



**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* INTERAKTIF**

**UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA  
BAHASA ARAB BAGI SISWA KELAS IV**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata I

untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Nama : Muhammad Romadhoni

NIM : 2303413048

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

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

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Februari 2020

Semarang, 15 Februari 2020

Dosen Pembimbing I



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

(NIP. 197807252005012002)

## HALAMAN PENGESAHAN

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

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Februari 2020

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

(NIP. 196202211989012001)

Sekretaris

Ahmad Yulianto, S.S., M.Pd.

(NIP. 197307252006041001)

Penguji I

Singgih Kuswardono, M.A. Ph.D.

(NIP. 197607012005011001)

Penguji II

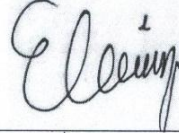
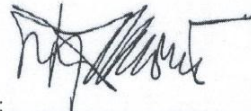
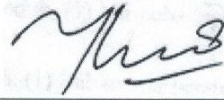
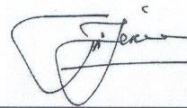
Nailur Rahmawati, S.Pd., M. Pd. I

(NIP. 198801152015042002)

Penguji III/Pembimbing

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

(NIP. 197807252005012002)



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

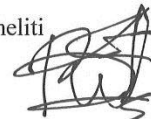
Nama : Muhammad Romadhoni  
NIM : 2303413048  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV” yang saya tulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana ini merupakan hasil karya sendiri. Skripsi ini disusun berdasarkan bimbingan, analisis dan pemaparan/ujian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya sendiri. Jika kemudian ditemukan ketidakabsahan saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian pernyataan tersebut dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Semarang, 16 Agustus 2020

Peneliti



Muhammad Romadhoni

NIM. 2303413048

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, apabila telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.

### **Persembahan:**

Dengan rasa syukur kepada Allah atas segala karuniaNya, skripsi ini kupersembahkan kepada bapak dan Ibu tercinta serta teman-teman dan Para Dosen Pendidikan Bahasa Arab yang terhormat yang Saya Kagumi dedikasi dan kebaikan beliau.

## **PRAKATA**

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan 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. Dr. Sri Rejeki Urip, 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 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan dukungan.
4. Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I., dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Muchlisin Nawawi Lc., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing penyusunan skripsi berbahasa Arab yang telah membantu peneliti dengan sabar dan telaten telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peneliti untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi
6. Dr. Zaim Elmubarok, M.Ag., dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan dan saran-saran dalam memperbaiki skripsi ini.
7. Segenap dosen prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang selalu memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi kepada peneliti.

8. Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri di desa Sekaran Kecamatan Gunungpati yang telah mengizinkan penelitian.
9. Guru Bahasa Arab beserta siswa-siswi Sekolah Dasar yang telah membantu penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan PBA Angkatan 2013 yang telah memberikan motivasi kepada peneliti.
11. Keluarga, sahabat, dan teman yang selalu menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Akir kata, kurang lebihnya mohon maaf. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Semarang, 19 Agustus 2020

Peneliti

Muhammad Romadhoni

NIM. 2303413048

## SARI

**Romadhoni, Muhammad. 2020. Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV Tahun 2020. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing : Retno Purnama Irawati dan Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I.**

**Kata Kunci: Media pembelajaran puzzle, Puzzle Interaktif Bahasa Arab**

Hasil belajar siswa sangat berpengaruh pada penyampaian pembelajaran dan cara pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, dalam pembelajaran dibutuhkan media pendukung untuk menunjang keberhasilan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *puzzle*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa bahasa Arab terhadap media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV. Bagaimana Bagaimana prototipe media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV.

Penelitian ini merupakan penelitian RND (Research and Development) dengan 5 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Data diperoleh dari guru dan siswa melalui observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media puzzle pada siklus I dengan nilai rata-rata 69,23% (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,33% (sangat baik), adapun aktivitas siswa saat dilaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle pada siklus I dengan nilai 67,69% (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,0% (sangat baik). Hasil belajar siswa yang diperoleh menggunakan media puzzle pada pembelajaran bahasa Arab yaitu, siklus I memperoleh nilai rata-rata 68,18% dan nilai tersebut belum tuntas karena belum mencapai KKM yang ditetapkan, sedangkan pada siklus II penggunaan media puzzle dalam pembelajaran menunjukkan sebanyak 38 siswa



dengan nilai rata-rata 86,36% sudah mencapai KKM dan 6 siswa belum mencapai ketuntasan minimum. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab di kelas IV Sekolah Dasar kota Semarang.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	12
2.2 Landasan Teori.....	19
2.2.1 Media Pembelajaran.....	19
2.2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	24
2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	24

2.2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
2.2.2 Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
2.2.2.1 Pengertian Puzzle.....	24
2.2.2.2 Pengertian Media interaktif.....	24
2.2.2.3 Pengertian Media Puzzle Interaktif.....	24
2.2.2.4 Pemanfaatan Media Puzzle Interaktif Sebagai Media Pembelajaran.....	24
2.2.3 Keterampilan Membaca .....	28
2.2.3.1 Pengertian Keterampilan Membaca .....	28
2.2.3.2 Tujuan Keterampilan Membaca .....	28
2.2.3.3 Aspek-aspek Membaca .....	28
2.2.3.4 Jenis-jenis Keterampilan Membaca .....	28
2.2.3.5 Penilaian Pembelajaran Keterampilan Membaca .....	28
2.2.4 Pembelajaran Keterampilan Membaca Sekolah Dasar Kelas IV....	30
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	34
3.2 Tahap-Tahap Kegiatan Penelitian Reseach and Development.....	35
3.2.1 Potensi dan Masalah .....	37
3.2.2 Pengumpulan Data .....	38
3.2.3 Desain Produk.....	40
3.2.4 Validasi Desain .....	41
3.2.5 Revisi Desain .....	42
3.2.6 Ujicoba Produk.....	42
3.2.7 Revisi Produk .....	42
3.3 Subjek Penelitian.....	43

3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.4.1 Wawancara.....	44
3.4.2 Angket.....	45
3.4.3 Observasi.....	45
3.4.4 Dokumentasi .....	47
3.5 Instrumen Penelitian.....	47
3.5.1 Lembar Pedoman Angket Kebutuhan.....	48
3.5.2 Lembar Pedoman Angket Penilaian .....	48
3.5.3 Lembar Pedoman Wawancara .....	49
3.5.4 Lembar Pedoman Observasi.....	51
3.5.5 Lembar Pedoman Dokumentasi.....	51
3.6 Uji Keabsahan Data.....	51
3.7 Teknik Analisis Data .....	54
3.7.1 Mengolah Hasil Wawancara .....	54
3.7.2 Mengolah Hasil Observasi .....	54
3.7.3 Mengolah Data Angket .....	55
3.7.4 Analisis SWOT .....	57
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>60</b>
4.1. Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran ...	60
4.1.1 Observasi.....	61
4.1.2 Wawancara.....	63
4.1.3 Angket.....	64
4.1.3.1 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Produk dengan Responden Guru.....	65
4.1.3.2 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Produk dengan	

Responden Siswa .....	78
4.1.3.3 Hasil Analisis Kebutuhan terhadap Produk Media Pembelajaran Puzzle Interaktif dengan Responden Guru dan Siswa dengan Responden Siswa.....	95
4.2 Desain Media Pembelajaran Puzzle Interaktif Sesuai dengan Kebutuhan Guru dan Siswa.....	98
4.2.1 Fisik Media Pembelajaran Puzzle Interaktif .....	98
4.2.2 Bagian Awal Media Pembelajaran Puzzle Interaktif.....	100
4.2.3 Bagian Isi (Materi) dan Evaluasi Media Pembelajaran Puzzle Interaktif .....	103
4.2.3 Bagian Akhir Media Pembelajaran Puzzle Interaktif.....	107
4.3 Validasi Ahli dan Saran Perbaikan Purwarupa Media Pembelajaran Puzzle Interaktif .....	109
4.3.1 Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran Puzzle Interaktif .....	110
4.3.2 Saran Perbaikan dari Para Ahli Terhadap Media Pembelajaran Puzzle Interaktif .....	119
4.3.3 Revisi Desain Produk Media Pembelajaran Puzzle Interaktif .....	120
4.4 Kesimpulan Media Pembelajaran Puzzle Interaktif untuk kelas IV Sekolah Dasar.....	125
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>132</b>
5.1 Simpulan.....	132
5.2 Saran.....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>136</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>141</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	17
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Wawancara .....	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi .....	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi .....	50
Tabel 3.5 Interpretasi Skala .....	51
Tabel 3.6 Check-List Dokumentasi.....	51
Tabel 3.7 Aspek Validasi Desain Produk oleh Ahli .....	56
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 1 angket Kebutuhan guru .....	65
Tabel 4.2 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 2 angket Kebutuhan guru .....	66
Tabel 4.3 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 3 angket Kebutuhan guru .....	66
Tabel 4.4 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 4 angket Kebutuhan guru .....	67
Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 5 angket Kebutuhan guru .....	67
Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 6 angket Kebutuhan guru .....	68
Tabel 4.7 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 7 angket Kebutuhan guru .....	69
Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 8 angket	

Kebutuhan guru .....	69
Tabel 4.9 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 9 angket	
Kebutuhan guru .....	70
Tabel 4.10 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 10 angket	
Kebutuhan guru .....	71
Tabel 4.11 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 11 angket	
Kebutuhan guru.....	71
Tabel 4.12 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 12 angket	
Kebutuhan guru.....	72
Tabel 4.13 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 13 angket	
Kebutuhan guru.....	73
Tabel 4.14 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 14 angket	
Kebutuhan guru.....	73
Tabel 4.15 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 15 angket	
Kebutuhan guru.....	74
Tabel 4.16 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 16 angket	
Kebutuhan guru.....	75
Tabel 4.17 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 17 angket	
Kebutuhan guru.....	76
Tabel 4.18 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 18 angket	
Kebutuhan guru.....	76
Tabel 4.19 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 19 angket	
Kebutuhan guru.....	77
Tabel 4.20 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 20 angket	
Kebutuhan guru .....	78

Tabel 4.21 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 1 angket	
Kebutuhan Siswa.....	79
Tabel 4.22 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 2 angket	
Kebutuhan Siswa.....	80
Tabel 4.23 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 3 angket	
Kebutuhan Siswa.....	81
Tabel 4.24 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 4 angket	
Kebutuhan Siswa.....	81
Tabel 4.25 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 5 angket	
Kebutuhan Siswa.....	82
Tabel 4.26 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 6 angket	
Kebutuhan Siswa.....	83
Tabel 4.27 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 7 angket	
Kebutuhan Siswa.....	84
Tabel 4.28 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 8 angket	
Kebutuhan Siswa.....	85
Tabel 4.29 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 9 angket	
Kebutuhan Siswa.....	85
Tabel 4.30 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 10 angket	
Kebutuhan Siswa.....	86
Tabel 4.31 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 11 angket	
Kebutuhan Siswa.....	87
Tabel 4.32 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 12 angket	
Kebutuhan Siswa.....	87
Tabel 4.33 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 13 angket	



Kebutuhan Siswa.....	88
Tabel 4.34 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 14 angket	
Kebutuhan Siswa.....	89
Tabel 4.35 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 15 angket	
Kebutuhan Siswa.....	90
Tabel 4.36 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 16 angket	
Kebutuhan Siswa.....	91
Tabel 4.37 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 17 angket	
Kebutuhan Siswa.....	92
Tabel 4.38 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 18 angket	
Kebutuhan Siswa.....	92
Tabel 4.39 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 19 angket	
Kebutuhan Siswa.....	93
Tabel 4.40 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 20 angket	
Kebutuhan Siswa.....	94
Tabel 4.41 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Puzzle Interaktif.....	95
Tabel 4.42 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Spesifikasi	
Puzzle Interaktif Berdasarkan Aspek Kelayakan Isi.....	96
Tabel 4.43 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Spesifikasi	
Puzzle Interaktif Berdasarkan Aspek Kelayakan Penyajian.....	96
Tabel 4.44 Kesimpulan Hasil Analisis Kebutuhan Terhadap Spesifikasi	
Puzzle Interaktif Berdasarkan Aspek Kelayakan Grafis.....	97
Tabel 4.45 Kategori Penilaian Validasi Purwarupa Puzzle Interaktif Keterampilan Membaca untuk kelas IV Sekolah Dasar .....	110
Tabel 4.46 Validasi Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Isi Puzzle Interaktif.....	111

Tabel 4.47 Validasi Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Bahasa Puzzle Interaktif....	113
Tabel 4.48 Validasi Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Penyajian Puzzle Interaktif	114
Tabel 4.49 Validasi Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Grafis Puzzle Interaktif.....	116
Tabel 4.50 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Terhadap Puzzle Interaktif Keterampilan Membaca untuk kelas IV Sekolah Dasar .....	118
Tabel 4.51 Saran dan Perbaikan Produk Puzzle Interaktif Keterampilan Membaca untuk kelas IV Sekolah Dasar.....	119
Tabel 4.52 Analisis SWOT Produk Lama dan Produk Baru .....	126
Tabel 4.53 Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru.....	130

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk dan Desain Jigsaw Puzzle .....	32
Gambar 2.2 Bentuk dan Desain Sliding Photo Puzzle .....	33
Gambar 2.3 Bentuk dan Desain Geometry Puzzle .....	35
Gambar 3.1 Desain Penelitian Pengembangan R&D dari Sugiyono.....	53
Gambar 3.2 Desain Eksperimen (before-after).....	60
Gambar 3.2 Desain Penelitian yang Digunakan Peneliti .....	75
Gambar 3.3 Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data.....	82
Gambar 4.2.1 Desain Sampul Depan .....	100
Gambar 4.2.2 Desain Jigsaw Puzzle I.....	101
Gambar 4.2.3 Desain Jigsaw Puzzle II .....	102
Gambar 4.2.4 Desain Photoslide Puzzle I .....	103
Gambar 4.2.5 Desain Photoslide Puzzle II .....	104
Gambar 4.2.6 Desain Geometry Puzzle I .....	105
Gambar 4.2.7 Desain Geometry Puzzle II .....	106
Gambar 4.2.8 Soal Photoslide Puzzle I.....	109
Gambar 4.2.8 Soal Geometry Puzzle I.....	110

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Dokumentasi
2. Panduan Wawancara
3. Panduan Observasi
4. Lembar Instrumen Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV
5. Lembar Instrumen Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV.
6. Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli dan Guru Terhadap Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV.
7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
8. Surat Keputusan (SK) Dosen Pembimbing Skripsi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Bahasa Arab merupakan bahasa yang di pakai dan pelajari hampir di seluruh negara. Pembelajaran bahasa Arab sudah berkembang dari waktu ke waktu terutama di Indonesia, dalam pembelajaran bahasa Arab juga banyak yang harus dipelajari baik sebagai guru maupun siswa (Arsyad 2004:1).

Seorang guru dalam pembelajaran bahasa Arab harus mengetahui tiga istilah yang memiliki hubungan hierarkies, yaitu pendekatan, metode dan teknik. Pendekatan merupakan kumpulan asumsi yang berkaitan dengan linguistik (kebahasaan) dan bersifat aksiomatis. Sedangkan metode merupakan cara guru dalam mengekspresikan bahan ajar yang berkaitan dengan pendekatan dan bersifat prosedural. Selanjutnya teknik merupakan aksi guru di lapangan dalam merealisasikan bahan ajar dan bersifat implementatif. Ketiga istilah ini saling berkaitan secara hierarkis satu dengan lainnya, karena pendekatan dijabarkan oleh metode, dan metode itu sendiri dijabarkan oleh teknik. (Zulhanna 2014:19).

Tentunya peran guru sangat penting dalam keberhasilan siswa mempelajari bahasa Arab salah satunya untuk menyampaikan materi agar lebih efektif dan mudah difahami oleh siswa melalui pendekatan, metode, teknik mengajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab

Guru dapat memperkaya, memperluas, dan memperdalam proses kegiatan belajar mengajar, terlebih bila tersedianya media pembelajaran yang merangsang

lebih dari satu organ penginderaan. Penggunaan berbagai media dapat membantu siswa dalam belajar sesuai dengan karakter dirinya. Sebaliknya, guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang memadai dan tepat, menjadikan hasil belajar siswa kurang optimal (Syamsuddin 2006:26).

Media pembelajaran selain berfungsi untuk membantu dalam penyampaian materi juga berfungsi untuk membantu dalam penguasaan keterampilan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Mahmud Ismail Shini menyebutkan terdapat empat keterampilan berbahasa Arab. Hal ini tentunya harus dikuasai, dan dipahami karena ini juga sangat membantu siswa dalam mengaktualisikannya. Empat keterampilan berbahasa ini merupakan bagian dari pembahasan struktur bahasa yang tidak cukup untuk mengakurasikan penguasaan siswa dalam keterampilan berbahasa, adapun keterampilan yang sangat strategis untuk dikuasai oleh siswa adalah keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (*Insyah*). Keempat keterampilan ini memiliki hubungan hierarkis yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya (Zulhannan 2014:190).

Penguasaan keterampilan berbahasa Arab sangat berperan penting untuk mencapai kemahiran berbahasa Arab salah satunya keterampilan membaca atau *Qira'ah*. Menurut Tarigan (dalam Hermawan 2014:143) membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Lebih lanjut, Tarigan menyebutkan tiga unsur dalam membaca yaitu makna sebagai unsur isi bacaan, kata

sebagai unsur yang membawakan makna, dan simbol tertulis sebagai unsur visual. Perpindahan simbol tertulis dalam bahasa ujaran itulah disebut membaca.

Kemahiran membaca merupakan bekal bagi pembelajar untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri (Effendy 2012:54). Oleh karena itu, guruan membaca harus memperoleh perhatian serius, dan wacana membaca tidak boleh hanya menjadi batu loncatan bagi aktivitas berbicara dan menulis semata. Tujuan guruan membaca, sebagaimana diketahui adalah untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, tugas guru adalah meyakinkan proses pembelajaran membaca menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Nuha 2012:110).

Selain itu penelitian dari Eko Herry Utomo (2013:3), menjelaskan informasi dari guru mata pelajaran bahasa Arab bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya kemahiran berbicara di kelas X Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi Grobogan sudah memenuhi KKM. Hal ini bisa dilihat dari KKM mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi yaitu 70 dan rata-rata hasil belajar siswa adalah 73,5. Akan tetapi minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya bahan ajar (buku) serta kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media yang digunakan guru di kelas sehingga tidak ada respon yang baik dari siswa terhadap bahasa Arab, siswa cenderung meremehkan bahasa Arab dan terkesan tidak peduli pada pelajaran bahasa Arab.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan problematika seperti di atas yaitu:

1) kondisi siswa yang kurang berminat pada keterampilan membaca, 2) pembelajaran

lebih banyak melatih siswa untuk melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasa Arab, 3) ketakutan siswa terhadap pelajaran bahasa Arab karena merasa tidak bisa, 4) ketidaktepatan media yang digunakan dalam guruan membaca, 5) Pembelajaran membaca hanya dilakukan dengan membaca wacana yang ada di buku LKS atau buku paket (Malisa 2014:4).

Dari permasalahan di atas ketidaktepatan media terjadi karena guru bahasa Arab kurang bisa menyesuaikan media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab dengan materi dan kondisi siswa. Karena dengan media yang tepat proses belajar terutama untuk keterampilan membaca bisa menjadi menyenangkan dan efektif.

Senada dengan Ori (2012:2), dalam proses pembelajaran sebagai pendidik dan pengajar guru harus memperhatikan karakteristik peserta didik yang diajarnya. Hal ini sangat penting untuk membantu guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang cocok di kelasnya. Karakteristik peserta didik kelas rendah khususnya kelas satu sekolah dasar sangat senang dengan dunia bermain apalagi bermain dengan benda konkrit yang bisa dimanipulasi. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik, belajar sambil bermain merupakan metode belajar yang bisa diterapkan untuk proses pembelajaran di kelas rendah. Dimana belajar sambil bermain dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Banyak orang menganggap bahasa Arab sulit dipelajari karena sejak kecil diperkenalkan secara detail apa itu bahasa Arab. Selain itu bahasa Arab juga kurang



dibiasakan sejak dini. Pada usia dini, anak-anak senang beraktivitas dan mengetahui apa yang tidak diketahui. Usia anak-anak adalah usia yang mudah untuk mempelajari bahasa dan penyampaian materi pada anak-anak tentu berbeda dengan cara penyampaian untuk orang dewasa. Guru dituntut untuk memahami karakteristik siswa dan psikologi belajar siswa. Karena keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan mereka dalam bidang keterampilan membaca (Rahmawati dan Fathul 2013:60).

Cara belajar anak-anak khususnya usia sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa. Namun terkadang guru kurang memperhatikan hal tersebut sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab khususnya untuk pembelajaran keterampilan membaca.

Penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Arab bisa muncul karena penyeleksian materi, urutan dan, tata cara penyajiannya tidak sesuai. Penyampaian materi yang cenderung monoton membuat siswa enggan dan tidak tertarik untuk mempelajari bahasa Arab. Faktor motivasi yang rendah juga mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab (Nuha 2012:60).

Permasalahan tersebut tentunya harus diatasi untuk membuat pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab menjadi lebih efektif. Salah satu yang terpenting adalah cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dibutuhkan media dalam penyampaian materi kepada siswa, karena media dalam pembelajaran bahasa mempunyai peranan yang sangat penting, agar proses belajar mengajar menarik perhatian siswa, dapat menumbuhkan sikap dan minat

siswa. Guru dalam mengajarkan bahasa Arab harus memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dan hasil yang dicapai bisa optimal (Hamid 2008:170).

