masih mengalami kesulitan. Menurutnya, faktor penyebab siswa yang mengalami kesulitan tersebut adalah kurangnya motivasi dalam diri siswa sendiri dalam belajar, sehingga hal ini mempengaruhi siswa dalam memperhatikan pelajaran di kelas. Untuk mengatasi masalah tersebut, Bapak Said selalu memberikan tugas kepada siswa setiap harinya. Tetapi yang harus kita ketahui adalah pemberian tugas kurang mendukung dalam meningkatkan keterampilan berbicara, karena berbicara hubungannya dengan kebiasaan penggunaan bahasa sebagai komunikasi dalam kehidupan sehari-sehari. Kemudian ketika peneliti bertanya tentang penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab, Bapak Said menjelaskan di MTs. Negeri Bobotsari ini

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sudah memakai media pembelajaran berupa *powerpoint* dan gambar. Akan tetapi, penggunaan media tersebut bisa diterima hanya sebagian siswa saja. Sehingga pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung belum dapat dikatakan maksimal.

Keempat, sekolah MTs. Muhammadiyah 09 Pengadegan Purbalingga. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Hasyim selaku guru bahasa Arab di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ketika peneliti bertanya tentang pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan berbicara, Bapak Hasyim menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab di MTs. Muhammadiyah 09 Pengadegan Purbalingga masih mengalami kesulitan. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya antusias siswa dalam berbicara bahasa Arab dan kebiasaan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Arab, sehingga ketika guru bertanya dengan berbahasa Arab mereka tidak meresponnya dengan baik. Kemudian Bapak Hasyim juga menjelaskan bahwa tidak ada media yang lain yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs. Muhammadiyah 09 Pengadegan Purbalingga selain memakai media *powerpoint* saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di empat sekolah MTs yang berada di Purbalingga dapat disimpulkan bahwa permasalahan-permasalahan pembelajaran bahasa Arab yang terjadi di Purbalingga di antaranya, kurangnya semangat siswa dalam belajar bahasa Arab, siswa masih merasa malu berbicara bahasa Arab, belum tersedianya media yang sesuai untuk keterampilan berbicara bahasa Arab, dan masih monotonnya metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa sebagian guru membutuhkan suatu produk yang dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *board game.* Alasan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *board game* karena dengan media ini diharapkan mampu mendorong motivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan. Selain itu, media jenis *board game* dianggap lebih efektif daripada media berbasis komputer, karena dapat terhindar dari terjadinya *error* dalam pengoprasian dan hambatan ketika listrik padam.

Menurut Banuardi (http://boardgamechallenge.id/2015/03/01/tentang -board-game/) *board game* adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan. Jenis *board game* sangat beragam dan terus berkembang, mulai dari yang tidak memiliki tema spesifik sampai dengan tema khusus. Aturan permainannya pun beragam dari yang sederhana sampai yang detail dan kompleks.

Menurut Silvia (https://blog.djarumbeasiswaplus.org/arnissilvia/?p =598) *board game* adalah salah satu media yang diakui sangat ampuh untuk mendorong motivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan. Contoh *board game* yaitu: ular tangga, monopoli, dan sebagainya.

Media *board game* ini peneliti beri nama *"The Arature"*. Nama ini merupakan singkatan dari *"The Arabic Adventure"*. Jenis permainan ini diadopsi dari film Zathura yang merupakan film tentang papan permainan yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mempunyai kekuatan *magic. Board game "The Arature"* merupakan media untuk pembelajaran bahasa Arab berbentuk papan petualangan dengan disertai desain yang menarik, yang berisi kosakata dan juga materi yang berupa audio untuk keterampilan berbicara agar siswa termotivasi dan aktif dalam belajar bahasa Arab. Kelebihan dari media *board game "The Arature"* ini yaitu mampu digunakan dalam satu kelas. Selain itu media ini juga tetap bisa digunakan ketika terjadi pemadaman listrik atau tidak disediakannya listrik, jadi dalam pengaplikasian media ini tidak akan terganggu.

Media ini dirancang untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) karena pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) merupakan tahap awal bagi siswa untuk belajar bahasa Arab ditingkat MTs. Selain itu, alasan peneliti memilih siswa kelas VII MTs. sebagai objek penelitian yaitu karena pada kelas VII ini minat siswa dalam belajar bahasa Arab sangat beragam, hal ini dipengaruhi oleh latar belakang siswa yang berbeda-beda seperti lulusan dari MI atau SD. Selain itu, menurut Hurlock (1980: 197) anak pada umur 11- 15 tahun (disebut masa puber) mengalami pertumbuhan fisik yang cepat sehingga tenaga menjadi melemah yang mengakibatkan keseganan untuk bekerja dan bosan pada setiap kegiatan yang melibatkan usaha individu. Sehingga diharapkan media ini dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab dan menjadikan bahasa Arab sebagai kebiasaan komunikasi dengan temannya. Dengan media ini juga diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan dasar dalam berbicara menggunakan bahasa Arab, sehingga ketika berlanjut di kelas VIII dan IX sudah mampu meningkatkan kemahiran bahasa Arabnya menjadi lebih baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan hal tersebut diharapkan media ini mampu memunculkan minat, rasa senang dan memberi kesan menarik terhadap siswa dalam belajar bahasa Arab, serta menghilangkan kesan bahwa belajar bahasa Arab itu sulit. Atas uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media *board game "The Arature"* ini di MTs. Muhammadiyah 07 Kejobong Purbalingga, MTs Ma'arif Nu 09 Kutawis Bukateja, MTs. Negeri Bobotsari, dan MTs. Muhammadiyah 09 Pengadegan Purbalingga. Alasan peneliti memilih keempat sekolah ini karena keempatnya berasal dari empat kecamatan yang berbeda sehingga dapat mewakili MTs yang ada di wilayah di Purbalingga.

Dari berbagai hal di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul *"The Arature" (The Arabic Adventure)*: Media *Board Game* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap *"The Arature" (The Arabic Adventure)* media *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs?
2. Bagaimana *prototype "The Arature" (The Arabic Adventure)* media *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Bagaimana validitas ahli dan guru terhadap produk *"The Arature" (The Arabic Adventure)* media *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kebutuhan pendidik dan siswa terhadap *"The Arature" (The Arabic Adventure)* media *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs
2. Mendeskripsikan *prototype "The Arature" (The Arabic Adventure)* media *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs
3. Mendeskripsikan validitas ahli dan guru terhadap produk *"The Arature" (The Arabic Adventure)* media *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah peneliti kemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Berikut pemaparannya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan khazanah ilmu mengenai media pembelajaran bahasa Arab dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media bahasa Arab yang lebih kompleks maupun mata pelajaran lain. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan media bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dari hasil penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk yang berupa media *board game "The Arature"* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

a. Bagi sekolah

Media *board game "The Arature"* yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab untuk siswa kelas VII MTs.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

b. Bagi guru

1) Media *board game "The Arature"* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab.
2) Media ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar bahasa Arab sehingga pembelajaran bahasa arab dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

c. Bagi siswa

1) Media *board game "The Arature"* ini dapat mempermudah siswa dalam menguasai keterampilan berbicara
2) Mampu membuat siswa aktif pada proses belajar mengajar
3) Mampu membuat kegiatan pembelajaran bahasa Arab menjadi menarik dan menyenangkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini peneliti akan membahas tinjauan pustaka dan landasan teoritis. Kajian pustaka adalah penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian peneliti. Adapun landasan teori adalah teori-teori yang mendukung penelitian peneliti.

2. 1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai keterampilan berbicara 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 berbicara harus dikuasai oleh setiap orang, baik oleh anak, siswa maupun orang tua, karena berbicara berhubungan dengan komunikasi yang dilakukan seseorang. Untuk itu, penelitian keterampilan berbicara menarik sebagai bahan penelitian. Di antara penelitian tentang keterampilan berbicara dilakukan oleh Eko Herry Utomo (2013), Naili Vidya Yulistyana (2014), Restianah Allukmana (2015), Yuni Hapsari (2015), Mahmudah (2015), dan Noor Lukmanul Hakim (2016).

Penelitian Utomo (2013) yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Purwodadi Grobogan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 66,79 dan nilai *post test* 76,42. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 68,66

dan nilai *post test* 84,74. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media tersebut mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama dalam hal penggunaan media untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Tetapi pada Utomo (2013) media yang digunakan adalah berbasis *Macromedia Flash 8*. Dan subjek penelitiannya pada siswa kelas X. Selain itu desain peneitian yang digunakan utomo adalah eksperimen, sedangkan peneliti memakai media *board game "The Arature"* dan untuk subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII MTs dengan desain penelitian R & D.

Penelitian Yulistyana (2014) yang berjudul Penggunaan Media *Movie Maker* dalam keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa Kelas VA MIN Bawu Jepara. Berdasarkan penelitiannya diperoleh hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II dengan tema yang berbeda. Hal tersebut dapat diketahui dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar subjek penelitian dari setiap pertemuannya. Dalam persentase tersebut peningkatan tersebut terjadi dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 5,48%. Dan peningkatan pertemuan dari pertemuan kedua ke pertemuan ketiga sebesar 17,86%. Selanjutnya dari pertemuan ketiga ke pertemuan keempat menjadi 6,70%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Tetapi Yulistyana (2014) menggunakan media *movie maker* dan untuk subjek penelitiannya adalah siswa kelas V MI

dengan desain penelitian PTK, sedangkan peneliti dalam penelitiannya memakai media *board game "The Arature"* dan digunakan pada siswa kelas VII Mts dengan desain penelitian R & D.

Allukmana (2015) melakukan penelitian dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara dengan judul Keefektifan Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negari 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Berdasarkan penelitiannya didapatkan hasil bahwa penerapan media permainan monopoli dapat melatih keterampilan berbicara bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen rata-rata kelas dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 4, 6 poin sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol dari pretest ke postest meningkat hanya 1, 8. Hasil perhitungan rumus t-test diperoleh t-hitung= 3,78 sedangkan t-tabel = 2,68 dengan taraf signifikan 5%, karena t-hitung berada pada daerah penolakan Ho, maka Ha diterima dan dapat disimpulkan bahwa "Media Permainan Monopoli efektif terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab". Bukti lainnya adalah perubahan sikap dan perilaku siswa yang lebih positif hal isi dibuktikan melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah penerapan media permainan monopoli yaitu 83, 33% dari siswa mengaku penerapan media permainan monopoli efektif memudahkan mereka dalam meningkatkan keterampilan berbicara berbahasa Arab. 66, 67% siswa menyatakan bahwa mereka senang dengan pembelajaran ini. Keefektifan yang lain dibuktikan dengan perbandingan peningkatan nilai yang signifikan pada hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) media

pemainan monopoli dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*).

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah dalam hal media jenis *board game* untuk pembelajaran keterampilan berbicara dan subjek penelitiannya sama-sama siswa kelas VII Mts. Tetapi Allukmana (2015) menggunakan media permainan monopoli untuk keterampilan berbicara siswa dan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Sedangkan peneliti memakai media *board game "The Arature"* dan jenis penelitian *Research and Development* (R & D).

Hapsari (2015) melakukan penelitian dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara dengan judul Pengembangan Media Kartu Situasi dalam Pembelajaran Berbicara untuk Siswa Kelas VII SMP. Berdasarkan penelitiannya didapatkan hasil bahwa media model kartu situasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan ragam *krama* kepada orang yang lebih tua dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berbicara bahasa Jawa di depan kelas. Media kartu situasi dalam pembelajaran berbicara dapat dijadikan media untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta media ini bersifat sederhana dalam penggunaannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara, subjek penelitian untuk siswa kelas VII dan jenis penelitian *Research and Development*. Tetapi media penelitian Hapsari (2015) untuk mata pelajaran bahasa Jawa dan medianya adalah media kartu situasi, sedangkan peneliti memakai media *board game "The Arature"* untuk mata pelajaran bahasa Arab.

Mahmudah (2015) melakukan penelitian dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara dengan judul Wayang Edukatif: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VII MTs. Berdasarkan penelitiannya didapatkan hasil bahwa kemampuan berbicara peserta didik meningkat setelah memakai media ini, dan secara keseluruhan media ini dinyatakan layak pakai dengan jumlah nilai rata-rata 3, 83 yang termasuk kategori sangat baik.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Tetapi Mahmudah (2015) menggunakan media wayang edukatif untuk keterampilan berbicara siswa. Sedangkan peneliti memakai media *board game "The Arature"*.