Senada dengan penelitian yang dilakukan Heri Kurniawan (2016:5) di SD Al-Irsyad 01 Cilacap, dari sekian informasi yang Heri Kurniawan dapatkan dari buku-buku yang memuat tentang penggunaan media bahasa Arab untuk para guru Heri Kurniawan juga melakukan interview langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu Bapak Andi pada hari Senin tanggal 25 Maret 2014. Dari keterangan beliau SD Al-Irsyad 01 Cilacap yang merupakan pelopor Sekolah Dasar yang beridiri lebih dari 30 tahun ini memang sangat fokus kaitanya mata pelajaran bahasa Arab, oleh karena itu di setiap minggunya ada dua hari dengan total 4(empat) jam mata pelajaran khusus untuk pembelajaran bahasa Arab, dengan menggunakan metode moderen salah satunya penyampaian materi melalui media VCD bahasa Arab menjadikan metode ini mendapatkan respon yang besar oleh para siswa SD Al-Irsyad 01 Cilacap setidaknya para siswa tidak selalu mendapatkan materi dari penyampaian guru semata. Selain itu, Pak Andi juga mengatakan berapa pentingnya menggunakan media bahasa Arab agar tidak monoton. Karena ini akan berimbas pada penyerapan materi pelajaran siswa.

Dalam penelitiannya, Heri Kurniawan juga menemukan bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab sering terjadi siswa merasa bosan dan malas mempelajari materi yang disajikan, oleh karena itu guru dituntut bisa memberi suasana yang berbeda sehingga kegiatan belajar mengajar bahasa Arab dapat diserap dengan baik oleh siswa. Tidak jarang pula muncul keluhan dari para siswa yang merasa tidak

paham terhadap apa yang disampaikan guru. Hal-hal semacam itu seringkali diabaikan oleh para guru, sehingga jika pada akhirnya prestasi para siswa rendah yang disalahkan adalah siswanya. Padahal mungkin saja hal itu disebabkan karena siswa tidak dapat belajar dengan baik lantaran metode yang digunakan dalam mengajar monoton dan media yang digunakan kurang menarik, atau bahkan tidak menggunakan media.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan media yang tepat dan menarik yang bisa digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran membaca bahasa Arab, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab sangat penting. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007:51).

Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah melalui pengembangan media pembelajaran berupa *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

*Puzzle* merupakan permainan yang menarik bagi anak-anak karena anak-anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu merangkai gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk merangkai gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle*.

Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika (Rahmanelli 2007:24).

Kelebihan menggunakan media *puzzle* interaktif diantaranya dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar siswa. Gambar yang muncul membuat siswa tidak merasa bosan, karena siswa terkadang jenuh apabila seorang guru hanya menerangkan dalam bentuk tulisan. Hal ini dikarenakan pada usia anak-anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Ini diyakini akan berhasil memacu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media *puzzle* interaktif karena media ini diharapkan bisa meningkatkan konsentrasi, psikomotorik siswa dan menjadikan pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan seperti yang dijelaskan sebelumnya. Penggunaan *puzzle* yang mudah dengan cara merangkai gambar dari potongan-potongan *puzzle*, menyesuaikan warna serta bentuk dari *puzzle* akan memicu rasa penasaran siswa. Selain itu, *puzzle* juga bisa diacak lalu dirangkai kembali sehingga siswa tidak mudah bosan. Peneliti ingin menghilangkan anggapan bahwa permainan adalah hal yang kurang bermanfaat dan ingin membuktikan bahwa permainan juga bisa bermanfaat terutama dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab untuk siswa Sekolah Dasar.

Dari uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk membahas lebih lanjut tentang media interaktif, dan merancanginya dalam sebuah media *puzzle*

interaktif untuk sarana pembelajaran siswa terutama pada jenjang Sekolah Dasar dan menuangkannya menjadi skripsi yang berjudul “**Pengembangan media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab bagi siswa kelas IV**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa bahasa Arab terhadap media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV?
2. Bagaimana prototipe media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV?
3. Bagaimana validasi ahli dan guru terhadap media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV?

### **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV.
2. Mengetahui prototype media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV.
3. Mengetahui validasi ahli dan guru terhadap media *puzzle* interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah Dasar kelas IV.

### **1.4 Manfaat penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

Sesuai dengan tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis. Berikut pemaparannya:

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Kemudian dapat dijadikan sebagai referensi mengenai khasanah media pembelajaran bahasa Arab, dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih kompleks maupun mata pelajaran lain untuk mengembangkan media *puzzle* interaktif bahasa Arab.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media *puzzle* interaktif bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat kepada berbagai pihak.

##### **a. Bagi Sekolah**

Media *puzzle* interaktif bahasa Arab yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran interaktif yang menarik untuk keterampilan membaca dalam bahasa Arab

##### **b. Bagi Guru**

- 1) Media *puzzle* interaktif bahasa Arab dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan membaca bahasa Arab
- 2) Mempermudah guru dalam mengajarkan keterampilan membaca bahasa Arab karena guru akan fokus untuk menyelesaikan Media *puzzle* interaktif bahasa Arab dalam belajar mandiri maupun kelompok.

c. Bagi Siswa

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan
- 2) Kemampuan belajar mandiri siswa meningkat
- 3) Merangsang kemampuan berfikir siswa dalam pelajaran membaca bahasa Arab sehingga dapat memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan dalam upaya mengembangkan pengetahuan siswa terutama *mufrodat*.
- 4) Kegiatan belajar siswa menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan kegiatan pembelajaran jadi lebih efektif.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

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

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Penelitian tentang media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para peneliti termasuk penelitian tentang media untuk pembelajaran menulis, media berbentuk *Puzzle* dan media interaktif. Setelah melakukan kajian pustaka, ada beberapa penelitian yang terkait dengan tema yang peneliti teliti yaitu:

Penelitian mengenai keterampilan membaca (*maharoh qira'ah*) telah banyak dikaji dan dilakukan. Penelitian mengenai keterampilan membaca (*maharoh qira'ah*) telah banyak dikaji dan dilakukan. Akan tetapi, hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi, baik penelitian yang bersifat melengkapi maupun yang bersifat baru. Keterampilan membaca harus dikuasai oleh setiap orang, baik oleh anak kecil maupun orang tua. Untuk itu, penelitian keterampilan membaca menarik sebagai bahan penelitian. Diantara penelitian tentang membaca dilakukan oleh, Robi'ah (2011), Muhammad Mursyid (2013), Ibad Rohman (2015) dan Eka Lutfiyatun (2015).



Penelitian Ibadi Rohman (2011) dengan judul “*Arabic Puzzle Book* Pengembangan Media Interaktif untuk keterampilan membaca bagi Siswa kelas IV MI di kota Semarang” menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Arab Kelas IV MI Negeri Sumurrejo.

Relevansi penelitian Ibadi Rohman dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah tujuan yang sama yakni meningkatkan keterampilan membaca dengan menggunakan media interaktif dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Namun, perbedaan antara penelitian Ibadi Rohman dan Peneliti yakni penelitian Ibadi Rohman menggunakan media berupa media Buku *Puzzle* sedangkan peneliti menggunakan media *puzzle* interaktif. Peneliti mengembangkan media interaktif milik Ibadi Rohman *Arabic puzzle book* menjadi media *puzzle* interaktif yang berisi macam-macam *puzzle*.

Penelitian Robi’ah (2011) yang berjudul “Pemanfaatan Metode Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Arab pada siswa kelas XI Bahasa MA Al-Irsyad Gajah Demak”. Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dari data tes dapat diketahui peningkatan yaitu skor rata-rata kelas dari 32 siswa pada siklus I adalah 63,6 dan pada siklus II adalah 80,25. Dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar subjek penelitian dari tiap pertemuan. Prosentase Peningkatan hasil belajar siswa tersebut adalah 10,2% dari peretemuan ke I dan pertemuan ke II. Hasil Analisis data non tes juga menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa kelas XI Bahasa MA Al Irsyad Gajah Demak.

Relevansi penelitian Robi'ah dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian pada peningkatan aspek keterampilan membaca. Namun cara yang peningkatan keterampilan yang digunakan oleh Robi'ah adalah dengan menggunakan metode SQ3R, sedangkan peneliti menggunakan media *puzzle* interaktif.

Penelitian Mursyid (2013) yang berjudul "*Arabic Storybook Series : Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi*". Hasil penelitian ini adalah hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan,  $t$  hitung  $-15,82$  jatuh pada daerah penerimaan  $H_a$ , sehingga  $H_a$  diterima. Sedangkan  $t$  Tabel  $1,316$  Jatuh pada penerimaan  $H_o$ , Sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Relevansi penelitian Mursyid dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah aspek keterampilan membaca. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Musyid adalah terletak pada Mediana, Musyid menggunakan media buku cerita bahasa Arab model Pop-up sedangkan peneliti menggunakan media *puzzle* interaktif.

Eka Lutfiyatun (2015) melakukan penelitian dalam skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs*". Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan  $t$  hitung  $18,237$  dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan  $t$  hitung  $19,841$ . Semuanya jatuh di daerah penerimaan  $H_a$ ,

sehingga  $H_0$  diterima. Adapun  $t$  tabel 1,711 jatuh pada penerimaan  $H_0$ , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka Lutfiyatun adalah terletak pada peningkatan keterampilan membaca bahasa Arab, desain penelitian yang digunakan adalah yaitu R&D. Perbedaan *pertama*, terletak pada media pembelajaran. Penelitian Eka Lutfiyatun menggunakan *Adobe Flash CS5*, sedangkan penelitian ini mengembangkan media *puzzle* interaktif. Perbedaan *kedua*, terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian pada penelitian yang dilakukan Eka Lutfiyatun adalah kelas VIII MTs Negeri Slawi, sedangkan subjek penelitian ini yaitu kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.

**Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka.**

No	Pustaka	Persamaan	Perbedaan
1	Robi'ah (2011)	Objek kajian: Keterampilan membaca Mata pelajaran : Bahasa Arab	Subjek penelitian : Robi'ah: Kelas XI Bahasa MA Al-Irsyad Gajah Demak. Peneliti: Kelas IV Kabupaten Semarang Jenis penelitian: Robi'ah: Metode Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) Peneliti: R&D
2	Muhammad Mursyid (2013)	Objek kajian: Keterampilan membaca Mata pelajaran : Bahasa Arab  Jenis penelitian: R&D Subjek penelitian :	Media : Mursyid: buku pop-up Peneliti: <i>Puzzle</i> interaktif

No	Pustaka	Persamaan	Perbedaan
3	Ibadi Rohman (2015)	Objek kajian: keterampilan membaca Mata pelajaran : Bahasa Arab Media : Ibadi: Buku <i>Puzzle</i> sedangkan peneliti mengembangkannya menjadi kumpulan berbagai macam <i>puzzle</i> interaktif. Jenis penelitian: R&D	Subjek penelitian : Kelas IV MI Negeri Sumurrejo, Semarang. Sedangkan Peneliti memilih subjek penelitian SD.
4	Eka Lutfiyatun (2015)	Mata pelajaran : Bahasa Arab Jenis Penelitian: R&D	Media : Eka: <i>Adobe Flash CS5</i> Peneliti: media <i>puzzle</i> interaktif. Subjek penelitian : Eka: Kelas VIII MTs Peneliti: Kelas IV SD Keterampilan : Eka: Menulis Peneliti: Membaca

Berdasarkan paparan di atas, penelitian yang sedang dikembangkan dalam skripsi ini sudah pernah diteliti oleh Ibadi Rohman namun peneliti mengembangkannya menjadi media kumpulan *puzzle* interaktif tidak hanya satu jenis *puzzle* saja. Skripsi ini mengkaji khusus tentang pengembangan media untuk pembelajaran membaca bahasa Arab berupa kumpulan *puzzle* interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Dalam hal ini, posisi peneliti adalah membuat dan mengembangkan media yang sudah ada untuk meningkatkan kemahiran membaca bahasa Arab.

Hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi, baik penelitian yang bersifat melengkapi maupun yang bersifat baru. Keterampilan membaca harus dikuasai oleh setiap orang, baik oleh anak kecil maupun orang tua. Untuk itu, penelitian keterampilan membaca menarik sebagai bahan penelitian.

## **2.2 Landasan Teori**

Pada bagian ini peneliti mendeskripsikan tentang (1) media pembelajaran, (2) keterampilan membaca, dan (3) permainan sebagai media pembelajaran.

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang artinya "tengah". Secara umum, media adalah semua bentuk *perantara* untuk menyebar, membawa atau menyampaikan pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima (Arsyad 2010:74).

Berikut ini akan dijelaskan mengenai hakikat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran.

#### **2.2.1.1 Hakikat media pembelajaran**

Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh (Makruf 2009:123) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun konsisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Hamidjojo sebagaimana dikutip oleh (Arsyad 2007:4) memberi batasan bahwa media adalah "Semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar pendidik dan siswa dapat berlangsung. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar siswa (Latuheru 1988:14).

Hamalik sebagaimana dikutip oleh (Arsyad 2007: 16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan rasa gembira bagi para siswa, sehingga media dapat membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan proses pembelajaran dalam kelas. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau menjadi perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

### **2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto 2010:8).

Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media akan sangat bermanfaat apabila media yang dipilih berdasarkan kegunaan sesuai dengan fungsi dan manfaat. Media akan memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran apabila pendidik dapat menggunakan media tersebut secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pendidik hendaknya dapat memilih secara cermat, hal ini disebabkan setiap media memiliki karakteristik sendiri (Aryad 2007:24).

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

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, atau model,
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dalam hal ini media berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Pendidik banyak mengalami kesulitan ketika semua harus diatasi sendiri dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi dibuat universal untuk

setiap siswa. Hal ini akan lebih sulit bila latarbelakang lingkungan pendidik dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam:

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

Berbagai manfaat yang telah dikemukakan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran begitu penting sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi dan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

### **2.2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab sesuai dengan pendapat Ma'arif (dalam Salim 1987:2) adalah sebagai berikut: 1) Laboratorium bahasa dan berbagai macamnya, media ini dapat membantu pembelajaran dalam mendengarkan suara /bunyi yang telah direkam kepada siswa untuk dipelajari, 2) Media audio, seperti radio, piringan(CD), program radio pendidikan, 3) media visual, seperti media proyeksi, slide, gambar, kartu, 4) media audio visual seperti film bersuara, video, televisi. Media ini memiliki kelebihan dengan memungkinkan penyajian suara dan gambar sekaligus, 5) media pembelajaran berprogram, media ini bertingkat-tingkat mulai dari bentuk modul sederhana atau modul berprogram dalam bentuk komputer.

Menurut (Asyhar 2012: 44-45) Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya



semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual* dan *multimedia*. Berikut penjelasan jenis-jenis media menurut Asyhar:

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sekitarnya.

2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, CD player.

3. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan dalam media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. 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 penglihatan dan pendengaran melalui media

teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contoh multimedia adalah video *conference* dan video *cassette* termasuk media audiovisual, dan aplikasi komputer interaktif dan non interaktif.

### **2.2.2 Pemilihan Media Pembelajaran**

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

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, karakteristik materi ajar dan karakteristik siswa. Tidak semua media cocok untuk semua materi pembelajaran dan siswa (Asyhar 2012: 79).Media pembelajaran pada prinsipnya dapat meningkatkan efektivitas dan kelancaran proses belajar mengajar terutama dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan proses belajar dan perubahan tingkah laku pada siswa. Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah kita diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut (Sudiman 1996:30) adapun dalam memilih media, perlu diperhatikan hal-hal berikut: (1) Memahami karakteristik setiap media, (2) Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, (3) Sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan, (4) Sesuai dengan materi yang dikomunikasikan, (5) Sesuai dengan keadaan siswa, (6) Sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan, kemudahan memperoleh media, (7) Sesuai keterampilan pendidik dalam menggunakannya, (8) Ketersediaan waktu dalam menggunakannya, dan (9) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Berdasarkan uraian mengenai pemilihan media diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan mengetahui kriteria media pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran berjalan efektif dan kondusif.

Berikut adalah penjelasan mengenai pengertian *puzzle*, media interaktif, dan pemanfaatan *puzzle* sebagai media pembelajaran.

#### **2.2.2.1 Pengertian *Puzzle***

Rokhmat (2006:50) menyatakan *Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau membangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli (2007:24) menyebutkan, *Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar berantakan menjadi sesuatu yang utuh.

Sedangkan Adenan (dalam Soedjatmiko 2008:9) menambahkan *Puzzle* dan permainan adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Menurut Rodenbaugh (2014:185), Crossword puzzle, hidden messages, word scrambles, word searches, card games, and “virtual” rats are used to motivate students, enhance their understanding of physiology, and foster logical thinking and problem-solving skills (1, 5–7). Similarly, jigsaw puzzles advance these attributes while also promoting the development of visual-spatial processing skills (9). The process of constructing the jigsaw picture begins with identifying visual clues to help students assemble the image. The visual cues also require that the student form a mental picture of how the image should look. In essence, the students generate a prediction of what they expect to see when the puzzle is complete. Ultimately, solving the jigsaw puzzle involves inquiry, discovery, abstract visualization, predictions, and troubleshooting. These visual-spatial and critical thinking skills are often cited as goals of active learning and represent the under-pinnings of the spirit of science.

Jigsaw puzzles are also effective because students are naturally curious with powerful intrinsic motives to challenge and test their knowledge. Specifically, as students learn, they acquire new knowledge and are eager to practice and test their abilities. Furthermore, because jigsaw puzzles are fun and challenging, students will endure and discover that persistence and grit are rewarded. Importantly, play and fun have a biological place just like sleep and dreams. Students also feel an enormous sense of accomplishment when they have completed the puzzle. Importantly, the reward of mastering a challenge builds confidence to take on subsequent challenges. Specifically, students get a real sense of success and satisfaction from their personal achievements and independent learning.

Teka teki silang, pesan tersembunyi, kata scrambles, mencari kata, permainan kartu, dan tikus "virtual" digunakan untuk memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang fisiologi, dan membantu perkembangan pemikiran logis dan keterampilan memecahkan masalah (1, 5–7). Demikian pula, jigsaw puzzle memajukan kemampuan sekaligus meningkatkan pengembangan keterampilan pemrosesan visual-spasial (9). Pada proses pembuatan gambar jigsaw puzzle dimulai dengan identifikasi petunjuk visual untuk membantu siswa mengumpulkan gambar. Isyarat visual juga mengharuskan siswa membentuk

gambaran tersirat tentang bagaimana gambar seharusnya terlihat. Intinya, para siswa menghasilkan prediksi tentang apa yang mereka harapkan ketika teka-teki itu lengkap. Pada akhirnya, memecahkan teka-teki jigsaw melibatkan penyelidikan, ketelitian, visualisasi abstrak, prediksi, dan pemecahan masalah. Keterampilan berpikir visual-spasial dan kritis ini sering disebut sebagai tujuan pembelajaran aktif dan menunjukkan semangat belajar.

Teka-teki jigsaw juga efektif karena siswa penasaran dengan motif intrinsik yang kuat untuk menantang dan menguji pengetahuan mereka. Secara khusus, ketika siswa belajar, mereka memperoleh pengetahuan baru dan ingin berlatih dan menguji kemampuan mereka. Selain itu, karena teka-teki jigsaw menyenangkan dan menantang, siswa akan bertahan dan menemukan bahwa kegigihan dan grit dihargai. Yang penting, bermain dan bersenang-senang memiliki tempat biologis seperti tidur dan mimpi. Siswa juga merasakan pencapaian yang luar biasa ketika mereka menyelesaikan teka-teki. Yang penting, penghargaan untuk menguasai tantangan membangun kepercayaan diri untuk menghadapi tantangan berikutnya. Secara khusus, siswa mendapatkan rasa keberhasilan dan kepuasan nyata dari pencapaian pribadi dan pembelajaran mandiri mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar atau kata-kata yang disusun yang pada akhirnya membentuk hasil yang utuh sehingga membuat siswa bergerak aktif, berpikir kreatif dan merasakan manfaat lainnya.

#### **2.2.2.2 Pengertian media interaktif**

Suatu perantara yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan media. Menurut Arsyad (2011:3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Selanjutnya menurut Munir (2009:88) menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multi ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (*respon*) terhadap materi tersebut.

Pendapat dari dua ahli di atas dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keinteraktifan dalam pembelajaran merupakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Menurut Sanjaya (2009:172), prinsip interaktif mengandung makna, bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan guru dari guru ke siswa akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dijelaskan bahwa, pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk merangsang siswa selalu berkeinginan belajar. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dituntut aktif dan dituntut untuk merespon/menanggapi dari materi yang telah disampaikan oleh guru.

Media yang digunakan dapat memberikan respon terhadap siswa untuk saling berinteraksi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif.

Menurut Latuheru (1988: 23) manfaat media pembelajaran yaitu:

1. media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2. media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
3. media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
4. media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
5. media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
6. media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.

7. media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.
8. media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
9. media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata.
10. media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Paparan tentang manfaat media oleh ahli di atas dapat disintesis bahwa, media bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Aktif yang dimaksud adalah siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain, siswa dengan guru, atau siswa dengan media yang digunakan.

Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu penyampaian materi menggunakan video, film, animasi, gambar, dan suara menggunakan bantuan komputer yang juga direspon secara aktif oleh siswa sehingga terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Pembelajaran interaktif didukung oleh bahan ajar interaktif yang dijelaskan oleh Majid (2007: 181) sebagai berikut. Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat



mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipaparkan bahwa media interaktif merupakan kombinasi beberapa media yang penggunaannya dimanipulasi oleh pengguna dalam hal perintah atau perilaku. Jika media interaktif digunakan dalam suatu pembelajaran, maka media pembelajaran interaktif ini merupakan suatu media pembelajaran yang menjadikan guru, siswa, dan media yang digunakan saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi, media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, pendekatan dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah:

1. Bersifat interaktif, yaitu mampu membangkitkan respon pengguna media.
2. Bersifat mandiri, yaitu media yang dibuat mudah digunakan oleh pengguna tanpa ada bimbingan orang lain dan berisi materi yang sesuai.