Hakim (2016) melakukan penelitian dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara dengan judul *Swishyspeaks*: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs. Tahun Ajaran 2016/2017 di Kota Semarang. Berdasarkan penelitiannya didapatkan bahwa adanya kebutuhan guru dan siswa terhadap media dari hasil analisis kebutuhan. Selain itu, dari hasil tes menunjukkan angka 63.8 dan t-hitung hasil observasi angka 23.8 dimana harga keduanya lebih besar daripada t-tabel yaitu 2.05. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa media tersebut lebih baik daripada media lama.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah dalam hal media untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Dimana Hakim (2016) menggunakan media Swishyspeaks yang berbasis teknologi komputer untuk keterampilan berbicara

siswa kelas VIII MTs. Sedangkan peneliti memakai media *board game "The Arature"* dan media ini tidak berbasis teknologi komputer tetapi media berbentuk papan permainan untuk keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs.

Dari macam-macam penelitian di atas, dapat digambarkan dalam tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Eko Herry Utomo (2013)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Purwodadi Grobogan	Persamaan antara peneliti dengan penelitian Utomo yaitu dalam hal: a. Media untuk keterampilan berbicara b. Objek: mata pelajaran bahasa Arab	Perbedaan antara peneliti dengan utomo yaitu: a. Utomo menggunakan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Macromedia Flash 8,* sedangkan peneliti memakai media *board game "The Arature"* b. Utomo media untuk siswa kelas X MAN, sedangkan peneliti media untuk siswa kelas VII MTs. c. Desain penelitian Utomo adalah eksperimen, sedangkan peneliti memakai desain penelitian R & D.
2	Naili Vidya Yulistyana (2014)	Penggunaan Media *Movie Maker* dalam keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa Kelas VA MIN Bawu Jepara. Berdasarkan	Persamaan antara Yulistyana dan peneliti yaitu dalam hal: a. Media untuk keterampilan Berbicara	Perbedaan antara peneliti dengan Yulistyana yaitu: a. Yulistyana menggunakan media *Movie Maker,* sedangkan peneliti menggunakan media *board game "The Arature"* b. Yulistyana media untuk siswa Kelas V SD, sedangkan peneliti media untuk siswa kelas VII MTs.

Bersambung...

Lanjutan…

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
3	Restianah Allukmana (2015)	Keefektifan Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negari 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015	Persamaan antara Allukmana dan peneliti yaitu dalam hal: a. Media *board game* b. Subjek: siswa kelas VII MTs	Perbedaan antara peneliti dengan Allukmana yaitu: a. Allukmana menggunakan media Permainan Monopoli, sedangkan peneliti menggunakan media *board game "The Arature"* b. Allukmana jenis penelitiannya eksperimen, sedangkan peneliti jenis penelitiannya RnD
4	Yuni Hapsari (2015)	Pengembangan Media Kartu Situasi dalam Pembelajaran Berbicara untuk Siswa Kelas VII SMP	Persamaan antara Hapsari dan peneliti yaitu dalam hal: a. Media untuk keterampilan berbicara b. Penelitian: *Research and Development* c. Subjek: kelas VII	Perbedaan antara peneliti dengan Hapsari yaitu: a. Hapsari menggunakan media Kartu Situasi, sedagkan peneliti menggunakan media *board game "The Arature"* b. Hapsari digunakan untuk mata pelajaran bahasa Jawa, sedangkan peneliti digunakan untuk mata pelajaran bahasa Arab
5	Mahmudah (2015)	Wayang Edukatif: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VII MTs	Persamaan antara Mahmudah dan peneliti yaitu dalam hal: a. Media untuk keterampilan berbicara bahasa Arab b. Penelitian: Research and Development c. Subjek: siswa kelas VII Mts.	Perbedaan antara peneliti dengan Mahmudah yaitu: *a.* Mahmudah menggunakan media Wayang Edukatif, sedangkan peneliti menggunakan media board game "*The Arature"*

Bersambung…

Lanjutan…

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
6	Noor Lukmanul Hakim (2016)	*Swishyspeaks:* Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs. Tahun Ajaran 2016/2017 di Kota Semarang.	Persamaan antara Hakim dan peneliti yaitu dalam hal: a. Media untuk keterampilan berbicara bahasa Arab b. Penelitian: *Research and Development*	Perbedaan antara peneliti dengan Hakim yaitu: a. Hakim menggunakan media *Swishyspeaks*, sedangkan peneliti menggunakan media *board game "The Arature"* b. Subjek penelitian Hakim siswa kelas VIII MTs. sedangkan subjek penelitian peneliti siswa kelas VII MTs.

Dari keenam penelitian di atas, tidak ada satupun penelitian yang sama persis dengan judul penelitian yang akan peneliti teliti. Maka penelitian yang berfokus pada pengembangan media *board game "The Arature"* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs di Purbalingga akan dilakukan dalam penelitian ini.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang menjadi landasan teoretis dalam penelitian ini adalah hakikat keterampilan berbicara, tujuan dan manfaat keterampilan berbicara, tahap-tahap latihan berbicara, masalah pembetulan dan sistematika penilaian pada keterampilan berbicara, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar keterampilan berbicara kelas VII MTs, pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, dan media *board game "The Arature"*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.1 Media Pembelajaran

Pemaparan pada bagian ini meliputi: pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, dan media *board game "The Arature"*.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium"* yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Istilah perantara ini menurut Bovee (dalam Asyhar 2012: 4) digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender)* kepada si penerima (*receiver)* pesan.

Selain itu, kata media dalam bahasa Indonesia juga berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Menurut Heinich, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sedangkan menurut Criticos, media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Masyhud dan Ida 2012: 11).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Asyhar (2008:8) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Adapun Yusuf (2008: 36) menjelaskan pengertian media pembelajaran adalah:

كل ما يستخدمه المعلم من أجهزة و أدوات و مواد و غيرها، داخل الحجرة الدراسية أو خارجها، لنقل خبرات تعليمية محددة إلى المتعلم بسهولة و يسر و وضوح مع الاقتصاد في الوقت و الجهد المبذول

" Setiap peralatan dan material lain yang digunakan oleh guru di dalam atau di luar sekolah untuk mentransfer pengalaman belajar dengan mudah dan jelas, ekonomis, hemat waktu dan usaha".

Menurut Rita dan Julaga (2014: 193) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Aplikasi media pembelajaran berpijak pada kaidah ilmu komunikasi, yaitu "*who says what inwhich Channels to whom in what effect*" Media pembelajaran berperan sebagai "wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar". Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, menurut Masyhud dan Ida (2012: 11) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu komponen komunikasi atau perantara yang digunakan sebagai

pengantar untuk membawa pesan dari komunikator (pengirim pesan) menuju komunikan (penerima pesan). Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru di dalam atau di luar sekolah untuk mentransfer pengalaman belajar dengan mudah dan jelas, ekonomis, hemat waktu dan usaha, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, serta dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.2.1.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan karena mempunyai tujuan tertentu. Menurut Sanaky (2013: 5) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

a. mempermudah proses pembelajaran di kelas,

b. meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,

c. menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,

d. membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pada proses komunikasi dan interaksi pembelajaran, pesan yang berupa bahan pelajaran diserap oleh pembelajar melalui pendengaran dan penglihatan atau sentuhan/rasa. Pada ahli pendidikan berpendapat tentang pentingnya proses pembelajaran yang melibatkan panca indera, pikiran dan perasaan pembelajar. Semakin banyak indera siswa terlibat dalam proses pembelajaran, akan semakin meningkat pula kualitas belajarnya. Demikian juga, semakin besar keterlibatan

pikiran dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran, akan semakin meningkat lebih tinggi pula penguasaan siswa terhadap materi, dibandigkan apabila keterlibatan pikiran dan perasaan mereka. Media dapat meningkatkan kadar informasi dan keterampilan yang diperoleh oleh siswa. Semakin banyak jumlah indera yang terlibat dalam proses komunikasi dan penyerapan informasi, semakin bertambah pula tingkat kemampuan yang diperoleh siswa. (Masyhud dan Ida 2012:12)

Menurut Midun (dalam Asyhar 2012: 41) manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

1) dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2) dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
4) media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar dan terlalu kecil atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang atau masa kejadiannya sudah lama. Dengan media keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diatasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5) media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru
6) media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan.
7) media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya
8) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak teratas pada suatu waktu tertentu.
9) media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Sedangkan menurut Masyhud dan Ida (2012: 14) secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

   Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara pengajar dapat dihindari. Di samping itu media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

   Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Hal itu membantu pengajar menciptakan suasana belajar lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

   Dengan media akan terjadi interaksi dua arah atau bahkan tiga arah secara aktif, sedangkan tanpa media, pengajar dan siswa cenderung pasif.

4. Efisiensi waktu dan tenaga.

   Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga yang relatif minim. Pengajar tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa sudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.

   Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Apabila dengan mendengar informasi verbal dari pengajar saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media, pehaman siswa akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

   Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa, dimanapun dan kapanpun

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tanpa tergantung seorang pengajar. Perlu disadari bahwa waktu belajar disekolah terbatas dan kesempatan belajar justru lebih banyak di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.

   Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8. Mengubah peran pengajar kearah yang lebih positif dan produktif.

   Pengajar dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, memotivasi semangat belajar siswa, dan melakukan kegiatan yang mengarah kepada pembentukan kepribadian siswa.

Selain itu, Menurut Sanaky (2013: 6) manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:

   a. memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran;

   b. menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik;

   c. memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik;

   d. memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran;

   e. membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;

   f. membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar;

   g. meningkatkan kualitas pengajaran;

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

h. memberikan dan meningkatkan variasi belajar;

i. menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematik, sehingga memudahkan penyampaian; dan

j. menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:

a. meningkatkan motivasi belajar pembelajar,

b. memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,

c. memudahkan pembelajar untuk belajar,

d. merangsang pembelajar untuk berfikir dan menganalisis,

e. pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan

f. pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah mempermudah, mengefisiensi, dan membantu konsentrasi pembelajar atau meningkatkan kualitas pembelajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperluas cakrawala sajian materi yang diberikan, peserta didik akan memperoleh pengalaman yang beragam, dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, dapat menampilkan kemenarikan tampilan materi, meningkatkan efisiensi, menambah unsur kesenangan dalam belajar, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan merubah peran pengajar menjadi produktif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam banyak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad 2013: 25).

Menurut Sanaky (2013: 7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

a. menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka;
b. membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya;
c. membuat konsep abstrak ke konsep konkret;
d. memberi kesamaan persepsi;
e. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
f. menyajikan ulang informasi secara konsisten; dan
g. memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu membentuk aktivitas yang nyata, memenuhi kebutuhan siswa, dan merangsang pembelajaran sehingga dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.1.4 Macam- Macam Media Pembelajaran

Menurut Masyhud dan Ida (2012:12) Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu media dengar (*wasā'il sam'iyyah*), media pandang (*wasā'il bashariyah*), dan media audiovisual (*wasā'il sam'iyyah bashariyah*).

1. Media dengar (*wasā'il sam'iyyah*)

   Media dengar adalah media pembelajaran bahasa yang digunakan untuk melatih indera pendengaran. Media tersebut misalnya, radio, program-program pada laboratorium dan sejenisnya. Media dengar umumnya untuk melatih pembelajar menirukan ujaran, mengucapkan dan memahami wacana yang diperdengarkan.

2. Media pandang (*wasā'il bashariyah*)

   Media pandang adalah media pembelajaran bahasa yang diarahkan untuk melatih indera pandang. Media pandang ini terdiri dari dua macam yaitu media pandang berproyeksi dan media pandang non proyeksi. Media pandang berproyeksi misalnya slide projector, OHP, LDC projector. Sedangkan media pandang non proyeksi meliputi (a) benda asli dan kegiatan sebenarnya (bukan rekaan) contoh : meja, buku, duduk atau berjalan; (b) benda dan kegiatan tiruan, misalnya model dan peragaan; (c) gambar dan foto, misalnya gambar bagan dan gambar fotografi; (d) papan peraga misalnya papan kantong

3. Media audiovisual (*wasā'il sam'iyyah bashariyah*).

   Media pandang dengar adalah media pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan indera pandang dan dengar. Media tersebut

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

misalnya film bioskop, video, dan teater/drama. Komputer dan internet dapat dikategorikan dalam media pandang dengar ini.