Selain memenuhi kedua karakteristik tersebut, media pembelajaran interaktif sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut.

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa Siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Berdasarkan karakteristik dan fungsi dari media pembelajaran interaktif di atas, dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran interaktif yang baik adalah media yang menimbulkan keinteraktifan yang membuat siswa dapat merespon materi yang disampaikan. Respon yang diharapkan adalah respon aktif untuk ikut memberikan jawaban, keputusan, pemilihan, maupun percobaan yang ada dalam media.

Media pembelajaran interaktif juga dapat digunakan secara individu oleh pengguna tanpa adanya pengarahan dari orang lain. Media yang digunakan juga mampu memberikan pengontrolan terhadap kecepatan belajar siswa. Artinya ,Jika siswa belum bisa memahami materi dalam media, maka siswa tersebut dapat mengulangi materi dengan media tersebut.

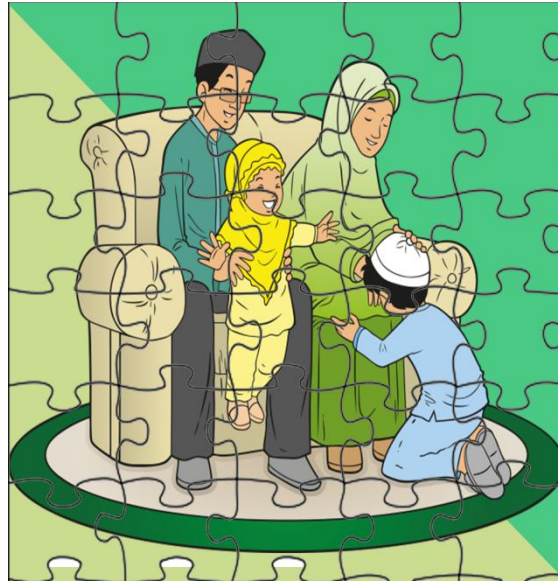
### **2.2.2.3 Pengertian Media *Puzzle* Interaktif.**

Media *puzzle* interaktif adalah kombinasi antara media pembelajaran interaktif dan permainan *puzzle* yang disisipkan materi pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan membaca. Terdapat tiga jenis *puzzle* yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini yaitu *jigsaw puzzle*, *photo slide puzzle* dan *geometry puzzle*. Setiap jenis *puzzle* mempunyai karakteristik dan kesulitan yang berbeda begitu juga dengan cara menyelesaikannya.

#### 1. *Jigsaw Puzzle*

*Jigsaw puzzle* adalah permainan mengacak gambar dan menyusunnya kembali dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Tingkat kesulitannya ditentukan dari jumlah potongan, bentuk potongan dan kerumitan gambar yang dipakai.

Kali pertama *puzzle* yang dibuat adalah *jigsaw puzzle*. Pada tahun 1766 oleh John Spilsbury seorang ahli pembuat peta, *jigsaw puzzle* tercipta melalui idenya yaitu menggambar sebuah peta pada lembaran kayu dan dipotong-potong berdasarkan batas garis negaranya. Dipotongnya lembaran kayu ini menggunakan gergaji yang dalam bahasa Inggris disebut *saw*. Namun seiring berjalannya waktu *puzzle* ini semakin berkembang dan *jigsaw puzzle* ini termasuk *puzzle* klasik yang terus dimainkan dengan berbagai kebutuhan termasuk pendidikan hingga sekarang.

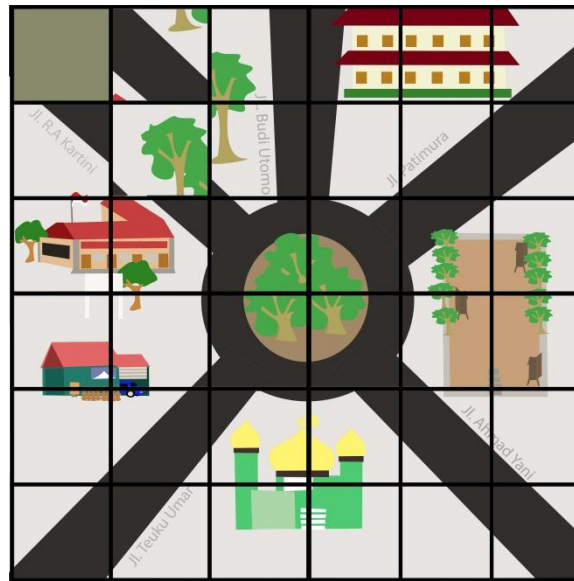


**Gambar 2.1. Jigsaw puzzle**

## 2. Photo Slide Puzzle

*Photo slide puzzle* atau bisa juga disebut *sliding photo puzzle* adalah salah satu jenis *puzzle* modern pengembangan dari *jigsaw puzzle*. *Puzzle* ini adalah sebuah foto yang diacak menjadi beberapa bagian dan terdapat satu kotak yang kosong. Perbedaan dengan *jigsaw puzzle* adalah *puzzle* ini memainkannya dengan cara digeser tidak seperti *jigsaw puzzle* yang diambil lalu ditempelkan juga potongan foto yang dipotong rata dan terdapat satu kotak kosong untuk menggesernya sehingga menjadi susunan foto yang sempurna. Tingkat kesulitannya terdapat pada jumlah potongan foto.

Sliding puzzle adalah sebuah permainan puzzle dimana pemain harus menggeser kotak-kotak yang ada agar memenuhi konfigurasi tertentu. Sebagai contoh, berikut ini adalah sliding puzzle 9 yang telah berhasil diselesaikan ([www.thesolidsnake.wordpress.com:2012](http://www.thesolidsnake.wordpress.com:2012)).



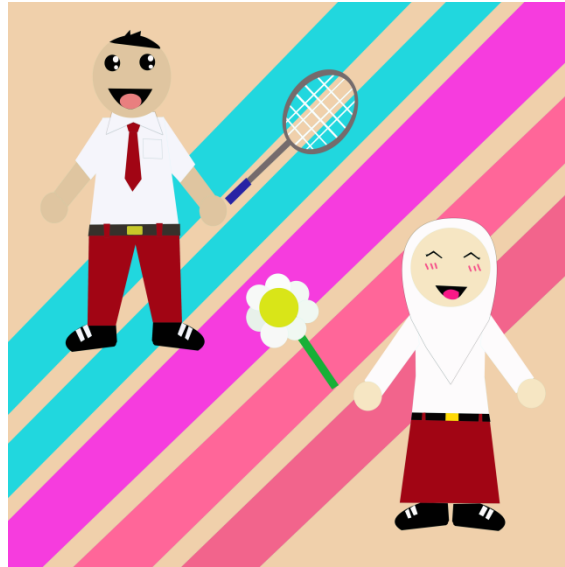
**Gambar 2.2 Sliding photo puzzle**

### 3. *Geometry puzzle*

Puzzle Geometri adalah Puzzle yang kepingan-kepingan dari Puzzle tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). Puzzle Geometri merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau styrofoam yang kepingan-kepingan puzzle tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak. “Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk“. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014): 5-6.

*Geometry puzzle* mempunyai tingkat kesulitan dalam mencocokkan antara bentuk kepingan dan ruang kosong di papan yang disediakan. Tentunya *puzzle* jenis ini peneliti sesuaikan dengan subjek penelitian yang merupakan siswa Sekolah Dasar sehingga tidak sesulit *geometry puzzle* yang menggunakan perhitungan matematika

untuk menyelesaikannya. *Puzzle* ini lebih menitikberatkan pada bentuknya tidak seperti dua jenis *puzzle* sebelumnya.



**Gambar 2.3. *Geometry puzzle***

#### **2.2.2.4 Pemanfaatan Media *Puzzle* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran.**

Media kumpulan *puzzle* interaktif diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk pendidik maupun siswa yang menggunakan media ini. Media ini dikhususkan untuk siswa jenjang Sekolah Dasar yang berusia anak-anak yang masih senang bermain jadi siswa bisa bermain sambil belajar bahasa Arab terutama untuk lebih mengenal dan menambah perbendaharaan *mufrodāt* atau kosakata.

Lebih jauh lagi yaitu untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa Sekolah dasar khususnya kelas IV karena dalam media ini berisi materi sesuai kurikulum yang disatukan dengan permainan berbagai macam *puzzle* juga

terdapat evaluasi setelah menyelesaikan media *puzzle* interaktif ini agar pendidik tahu sejauh mana pemahaman siswa setelah menyelesaikan permainan edukasi *puzzle* interaktif ini.

Media kumpulan kumpulan *puzzle* interaktif ini bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab baik secara mandiri maupun kelompok. Terdapat berbagai jenis permainan edukasi *puzzle* dalam media ini diantaranya *jigsaw puzzle*, *photo slide puzzle*, dan *puzzle geometri* juga dari berbagai macam *puzzle* yang telah disebutkan memiliki tingkat kesulitan juga cara penyelesaian yang berbeda agar siswa tidak bosan dan tetap aktif dalam pembelajaran menggunakan media edukasi interaktif ini.

### **2.2.3 Keterampilan Membaca**

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif (Rahim 2008:2).

Tujuan utama pembelajaran bahasa adalah menggali dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan penggunaan bahasa dalam dunia pembelajaran disebut “kemahiran berbahasa” (Nuha 2012:83).

Tujuan utama pembelajaran bahasa adalah menggali dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan penggunaan bahasa dalam dunia pembelajaran disebut “kemahiran berbahasa” (Nuha 2012:83).

Pakar pembelajaran bahasa sepakat bahwa keterampilan dan kemahiran berbahasa tersebut terbagi empat, antara lain adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Hamidah 2014:29). Sama halnya dengan pembelajaran bahasa Arab yang memiliki empat keterampilan dan kemahiran dasar yang seyogyanya dimiliki oleh pembelajar bahasa Arab. Keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*), dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) (Nuha 2012:83).

Pembelajaran bahasa Arab mengategorikan keterampilan menyimak dan membaca dalam keterampilan berbahasa reseptif sedangkan keterampilan berbicara, dan menulis dikategorikan keterampilan bahasa produktif (Tha'imah 2009:189). Penguasaan bahasa Arab secara maksimal dapat direalisasikan dengan penguasaan empat keterampilan dan kemahiran bahasa Arab tersebut.

Salah satu keterampilan yang seharusnya dimiliki dan dikuasai oleh pembelajar bahasa tidak terkecuali pembelajar bahasa Arab adalah keterampilan membaca. Berikut penjabaran tentang keterampilan membaca.

### **2.2.3.1 Pengertian Keterampilan Membaca**



Membaca bukanlah sekedar menyuarakan lambang-lambang tertulis tanpa mempersoalkan apakah rangkaian kata atau kalimat yang dilafalkan tersebut difahami atau tidak, melainkan lebih dari itu, membaca membutuhkan pemahaman yang menyeluruh. Kegiatan membaca tanpa pemahaman memang dapat disebut membaca, hanya perlu diingat bahwa membaca seperti itu tergolong membaca jenis permulaan sebagaimana dilakukan oleh siswa sekolah dasar pada kelas permulaan.

Ditinjau dari teori yang dipakai sebagai landasanya membaca pada prinsipnya dapat didefinisikan dari dua segi yakni membaca sebagai proses dan membaca sebagai hasil.

Membaca sebagai proses pada dasarnya adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan arti dari kata-kata tertulis. Proses membaca sendiri meliputi proses visual, perseptual, dan konseptual. Membaca sering pula diartikan sebagai sebuah proses berpikir sebab dalam kegiatan membaca seorang pembaca berusaha mengartikan, menafsirkan, dan memperoleh informasi yang terkandung dalam bacaan.

Membaca sebagai produk dapat didefinisikan sebagai pemahaman atas simbol-simbol bahasa tulis yang dipelajari seseorang. Produk membaca merupakan hasil dari proses membaca yakni pemahaman atas isi bacaan (Abidin 2012:48).

Kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui saran tulisan. Jika dalam kegiatan menyimak diperlukan pengetahuan tentang sistem bunyi bahasa yang bersangkutan, dalam kegiatan membaca diperlukan pengetahuan tentang sistem penulisan, khususnya yang menyangkut huruf dan ejaan. Pada hakikatnya huruf dan tulisan hanyalah

lambang bunyi bahasa tertentu. Oleh karena itu, dalam kegiatan membaca kita harus mengenali bahwa lambang tulis tertentu itu mewakili (melambangkan, menyorankan) bunyi tertentu yang mengandung makna yang tertentu pula (Nurgiyantoro 2011:368).

Dilihat dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi, berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian. Berdasarkan konsep ini, dapat dikatakan bahwa proses membaca merupakan kegiatan yang melibatkan pengguna (pembaca) secara langsung. Pembaca membaca hasil persandian dan melakukan penyandian kembali. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak sekedar melibatkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Rahim 2008:2). Jadi membaca adalah proses interaktif yang melibatkan kegiatan fisik manusia yaitu gerakan tangan, bibir, dan mata.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan kegiatan kompleks yang melibatkan psikologis manusia. Keterampilan membaca merupakan kegiatan aktif dari pembaca untuk memahami bacaan yang dibacanya sehingga tercapai tujuan membaca. Keterampilan membaca adalah suatu proses kegiatan kompleks yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi dan memperoleh arti, serta memahami materi bacaan yang dipengaruhi oleh aspek fisik dan mental yang melalui dua tahapan yaitu proses dan hasil membaca. Dengan memperhatikan pengertian keterampilan membaca, maka dapat didefinisikan bahwa kegiatan membaca sendiri merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang termasuk di dalam retorika seperti

keterampilan berbahasa lainnya. Dalam kegiatan membaca, pembaca memerlukan pengetahuan dan kemahiran yang tersusun baik.

### **2.2.3.2 Tujuan Meterampilan Membaca**

Secara umum tujuan dari kegiatan membaca ada tiga, yaitu (1) tujuan intelektual atau kognitif, yaitu memperoleh dan menambah pengetahuan serta memperoleh wawasan, (2) tujuan praktis atau referensial, yaitu untuk memperoleh petunjuk bagaimana melakukan sesuatu, dan (3) tujuan afektif dan emosional, yaitu untuk memenuhi kebutuhan perasaan atau kejiwaan. Adapun kompetensi yang diharapkan dari siswa setelah mengikuti pembelajaran *qir'ah* atau *muthala'ah* adalah keterampilan membaca dan memahami berbagai jenis teks berbahasa Arab, baik untuk tujuan intelektual-kognitif, maupun praktis-referensial dan afektif-emosional. Keterampilan itu bukan hanya teks yang sudah dipelajarinya melainkan teks-teks baru yang ada dalam kehidupan nyata (Effendy 2012:166-167).

Sedangkan menurut Tarigan (dalam Zulhannan 2014:99) tujuan membaca secara umum adalah (1) Membaca untuk penelitian, terkadang seorang pembaca hanya membaca pengantar atau pendahuluannya saja. Bacaan diseleksi karena pembaca hanya membaca sesuatu yang berkaitan dengan topik yang akan dikajinya. (2) membaca untuk merangkum, seorang pembaca hendaknya penuh perhatian dan komprehensif. Sebab seorang pembaca akan mencurahkan ide-ide cemerlang dan gagasan prinsipil, serta mencampakkan pembahasan yang bertele-tele dan tidak penting. (3) Membaca untuk mendapatkan informasi, konteks ini sering dilakukan oleh pembaca berita di radio maupun televisi. (4) Membaca untuk kepentingan ujian, hendaknya bacaan harus teliti dan penuh perhatian, dan bahkan perlu adanya repetisi

sehingga paham dan hafal. (5) Membaca untuk rileks, yaitu untuk sekedar mengisi kekosongan waktu. Kondisi ini tidak terfokus seperti bacaan-bacaan ilmiah. Bahkan bisa acak dari halaman satu ke halaman lainnya. (6) Membaca untuk ibadah, membaca untuk ibadah sering dikaitkan dengan kitab suci seperti contoh membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an.

### **2.2.3.3 Aspek-aspek Membaca**

Menurut Effendy (2009:124) kemahiran membaca mengandung dua aspek, yaitu :

- 1) Aspek mengubah lambang tulis menjadi bunyi.

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

- 2) Aspek memahami makna bacaan.

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

Adapun aspek-aspek membaca menurut Nuha (2012:110-111) adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek gerak, yaitu aspek membaca mencakup pengenalan huruf dalam bacaan, pengenalan unsur bahasa, pengenalan hubungan antara intonasi dan huruf, serta kecepatan membaca dalam hati.

2) Aspek pemahaman, yaitu meliputi kemampuan untuk memahami bacaan secara sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan, dan penyesuaian tanda baca atau intonasi dengan kecepatan membaca.

Berdasarkan beberapa aspek membaca tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aspek membaca adalah aspek mengubah, memahami lambang tulis dan makna bacaan untuk memulai kalimat baru serta memperoleh informasi tentang suatu hal, untuk memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan, untuk menilai dan mengevaluasi kebenaran gagasan dari pembaca.

#### **2.2.3.4 Jenis-jenis keterampilan membaca**

Menurut (Effendy 2012:169) ada lima jenis keterampilan membaca sebagai berikut:

##### 1. Membaca keras (*Al-Qira'ah al-Jahriah*)

Membaca keras yang juga disebut dengan “membaca teknis”, bagaimanapun juga mengandung aspek artistik. Tidak setiap orang, penutur asli sekalipun, punya kemampuan untuk membaca teknis ini secara efektif. Namun usaha ke arah itu dalam pembelajaran bahasa harus terus dilakukan hingga mencapai hasil maksimal.

##### 2. Membaca dalam hati (*Al-Qira'ah ash-Shamitah*)

Membaca dalam hati bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok-pokok maupun rincian-rinciannya. Oleh karena itu, merupakan sarana bagi jenis membaca yang lain, yakni membaca analisis, membaca cepat, membaca rekreatif dan sebagainya. Dalam kegiatan membaca dalam hati, perlu diciptakan suasana kelas yang tertib sehingga memungkinkan siswa berkonsentrasi kepada bacaanya.

##### 3. Membaca cepat (*Al-Qira'ah ash-Sari'ah*)

Tujuan utama membaca cepat adalah untuk mendorong dan melatih siswa agar berani membaca lebih cepat daripada kebiasaanya. Kecepatan menjadi tujuan tapi tidak boleh mengorbankan pengertian. Dalam membaca cepat ini siswa tidak diminta memahami rincian-rincian teks, tapi cukup dengan pokok-pokoknya saja. Para ahli membaca cepat melaporkan bahwa membaca cepat tidak hanya memperbaiki prestasi waktu, tetapi menambah banyaknya informasi yang dapat diserap oleh pembaca, baik perbendaharaan kata maupun pengetahuan untuk memperluas wawasan mereka. Ini dimungkinkan karena pembaca tidak lagi mempunyai kebiasaan membaca kata demi kata, tetapi pembaca dapat menggerakkan matanya dengan pola-pola tertentu, sehingga pengertiannya dapat ditangkap dengan efisien. Dilihat dari segi inilah, maka membaca cepat dapat juga disebut membaca perluasan.

#### 4. Membaca rekreatif (*Al-Qira'ah al-Istimta'iyah*)

Jenis membaca cepat ini ada hubungannya dengan membaca cepat. Tujuan membaca rekreatif bukanlah untuk jumlah kosakata, bukan mengajarkan pola-pola baru, bukan pula untuk pemahaman teks bacaan secara rinci, tetapi untuk memberikan latihan kepada para siswa membaca cepat dan menikmati apa yang dibacanya. Tujuannya lebih jauh untuk membina minat dan kecintaan membaca.

#### 5. Membaca analitis (*Al-Qira'ah at-Tahiliyah*)

Tujuan utama membaca analitis ialah untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan tertulis. Selain itu siswa dilatih agar dapat menggali dan menunjukkan rincian informasi yang memperkuat ide utama yang disajikan penulis. Siswa juga dilatih berfikir logis, mencari hubungan antara bagian

kalimat yang satu dengan bagian kalimat yang lainnya, antara satu kalimat dengan kalimat lainnya, antara satu paragraf dengan paragraf lainnya, antara satu kejadian dengan kejadian lainnya, dan menarik kesimpulan yang tidak tertulis secara eksplisit dalam bacaan.

Hampir sama dengan Effendy, menurut (Zulhanna 2014:101) jenis keterampilan membaca terbagi menjadi empat sebagai berikut :

1. Membaca nyaring (*Al-Qira'ah al-Jahriyah*)

Terminologi membaca nyaring disini adalah jenis bacaan yang diekspresikan siswa dengan suara yang keras (tinggi), sedangkan siswa yang lain mendengarkan dengan penuh perhatian. Jadi segala jenis bacaan yang sifatnya keras dan bersuara bisa dikatakan membaca nyaring.

2. Membaca dalam hati (*Qira'ah al-Shamitah*)

Terminologi membaca dalam hati adalah jenis bacaan yang dilakukan siswa untuk membaca suatu topik (teks) di dalam hati atau secara diam. Lebih jauh pengertian ini adalah membaca tanpa mengeluarkan suara, desis, atau gerakan bibir, dan bahkan sampai pada pita suara yang ada di pangkal tenggorokan pembaca tidak bergetar sama sekali. Dengan demikian, Membaca dalam hati secara spesifik memiliki tujuan, yaitu pemahaman. Di samping itu tugas Guntur membaca dalam hati tujuan utamanya untuk memperoleh informasi. Sebab siswa setelah meninggalkan bangku sekolah mayoritas mereka akan sedikit sekali membaca bersuara, membaca nyaring, walaupun para ahli berbeda pendapat mengenai jangka waktu yang dipergunakan untuk membaca dalam hati di sekolah. Namun semua

sependapat bahwa lebih banyak waktu harus diberikan untuk itu bila para siswa meningkat dari kelas rendah ke kelas yang lebih tinggi.

### 3. Membaca intensif (*Al-Qira'ah al-Mukatsafah*)

Terminologi membaca intensif adalah membaca yang digunakan sebagai medium pembelajaran kata-kata dan gramatika baru. "Telaah kata-kata, dikte, dan diskusi umum merupakan parsial dan teknik intensif". Sedangkan teks-teks bacaan yang benar-benar sesuai dengan maksud jenis membaca disleksi oleh pendidik, baik dari aspek format maupun dari aspek konten (isi) nya. Adapun tujuan utama dari membaca intensif adalah untuk memperoleh sukses dalam pemahaman sempurna terhadap argumentasi yang logis, simultansi, retorik, atau pola-pola teks dan simbolnya, nada-nada tambahan yang bersifat emosional dan sosial, format sikap dan tujuan pengarang, di samping medium linguistik yang dipergunakan untuk merealisasikan tujuan.

Dari tujuan ini dapat disimpulkan membaca intensif hendaknya dibiasakan secara berkelanjutan, yang setiap harinya minimal empat halaman, dimulai dengan membaca teks-teks pendek. Disamping itu, dalam membaca intensif ini ada beberapa faktor yang harus berpartisipasi aktif, yaitu: kejelasan teks bacaan, pengenalan pembaca terhadap isi bacaan. Sebab kita akan lebih mudah memahami bacaan yang telah kita kenal atau teks yang telah kita akrabi.

### 4. Membaca ekstensif (*Al-Qira'ah al-Muassa'ah*)

Terminologi membaca ekstensif adalah jenis membaca yang sifatnya lebih luas dan menyeluruh (komprehensif), yaitu mencakup bacaan panjang maupun pendek. Sedangkan membaca ekstensif ini memiliki tujuan tertentu, yang secara



teoritis memperjelas teknis pembelajarannya. Adapun tujuan utama keterampilan membaca ekstensif ini adalah memotivasi siswa serta membangkitkan semangat dari apa yang telah dipelajarinya, baik itu berupa kosakata maupun pola kalimat yang diajarkan ketika terjadi aktivitas membaca intensif. Dari tujuan ini dapat difahami bahwa membaca ekstensif lebih komprehensif, membutuhkan ketelitian dan analisis yang tajam serta tenaga ekstra di dalam mengkaji nuansa teks bacaan yang disajikan.

### **2.2.3.5 Penilaian Pembelajaran Keterampilan Membaca**

Penilaian merupakan proses untuk memutuskan nilai perolehan belajar atau hasil belajar siswa dengan menggunakan alat tertentu. Konsep penilaian tersebut bertolak pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada hasil. Sebagai implikasi dari pendekatan pembelajaran dan konsep penilaian tersebut, penilaian selama ini banyak dilakukan setelah berakhirnya suatu episode pembelajaran, misalnya setelah satu tatap muka, satu atau sejumlah unit/pokok bahasan, akhir catur wulan, akhir semester, atau akhir tahun (Ainin dkk. 2006:186).

Sebuah tes yang bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca khususnya kepada siswa pemula sebaiknya terdiri dari satu atau dua kalimat sederhana, tidak sampai satu atau dua paragraf. Sementara itu, bagi siswa tingkat lanjut, teks yang panjang dapat diberikan sebagai bahan tes membaca mereka (Ainin dkk. 2006:173).

Agar pelajaran kemahiran membaca ini menarik dan menyenangkan, bahan bacaan hendaknya dipilih sesuai dengan minat, tingkatan perkembangan dan usia siswa. Sudah barang tentu landasan utama dalam pemilihan bahan adalah kurikulum yang telah menetapkan tema, topik atau standar kompetensi dan

kompetensi dasarnya. Agar tidak membosankan, bahan bacaan harus bervariasi, baik topiknya (sejarah, ilmiah populer, humor, riwayat hidup, deskripsi, dan sebagainya), maupun ragam bahasanya (koran, sastra, buku, percakapan, dan sebagainya) (Effendy 2012:168).

Heaton mengklasifikasi tes kemampuan membaca sebagai berikut: (1) tes kemampuan membaca untuk tahap pertama (*initial stages of reading*) yang meliputi tes (a) pencocokan kata atau *word matching* (*teste* disuruh memilih salah satu kata yang paling cocok dengan kata yang ada di sebelahnya), (b) pencocokan kalimat atau *sentence matching* (*teste* diminta memilih salah satu kalimat yang paling sesuai dengan kalimat pernyataan), (c) pencocokan gambar dan kalimat atau *picture and sentence matching* (*teste* diminta memilih salah satu gambar yang paling sesuai dengan kalimat atau *teste* diminta memilih salah satu kalimat yang sesuai dengan gambar), (2) tes kemampuan membaca yang oleh Heaton disebut dengan *intermediate and advanced stages of reading*. Dalam tes ini, *teste* diminta menentukan nama gambar-gambar yang tersedia dan sekaligus diminta mendefinisikan gambar-gambar tersebut ke dalam bahasa sasaran, (3) salah-benar atau *true-false reading test*, (4) pilihan ganda dengan teks yang pendek atau *multiple-choice items: short texts*, (5) pilihan ganda dengan teks yang panjang atau *multiple-choice items: long texts*, (6) melengkapi, (7) menyusun kembali kalimat-kalimat yang tersedia secara benar sesuai dengan urutannya atau *rearrangement items*, (8) *tes cloze* (Ainin dkk 2006:142-143). Contoh untuk mengukur kompetensi membaca adalah menceritakan kembali isi pesan yang terkandung dalam wacana baik secara lisan maupun tertulis. Aspek yang diskor haruslah terdiri dari dua komponen, yaitu

ketepatan pesan dan Bahasa, dan keduanya dapat dirinci menjadi beberapa subkomponen (Nurgiyantoro 2011: 390-391).

**Tabel 2. Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Lisan**

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					
3.	Kelancaran pengungkapan					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Kebermaknaan penuturan					

**Tabel 3. Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Tertulis**

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					
3.	Ketetapan organisasi isi teks					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Ejaan dan tata tulis					
7.	Kebermaknaan penuturan					

Melihat beberapa penilaian yang telah dikemukakan diatas, peneliti akan mengambil beberapa macam tes untuk penilaian keterampilan membaca, yakni *initial stages of reading*, *intermediate and advanced stages of reading*, *true-false reading test*, melengkapi, dan *rearrangement items*.

#### **2.2.4 Pembelajaran Keterampilan Membaca SD Kelas IV**

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-Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik (Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013).

Seperti halnya pembelajaran menulis bahasa Arab di sekolah khususnya tingkat SD/MI kelas IV yang dalam prosesnya melatih siswa supaya dapat menangkap materi pembelajaran berbahasa Arab dengan keterampilan membaca. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pembelajaran menulis bahasa Arab kelas IV semester genap.

**Tabel 4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas IV**

<b>Kompetensi inti</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1. 1. Meresapi makna anugerah Allah SWT berupa bahasa Arab 1. 2. Mengakui dan mensyukuri anugerah Allah SWT atas terciptanya bahasa yang beragam
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya	2.1 Memiliki kepedulian dan rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud benda melalui media bahasa Arab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru 2.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu	3.1 Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik: العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah) baik secara lisan maupun tertulis

<p>tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah</p>	<p>3.2 Menemukan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>3.3 Memahami bentuk kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>3.4 Memahami kata, frase dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.1 Melafalkan bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab terkait topik: العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>4.2 Menyampaikan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat kalimat sederhana terkait topik: العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>4.3 Menggunakan kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>4.4 Mengungkapkan kata, frase dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p>
<p>Tarkib:</p>	<p>في : أين؟ والجار : والضمائر المتصلة المفردة؛ الاستفهام 1-10 الأرقام</p>

Berdasarkan SK dan KD yang telah dijelaskan diatas, peneliti akan membuat media *puzzle* interaktif dengan berpedoman SK dan KD tersebut. Sehingga didapatkan media *puzzle* interaktif yang sesuai dengan pembelajaran siswa Sekolah Dasar kelas IV.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab metode penelitian mendeskripsikan tentang jenis dan desain penelitian yang digunakan peneliti, tahap-tahap penelitian, subjek yang akan berperan dalam penelitian, teknik pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas produk, dan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

#### **3.1 Jenis dan desain penelitian**

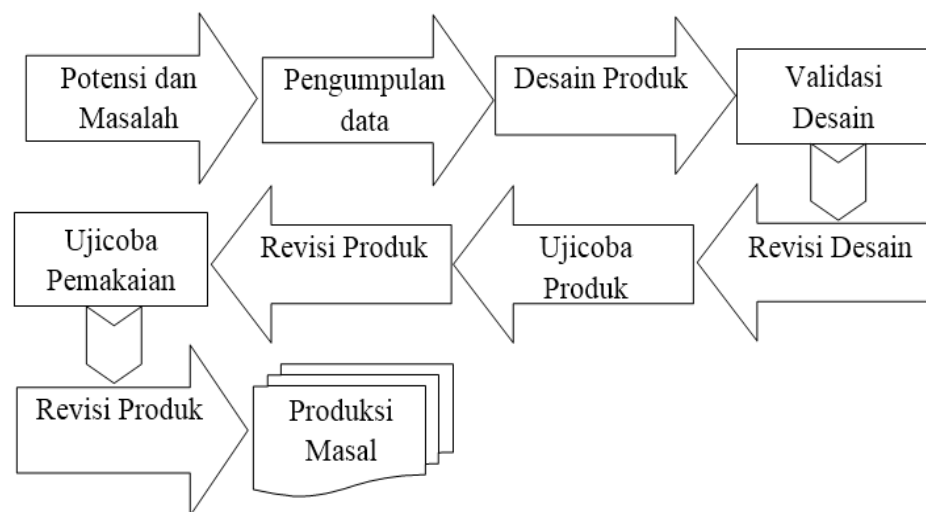
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain penelitian dan pengembangan (*research and development*) selanjutnya akan disingkat menjadi R&D. Desain penelitian atau model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2014:407).

Sukmadinata (2012:164) menjelaskan R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas,

perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

### 3.2 Tahap-tahap kegiatan penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan)

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2015:409) adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Tahapan penelitian tersebut divisualisasikan dalam bagan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Desain Penelitian Pengembangan Modifikasi dari Sugiyono**

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah diatas sampai tahap kelima yaitu revisi desain. Lima langkah yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan berakhir pada revisi desain.

### 3.2.1 Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono 2014:409). Dalam bidang pendidikan, misalnya memiliki siswa yang belum bisa membaca dengan lancar, sehingga melalui penelitian ini dapat memperdayakan siswa sebagai subjek penelitian yang paling utama. Semua potensi akan berkembang menjadi masalah manakala tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi yang ada. Dalam bimbingan dan konseling, masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Selain itu, masalah juga dapat dijadikan potensi, apabila kita dapat mendayagunakannya (Sugiyono 2014:410).

Media pengajaran merupakan peranan penting dalam pembelajaran. Karena, dengan menggunakan media pengajaran akan memberikan motivasi belajar serta memberikan stimulus kemauan belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Dr. Abdul Alim Ibrahim yaitu media pengajaran bahasa Arab dapat membangkitkan rasa senang dan gembira siswa, dan memperbaharui semangat mereka, rasa suka hati mereka untuk kesekolah akan timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada benak siswa dan dapat menghidupkan pelajaran karena pemakaian media membutuhkan gerak dan karya (Mukhlis 2013:9).

Pada tahap ini peneliti mencari potensi masalah yang akan dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran melalui pengamatan wawancara dan penyebaran angket kepada beberapa pihak. Potensi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran bahasa Arab yang terdapat pada Sekolah Dasar beserta seluruh perangkat pembelajaran, bahan ajar, media dan metode yang digunakan. Potensi-



potensi tersebut dapat dikembangkan agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih sering mengalami kendala, diantaranya menurut Aziz (2012:1) mengemukakan bahwa problematika pembelajaran bahasa Arab di Indonesia adalah kurang siapnya siswa mengikuti pelajaran bahasa, kompleksitas materi bahasa Arab yang menjadikan tingkat kesulitan tinggi pada teknik, strategi dan metode penyampaiannya, serta kurangnya ragam bentuk bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun menurut Fahrurrozi (2014:162) menjelaskan bahwa problematika pengajaran bahasa Arab dibagi menjadi dua, problem linguistik dan non-linguistik. Problem linguistik meliputi fonetik, morfologi, dan struktur, sedangkan problem non-linguistik antara lain motivasi belajar, sarana belajar, metode pengajaran, waktu belajar, dan lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab diantaranya: 1) masih kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Arab, 2) perbedaan latar belakang siswa menyebabkan perbedaan kemampuan dalam belajar bahasa Arab, 3) kurangnya ragam bentuk metode, strategi dan teknik pembelajaran bahasa Arab, dan, 4) minimnya media penunjang kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini memfokuskan pada permasalahan berupa minimnya media penunjang dalam pembelajaran bahasa Arab. Media dipilih karena sebagai sarana

untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan lebih efektif sehingga mampu memberikan tambahan pengalaman belajar pada siswa, khususnya dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu media juga bisa digunakan secara mandiri oleh siswa untuk melatih kemampuannya dalam keterampilan bahasa Arab sambil mempelajari materi yang terkandung di dalamnya dengan cara yang menyenangkan dan berbeda.

### **3.2.2 Pengumpulan Data**

Setelah masalah dapat ditentukan, maka perlu dikumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data merupakan salah satu rangkaian penting dalam melaksanakan penelitian (Ainin 2010:121). Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan 2008:14).

Mengumpulkan data tentang pembelajaran bahasa Arab dilakukan pada tahap ini melalui observasi, wawancara kepada guru bahasa Arab dan siswa mengenai kendala dalam mengajarkan serta mempelajari, mengumpulkan data tentang kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran serta mencari data hasil belajar siswa dalam belajar bahasa Arab. Data-data tersebut yang kemudian dijadikan sebagai bahan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

### **3.2.3 Desain Produk**

Sugiyono(2014:412-413) menjelaskan bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, dan lain-lain.

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Dalam mengembangkan produk perlu adanya desain, proses desain pengembangan software pembelajaran meliputi dua aspek desain, yaitu aspek model ID (*Instructional Design* atau desain instruksional) dan aspek isi pengajaran yang akan diberikan (Munir 2009:197). Dalam pembuatan produk *puzzle* interaktif ini digunakan program *Photoshop cs6* untuk membuat desain gambar dan garis *puzzle*, sedangkan *Microsoft office 2010* untuk mengolah data yang akan dimasukkan dalam media *puzzle*.

Proses perancangan dalam pengembangan media interaktif ini meliputi pembuatan:

a. Desain sampul depan

Desain sampul depan dibuat dengan memadukan warna, gambar yang berkaitan dengan tema *puzzle* dan font yang menarik, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa.

b. Desain sampul belakang

Desain sampul belakang berisi penjelasan mengenai media untuk memberikan gambaran kepada pengguna media tentang media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

c. Desain gambar puzzle

*Storyboard* merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media serta fungsi-fungsi di dalamnya.

d. Desain bentuk puzzle

Desain bentuk puzzle dibuat menjadi tiga jenis yaitu bentuk *jigsaw puzzle*, *geometri puzzle* dan *photo slide puzzle*. Tingkat kesulitan yang berbeda dari jumlah kotak puzzle pada setiap lembar *puzzle*.

e. Desain soal evaluasi

Desain soal evaluasi dibuat secara menarik dengan kombinasi warna dan gambar yang sesuai dengan psikologi anak-anak yang menyukai warna dan gambar yang menarik, sehingga diharapkan dapat memberikan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi yang ada di dalam media ini dan agar siswa tidak jenuh mengerjakan soal-soal evaluasi.

### 3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini penggunaan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari

produk yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi desain dilakukan dengan cara pengisian angket oleh para pakar atau ahli.

### **3.2.5 Revisi Desain**

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan desain *Game puzzle* berbasis *Media Puzzle Interaktif* yang valid. Revisi dilakukan bilamana desain belum mencapai tingkatan valid. Pihak yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli materi dan ahli media yang menentukan apakah desain perlu direvisi ataukah sudah sesuai. Produk yang sudah divalidasi akan diperbaiki dengan cara menambahkan atau mengurangi materi yang terdapat di dalam *game*. Revisi dapat berupa tampilan dan fungsi *game* maupun kesesuaian antara materi dan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Perbaikan desain akan dilakukan oleh peneliti yang sedang melakukan penelitian pengembangan produk ini.

### **3.3.6 Ujicoba Produk**

Setelah produk dinilai layak oleh ahli materi dan ahli media maka selanjutnya dilakukan uji pengguna terbatas yaitu kepada siswa yang merupakan pengguna dari produk yang dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan produk yang lama atau yang lain. Uji coba produk dapat dilakukan dengan cara eksperimen yaitu membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk.

Indikator keefektifan penggunaan produk baru adalah kecepatan peningkatan kemahiran membaca siswa pada pelajaran lebih tinggi, siswa bertambah kreatif dan hasil belajar meningkat.

Eksperimen dapat dilakukan dengan cara mebandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru (*before-after*). Dengan demikian model eksperimen pertama dan kedua dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini (Sugiyono 2014:415).



**Gambar 3.2. Desain eksperimen (before-after). O<sub>1</sub> nilai sebelum treatment dan O<sub>2</sub> nilai sesudah treatment**

Berdasarkan gambar 2 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub>. O<sub>1</sub> adalah nilai kecepatan pemahaman, kreatifitas dan hasil belajar sebelum diajar dengan produk baru, sedangkan O<sub>2</sub> adalah nilai kecepatan peningkatan keterampilan membaca siswa, kreatifitas dan hasil belajar murid setelah diajar dengan produk baru, keefektifan peningkatan keterampilan membaca dengan produk baru diukur dengan cara membandingkan antara nilai O<sub>2</sub> dengan O<sub>1</sub>. Bila nilai O<sub>2</sub> lebih besar dari pada O<sub>1</sub>, maka produk baru tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan terujinya produk yang berupa produk baru tersebut, maka langkah-langkah pengujian produk untuk tahap terbatas ini dinyatakan selesai.

### **3.2.7 Revisi Produk**

Setelah uji coba produk dan mengetahui hasilnya, maka perlu dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Revisi produk akan dilakukan dengan cara memperbaiki produk yang kurang tepat. Perbaikan produk ini akan dilakukan setelah pengujian keefektifan penggunaan produk baru masih belum efektif dibandingkan produk lama.

### **3.3 SUBJEK PENELITIAN**

Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel melekat dan yang dipermasalahkan (Arikunto 2010:88).

Penelitian ini bermaksud memberikan solusi berupa media penunjang pembelajaran bahasa Arab untuk Sekolah Dasar kelas IV, maka subjek penelitiannya yaitu siswa dan guru bahasa Arab kelas IV Sekolah Dasar serta para ahli yang memberikan penilaian terhadap buku yang akan dihasilkan.

### **3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti memperoleh atau mengumpulkan data (Hamidi 2000:140).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik non tes. Teknik non tes merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari angket atau kuisioner, wawancara, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi (Arikunto 2010:194).

Penelitian ini memperoleh data melalui teknik non tes melalui empat cara, yaitu dengan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi.

### **3.4.1 Wawancara**

Hamidi (2000:140) menyatakan bahwa wawancara dapat dilakukan apabila peneliti menginginkan data berupa cerita rinci dan bahasa hasil konstruksi dari para responden. Wawancara merupakan tanya jawab yang berkaitan dengan variabel penelitian. Pelaksanaan wawancara menggunakan jenis pertanyaan terpimpin, yaitu pewawancara sudah menguasai bahan atau data yang akan ditanyakan dan membutuhkan jawaban yang panjang dari nara sumber. Sasaran wawancara adalah guru mata pelajaran bahasa Arab dan siswa SMP kelas VII dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

### **3.4.2 Angket**

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Sedangkan menurut Hamidi (2000:140) angket adalah teknik pengumpulan data melalui pembuatan daftar pertanyaan dengan jumlah pilihan jawaban yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Angket kebutuhan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca akan digunakan dalam memperoleh data sebagai bahan pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca siswa. Metode angket ini ditujukan kepada guru dan siswa. Melalui angket ini, peneliti akan memperoleh data mengenai analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media *e-learning*.



Menurut Sugiyono (2014:124) rumus untuk menghitung persentase kebutuhan terhadap media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = frekuensi dari setiap jawaban angket

n = jumlah responden

Selain itu, ada juga angket yang digunakan untuk validasi desain terdiri dari dua bagian, yaitu kolom *check list* meliputi daftar penilaian dan skala penilaiannya serta lembar komentar, tanggapan, kritik, dan saran dari validator. Skala pengukuran pada angket validasi produk pengembangan menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang.

Variabel penelitian yang diukur dengan skala Likert dijabarkan menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai titik tolak penyusun item-item instrumen, bisa berbentuk pernyataan atau pertanyaan. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif maka jawaban diberi skor (Sugiyono 2014:134-135). Kriteria dari masing-masing skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 6. Interpretasi Skala**

Skala	Interpretasi
4	sangat tepat/sangat menarik/sangat layak/sangat sesuai
3	tepat/menarik/layak/sesuai
2	tidak tepat/tidak menarik/tidak layak/tidak sesuai
1	Sangat tidak tepat/sangat tidak menarik/sangat tidak layak/sangat tidak sesuai

Kriteria di atas sudah merupakan standar dalam penelitian.

### **3.4.3 Observasi**

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut (Siregar 2010:134).