Sedangkan menurut Asyhar (2012: 44-45) untuk jenis-jenis dari media pembelajaran sendiri pada dasarnya dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut:

1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan *prototype* seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan, dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder,* radio, dan CD player.
3) Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengarkan. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Secara sederhana, Meyer (dalam Asyhar 2012: 45) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, TV, presentasi *powerpoint* berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. *Video conference* dan *video cassette* termasuk media audiovisual, dan aplikasi komputer interaktif dan non interaktif adalah beberapa contoh multimedia. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itulah sebabnya, pembelajaran dengan media interaktif, internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran diantaranya media dengar (audio), media pandang (visual),

media audiovisual, dan multimedia. Tetapi media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah berbentuk audiovisual.

2.2.1.5 Media *Board Game "The Arature (The Arabic Adventure)"*

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *board game "The Arature"* sebagai alat atau media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII MTs.

Menurut Banuardi (2015) *board game* adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan. Jenis *board game* sangat beragam dan terus berkembang, mulai dari yang tidak memiliki tema spesifik sampai dengan tema khusus. Aturan permainannya pun beragam dari yang sederhana sampai yang detail dan kompleks.

Menurut Silvia (2011) *board game* adalah salah satu media yang diakui sangat ampuh untuk mendorong motivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan. Contoh *board game* yaitu: ular tangga, monopoli, dan sebagainya.

Media *board game* yang dikembangkan ini bernama *"The Arature"*. Nama ini merupakan singkatan dari *"The Arabic Adventure"*. Jenis permainan ini diadopsi dari film Zathura yang merupakan film tentang papan permainan yang mempunyai kekuatan *magic.*

Board game "The Arature" merupakan media jenis audiovisual untuk pembelajaran bahasa Arab berbentuk papan petualangan dengan disertai desain yang menarik, yang berisi kosakata dan juga materi yang berupa audio untuk keterampilan berbicara agar siswa termotivasi dan aktif dalam belajar bahasa Arab.

Cara atau aturan permainan *board game "The Arature"* pertama-tama siswa diperintahkan untuk menekan tombol audio untuk mendengarkan aturan dan materi permainan. Setelah itu siswa memutarkan roda angka untuk menjalankan pemain (berupa karakter yang disesuaikan dengan angket analisis kebutuhan). Setelah itu siswa memutar tuas untuk mendapatkan pertanyaan yang harus dijawab agar dapat melanjutkan perjalanan, begitu seterusnya. Di tengah perjalanan ada beberapa rintangan berupa bintang atau bom. Jika siswa berhenti di bintang maka siswa bebas dari pertanyaan. Jika berhenti di bom siswa harus mundur 3 langkah.

Menurut Silvia (2011) media *board game* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu:

a) Kelebihan media *board game:*

1. Mendorong setiap anak, baik yang biasa berani bicara di depan kelas maupun tipikal pemalu, untuk berbicara. Hal ini karena metode *game* membuat perasaan sedang "dinilai" itu menjadi samar.
2. Tidak butuh waktu lama bagi guru untuk mempersiapkannya.
3. Tidak makan banyak tempat. Anak-anak bisa bermain dengan teman sampingnya tanpa harus berpindah tempat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Kosakata yang disesuaikan dengan tema pelajaran hari itu, *board game* merupakan salah satu variasi *drilling* yang menyenangkan.

b) Kekurangan media *board game:*

1. Kelemahan *board game* dijumpai jika *board game* yang tidak dimodifikasikan dengan: kemampuan siswa, materi pelajaran hari itu, dan target kosakata.
2. Terlalu sering menggunakan *board game* juga membuat anak-anak bosan. Oleh karena itu, *board game* harus diselingi dengan aktivitas lain.
3. Yang perlu diperhatikan pula adalah manajemen ruang kelas. Biasanya anak-anak, di awal pelajaran selalu minta *game.*

2.2.2 Keterampilan Berbicara

Pemaparan pada bagian ini meliputi: hakikat keterampilan berbicara, tujuan dan manfaat keterampilan berbicara, tahap-tahap latihan berbicara, masalah pembetulan dan sistematika penilaian pada keterampilan berbicara, dan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar keterampilan berbicara kelas VII MTs.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2.1 Hakikat Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakana bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan

jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial (Tarigan 2015: 16).

Pengertian berbicara juga dikemukakan oleh Tho'imah sebagai berikut:

الكلام أيضا نشاط أساسي من أنشطة الاتصال بين البشر، وهو الطرف الثاني من عملية الاتصال الشفوي ، و إذا كان الاستماع وسيلة لتحقيق الفهم ، فإن الكلام وسيلة للإفهام. و الفهم و الإفهام طرفا عملية الاتصال ، و يتسع الحديث عن الكلام ليشمل نطق الأصوات، و المفردات، و الحوار و التعبير الشفوي.

" Berbicara adalah termasuk hal yang mendasar dalam komunikasi antara manusia. Berbicara adalah bagian kedua dari kegiatan komunikasi lisan. Jika mendengarkan *(istima')* menjadi sarana untuk memahami, maka kegiatan berbicara *(kalam)* adalah sarana untuk memahamkan. Memahami dan memahamkan adalah bagian dari kegiatan komunikasi, kegiatan berbicara ini mencakup pelafalan suara-suara, kosakata, percakapan, dan ungkapan lisan (Tho'imah 2009: 185).

Selain itu, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan dengan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak, melalui kegiatan menyimak dan membaca. (Tarigan 2015: 3).

Selanjutnya menurut Effendy (2012: 149) berbicara adalah kegiatan komunikatif, dalam bentuk dialog antara dua orang atau lebih, seorang berbicara dan lainnya mendengarkan, demikian secara bergantian saling bertukar peran.

Pembicara menggunakan kata, kalimat, ungkapan, di samping bahasa penunjang seperti mimik, gerak tubuh, isyarat, dan bentuk-bentuk paralinguistis sebagai media untuk menyampaikan pesannya.