### **3.4.4 Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan pengambilan dokumen dalam penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono 2015:329). Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh informasi berupa tulisan dan gambar, yaitu dokumen berupa berkas-berkas kurikulum, perangkat pembelajaran, daftar nilai dan media pembelajaran bahasa Arab kelas IV Sekolah

Dasar, dan gambar tingkah laku belajar siswa saat mempelajari materi bahasa Arab di kelas.

### **3.5 INSTRUMEN PENELITIAN**

Menurut Sugiyono (2014:184), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik.

Sedangkan menurut Arikunto (2006:160) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Kualitas instrumen sangat menentukan data yang terkumpul. Instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Untuk mendapatkan instrumen yang memiliki validitas isi yang baik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu disesuaikan dengan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik non tes yang terdiri dari beberapa cara. Instrumen teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.5.1 Angket kebutuhan kepada guru dan siswa serta checklist kepada para ahli:**

**Tabel 3.5.1 Kisi-kisi instrumen penelitian**

No.	Data	Sumber Data	Instrumen
1	Kebutuhan media untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab Sekolah Dasar kelas IV	Guru mata pelajaran bahasa Arab	Angket kebutuhan
		Siswa SD kelas IV	Angket kebutuhan
2	Kebutuhan terhadap spesifikasi media <i>puzzle</i> interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab	Guru mata pelajaran bahasa Arab	Angket kebutuhan
		Siswa SD kelas IV	Angket kebutuhan

Tabel 3.5.1 merupakan instrumen penelitian berupa angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa dengan pertanyaan sama yang dijadikan salah satu landasan dalam penyusunan produk.

**Tabel 3.5.2. Kisi-kisi instrumen penilaian media****A. ASPEK PENILAIAN KELAYAKAN ISI DAN MATERI**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi						
	2. Keluasan materi						
	3. Kedalaman materi						
B. Keakuratan Materi	4. Keakuratan gambar dan ilustrasi						
C. Kemutakhiran materi	5. Kesesuaian materi dengan perkembangan pelajaran bahasa Arab						
	6. Contoh dan kasus dalam kehidupan						

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
	sehari-hari						
	7. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari						
	8. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari						
D. Mendorong	9. Mendorong rasa ingin tahu						
	10. Menciptakan kemampuan bertanya						

**Catatan :**

## B. ASPEK KONTEKSTUAL

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
A. Hakikat kontekstual	1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa						
	2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari						

B. Komponen kontekstual	3. Konstruktivisme (Constructivism) yaitu materi dalam media mampu mengkontruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan						
	4. Menemukan (Inquiry) yaitu materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri						
<b>Catatan :</b>							

### C. ASPEK PENILAIAN KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
A. Pendukung Penyajian	1. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar						
	2. Pengantar peran media dalam pembelajaran						
B. Penyajian Pembelajaran	3. Keterlibatan peserta didik						

**Catatan :**

### D. ASPEK PENILAIAN MEDIA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
A. Desain <i>Puzzle</i> Interaktif Secara Umum	1. Kesesuaian kotak dengan keping <i>Puzzle</i>						
	2. Desain pola <i>Puzzle</i>						
	3. Kesesuaian komposisi warna <i>Puzzle</i>						
	4. Kualitas gambar yang digunakan						
	5. Kesesuaian tema dengan gambar <i>Puzzle</i>						
B. Desain Kotak <i>Puzzle</i> Interaktif	6. Kesesuaian ukuran kotak <i>Puzzle</i> dengan kebutuhan siswa						
	7. Menampilkan pusat pandangan ( <i>center point</i> )						
	8. Komposisi dan ukuran unsur tata letak						
	9. Kesesuaian tema dengan materi ajar						
	10. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek						
	11. Bentuk, warna, ukuran, proposi objek sesuai dengan materi						
	12. Kesesuaian kotak <i>Puzzle</i> interaktif dengan tema						

- C. Gambar *Puzzle* Interaktif
13. Gambar yang digunakan benar-benar dapat menjelaskan gagasan yang dijelaskan secara verbal
  14. Gambar yang digunakan sesuai dengan uraian verbal
  15. Gambar yang digunakan mudah dipahami siswa sasaran
  16. Gambar yang digunakan menarik siswa

**Catatan :**

#### **E. ASPEK KELAYAKAN BAHASA**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat						
	2. Keefektifan kalimat						
B. Komunikatif	3. Pemahaman terhadap pesan dan informasi						
C. Dialogis dan	4. Kemampuan memotivasi peserta						



Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
Interaktif	didik						
	5. Kemampuan mendorong berfikir kritis						
D. Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa						
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa						
E. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa						

**Catatan :**

Tabel 3.5.2. merupakan lembar validasi ahli yang diberikan kepada para ahli dalam penilaian produk dan dijadikan dasar revisi produk. Lembar validasi ahli tersebut berisi empat aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan kegrafikan. Setiap aspek tersebut berisi indikator-indikator penilaian dengan rentangan nilai yang telah ditentukan.

**3.5.3. Pedoman wawancara yang digunakan dalam wawancara kepada guru dan siswa,**

**Tabel 3.5.3. Pedoman wawancara kepada guru**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Apa kendala siswa dalam mempelajari bahasa Arab?
2.	Apa kendala siswa ketika belajar keterampilan berbahasa?
3.	Apakah siswa memahami penjelasan guru tentang materi bahasa Arab yang diajarkan?
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan cukup sebagai penunjang untuk belajar bahasa Arab?
5.	Bagaimana kelebihan dan kelemahan media pembelajaran yang sudah digunakan?
6.	Perlukah media pembelajaran tambahan untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab?
7.	Jika diperlukan, media seperti apakah yang diinginkan?

Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada guru bahasa Arab tentang pembelajaran bahasa Arab di kelas IV SD.

**Tabel 3.5.4. Pedoman wawancara kepada siswa**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Apakah bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit?
2.	Apa kendala siswa ketika belajar keterampilan berbahasa?
3.	Apa yang membuat siswa kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab?
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan cukup sebagai sumber untuk belajar bahasa Arab?
5.	Perlukah media pembelajaran tambahan untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab?
6.	Jika diperlukan, media seperti apakah yang diinginkan?

Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa bahasa Arab tentang pembelajaran bahasa Arab di kelas IV SD.

3.5.4. lembar pedoman observasi yang berupa daftar kegiatan apa saja yang mungkin timbul dan akan diamati,

**Table 3.5.5. Pedoman observasi**

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Beberapa siswa kesulitan dalam belajar bahasa Arab		
2.	Ada media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab		
3.	Materi bahasa Arab yang diajarkan sesuai dengan KI dan KD		
4.	Ada sumber lain yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab		

Pedoman observasi digunakan dalam mengamati aspek-aspek yang perlu diamati dalam pembelajaran bahasa Arab untuk memperoleh data

3.5.5. lembar pedoman dokumentasi yang berupa checklist, yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya,

**Table 3.5.6. Ceklist dokumentasi**

No.	Dokumen	Ada	Tidak
1.	Jadwal mata pelajaran kelas IV		
2.	Silabus		
3.	RPP		
4.	Daftar nilai harian siswa		
5.	Media pembelajaran bahasa Arab		

6.	Foto kegiatan		
----	---------------	--	--

Pedoman dokumentasi digunakan dalam mengamati ceklist dokumen yang perlu diamati dalam pembelajaran bahasa Arab untuk memperoleh data.

### **3.6 Uji Keabsahan Data**

Uji keabsahan data berkaitan dengan validitas dan reliabilitas suatu instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian. Reliabilitas berkaitan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data, suatu data dinyatakan reliabel apabila penelitian pada objek yang sama mendapatkan data yang konsisten atau sama (Sugiyono 2015:364).

Untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel dalam penelitian kuantitatif yang diuji adalah instrumen penelitian yang digunakan, sedangkan dalam penelitian kualitatif yang diuji adalah data yang diperoleh (Sugiyono 2015:365).

Uji keabsahan data berkaitan dengan validitas dan reliabilitas suatu instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian. Reliabilitas berkaitan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data, suatu data dinyatakan reliabel apabila penelitian pada objek yang sama mendapatkan data yang konsisten atau sama (Sugiyono 2015:364). Untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel dalam penelitian kuantitatif yang diuji adalah instrumen penelitian yang digunakan, sedangkan dalam penelitian kualitatif yang diuji adalah data yang diperoleh (Sugiyono 2015:365).

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas, uji transferability, uji dependability, uji confirmability (Sugiyono 2015:367). Dalam penelitian ini menggunakan jenis uji kredibilitas, yang terdiri atas perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negatif, dan member check. Fokus uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan waktu (Sugiyono 2015:372). Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

### **3.6.1 Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek hasil data dari beberapa sumber (Sugiyono 2015:373). Triangulasi sumber dalam penelitian ini yaitu melihat data yang diperoleh dari guru, siswa dan kenyataan di lapangan melalui data tertulis.

### **3.6.2 Triangulasi Teknik**

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek hasil data berupa hasil wawancara, angket, observasi dan dokumentasi (Sugiyono 2015:373). Hasil data tersebut harus memperoleh hasil yang sama agar data dinyatakan valid.

## **3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih hal penting yang akan dipelajari, dan menyimpulkan data tersebut sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono 2015:335).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali (Sugiyono 2015:336).

Menurut Sugiyono (2015:336) analisis data dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu analisis sebelum di lapangan, analisis selama di lapangan model Miles and Huberman, dan analisis data selama di lapangan model spradley. Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

### **3.7.1 Analisis sebelum di lapangan**

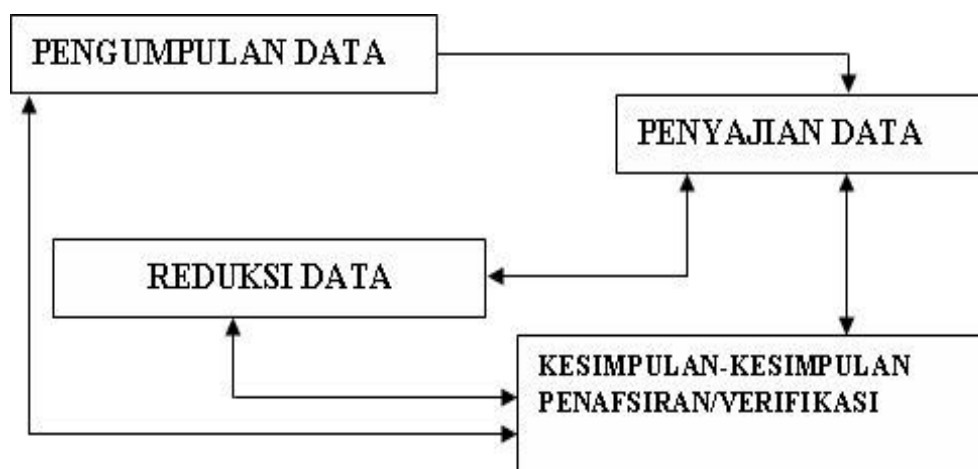
Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan, analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, namun fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk ke lapangan (Sugiyono 2015:336).

Pada tahap analisis ini berdasarkan pengamatan awal saat pembelajaran bahasa Arab secara umum ditemukan indikasi kesulitan dalam memahami materi

pelajaran bahasa Arab, kemudian juga menganalisis materi-materi yang dibutuhkan berdasarkan kurikulum yang diterapkan.

### 3.7.2 Analisis data selama di lapangan model Miles and Huberman

Analisis data kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu (Sugiyono 2015:337). Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Selanjutnya model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut (Sugiyono 2015:338):



#### a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu (Sugiyono 2015:338). Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah

peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Penelitian ini memfokuskan pada data tentang kebutuhan media bahasa Arab untuk keterampilan membaca bagi kelas IV SD. Data diambil dari siswa kelas IV SD, guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab kelas IV SD, serta dokumen-dokumen pembelajaran bahasa Arab untuk kelas IV SD.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya (Sugiyono 2015:341). Penyajian data dalam penelitian ini berupa teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Miles & Huberman, dalam Sugiyono 2015:341).

c. *Conclusion Drawing/verification*

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi dilakukan karena kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan



data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

#### **3.7.4 Analisis SWOT Media Pembelajaran yang digunakan**

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis ([https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis\\_SWOT](https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis_SWOT)). Analisis SWOT digunakan untuk merumuskan kelebihan dan kekurangan, serta menjadikan kelemahan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan suatu produk.

Analisis SWOT dalam penelitian ini dilakukan terhadap media pembelajaran yang sudah ada melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Dari hasil penelitian tersebut akan dirumuskan kelemahan-kelemahan media pembelajaran yang sudah ada, kemudian akan ditambahkan dengan karakteristik media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu berupa media *puzzle* interaktif. Data tersebut yang nantinya akan menjadi dasar peneliti dalam mengembangkan media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa arab bagi siswa kelas IV.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dalam penelitian ini meliputi hasil dari lima tahapan penelitian R&D yang telah dilaksanakan. Hasil yang di paparkan dalam bab ini secara umum meliputi (1) analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab kelas IV dan analisis media pembelajaran yang sudah digunakan, (2) pengembangan media pembelajaran bahasa Arab siswa kelas IV, (3) penilaian ahli terhadap rancangan media pembelajaran bahasa Arab kelas IV dan revisi media pembelajaran bahasa Arab kelas IV.

#### **4.1. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV dan Analisis Media Pembelajaran yang sudah digunakan**

Penelitian ini melalui beberapa tahapan yang hasil akhirnya menghasilkan sebuah produk berupa media penunjang pembelajaran bahasa Arab kelas IV. Sebelum membuat rancangan media terlebih dahulu dikumpulkan data baik dari guru dan siswa tentang problematika pembelajaran bahasa Arab, analisis kebutuhan guru dan siswa, serta analisis kelebihan dan kelemahan media yang sudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan data tersebut rancangan media penunjang pembelajaran bahasa Arab ini disusun.

Pengumpulan data yang digunakan sebagai landasan dalam membuat produk berupa media pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas IV sekolah dasar,

termasuk didalamnya analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket, serta analisis SWOT pada media yang sudah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya.

Observasi dilakukan pada waktu pembelajaran bahasa Arab di kelas, dengan mengamati beberapa hal dalam pembelajaran tersebut. Hasil pengamatannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil observasi**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Sebagian besar siswa kesulitan dalam belajar bahasa Arab	√	
2	Ada buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab	√	
3	Materi bahasa Arab yang diajarkan sesuai dengan KI dan KD	√	
4	Ada sumber lain yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab	√	

Hasil pengamatan tersebut menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab, pernyataan tersebut didukung dengan data hasil penyebaran angket, menunjukkan bahwa sejumlah 11,5% dari responden menjawab bahwa mata pelajaran bahasa Arab merupakan pelajaran yang sangat sulit karena materi yang disajikan terlalu sulit untuk dipahami, 27,1% responden menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dengan sebagian besar materi yang disajikan sulit untuk dipahami, serta 47,9% dari jumlah responden menganggap mata pelajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang cukup sulit karena mereka mampu memahami materi yang disajikan dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit, disebabkan beberapa faktor, diantaranya minimnya pengetahuan kosa kata bahasa Arab yang dimiliki siswa, latar belakang lulusan siswa, serta kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan, menyebabkan siswa menjadi bosan dalam belajar bahasa Arab.

#### **4.1.1 Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

Berdasarkan paparan di atas, dilakukan pengumpulan data berupa analisis kebutuhan yaitu dengan menyebarkan angket kepada tiga guru bahasa Arab yang mengajar kelas IV dan 48 siswa yang berisi pertanyaan seputar pembelajaran bahasa Arab serta kebutuhan guru dan siswa akan adanya media pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk kelas IV Sekolah Dasar. Beberapa pertanyaan juga diberikan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang sudah digunakan dalam pembelajaran tersebut. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut:

Pertanyaan tentang kebutuhan terhadap media *puzzle* bahasa Arab yang diberikan kepada guru mendapat data sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Hasil Angket guru tentang kebutuhan media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No	Pernyataan	Jumlah	Keterangan	Presentase
1	Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang tidak sulit.	3		100%
2	Materi didalam media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dan mudah untuk dipahami.	Sudah bagus	2	66,7%
		Cukup bagus	1	33,3%
3	Perlu danya pengembangan media	Sangat setuju	2	66,7 %
		Setuju	1	33,3%

	pembelajaran untuk kelas IV SD.			
4	Pengembangan media pembelajaran berupa puzzle interaktif yang disesuaikan dengan materi dan perkembangan siswa SD	Sangat setuju	2	66,7%
		Setuju	1	33,3%

Berdasarkan tabel diatas semua responden menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Arab bukanlah mata pelajaran yang sulit. Pada point pertanyaan tentang materi yang terdapat dalam media pembelajaran, 66,7% responden menyatakan materi yang terkandung dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan ini sudah sesuai dengan materi didalam KI dan KD sedangkan 33,3% responden menyatakan materi cukup sesuai dan harus lebih mengolah materi lagi agar bisa dimuat dalam media pembelajaran. Pada point pertanyaan perlunya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Arab kelas IV sekolah dasar, 66,7% responden menjawab perlu untuk mengembangkan media karena guru akan terbantu dengan media yang mudah digunakan namun bisa membuat siswa lebih giat dan senang belajar bahasa Arab. 33,3% responden menyatakan bahwa media hanyalah alat bantu dalam belajar dan lebih memfokuskan pada pengembangan materi pada mata pelajaran bahasa Arab. Pada point tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bagi kelas IV Sekolah Dasar, 66,7% menyatakan sangat setuju agar ada media pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab kelas IV yang fleksibel dan mengandung materi melalui soal evaluasi sedangkan 33,3% menyatakan setuju dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Berikutnya pertanyaan tentang spesifikasi media pembelajaran yang akan dihasilkan mendapatkan data sebagai berikut :

**Tabel 4.3. Hasil Angket guru tentang spesifikasi media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Tema yang disajikan dalam media pembelajaran Puzzle interaktif.	Alamat	1	33,3%
		Anggota keluarga	1	33,3%
		Keluarga di rumah	2	66,7%
		Semua tema	3	100%
2.	Perlunya mencantumkan KI dan KD dalam media pembelajaran Puzzle Interaktif yang akan dikembangkan.	Sangat perlu	2	66,7%
		Perlu	2	66,7%
		Tidak perlu	1	33,3%
3.	Perlunya memberikan evaluasi di dalam media Puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab.	Sangat perlu	3	100%
		Perlu	0	-
		Tidak perlu	0	-
4.	Jenis soal evaluasi yang akan disisipkan dalam media pembelajaran Puzzle interaktif.	Menjodohkan	1	33,3%
		Melengkapi kalima rumpang	0	-
		Semua	2	66,7%

5.	Jumlah soal evaluasi yang disajikan setiap puzzle.	1	1	33,3%
		2	2	66,7%
6.	Adanya petunjuk penggunaan di dalam media pembelajaran Puzzle interaktif.	Perlu	1	33,3%
		Tidak perlu	2	66,7%
7.	Adanya kosakata di dalam media pembelajaran Puzzle interaktif.	Sangat perlu	1	33,3%
		Perlu	2	66,7%
		Tidak perlu	0	-
8.	Elemen media pembelajaran yang perlu dicantumkan.	KI	0	-
		KD	0	-
		Keduanya	3	100%
9.	Jumlah Puzzle yang ideal untuk masing-masing tema	1	0	-
		2	2	66,7%
		3	1	33,3%
10.	Tingkat kesulitan untuk media pembelajaran Puzzle interaktif yang akan dikembangkan.	Mudah	0	-
		Sedang	0	-
		Mudah dan sedang	3	100%
11.	Ukuran font yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan.(Soal evaluasi)	12	1	33,3%
		14	2	66,7%
		18	0	-

12.	Bahasa yang digunakan untuk kosakata dan narasi dalam media yang akan dikembangkan.	Arab	2	66,7%
		Indonesia	1	33,3%
		Keduanya	0	-
13.	Jenis font yang digunakan untuk kosakata dan narasi dalam media yang akan dikembangkan.	Traditional Arabic	2	66,7%
		Syakal Majala	1	33,3%
		Times new roman	0	-
14.	Ukuran media yang akan dikembangkan.	20x20cm	0	-
		30x30cm	3	100%
		Berbeda-beda	0	-
15.	Bentuk media yang akan dikembangkan.	Booklet	1	33,3%
		Terpisah	2	66,7%
16.	Komposisi warna untuk puzzle dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.	Cerah	1	33,3%
		Gelap	0	-
		Sesuai tema	2	66,7%
17.	Karakter yang terdapat dalam media yang akan dikembangkan.	Kartun Anime	0	-
		Kartun Hewan	0	-
		Kartun sesuai tema	3	100%
18.	Gambar di dalam <i>puzzle</i>	Pemandangan	1	33,3%



	untuk media yang akan digunakan.	Karakter	0	-
		Sesuai tema	2	66,7%
19.	Bahan yang digunakan untuk media pembelajaran puzzle interaktif yang akan dikembangkan.	Kardus	0	-
		Karton tebal	2	66,7%
		Kayu	1	33,3%
20.	Adanya ilustrasi jika terdapat kosakata dalam media yang akan dikembangkan.	Sangat perlu	1	33,3%
		Perlu	2	66,7%
		Tidak perlu	0	-
	Saran untuk pengembangan media:			

**Tabel 4.4. Hasil Angket siswa tentang kebutuhan media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Tingkat kesulitan bahasa Arab.	Sangat mudah	10	
		Mudah	14	
		Sulit	24	
2.	Tingkat kesulitan keterampilan membaca dalam	Sangat mudah		
		Mudah		

	pelajaran bahasa Arab.	Sulit		
3.	Intensitas penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Arab.	Sering		
		Jarang		
		Tidak pernah		
4.	Kebutuhan akan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab.	Sangat perlu		
		Perlu		
		Tidak perlu		
5.	Pengembangan media pembelajaran berupa puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab.	Sangat setuju		
		Setuju		
		Tidak setuju		

**Tabel 4.5. Hasil Angket siswa tentang spesifikasi media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Tema yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan.	Alamat		
		Anggota keluarga		
		Keluarga di rumah		
		Semua tema		
2.	Adanya petunjuk penggunaan dalam media yang akan dikembangkan.	Perlu		
		Tidak perlu		

3.	Adanya kosakata dalam media yang akan dikembangkan.	Setuju		
		Tidak Setuju		
4.	Jumlah puzzle dalam satu tema.	2		
		1		
5.	Tingkat kesulitan puzzle dalam media yang akan dikembangkan.	Mudah		
		Sedang		
		Mudah dan sedang		
6.	Bahasa pengantar yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan.	Arab		
		Indonesia		
7.	Jenis font untuk penulisan soal evaluasi.	Traditional		
		Arabic		
		Syakal Majalla		
8.	Ukuran media yang akan dikembangkan.	20x20		
		30x30		
9.	Bentuk media yang akan dikembangkan.	Booklet		
		Terpisah		
10.	Komposisi warna untuk gambar <i>puzzle</i> dalam media yang akan dikembangkan.	Cerah		
		Sesuai tema		
11.	Karakter di dalam gambar <i>puzzle</i> untuk media yang akan dikembangkan.	Kartun Anime		
		Kartun Hewan		
		Kartun sesuai		

		tema		
12.	Gambar yang terdapat di dalam setiap <i>puzzle</i> .	Pemandangan		
		Karakter		
		Sesuai tema		
13.	Bahan yang digunakan untuk membuat <i>puzzle</i> sebagai bagian dari media yang akan dikembangkan.	kayu		
		kertas karton tebal		
		Kardus		
14.	Perlunya gambar ilustrasi jika terdapat kosakata dalam media yang akan dikembangkan.	Perlu		
		Tidak perlu		
	Saran bagi pengembangan media:			

**Tabel 4.6. Rekapitulasi point tertinggi angket guru tentang kebutuhan media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Materi bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang tidak sulit untuk difahami.			
2.	Tidak sulit dalam mengajarkan materi keterampilan membaca bahasa Arab.			

3.	Media pembelajaran yang sedang digunakan cukup bagus.			
4.	Mebutuhkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab.			
5.	Sangat setuju adanya media pembelajaran <i>puzzle</i> interaktif yang akan dikembangkan.			
	Saran			

**Tabel 4.7. Rekapitulasi point tertinggi angket guru tentang spesifikasi media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Menampilkan semua tema untuk media yang akan dikembangkan.			
2.	Sangat perlu mencantumkan KI dan KD dalam media yang akan dikembangkan.			
3.	Sangat perlu memberikan evaluasi di dalam media yang akan dikembangkan.			

4.	Jenis evaluasi yang digunakan ---- untuk media yang akan dikembangkan.			
5.	---- adalah jumlah soal evaluasi yang ideal untuk tiap puzzle.			
6.	Perlu mencantumkan petunjuk dalam media yang akan dikembangkan.			
7.	Sangat perlu melampirkan kosakata dalam media yang akan dikembangkan.			
8.	Mencantumkan --- pada media yang akan dikembangkan.			
9.	Mencantumkan – puzzle untuk masing-masing tema.			
10.	Tingkat kesulitan --- untuk media yang akan dikembangkan.			
11.	Menggunakan ukuran font --- untuk penulisan narasi dan kosakata pada media yang akan dikembangkan.			
12.	Menggunakan bahasa ---			

	pada setiap puzzle.			
13.	Menggunakan font --- untuk penulisan narasi dan kosakata pada media yang akan dikembangkan.			
14.	Ukuran media yang akan dikembangkan.			
15.	Bentuk media yang akan dikembangkan.			
16.	Komposisi warna untuk media yang akan dikembangkan.			
17.	Karakter yang digunakan pada media yang akan dikembangkan.			
18.	Gambar yang digunakan pada puzzle.			
19.	Bahan yang digunakan untuk membuat puzzle pada media yang akan dikembangkan.			
20.	Adanya ilustrasi gambar untuk menambah pemahaman kosakata.			

**Tabel 4.8. Rekapitulasi point tertinggi angket siswa tentang kebutuhan media puzzle interaktif untuk ketrampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Bahasa Arab merupakan bahasa yang tidak sulit.			
2.	Merasa ---- dalam mempelajari materi keterampilan membaca dalam pelajaran bahasa Arab.			
3.	---- menggunakan media pembelajaran dalam mempelajari bahasa Arab.			
4.	-----media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab.			
5.	Setuju untuk dikembangkan media pembelajaran puzzle interaktif.			

**Tabel 4.9. Rekapitulasi point tertinggi angket siswa tentang spesifikasi media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab**

No.	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	Presentase
1.	Menggunakan tema --- untuk media yang akan dikembangkan.			
2.	Perlu memberikan petunjuk dalam			



	media yang akan dikembangkan.			
3.	Perlunya memberikan kosakata dalam media yang akan dikembangkan.			
4.	---- puzzle untuk masing-masing tema.			
5.	Tingkat kesulitan ---- untuk media yang akan dikembangkan.			
6.	Menggunakan ukuran font --- untuk penulisan narasi dan mufrodat.			
7.	Menggunakan bahasa --- sebagai bahasa pengantar dalam media yang akan dikembangkan.			
8.	Menggunakan font --- untuk penulisan narasi dan mufrodat.			
9.	Ukuran ---- untuk media yang akan dikembangkan.			
10.	Media yang akan dikembangkan berbentuk---			
11.	Warna-warna --- menjadi komposisi warna untuk media yang akan dikembangkan.			
12.	Karakter dalam media yang akan dikembangkan.			
13.	Gambar untuk puzzle pada media yang akan dikembangkan.			
14.	Bahan untuk membuat media yang akan dikembangkan.			
15.	Perlunya menggunakan ilustrasi untuk menambah pemahaman			

	kosakata.			
--	-----------	--	--	--

Point tertinggi hasil penyebaran angket tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab kelas IV Sekolah Dasar.

#### 4.1.2 Analisis SWOT media puzzle interaktif yang sudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab

**Tabel 4.10 Analisis SWOT Media yang dikembangkan**

	<i>Strengths</i> (kekuatan)	<i>Weakness</i> (kelemahan)	<i>Opportunities</i> (Peluang)	<i>Threats</i> (Ancaman)
<b>Media yang dikembangkan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi disesuaikan dengan KI dan KD.</li> <li>b. Dilengkapi gambar dengan desain sederhana dan berwarna.</li> <li>c. Bahan yang digunakan tidak mudah rusak yaitu kertas karton tebal.</li> <li>d. Memiliki dua tingkat kesulitan (mudah dan sedang).</li> <li>e. Mudah digunakan dan bisa bermain sambil belajar.</li> <li>f. Terdapat soal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Belum dicantumkan mufrodat.</li> <li>b. Belum dicantumkan petunjuk penggunaan media.</li> <li>c. Kertas stiker yang digunakan bisa luntur jika terkena cairan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bisa digunakan siswa secara mandiri</li> <li>b. Membuat siswa bermain sambil belajar.</li> </ul>	Harus dengan pengarahan guru agar siswa bisa seimbang antara bermain dan memahami materi dari media ini.

	evaluasi yang terkait pembelajaran dan media puzzle yang digunakan.			
--	---	--	--	--

Berikut penjelasan SWOT media yang akan dikembangkan.

a. Analisis *Strength* (kekuatan).

Media yang akan dikembangkan berjudul “Media Pembelajaran Puzzle Interaktif Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV” dibuat berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran bahasa Arab kelas IV semester genap. Menggunakan desain sederhana namun berwarna yang sesuai dengan psikologis anak kelas IV. Media pembelajaran bisa digunakan untuk bermain dan belajar karena terdapat soal evaluasi yang terkait dengan materi keterampilan membaca bahasa Arab. Media pembelajaran yang akan dikembangkan mempunyai dua tingkat kesulitan yaitu mudah dan sedang sehingga bisa disesuaikan oleh guru. Bahan yang digunakan menggunakan kertas karton tebal yang tidak mudah rusak meskipun dipakai berulang kali dalam proses pembelajaran.

b. Analisis *Weaknesses* (kelemahan).

Kelemahan media yang akan dikembangkan ini adalah belum terdapat *mufrodat* atau kosakata dan petunjuk penggunaan. Kelemahan lainnya yaitu belum tercantumnya petunjuk penggunaan media.

c. Analisis *Opportunities* (Peluang).

Peluang untuk media yang akan dikembangkan yaitu media bisa digunakan secara mandiri oleh siswa namun harus dengan pengarahan sebelumnya agar siswa bisa menyeimbangkan antara bermain puzzle dan mengerjakan soal evaluasi yang disediakan.

d. Analisis *Threats* (Ancaman).

Salahsatu yang menjadi ancaman untuk media Interaktif puzzle yang dikembangkan adalah jika siswa belum diberi pemahaman tentang soal evaluasi sehingga siswa hanya asyik bermain puzzle namun tidak mengerjakan soal evaluasi yang dibuat berdasarkan KI, KD dan keterampilan membaca bahasa Arab kelas IV Sekolah Dasar.

#### **4.2 Rancangan dan desain media pembelajaran Puzzle interaktif untuk keterampilan membaca kelas IV sekolah dasar.**

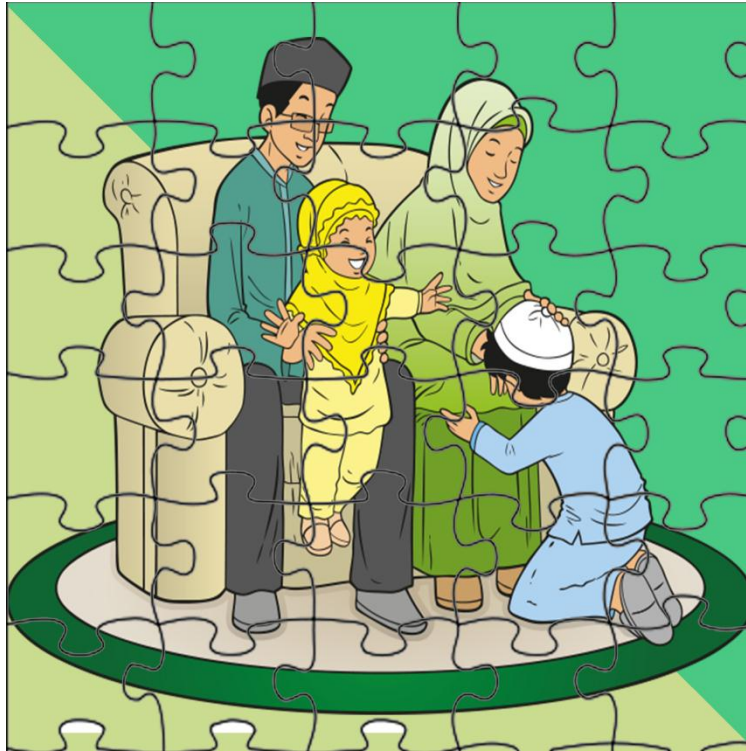
Desain dalam pembahasan ini menjelaskan tentang rancangan media pembelajaran yang dikembangkan yang berisi desain sampul depan, isi media, dan soal evaluasi yang telah dirancang dengan memperhatikan pokok-pokok media pembelajaran dalam keterampilan membaca yang diperuntukan anak sekolah dasar.

Media Puzzle interaktif untuk keterampilan membaca kelas IV sekolah dasar terdiri dari 14 lembar yang terdiri dari satu cover depan enam puzzle, dan enam soal evaluasi. Media yang dikembangkan peneliti menggunakan tiga jenis puzzle yaitu jigsaw puzzle, photoslide puzzle dan geometry puzzle yang memiliki tingkat kesulitan mudah dan sedang dengan desain yang sederhana dan penuh warna.



**Gambar 4.2.1 Sampul depan**

Gambar 4.2.1 merupakan sampul depan untuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE INTERAKTIF KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB KELAS IV”. Terdapat kilasan isi dari media yaitu Jigsaw Puzzle, Photoslide puzzle, geometry puzzle dan Soal evaluasi.



**Gambar 4.2.2 Jigsaw puzzle I**

Gambar 4.2.2 merupakan Jigsaw puzzle I dengan tema “keluargaku” dan menggunakan tingkat kesulitan mudah.



**Gambar 4.2.3 Jigsaw puzzle II**

Gambar 4.2.3 adalah jigsaw puzzle II dengan tema “keluargaku”, dengan tingkat kesulitan sedang karena memiliki potongan keping puzzle yang lebih banyak sehingga lebih rumit namun tidak terlalu sulit.



**Gambar 4.2.4 Photoslide puzzle I**

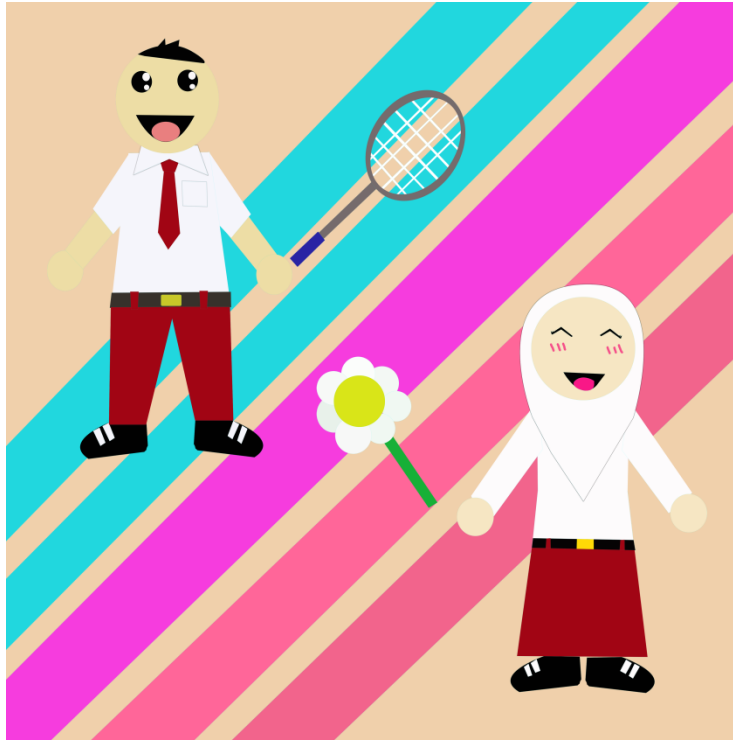
Gambar 4.2.4 merupakan photoslide puzzle dengan tema “alamat” yang terkait dengan kota Semarang yaitu simpang lima dan tempat disekitarnya, photoslide puzzle I ini menggunakan tingkat kesulitan mudah dan dengan desain sederhana.





**Gambar 4.2.5 Photoslide puzzle II**

Gambar 4.2.5 merupakan photoslide puzzle II dengan desain yang agak rumit dan tingkat kesulitan puzzle sedang dengan tema “alamat” yang berada disekitar siswa.



**Gambar 4.2.6 Geometry puzzle I**

Gambar 4.2.6 adalah geometry puzzle dengan tema “anggota keluarga” yang dibuat dengan desain sederhana dan menggunakan tingkat kesulitan mudah.



**Gambar 4.2.7 Geometry puzzle II**

Gambar 4.2.7 merupakan geometry puzzle II dengan tema yang sama dengan geometry puzzle I namun dengan desain dan tingkat kesulitan sedang.

### 4.3 Soal evaluasi

1. Soal Jigsaw Puzzle I (cocokkan kata disebelahnya).

قم بتسطير الكلمات الموجودة بين قوسين لها علاقة بالكلمة الموجودة على اليسار!

(Garis bawahi kata di dalam kurung yang berkaitan dengan kata di sebelah kanan!)

1. أُمِّي (مَرْعَةٌ, رَجَالٌ, لَعِبْتُ, دَرَسَ, فَعَلْتُ)

2. قُرْتُ الْقَدَمَ (أَبْتُ, أُمَّمٌ, جَدُّ, جَدَّةٌ, أَخٌ صَغِيرٌ)

3. أُسْرِي (بَيْتٌ, مُسْتَشْفَى, مَدْرَسَةٌ, مَلْعَبٌ, حَدِيثَةٌ)

4. أُخْتٌ كَبِيرَةٌ (حَمِيلَةٌ, حَمِيلَةٌ, حَمِيلٌ, حَلِيقٌ, إِزْنَاكِي, مَعَ شَارِبٍ)

5. أَنَا (لَعِبَ قُرْهُ الْقَدَمِ, يَفْعَلُ, طَبَّحَ, تَعَلَّمَ, لَعِبَ الدَّمِيَّةُ)

1. Ibu ( perempuan, laki-laki, bermain, belajar, bekerja)
2. Bermain bola (ayah, ibu, kakek, nenek, adik laki-laki)
3. keluargaku (rumah, rumah sakit, sekolah, kebun, lapangan)
4. kakak pr (cerewet, cantik ,tampan, berkumis, botak)
5. aku (bermain bola, bermain boneka, bekerja, memasak, belajar)

## 2. Soal Jigsaw Puzzle II (melengkapi teks rumpang)

أكمل نص الماوس الموجود أدناه!

(Lengkapilah teks rumpang dibawah ini!)

في ..... , ..... يَعْمَلُ فِي الْمَدْرَسَةِ دَاعِمًا. .... تَطْبُخُ طَعَامًا لِرَبِّهِ كُلَّ يَوْمٍ. .... مَنْ طَالَمَا يُعْطَى الطَّقَّاحِ وَ ثَمْرٍ آخَرَ مِنَ الْحَدِيثَةِ وَ .... طَالَمَا يَقْرَأُ طَالَمَا حَيَّدَ مِنَ الْكِتَابَةِ.

أُمِّي وَ أَبِي اسْتَبَقْتُ كُلَّ يَوْمٍ. أُمِّي ..... ثُمَّ أَحْضَرَ ..... وَ أُخْتِي صَغِيرٌ لِيذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ. بَعْدَ إِفْطَارِ أَبِي اقْتَسَمَ نَحْنُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ. أَبِي يَذْهَبُ ..... كَالْمُدْرِسِ فِي ..... الْمَدْرَسَةِ عَلَيَّةِ.

جَدِّي وَ جَدَّتِي ابْتَعَى ثَمْرًا فِي الْحَدِيثَةِ لِ نَأْكُلُ أَحَبُّ أُمِّي, أَبِي, أَيْ, أَجِي, أُخْتِي, جَدِّي, جَدَّتِي,

..... أُسْرِي.

( أُخْتِي صَغِيرٌ, أَحَبُّ, أَبِي, أُمِّي, جَدَّتِي, جَدِّي, تَطْبُخُ, لِيَعْمَلُ, أُخْتِي كَبِيرٌ, الْأُسْرِي )

Dalam keluargaku ada ayah yang selalu bekerja mencari uang, ibu yang memasak masakan enak setiap hari, nenek yang sering memberi apel dan buah lain dari kebun dan kakek yang sering membacakan cerita bagus dari bukunya.

Ayah dan ibu bangun pagi-pagi sekali. Ibu memasak lalu menyiapkan adik laki-laki dan adik perempuanku untuk berangkat sekolah. Setelah kami sarapan, ayah mengantar kami ke sekolah. Ayah berangkat untuk bekerja sebagai guru di sekolah kakak perempuanku.

Kakek dan nenek mencari buah-buahan di kebun kami untuk kami makan saat pulang sekolah. Aku sayang ayahku, ibuku, kakaku, kakeku dan neneku. Aku sayang keluargaku.

فِي الْأُسْرَتِي، أَبِي يَعْْمَلُ فِي الْمَدْرَسَةِ دَاعِمًا. أُمِّي تَطْبُخُ طَعَامًا لَزِيذًا كُلَّ يَوْمٍ. جَدَّتِي مَن طَالَمَا يُعْطِينِي الطَّفَاحَ وَ ثَمَرِ آخَرَ  
مِنَ الْحَدِيثَةِ وَ جَدِّي طَالَمَا يَقْرَأُ طَالَمَا حَيَّدَ مَنَ الْكِتَابُ.

أُمِّي وَ أَبِي اسْتَيْقِظَ كُلَّ يَوْمٍ. أُمِّي تَطْبُخُ ثُمَّ أَحْضَرَ أَخِي صَغِيرًا وَ أُخْتِي صَغِيرًا لِيَذْهَبَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ. بَعْدَ إِفْطَارِ، أَبِي  
إِقْتَسَمَ نَحْنُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ. أَبِي يَذْهَبُ لِيَعْمَلَ كَالْمُدْرِسِ فِي أُخْتِي كَبِيرِ الْمَدْرَسَةِ عَلَيَّةَ.

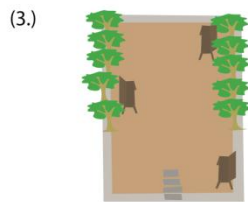
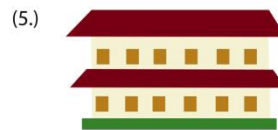
جَدِّي وَ جَدَّتِي ابْتَعَى ثَمَرَ فِي الْحَدِيثَةِ لِ نَأْكُلُ أَحَبُّ أُمِّي، أَبِي، أَجِي، أُخْتِي، جَدِّي، جَدَّتِي، أَحَبُّ أُسْرَتِي.

( الْأُسْرَتِي، أَحَبُّ، أَبِي، أُمِّي، جَدَّتِي، جَدِّي، تَطْبُخُ، أَخِي صَغِيرًا، لِيَعْمَلَ، أُخْتِي كَبِيرًا )

### 3. Soal photoslide puzzle I

تحديد اسم وعنوان الصورة أدناه!