Adapun kemahiran berbicara merupakan kemahiran menggunakan bahasa rumit. Dalam hal ini, kemahiran ini dikaitkan dengan pengutaraan buah pikiran dan perasaan dengan kata-kata dan kalimat yang benar-tepat. Jadi, kemahiran bersangkut paut dengan masalah buah pikiran atau pemikiran tentang apa yang harus dikatakan. Selain itu kemahiran ini juga berkaitan dengan sikap kemampuan mengatakan apa yang telah dipikirkan dan dirasakan dengan bahasa yang benar-tepat. Jadi, kemahiran ini berkaitan dengan kemampuan sistim leksikal, gramatikal, semantik, dan tata bunyi. Semua itu memerlukan persediaan kata dan kalimat tertentu yang cocok dengan situasi yang dikehendaki yang didalamnya memerlukan banyak latihan ucapan dan pengutaraan lisan (ekspresi) (Izzan 2015: 138).

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain (Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 241).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Sedangkan keterampilan berbicara adalah keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain dan merupakan keterampilan berbahasa yang berkembang setelah keterampilan menyimak.

2.2.2.2 Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan (Tarigan 2015: 16).

Sejalan dengan pendapat di atas, Djago Tarigan (dalam Saddhono dan Slamet 2014: 59) menyatakan bahwa tujuan berbicara meliputi:

(1) menghibur,

(2) menginformasikan,

(3) menstimulus,

(4) meyakinkan, dan

(5) menggerakkan.

Program pengajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut:

a) Kemudahan Berbicara

Peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

b) Kejelasan

Kejelasan yang dimaksudkan dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir yang logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

c) Bertanggung jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan peserta didik dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang mengelabui kebenaran.

d) Membentuk Pendengaran yang Kritis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini.

e) Membentuk kebiasaan

Apakah sebagai alat sosial (*social tool*) ataupun sebagai alat perusahaan maupun professional (*business or professional tool*), maka pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu:

1) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*);

2) menjamu dan menghibur (*to entertain*);

3) membujuk, mangajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Gabungan atau campuran dari maksud-maksud itu pun mungkin saja terjadi. Suatu pembicaraan misalnya, mungkin saja merupakan gabungan dari melaporkan dan menjamu, begitu pula mungkin sekaligus menghibur atau meyakinkan (Ochs dan Winkler dalam Tarigan 2015: 16-17).

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang (Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 242-243).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keterampilan berbicara secara umum adalah untuk berkomunikasi, memberitahukan dan melaporkan, menjamu dan menghibur, mengajak, dan meyakinkan suatu pembicaraan kepada orang lain. Sedangkan tujuan keterampilan berbicara untuk program pengajaran adalah agar peserta didik mampu mencapai

kemudahan berbicara, kejelasan, tanggung jawab, pendengaran yang kritis dan kebiasaan dalam berbicara.

2.2.2.3 Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Menurut Effendy (2012: 154-160) beberapa model atau jenis-jenis latihan berbicara yaitu: (a) tanya jawab, (b) menghafal model dialog, (c) percakapan terpimpin, (d) percakapan bebas, (e) bercerita, (f) diskusi, (g) wawancara, (h) drama, dan (i) berpidato.

Sedangkan menurut Subyakto- Nababan yang dikutip oleh Hermawan (2014: 136- 143) Jenis keterampilan berbicara itu dibagi menjadi dua, yaitu pra-komunikatif dan komunikatif. Pra-Komunikatif antara lain: hafalan dialog, dialog melalui gambar, dialog terpimpin, dramatisasi tindakan, dan praktik pola. Sedangkan Komunikatif diantaranya yaitu percakapan kelompok, bermain peran, praktik ungkapan sosial, praktik lapangan, dan *problem solving.*

Berdasarkan pendapat di atas, dalam penelitian ini untuk bentuk evaluasi pada desain media (*prototipe)* peneliti hanya menggunakan jenis keterampilan berbicara berupa: tanya jawab, dialog, dan bercerita atau menceritakan kembali dialog yang sudah dipelajari.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2.4 Tes Kompetensi Berbicara

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto 2010: 193).

Menurut Nurgiantoro (2014: 401- 420) tes untuk kompetensi berbicara diantaranya yaitu:

a) Bicara berdasarkan gambar

   Rangsang gambar yang dapat dipakai sebagai rangsang berbicara dapat dikelompokkan menjadi gambar objek dan gambar cerita. Gambar Objek adalah gambar yang masing-masing memiliki nama satu kata dan merupakan gambar-gambar lepas yang antara satu dengan yang lain kurang ada kaitannya. Sedangkan gambar cerita adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita.

b) Berbicara berdasarkan rangsang suara

   Tes berdasarkan rangsang suara yang lazim dipergunakan adalah suara yang berasal dari siaran radio atau rekaman yang sengaja dibuat untuk maksud itu.

c) Berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara

   Contoh rangsang yang dimaksud yang paling banyak dikenal adalah siaran televisi, video, atau berbagai bentuk rekaman sejenis.

d) Bercerita

e) Wawancara

f) Berdiskusi dan berdebat

Kemudian menurut Djiwandono (1996: 68-71) tes untuk kompetensi berbicara di antaranya: (a) bercerita singkat, (b) menceritakan kembali, (d) dan berbicara bebas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sedangkan menurut Asrori dkk. (2014: 124- 130) tes untuk kompetensi berbicara yaitu (a) menggunakan bentuk ungkapan baku, (b) memperkenalkan diri, (c) menceritakan gambar tunggal, (d) menceritakan gambar berseri dengan panduan pertanyaan, (e) menceritakan gambar berseri tanpa panduan, (f) menceritakan pengalaman dengan penduan, (g) mendeskripsikan objek.

Berdasarkan jenis-jenis tes kompetensi berbicara yang diungkapkan para ahli, peneliti hanya memakai tes berbicara menggunakan bentuk ungkapan baku (kosakata) dan menceritakan pengalaman dengan panduan (pertanyaan) sebagai desain evaluasi *prototipe* media *"The Arature"* ini.

2.2.2.5 Penilaian pada Keterampilan Berbicara

Aspek-aspek yang dinilai dalam kegiatan berbicara menurut Effendy (2012: 163-164) adalah sebagai berikut.

1) Aspek kebahasaan, meliputi: (a) pengucapan (*makhraj*), (b) penempatan tekanan (*mad, syiddah*), (c) nada dan irama, (d) pilihan kata, (e) pilihan ungkapan, (f) susunan kalimat, (g) variasi.
2) Aspek Non- kebahasaan, meliputi: (a) kelancaran, (b) penguasaan topik, (c) keterampilan, (d) penalaran, (e) keberanian, (f) kelincahan, (g) ketertiban, (h) kerajinan, (i) kerjasama.

Skala penilaian ini dapat dipergunakan untuk penilaian individual maupun kelompok. Tidak semua item penilaian harus diisi sekaligus. Guru dapat menyederhanakan daftar item tersebut atau menentukan item-item mana yang hendak dinilai dalam suatu kegiatan (Effendy 2012: 164).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2010: 401-422) aspek untuk menilai keterampilan berbicara dibagi berdasarkan bentuk tugas kompetensi berbicara yaitu sebagai berikut:

1. Berbicara berdasarkan gambar, aspek yang dinilai adalah: (a) kesesuaian dengan gambar, (b) ketetapan logika urutan cerita, (c) ketepatan makna keseluruhan cerita, (d) ketetapan kata, (e) ketepatan kalimat, (f) kelancaran.
2. Berbicara berdasarkan rangsang suara, aspek yang dinilai adalah: (a) kesesuaian isi pembicaraan, (b) ketetapan logika urutan cerita, (c) ketepatan makna keseluruhan cerita, (d) ketetapan kata, (e) ketepatan kalimat, (f) kelancaran.
3. berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara, aspek yang dinilai adalah: (a) kesesuaian isi pembicaraan, (b) ketetapan logika urutan cerita, (c) ketepatan detail peristiwa, (d) ketepatan makna keseluruhan cerita, (e) ketetapan kata, (f) ketepatan kalimat, (g) kelancaran.
4. bercerita, aspek yang dinilai adalah: (a) ketepatan isi cerita, (b) ketepatan penunjukkan detail cerita, (c) ketepatan logika cerita, (d) ketepatan makna keseluruhan cerita, (e) ketepatan kata, (f) ketepatan kalimat, (g) kelancaran.
5. wawancara, aspek yang dinilai adalah: (a) keakuratan dan keaslian gagasan, (b) ketepatan argumentasi, (c) keruntutan penyampaian gagasan, (d) ketepatan kata, (e) ketepatan kalimat, (f) kelancaran, (g) pemahaman.
6. diskusi dan berdebat, aspek yang dinilai adalah: (a) keakuratan dan keaslian gagasan, (b) kemampuan berargumentasi, (c) keruntutan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penyampaian gagasan, (d) pemahaman, (e) ketepatan kata, (f) ketepatan kalimat, (g) ketepatan *style* penuturan, (h) kelancaran.

7. berpidato, aspek yang dinilai adalah: (a) keakuratan dan keluasan gagasan, (b) ketepatan argumentasi, (c) keruntutan penyampaian gagasan, (d) ketepatan kata, (e) ketepatan kalimat, (f) ketepatan *style* penuturan, (g) kelancaran dan kewajaran, (h) kebermaknaan penuturan.

Dari beberapa aspek penilaian berbicara di atas, peneliti hanya memakai aspek pengucapan (*makhroj*), nada dan irama, kelancaran dan keberanian dalam kriteria penilaian berbicara.

2.2.2.6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Keterampilan Berbicara kelas VII MTs.

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di sekolah khususnya tingkat SMP/MTs kelas VII bertujuan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalamannya secara lisan berbahasa Arab dengan menyesuaikan Kurikulum 2013. Penelitian ini hanya menggunakan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar semester genap karena disesuaikan dengan waktu penelitian. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran berbicara bahasa Arab kelas VII Semester genap tingkat SMP/MTs.

Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab Kelas VII Semester Genap

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional, dan bahasa pengantar khazanah keislaman yang

	diwujudkan dalam semangat belajar.
Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1 Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah. 2.2 Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa. 2.3 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman.
Mengolah, menyaji dan Menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	4.1 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik 1) *Al-Unwan*, 2) *Baiti*, 3) *min Yaumiyyatil Usroh* dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
	4.2 Menunjukkan contoh ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon tentang 1) *Al-Unwan*, 2) *Baiti*, 3) *min Yaumiyyatil Usroh* dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
	4.3 Mempresentasikan berbagai informasi lisan sederhana tentang 1) *Al-Unwan*, 2) *Baiti*, 3) *min Yaumiyyatil Usroh*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Selain KI dan KD, adapun indikator yang dirancang untuk menunjang pencapaian kompetensi sebagaimana tertuang dalam KI dan KD tersebut di antaranya:

a. Melafalkan kosakata tentang materi

b. Membuat kalimat dari kosakata tertentu

c. Bertanya dan menjawab pertanyaan dengan baik dan benar

d. Mendemonstrasikan percakapan dengan benar

e. Menyampaikan informasi lisan dengan ungkapan sederhana dengan baik dan benar

Berdasarkan KI, KD dan indikator yang telah dijelaskan di atas, peneliti akan membuat media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab dengan berpedoman kepada KI, KD dan indikator tersebut. Sehingga didapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran siswa kelas VII MTs.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *board game "The Arature"* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran dengan memuat beberapa komponen sebagai berikut: (1) KI, KD dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan pembelajaran media *board game "The Arature"*, (2) pengenalan kosakata yang disertai dengan ilustrasi gambar, (3) materi berupa rekaman percakapan, (4) evaluasi yang berisi soal-soal yang disertai dengan kunci jawaban yang dipakai sebagai pegangan guru, (5) media perlu diberikan aturan permainan agar memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media *board game "The Arature"*.
2. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan angket analisis kebutuhan guru dan siswa, menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media baru berupa *board game* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs. Media ini berbentuk persegi dengan ukuran 60 cm x 60 cm dengan bahan utama triplek. Jenis media *board game* berbentuk audiovisual. Jenis ini dianggap sesuai untuk keterampilan berbicara, karena dengan adanya audio mampu memberikan contoh pelafalan *makhorijul huruf* dan berbicara bahasa Arab serta visual agar media