(Tentukanlah nama dan alamat gambar di bawah ini!)



#### 4. Soal Photoslide puzzle II

تحديد الصواب أو الخطأ وكتابة الجملة الصحيحة!

(Tentukanlah benar atau salah dan tulislah kalimat yang benar!)

1. العُنْوَانِ مَدْرَسَةُ إِبْتِدَاعِيَّةٍ سُوْكَمَحْ 10 عَلَى طَرِيقِ الْجَنْرَالِ سُوْدِيْرَمَانْ

2. يَقَعُ الْمَنْزِلُ رَقْمُ 51 بِجَوَارِ الْمَنْزِلِ رَقْمُ 01

3. الْمَنْزِلُ لَوْ أَنْفَسَجِي بِالْقَرِبِ مِنْ مَدْرَسَةِ إِبْتِدَاعِيَّةٍ سُوْكَمَحْ 10

4. الْمَسْجِدِ قَرِيبٌ مِنْ مَدْرَسَةِ إِبْتِدَاعِيَّةٍ سُوْكَمَحْ 10

5. يَقَعُ الْمَنْزِلُ رَقْمُ 01 فِي شَرْعِ الْجَنْرَالِ سُوْدِيْرَمَانْ

## 5. Soal Geometry puzzle I

تطابق الكلمات والصور أدناه!

(Jodohkanlah kata dan gambar di bawah ini!)

1. أَبٌ

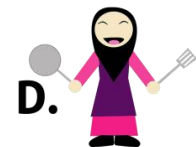
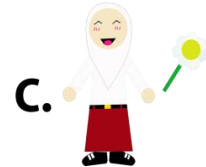
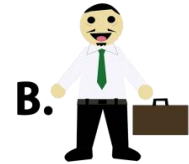
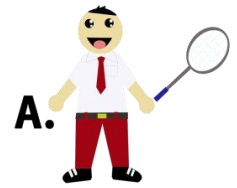
2. أُمٌّ

3. حَدٌّ

4. أُخْتُ

5. أَخٌ

6. حَدَّةٌ



## 6. Soal Geometry puzzle II

ترتيب الكلمات وفقا للترتيب!

(Susunlah kata sesuai dengan urutannya!)

1. تَطْبُخُ - أُمِّي - فِي - مَطْبُخِ

2. الطَّفَاحُ - جَدَّةٌ - مَصْنَعٌ - الْحَدِيثَةُ - فِي

3. أَبٌ - وَ - الْوَالِدَانِ - أُمٌّ - بَعْنِي

4. أُمِّي - أَكْبَرُ سِنًا - مِنْ - جَدَّتِي

5. أَحْمَدُ - إِسْمُهُ - جَدِّي - هُوَ - خَيْرٌ

1. Memasak Ibuku di dapur
2. Buah apel nenek menanam kebun di
3. Ayah dan orangtuaku ibu adalah
4. Ibu lebih dari tua nenek
5. Achmad nama kakeku adalah khoiruddin

#### 4.4 Kesimpulan Media Pembelajaran Puzzle Interaktif untuk kelas IV Sekolah Dasar

Media Puzzle interaktif untuk keterampilan membaca ini menggunakan bahan kertas duplek atau karton tebal sehingga tidak mudah rusak meskipun digunakan berulang kali. Sebenarnya bisa menggunakan kayu khusus puzzle tetapi memerlukan alat khusus sehingga bisa membentuk tiap keping puzzle yang dikehendaki. Proses pembentukan puzzle menggunakan alat manual yaitu pisau cutter dan gunting serta kertas stiker yang telah dicetak gambar di atasnya.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

Penutup berisi simpulan dan saran. Simpulan dalam penelitian ini berupa hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian, sedangkan saran diberikan kepada pihak-pihak terkait yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan melalui penelitian serupa atau berkaitan dengan bahan ajar.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan paparan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pertama, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab dan menyatakan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan psikologi siswa kelas IV sekolah dasar. Analisis SWOT terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan di sekolah untuk pembelajaran bahasa Arab keterampilan membaca dan media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa melalui penelitian dalam skripsi.

Kedua, prototipe media puzzle interaktif dibuat dengan memperhatikan hasil analisis SWOT media pembelajaran yang sudah digunakan serta menambahkan beberapa hal mengenai kebutuhan akan media pembelajaran untuk keterampilan membaca di kelas IV sekolah dasar.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan simpulan di atas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut;

Pertama, ada banyak sumber belajar untuk memperkaya pembelajaran bahasa Arab, dan pengembangan media ini sebagai salah satu bentuk memperkaya sumber belajar baik digunakan siswa secara mandiri ataupun di dalam pembelajaran. Sehingga guru ataupun siswa dapat memanfaatkan media ini sebagai salah satu alat dalam membantu proses belajar dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kedua, penelitian ini hanya sampai tahap revisi desain produk, sehingga sangat memungkinkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini, dan selanjutnya dapat menyempurnakan kualitas produk yang dihasilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Zulhannan. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Guruan Karakter*. Bandung:Refika Aditama.
- Ahmad Fuad Effendy. 2012. September. *Metodologi Guruan Bahasa Arab*. Malang : MISYKAT.
- Imam Asrori, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : MISYKAT.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Acep Hermawan. 2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Azhar Arsyad. 2004. *Bahasa Arab dan Metode Guruannya, beberapa pokok pikiran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Eka Luthfiyatun. 2015. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs*. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Heri Kurniawan. 2016. *Media Pembelajaran Bahasa Arab di Sd Al-Irsyad 01 Cilacap*. Skripsi. Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

- Nurdiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta:BPFE.
- Rahim, Farida. 2008. *Guruan Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, Haryadi. 2008. *Retorika Membaca: Model Membaca dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Salim, Ahmad. 1987. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soedjatmiko. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief. Et al. 2011. *Media Guruan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Latuheru, John. D. 1988. *Media Pembelajaran*. Ujung Padang: Badan Penerbit UNM.
- Robi'ah. 2011. *Pemanfaatan Metode Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa arab pada siswa kelas XI Bahasa MA Al-Irsyad Gajah Demak*. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Mursyid. 2013. *Arabic Storybook Series : Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi*. Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.

## Jurnal

Rodenbaugh R Hanna, Heidi L.Lujan, David W.Rodenbaugh dan Stephen E.DiCarlo . 2014. "Having fun and accepting challenges are natural instincts: jigsaw puzzles to challenge students and test their abilities while having fun!". *Illuminations: American Physiological Society*.

Zukhaira, Hasan Busri. 2011. "Pengenalan Bahasa Arab melalui Permainan Puzzle pada Anak-Anak Prasekolah". *ABDIMAS Vol.15: Universitas Negeri Semarang*.

Yulianti D, M.Lestari, A.Yulianto. 2010. "Penerapan *Jigsaw Puzzle Competition* dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP". [Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia](#) 6: Universitas Negeri Semarang.

Oktavianti Shella, Setya Yuwana Sudikan, Wahyu Sukartiningsih. 2016. "Pengembangan Media Wayang dan *Puzzle* pada Pembelajaran Menulis Cerita untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* Vol 2: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

Ori Stevent, Abdussanad, Sri Utami. 2012. "Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media *Puzzle* di Kelas V Sekolah Dasar". Program Studi PGSD Jurusan Pemasaran Pendidikan : Universitas Tanjungpura Pontianak.

Rosyanafi Jalal Rofik, Widya Nusantara, Halimah. 2018. "Pengaruh Media *Jigsaw Puzzle* terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini". *IJAZ ARABI Journal of Arabic Learning: Universitas Negeri Surabaya*.

Rokhmat. 2006. "Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD". *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol. 2 (1): 45-52.

Rahmanelli. 2007. "Efektivitas Pemberian Tugas Media *Puzzle* dalam Pembelajaran *Geografi Regional*". *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol.2 (1): 23-30.

## **LAMPIRAN**

**LEMBAR INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN GURU  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Interaktif untuk Keterampilan  
Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV

Mata pelajaran : Bahasa Arab

Sasaran : Siswa Kelas IV

Nama :

Nama Sekolah :

**A. PENGANTAR**

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh,

Puja dan puji hanya milik Allah Subhanahu Wata'ala. Serta sholawat dan salam semoga terlimpah atas junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wasallam, para sahabat dan pengikutnya yang setia sampai hari kiamat.

Perkenalkan nama Saya Muhammad Romadhoni, mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang. Saya sedang melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV di Kabupaten Semarang*".

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa tiga jenis *puzzle* (*jigsaw puzzle*, *photo slide puzzle* dan *geometry puzzle*) dalam satu media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab yang dipadukan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas IV semester genap, termasuk didalamnya materi dan evaluasi sesuai tema. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Bapak/Ibu guru untuk mengisi angket kebutuhan terhadap media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab ini.

Peneliti mengharapkan jawaban dan pendapat Bapak/Ibu guru agar media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca yang nantinya dikembangkan dapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran. Maka peneliti mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

Atas kesedian Bapak/Ibu guru dalam mengisi angket ini, peneliti ucapkan terimakasih dan semoga kebaikan Bapak/Ibu guru mendapat imbalan dari Allah SWT.

Wassalamu`alaikum warohmatullahi wabarokatuh

#### **PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah terlebih dahulu identitas Bapak/Ibu guru pada kolom yang tersedia.
2. Bapak/Ibu guru diharapkan memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban.
3. Jika ada pertanyaan yang belum disediakan jawabannya, Bapak/Ibu guru dimohon menuliskan jawaban pada tempat jawaban yang tersedia.
4. Pada soal yang diberi tanda bintang (\*) di akhir pertanyaan, Bapak/Ibu guru boleh memilih jawaban lebih dari satu.
5. Bapak/Ibu guru dimohon memberikan alasan singkat pada tiap-tiap jawaban yang telah diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.

#### **B. PERTANYAAN I (ANALISIS KEBUTUHAN SISWA KELAS IV SD TERHADAP MEDIA *PUZZLE* INTERAKTIF YANG AKAN DIKEMBANGKAN)**

1. Menurut Bapak/Ibu guru bagaimana tingkat kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab kelas IV SD?
  - ( ) Sangat sulit, karena materi dalam buku ajar sangat sulit untuk dipahami.
  - ( ) Sulit, karena materi dalam buku ajar sebagian besar sulit untuk dipahami.
  - ( ) Cukup sulit, karena materi dalam buku ajar sebagian mudah dan sebagian sulit untuk dipahami.
  - ( ) Tidak sulit, karena materi dalam buku ajar mudah untuk dipahami.
  - ( ) Sangat tidak sulit, karena materi dalam buku ajar sangat mudah untuk dipahami.
  - ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

2. Apakah Bapak/Ibu guru merasa sulit dalam mengajarkan materi tentang keterampilan membaca dalam pelajaran bahasa Arab?



- Sangat sulit, karena tidak mudah mengajarkan kosakata dan keterampilan membaca dalam bahasa Arab
- Sulit, karena keterampilan membaca bahasa Arab banyak berisi teks bacaan berbahasa Arab
- Tidak sulit, karena Bapak/Ibu guru bisa mengajarkannya dengan jelas dan efektif.
- Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

3. Menurut Bapak/Ibu guru, bagaimana media pembelajaran yang sedang digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab kelas IV SD?

- Sangat bagus, karena media yang digunakan sangat mudah untuk digunakan dan pembelajaran menjadi sangat efektif
- Cukup Bagus, karena media yang digunakan cukup mudah untuk digunakan dan pembelajaran menjadi cukup efektif
- Tidak Bagus, karena media yang digunakan tidak mudah untuk digunakan dan pembelajaran menjadi kurang efektif
- Sangat Tidak Bagus, karena hanya menghambat proses belajar mengajar bahasa Arab
- Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

4. Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab?

- Sangat membutuhkan, agar lebih mudah mengajarkan materi keterampilan membaca bahasa Arab menjadi lebih efektif
- Butuh, karena media akan membantu Bapak/Ibu guru dalam menerangkan materi keterampilan membaca bahasa Arab.
- Tidak membutuhkan, karena penjelasan Bapak/Ibu guru sudah cukup.
- Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

5. Menurut Bapak/Ibu guru, bagaimana jika dibuat media pembelajaran interaktif berbentuk tiga jenis *puzzle* dalam satu media yang mengandung materi pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan membaca kelas IV ?
- ( ) Sangat Setuju, karena akan sangat membantu dalam mengajar bahasa Arab dan menambah pengalaman belajar siswa
- ( ) Setuju, karena akan membantu dalam mengajar bahasa Arab menjadi lebih efektif
- ( ) Cukup Setuju, karena akan sedikit membantu dalam mengajar bahasa Arab dan sedikit menambah pengalaman belajar siswa
- ( ) Tidak Setuju, karena tidak akan membantu dalam belajar bahasa Arab dan sudah cukup dengan buku yang ada
- ( ) Sangat Tidak Setuju, karena sangat tidak membantu dalam belajar bahasa Arab dan sudah cukup dengan buku yang ada
- Alasan:

.....  
 .....  
 .....

**C. PERTANYAAN II (ANALISIS KEBUTUHAN TERHADAP SPESIFIKASI MEDIA *PUZZLE* INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB)**

**Aspek Kelayakan Isi dan Bahasa**

6. \* Tema apa saja yang dapat dijadikan bahan untuk media *puzzle* interaktif keterampilan membaca ini ?
- ( ) العنوان (alamat)
- ( ) أفراد الأسرة (anggota keluarga)
- ( ) الأسرة في البيت (keluarga di rumah)
- ( ) semua tema
- Alasan:
- .....  
 .....
7. Menurut Bapak/Ibu guru, dalam penyusunan media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab tersebut, apakah perlu mencantumkan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) ?
- ( ) Sangat Perlu, karena KI dan KD sangat dibutuhkan untuk mengetahui standar yang harus dicapai

- Perlu, karena KI dan KD dibutuhkan untuk mengetahui standar yang harus dicapai
- Cukup Perlu, karena KI dan KD tidak terlalu dibutuhkan untuk mengetahui standar yang harus dicapai
- Tidak Perlu, karena KI dan KD tidak dibutuhkan untuk mengetahui standar yang harus dicapai
- Sangat Tidak Perlu, karena KI dan KD sangat tidak dibutuhkan untuk mengetahui standar yang harus dicapai

Alasan:

.....  
 .....

8. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah perlu memberikan evaluasi di dalam media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab tersebut?

- Sangat Perlu, karena evaluasi akan sangat membantu dalam mengetahui kemampuan siswa setelah belajar bahasa Arab
- Perlu, karena evaluasi akan membantu dalam mengetahui kemampuan siswa setelah belajar bahasa Arab
- Cukup Perlu, karena evaluasi tidak terlalu membantu dalam mengetahui kemampuan siswa setelah belajar bahasa Arab
- Tidak Perlu, karena evaluasi tidak membantu dalam mengetahui kemampuan siswa setelah belajar bahasa Arab
- Sangat Tidak Perlu, karena tidak dibutuhkan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa setelah belajar bahasa Arab

Alasan:

.....  
 .....

9. Menurut Bapak/Ibu guru, jenis evaluasi apakah yang sesuai untuk media *puzzle* interaktif keterampilan membaca bahasa Arab tersebut?

- 3-4 jenis (pilihan ganda, essay, menyusun kata menjadi kalimat, menemukan kata)
- 4-6 jenis (pilihan ganda, essay, menyusun kata menjadi kalimat, menemukan kata, teks rumpang, menerjemahkan)
- 6-8 jenis (pilihan ganda, essay, menyusun kata menjadi kalimat, menemukan kata, teks rumpang, menerjemahkan, membuat kalimat, mengarang cerita)
- berupa *puzzle*

Alasan:

.....

.....  
 10. Berapa jumlah soal evaluasi tiap *puzzle*?

- 4-6 soal  
 7-9 soal  
 10-12 soal  
 > 12 soal

Alasan:  
 .....

.....  
 11. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah perlu memberikan petunjuk di dalam media *puzzle* interaktif untuk siswa?

- Sangat perlu, karena akan mempermudah menggunakan media *puzzle* interaktif.  
 Perlu, karena akan membantu siswa dan guru.  
 Tidak perlu, karena siswa akan paham dengan sendirinya.  
 Sangat tidak perlu, karena terlalu merepotkan.  
 Lainnya, sebutkan...

Alasan:  
 .....

.....  
 12. Menurut Bapak/Ibu guru apakah perlu memberikan kosa kata dalam media *puzzle* interaktif ini?

- Sangat perlu untuk mempermudah siswa memahami soal evaluasi.  
 Perlu untuk menghindari kesulitan memahami makna.  
 Tidak perlu, karena sudah ada dalam soal evaluasi.  
 Sangat tidak perlu, karena biasanya guru sudah menjelaskan secara lisan.  
 Lainnya, sebutkan ...

Alasan:  
 .....

.....  
 13. \*Apa saja elemen media pembelajaran interaktif yang perlu di tampilkan?

- KI dan KD.  
 Bahan bacaan.  
 Narasi.  
 Evaluasi.  
 Kosakata  
 Lainnya, sebutkan ...

Alasan:

.....  
 .....

14. Berapa jumlah *puzzle* yang ideal untuk masing-masing tema?

- 1 (satu)  
 2 (dua)  
 3 (tiga)  
 4 (empat)  
 Lainnya, sebutkan ...

Alasan:

.....  
 .....

15. Menurut Bapak/Ibu guru, seperti apa tingkat kesulitan media *puzzle* interaktif ini?

- Mudah (kurang dari sepuluh kotak dalam satu *puzzle*)  
 Sedang (sepuluh kotak dalam satu *puzzle*)  
 Sulit (lebih dari sepuluh kotak dalam satu *puzzle*)  
 Acak (terdapat mudah, sedang, dan sulit)  
 Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

#### **Aspek Penyajian (Tampilan)**

16. Menurut Bapak/Ibu guru, ukuran font manakah yang cocok untuk penulisan narasi dan kosakata?

- Size 12 ( المدرسة )  
 Size 14 ( المدرسة )  
 Size 15 ( المدرسة )  
 Size 16 ( المدرسة )  
 Size 17 ( المدرسة )

Alasan:

.....  
 .....

17. Bahasa apa yang sebaiknya digunakan pada setiap *puzzle*?

- Arab  
 Inggris  
 Indonesia  
 Indonesia-Arab  
 Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

18. Menurut Bapak/Ibu guru, jenis *font* mana yang cocok untuk penulisan narasi dan kosakata tersebut?

- Tradisional Arabic المدرسة
- Sakkal Majalla المدرسة
- Arabic Typesetting المدرسة
- Times New Roman المدرسة
- Lainnya, sebutkan ....

Alasan:

.....  
 .....

19. Menurut Bapak/Ibu guru, bagaimana ukuran media *puzzle* interaktif untuk keterampilan bahasa Arab yang Bapak/Ibu guru sarankan ?

- Ukuran A4 (buku kuarto)
- Ukuran B5 (buku tulis)
- Ukuran persegi/kotak 20x20 cm
- Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

20. Menurut Bapak/Ibu guru, seperti apa bentuk media *puzzle* interaktif yang paling sesuai dengan perkembangan pendidikan sekarang?

- Buku *puzzle* (kumpulan satu jenis *puzzle* dan evaluasi dalam bentuk satu buku).
- Puzzle* lembaran (terdiri dari satu jenis *puzzle* dan evaluasi terpisah dengan jenis *puzzle* lainnya).
- Buku kumpulan *puzzle* (kumpulan tiga jenis *puzzle* dan evaluasi dalam bentuk satu buku).
- Buku khusus *puzzle* dan buku khusus evaluasi (terpisah *puzzle* dan evaluasi)

Alasan:

.....  
 .....

### Aspek Kelayakan Grafis

21. Menurut Bapak/Ibu guru bagaimana komposisi warna media pembelajaran ini?
- Warna-warna primer (merah, biru, dan kuning)
  - Warna-warna tersier (campuran)
  - Warna-warna netral (hitam putih)
  - Lainnya, sebutkan...
- Alasan:
- .....
- .....
22. \*Jika Bapak/Ibu guru sangat setuju atau setuju, karakter apa yang diinginkan dalam media *puzzle* interaktif ini?
- Tokoh/orang menggunakan baju adat Jawa.
  - Hewan
  - Kartun Islami murid SD.
  - Tokoh kartun anime.
  - Lainnya, sebutkan...
- Alasan:
- .....
- .....
23. Bagaimana dengan gambar *puzzle* interaktif yang diharapkan?
- menyesuaikan tema (bebas).
  - orang atau karakter sesuai tema.
  - pemandangan dan orang sesuai tema.
  - berbeda tiap *puzzle*.
  - Lainnya, sebutkan...
- Alasan:
- .....
- .....
24. Menurut Bapak/Ibu guru bahan apa yang sesuai untuk membuat media *puzzle*?
- Yellowboard tebal ( kertas untuk membuat sampul *hard cover*)
  - Kertas kardus
  - Triplek/kayu tipis
  - Triplek/kayu tebal
  - Lainnya, sebutkan...
- Alasan:
- .....
- .....
25. Apakah diperlukan ilustrasi gambar untuk pemahaman kosakata?
- Sangat perlu

- ( ) perlu  
 ( ) tidak perlu  
 ( ) tidak perlu  
 ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

#### D. Saran

.....  
 .....

Semarang, 2018

Responden,  
 NIP.

### LEMBAR INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Interaktif untuk Keterampilan  
 Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV di Kabupaten Semarang

Mata pelajaran : Bahasa Arab

Sasaran : Siswa Kelas IV

Nama :

Nama Sekolah :

#### E. PENGANTAR

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh,

Puja dan puji hanya milik Allah Subhanahu Wata'ala. Serta sholawat dan salam semoga terlimpah atas junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wasallam, para sahabat dan pengikutnya yang setia sampai hari kiamat.



Perkenalkan nama Saya Muhammad Romadhoni, mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang. Saya sedang melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV di Kabupaten Semarang*”.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa tiga jenis *puzzle* (*jigsaw puzzle*, *photo slide puzzle* dan *geometry puzzle*) dalam satu media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab yang dipadukan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas IV semester genap, termasuk didalamnya materi dan evaluasi sesuai tema. Oleh karena itu peneliti mengharapkan bantuan Adik-adik untuk mengisi angket kebutuhan terhadap media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab ini.

Peneliti mengharapkan jawaban dan pendapat Adik-adik agar media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca yang nantinya dikembangkan dapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran. Jawaban Adik-adik sangat membantu peneliti dalam mengembangkan media *puzzle* interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab ini.

Maka peneliti memohon bantuan Adik-adik untuk mengisi angket ini. Jawaban dan pendapat Adik-adik tidak akan mempengaruhi nilai Adik-adik di sekolah. Karena lembar instrumen ini hanya untuk kepentingan peneliti saja. Atas kesediaan Adik-adik dalam mengisi angket ini, peneliti ucapkan terimakasih dan semoga kebaikan Adik-adik mendapat imbalan dari Allah SWT.

Wassalamu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh

#### **PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah terlebih dahulu identitas Adik-adik pada kolom yang tersedia.
2. Adik-adik diharapkan memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban.
3. Jika ada pertanyaan yang belum disediakan jawabannya, Adik-adik dimohon menuliskan jawaban pada tempat jawaban yang tersedia.
4. Pada soal yang diberi tanda bintang (\*) di akhir pertanyaan, Adik-adik boleh memilih jawaban lebih dari satu.
5. Adik-adik dimohon memberikan alasan singkat pada tiap-tiap jawaban yang telah diberikan pada tempat jawaban yang tersedia.

**F. PERTANYAAN I (ANALISIS KEBUTUHAN SISWA KELAS IV SD TERHADAP MEDIA *PUZZLE* INTERAKTIF YANG AKAN DIKEMBANGKAN)**

26. Apakah Adik-adik merasa sulit dalam memahami materi bahasa Arab?
- Sangat sulit, karena bahasa asing dan belum bisa membaca bahasa Arab dengan lancar
  - Sulit, karena bahasa asing
  - Cukup sulit, karena kurang terbiasa melafalkan huruf Arab
  - Tidak sulit, karena guru menerangkan dengan jelas
  - Sangat tidak sulit, karena guru menerangkan dengan jelas sehingga mudah difahami
  - Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

27. Apakah Adik-adik merasa sulit mempelajari materi tentang keterampilan membaca dalam pelajaran bahasa Arab?
- Sangat sulit, karena tidak mudah mengucapkan kosakata dalam bahasa Arab
  - Sulit, karena keterampilan membaca bahasa Arab banyak berisi teks bacaan berbahasa Arab
  - Tidak sulit, karena guru mengajarkannya dengan jelas dan tepat.
  - Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

28. Apakah Adik-adik pernah menggunakan media pembelajaran dalam belajar bahasa Arab sebelumnya?
- Sering menggunakan media pembelajaran dalam belajar bahasa Arab sebelumnya
  - Pernah menggunakan media pembelajaran dalam belajar bahasa Arab sebelumnya
  - Belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam belajar bahasa Arab sebelumnya
  - Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

29. Apakah Adik-adik membutuhkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab?
- Sangat membutuhkan, agar lebih mudah mempelajari materi keterampilan membaca bahasa Arab.
  - Butuh, karena media akan membantu guru menerangkan materi keterampilan membaca bahasa Arab.
  - Tidak membutuhkan, karena penjelasan guru sudah cukup.
  - Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

30. Menurut Adik-adik, bagaimana jika dibuat media pembelajaran interaktif berbentuk tiga jenis *puzzle* dalam satu media yang mengandung materi pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan membaca kelas IV ?
- Sangat Setuju, karena akan sangat membantu dalam belajar bahasa Arab dan menambah sumber belajar
  - Setuju, karena akan membantu dalam belajar bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan
  - Cukup Setuju, karena akan sedikit membantu dalam belajar bahasa Arab dan menambah sumber belajar
  - Tidak Setuju, karena tidak akan membantu dalam belajar bahasa Arab dan sudah cukup dengan buku yang ada
  - Sangat Tidak Setuju, karena sangat tidak membantu dalam belajar bahasa Arab dan sudah cukup dengan buku yang ada

Alasan:

.....  
 .....  
 .....

**G. PERTANYAAN II (ANALISIS KEBUTUHAN TERHADAP SPESIFIKASI MEDIA *PUZZLE* INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB)**

**Aspek Kelayakan Isi dan Bahasa**

31. \*Tema apa saja yang dapat dijadikan bahan untuk media *puzzle* interaktif keterampilan membaca ini ?
- العنوان (alamat)
  - أفراد الأسرة (anggota keluarga)
  - الأسرة في البيت (keluarga di rumah)

( ) semua tema

Alasan:

.....  
 .....

32. Menurut Adik-adik, apakah perlu memberikan petunjuk di dalam media *puzzle* interaktif untuk siswa?

( ) Sangat perlu, karena akan mempermudah menggunakan media *puzzle* interaktif.

( ) Perlu, karena akan membantu siswa dan guru.

( ) Tidak perlu, karena siswa akan paham dengan sendirinya.

( ) Sangat tidak perlu, karena terlalu merepotkan.

( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

33. Menurut Adik-adik apakah perlu memberikan kosa kata dalam media *puzzle* interaktif ini?

( ) Sangat perlu untuk mempermudah siswa memahami soal evaluasi.

( ) Perlu untuk menghindari kesulitan memahami makna.

( ) Tidak perlu, karena sudah ada dalam soal evaluasi.

( ) Sangat tidak perlu, karena biasanya guru sudah menjelaskan secara lisan.

( ) Lainnya, sebutkan ...

Alasan:

.....  
 .....

34. Berapa jumlah *puzzle* yang ideal untuk masing-masing tema?

( ) 1 (satu)

( ) 2 (dua)

( ) 3 (tiga)

( ) 4 (empat)

( ) Lainnya, sebutkan ...

Alasan:

.....  
 .....

35. Menurut Adik-adik, seperti apa tingkat kesulitan media *puzzle* interaktif ini?

( ) Mudah (kurang dari sepuluh kotak dalam satu *puzzle*)

- Sedang (sepuluh kotak dalam satu puzzle)
- Sulit (lebih dari sepuluh kotak dalam satu puzzle)
- Acak (terdapat mudah, sedang, dan sulit)
- Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

### **Aspek Penyajian (Tampilan)**

36. Menurut Adik-adik, ukuran font manakah yang cocok untuk penulisan narasi dan *mufradat*?

- Size 12 ( المدرسة )
- Size 14 ( المدرسة )
- Size 15 ( المدرسة )
- Size 16 ( المدرسة )
- Size 17 ( المدرسة )

Alasan:

.....  
 .....

37. Bahasa apa yang sebaiknya digunakan sebagai bahasa pengantar dalam media pembelajaran *puzzle* interaktif?

- Arab
- Inggris
- Indonesia
- Indonesia-Arab
- Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

38. Menurut Adik-adik, jenis *font* mana yang cocok untuk penulisan narasi dan kosakata tersebut?

- Tradisional Arabic ( المدرسة )
- Sakkal Majalla ( المدرسة )
- Arabic Typesetting ( المدرسة )
- Times New Roman ( المدرسة )
- Lainnya, sebutkan ....

Alasan:

.....  
 .....

39. Menurut Adik-adik, bagaimana ukuran media *puzzle* interaktif untuk keterampilan bahasa Arab yang Adik-adik sarankan ?

- ( ) Ukuran A4 (buku kuarto)
- ( ) Ukuran B5 (buku tulis)
- ( ) Ukuran persegi/kotak 20x20 cm
- ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....  
 .....

40. Menurut Adik-adik, seperti apa bentuk media *puzzle* interaktif yang paling sesuai dengan perkembangan pendidikan sekarang?

- ( ) Buku *puzzle* (kumpulan satu jenis *puzzle* dan evaluasi dalam bentuk satu buku).
- ( ) *Puzzle* lembaran (terdiri dari satu jenis *puzzle* dan evaluasi terpisah dengan jenis *puzzle* lainnya).
- ( ) Buku kumpulan *puzzle* (kumpulan tiga jenis *puzzle* dan evaluasi dalam bentuk satu buku).
- ( ) Buku khusus *puzzle* dan buku khusus evaluasi (terpisah *puzzle* dan evaluasi)

Alasan:

.....  
 .....

#### **Aspek Kelayakan Grafis**

41. Menurut Adik-adik bagaimana komposisi warna media pembelajaran ini?

- ( ) Warna-warna primer (merah, biru, dan kuning)
- ( ) Warna-warna tersier (campuran)
- ( ) Warna-warna netral (hitam putih)
- ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

42. \*Jika Adik-adik sangat setuju atau setuju, karakter apa yang diinginkan dalam media *puzzle* interaktif ini?

- ( ) Tokoh/orang menggunakan baju adat Jawa.
- ( ) Hewan
- ( ) Kartun Islami murid SD.
- ( ) Tokoh kartun anime.

( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

43. Bagaimana dengan gambar *puzzle* interaktif yang diharapkan?

- ( ) menyesuaikan tema (bebas).
- ( ) orang atau karakter sesuai tema.
- ( ) pemandangan dan orang sesuai tema.
- ( ) berbeda tiap *puzzle*.
- ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

44. Menurut Adik-adik bahan apa yang sesuai untuk membuat media *puzzle*?

- ( ) Yellowboard tebal ( kertas untuk membuat sampul *hard cover*)
- ( ) Kertas kardus
- ( ) Triplek/kayu tipis
- ( ) Triplek/kayu tebal
- ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

45. Apakah diperlukan ilustrasi gambar untuk pemahaman kosakata?

- ( ) Sangat perlu
- ( ) perlu
- ( ) tidak perlu
- ( ) tidak perlu
- ( ) Lainnya, sebutkan...

Alasan:

.....  
 .....

**H. Saran**

.....  
 .....

Semarang, 2018

Responden  
 NIS.

## LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

### OLEH GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV di Kabupaten Semarang

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi : العنوان, أفراد الأسرة, الأسرة في البيت

Nama : .....

Profesi : .....

Instansi : .....

#### A. PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,*

Saya Muhammad Romadhoni, mahasiswa pendidikan bahasa Arab Universitas Negeri Semarang. Saya sedang melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV di Kabupaten Semarang*”.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif berupa tiga jenis *puzzle* (*jigsaw puzzle, sliding photo puzzle dan geometry puzzle*) dalam satu media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab kelas IV SD. Oleh karena itu, saya mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen penilaian validasi ini. Jawaban Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam pengembangan media ini.

Angket validasi ini diisi oleh dosen bahasa Arab sebagai praktisi pendidikan dan ahli bahasa. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap media ini. Saya juga mengharapkan kritik dan saran Bapak/Ibu untuk perbaikan media ini.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon Bapak/Ibu baca dan amati dengan seksama isi dan tampilan media
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan nilai yang tersedia di aspek penilaian dengan kategori penilaian berikut ini:

Skor	Kategori	Rentang Nilai
4	Sangat layak/sangat sesuai	86-100
3	Layak/sesuai	71-85



2	Tidak layak/tidak sesuai	56-70
1	Sangat tidak layak/sangat	41-55

3. Jika kurang paham dengan indikator yang disajikan, mohon Bapak/Ibu dapat melihat keterangan pada kolom deskripsi.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan-catatan khusus tentang kekurangan dan atau perbaikan media.
5. Mohon Bapak/Ibu memberi kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf ahli.

### C. ASPEK PENILAIAN KELAYAKAN ISI DAN MATERI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
E. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	11. Kelengkapan materi						
	12. Keluasan materi						
	13. Kedalaman materi						
F. Keakuratan Materi	14. Keakuratan gambar dan ilustrasi						
G. Kemutakhiran materi	15. Kesesuaian materi dengan perkembangan pelajaran bahasa Arab						
	16. Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari						
	17. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari						
	18. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari						
H. Mendorong	19. Mendorong rasa ingin tahu						
	20. Menciptakan kemampuan bertanya						
<b>Catatan :</b>							

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		

#### F. ASPEK KONTEKSTUAL

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
D. Hakikat kontekstual	5. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa						
	6. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari						
E. Komponen kontekstual	7. Konstruktivisme (Constructivism) yaitu materi dalam media mampu mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan						
	8. Menemukan (Inquiry) yaitu materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri						
<b>Catatan :</b>							

#### G. ASPEK PENILAIAN KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
C. Pendukung Penyajian	4. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar						
	5. Pengantar peran						

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
	media dalam pembelajaran						
D. Penyajian Pembelajaran	6. Keterlibatan peserta didik						
<b>Catatan :</b>							

#### H. ASPEK PENILAIAN MEDIA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
D. Desain <i>Puzzle</i> Interaktif Secara Umum	17. Kesesuaian kotak dengan keping <i>Puzzle</i>						
	18. Desain pola <i>Puzzle</i>						
	19. Kesesuaian komposisi warna <i>Puzzle</i>						
	20. Kualitas gambar yang digunakan						
	21. Kesesuaian tema dengan gambar <i>Puzzle</i>						
E. Desain Kotak <i>Puzzle</i> Interaktif	22. Kesesuaian ukuran kotak <i>Puzzle</i> dengan kebutuhan siswa						
	23. Menampilkan pusat pandangan ( <i>center point</i> )						
	24. Komposisi dan ukuran unsur tata letak						
	25. Kesesuaian tema dengan materi ajar						
	26. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek						
	27. Bentuk, warna,						

	ukuran, proporsi objek sesuai dengan materi						
	28. Kesesuaian kotak <i>Puzzle</i> interaktif dengan tema						
F. Gambar <i>Puzzle</i> Interaktif	29. Gambar yang digunakan benar-benar dapat menjelaskan gagasan yang dijelaskan secara verbal						
	30. Gambar yang digunakan sesuai dengan uraian verbal						
	31. Gambar yang digunakan mudah dipahami siswa sasaran						
	32. Gambar yang digunakan menarik siswa						
<b>Catatan :</b>							

### I. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
F. Lugas	9. Ketepatan struktur kalimat						
	10. Keefektifan kalimat						
G. Komunikatif	11. Pemahaman terhadap pesan dan informasi						
H. Dialogis dan Interaktif	12. Kemampuan memotivasi peserta didik						

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Nilai	Alasan
		1	2	3	4		
	13. Kemampuan mendorong berfikir kritis						
I. Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	14. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa						
	15. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa						
J. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	16. Ketepatan tata bahasa						
<b>Catatan :</b>							

#### J. KRITIK DAN SARAN

.....  
 .....  
 .....  
 .....

#### K. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan (\*):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

\*) mohon lingkari salah satu

.....,..... 2018

Validator

**Deskripsi:**

<b>Aspek penilaian kelayakan isi</b>	
1. Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
2. Keluasan materi	Materi yang disajikan mendukung pencapaian semua Kompetensi dasar (KD)
3. Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, soal latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan di Sekolah Menengah Pertama dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD)
4. Keakuratan gambar dan ilustrasi	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
5. Kesesuaian materi dengan perkembangan pelajaran bahasa Arab	Materi yang disajikan aktual yaitu sesuai dengan perkembangan pada pelajaran Bahasa Arab
6. Contoh dan soal dalam kehidupan sehari-hari	Contoh dan soal aktual yaitu sesuai dengan perkembangan keilmuan dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari
7. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	Gambar, diagram, dan ilustrasi diutamakan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, namun juga dilengkapi penjelasan
8. Menggunakan contoh soal yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	Contoh dan soal yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
9. Mendorong rasa ingin tahu	Uraian, latihan atau contoh-contoh soal yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengerjakan lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas
10. Menciptakan kemampuan bertanya	Uraian, latihan, atau contoh-contoh soal yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh
<b>Aspek kontekstual</b>	
1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan	Adanya keterkaitan materi dengan situasi dunia nyata siswa

situasi dunia nyata siswa	
2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	Media dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
3. Konstruktivisme (Constructivism) yaitu materi dalam media mampu mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan	Materi dalam media bersifat mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan
4. Menemukan (Inquiry) yaitu materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri	Materi dalam media merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri
<b>Aspek kelayakan penyajian</b>	
1. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	Terdapat contoh-contoh soal yang dapat membantu menguatkan pemahaman konsep yang ada dalam materi
2. Pengantar peran media dalam pembelajaran	Memuat informasi tentang peran media dalam proses pembelajaran
3. Keterlibatan peserta didik	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak siswa untuk berpartisipasi)
<b>Aspek penilaian media</b>	
1. Kesesuaian kotak dengan keping <i>Puzzle</i>	Ukuran keping <i>Puzzle</i> interaktif serasi dengan bingkai sesuai kebutuhan
2. Desain pola <i>Puzzle</i>	Kesesuaian setiap pola potongan keping dari tiga jenis <i>puzzle</i> sesuai dengan kebutuhan dan mencerminkan tema
3. Kesesuaian komposisi warna <i>Puzzle</i>	Warna yang digunakan harmonis dan menarik siswa
4. Kualitas gambar yang digunakan	Gambar yang digunakan sesuai dengan setiap tahap <i>Puzzle</i> Interaktif dan sesuai untuk siswa SD
5. Kesesuaian tema dengan setiap kotak <i>Puzzle e-learning</i>	Setiap kotak <i>Puzzle</i> interaktif sesuai dengan tema dan bahan ajar

6. Kesesuaian ukuran kotak <i>Puzzle e-learning</i> dengan kebutuhan siswa	Ukuran kotak <i>Puzzle</i> interaktif sesuai kebutuhan
7. Menampilkan pusat pandangan ( <i>center point</i> )	Menampilkan pusat pandang yang baik
8. Komposisi dan ukuran unsur tata letak	Warna, unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi
9. Kesesuaian gambar <i>Puzzle</i> interaktif keseluruhan dengan materi ajar	Ilustrasi gambar tema <i>Puzzle interaktif</i> secara keseluruhan dengan materi yang dipelajari
10. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek dalam <i>Puzzle</i>	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek dalam <i>Puzzle</i>
11. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai tema	Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai tema
12. Kesesuaian tema dalam <i>Puzzle interaktif</i>	Desain <i>Puzzle interaktif</i> bertema apa yang terdapat dalam Sekolah menggambarkan materi yang diajarkan
13. Gambar yang digunakan benar-benar dapat menjelaskan gagasan yang dijelaskan secara verbal	Gambar yang digunakan benar-benar dapat menjelaskan gagasan yang dijelaskan secara verbal dan tidak menimbulkan penafsiran ganda
14. Gambar yang digunakan sesuai dengan uraian verbal	Gambar yang digunakan sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan
15. Gambar yang digunakan mudah dipahami siswa sasaran	Gambar yang digunakan mudah dipahami siswa sasaran
16. Gambar yang digunakan menarik siswa	Gambar yang digunakan menarik siswa
<b>Aspek bahasa</b>	
1. Ketepatan struktur kalimat	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat bahasa Arab
2. Keefektifan kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran
3. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	Pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi tulis



4. Kemampuan memotivasi peserta didik	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas
5. Kemampuan mendorong berfikir kritis	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh, dan mencari jawaban secara mandiri dari buku teks atau sumber informasi lain
6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik
7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik
8. Ketepatan tata bahasa	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata bahasa Arab yang baik dan benar

#### **Pedoman Observasi**

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Beberapa siswa kesulitan dalam belajar bahasa Arab		
2.	Ada media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab		
3.	Materi bahasa Arab yang diajarkan sesuai dengan KI dan KD		
4.	Ada sumber lain yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab		

#### **Ceklist dokumentasi**

No.	Dokumen	Ada	Tidak
1.	Jadwal mata pelajaran kelas IV		
2.	Silabus		
3.	RPP		
4.	Daftar nilai harian siswa		
5.	Buku ajar bahasa Arab		

6.	Foto kegiatan		
----	---------------	--	--

### Pedoman wawancara kepada guru

No.	Pertanyaan
1.	Apa kendala siswa dalam mempelajari bahasa Arab?
2.	Apa kendala siswa ketika belajar keterampilan berbahasa?
3.	Apakah siswa memahami penjelasan guru tentang materi bahasa Arab yang diajarkan?
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan cukup sebagai penunjang untuk belajar bahasa Arab?
5.	Bagaimana kelebihan dan kelemahan media pembelajaran yang sudah digunakan?
6.	Perlukah media pembelajaran tambahan untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab?
7.	Jika diperlukan, media seperti apakah yang diinginkan?

### Pedoman wawancara kepada siswa

No.	Pertanyaan
1.	Apakah bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit?
2.	Apa yang membuat siswa kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab?
3.	Apakah siswa paham saat dijelaskan guru tentang materi bahasa Arab?
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan cukup sebagai sumber untuk belajar bahasa Arab?
5.	Perlukah media pembelajaran tambahan untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab?
6.	Jika diperlukan, media seperti apakah yang diinginkan?

## SURAT PENELITIAN

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010  
Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: [fbs@mail.unnes.ac.id](mailto:fbs@mail.unnes.ac.id)

---

Nomor : 4778/UN37.1.2/LT/2018  
Hal : Izin Penelitian  
27 April 2018


Yth. Kepala SD Negeri Sekaran 02  
Jl. Taman Siswa No. 33 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Muhammad Romadhoni
NIM	: 2303413048
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2017/2018
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB BAGI SISWA KELAS IV DI SEMARANG


Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 7 Mei s.d 12 Mei 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

 Dekan FBS,  
Dekan Bid. Akademik