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mampu menarik dan memotivasi agar siswa antusias dalam belajar bahasa Arab. Media *board game* ini berdesain 2 dimensi, dengan alasan mudah untuk di bawa ke dalam kelas dan mudah dalam pengemasan produk. Media ini terdiri dari papan *board game,* kartu kosakata, materi (audio), kartu evaluasi, karakter pemain, dadu digital dan buku panduan. Media ini pun dilengkapi dengan kunci jawaban sebagai konfirmasi terhadap hasil jawaban siswa saat evaluasi. Sedangkan tema yang digunakan dalam media ini disesuaikan dengan materi untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII MTs semester ganjil yang mengacu pada kurikulum tahun 2013. Adapun tema materi yang dimuat meliputi العنوان، بيتي، dan من يوميات الأسرة. Dan untuk *background* pada media *board game* ini akan menyesuaikan dengan tema yang akan dipelajari.

3. Tema yang ada pada media *board game "The Arature" (The Arabic Adventure)* ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 MTs kelas VII. Media *board game "The Arature" (The Arabic Adventure)* ini terdiri dari tiga tema yaitu *'unwan* (alamat), *baity* (rumahku), dan *min yaumiyatil usroh* (kegiatan rumah sehari-hari).
4. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan layak dan sesuai baik dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kontekstual, kelayakan bahasa, kelayakan fisik media, kelayakan aspek audio. ahli media memberikan saran dan masukan sebagai berikut : (1) Sebaiknya pemotongan pada gambar diperhatikan, agar terlihat rapi, (2) Kotakan pada tema (*Al-Unwan*) diperbesar 2 kali

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

lipat lagi agar tidak terlalu kecil, dan (3) Warna pada karakter permainan sebaiknya berbeda –beda satu sama lain. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran dan masukan yang membangun yakni (1) perlu memperhatikan tulisan agar tidak terjadi kesalahan baik harakat maupun tata bahasa, (2) beberapa penulisan perlu diperbaiki, (3) perbaiki penulisan dialog pada buku petunjuk, dan (4) suara rekaman (audio) perlu di perbaiki. Adapun masukan dari dosen pembimbing diantaranya (1) nama kota Jakarta pada di materi sebaiknya diganti dengan nama kota yang ada di Jawa Tengah (contonya Semarang), (2) perbesar gambar bagian-bagian media pada buku panduan, (2) beri warna berbeda pada setiap sub judul, (3) tambahkan daftar pustaka pada buku panduan, (4) perbaiki bahasa pada aturan permainan dan berikan warna *font* yang berbeda ketika terdapat penekanan bahasa.

5.2 Saran

Saran yang diharapkan oleh peneliti demi keberlanjutan penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Media ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga akan menambah kekayaan media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan menarik. Selain itu media ini juga dapat dikembangkan lagi untuk keterampilan yang lainnya.
2. Penelitian ini memungkinkan peneliti lain untuk melanjutkan penelitian lanjutan karena penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pembuatan dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

revisi awal. Penelitian lebih lanjut akan menghasilkan saran-saran dan perbaikan sehingga akan tercipta media dengan kualitas yang lebih baik dan teruji.

3. Para siswa dan tenaga pendidik bahasa Arab dapat memanfaatkan media ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu diharapkan dengan menggunakan media ini mampu mempermudah para guru dalam menyampaikan pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Daftar Pustaka

A. Buku Referensi

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: RINEKA CIPTA

Arsyad, Azhar. 2004. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Asrori, Imam. 2011. *Strategi Belajar Bahasa Arab Teori dan Praktek.* Malang: Misykat

Asrori, Imam, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB Bandung

Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab.* Malang: MISYKAT

Hermawan, Acep. 2014: *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab.* Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

Hurlock, Elizabeth.B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Jakarta: Erlangga

Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bhasa Arab.* Bandung: Humaniora

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Masyhud, Fathin dan Ida Husnur Rahmawati. 2012. *Ayo Menyanyi Bahasa Arab.* Surabaya: Diantama

Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi.* Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.

Saddhono, Kundaru dan St. Y. slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: KENCANA PREDANA MEDIA GROUP

Siregar, Syofian. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian.* Jakarta: PT RAJA GRAFINDA PERSADA

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Ketempilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa

Tho'imah, Ahmad Rusydi. 2009. *Al-Mahaarot Al- Lughowiyah : Mustawiyatuhaa, Tadrisuhaa, Shu'uubatuhaa.* Al-Qohirah: Daar Al- Fikri Al- 'Arobiy

Yusuf, Maher Ismail Shabri Muhammad. 2008. *Min al-Wasail at-Ta'limiyyah Ila Tiknulujiyaa at-Ta'lim*. Mesir: Maktabah Rusydi.

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B. Jurnal

Rita dan Julaga Situmorang. 2014. "Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Pelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Desember 2014. Jilid 1, Nomor 2. Medan: Universitas Negeri Medan.

C. Skripsi

Allukmana, Restianah. 2015. *Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Hakim, Noor Lukmanul. 2016. *Swishyspeaks: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab SIswa Kelas VIII MTs Tahun Ajaran 2016/2017 di Kota Semarang.* Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Hapsari, Yuni. 2015. *Pengembangan Media Kartu Situasi dalam Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Mahmudah. 2015. *Wayang Edukatif: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VII MTs*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Saifurrahmah, Yuliani. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperetive Learning Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII MTs Sultan Agung Kalibangkang Kebumen Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

Utomo, Eko Herry. 2013. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Purwodadi Grobogan*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Yulistyana, Naili Vidya. 2014. *Penggunaan Media Movie Maker dalam keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa Kelas VA MIN Bawu Jepara*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang

D. Internet atau *Website*

Banuardi, Diditho S., 2015, *Board Game Kompas Challenge* dilihat 27 April 2016. http://boardgamechallenge.id/2015/03/01/tentang-board-game/.

Silvia, Arnis, 2011. Mengajar Tenses dengan Board Game dilihat pada tanggal 27 April 2016, https://blog.djarumbeasiswaplus.org/arnissilvia/?p=598.

http://www.penmakotasmg.com/2015/01/ lampiran-sk-dirjen-no-2676-tahun-2013.html

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG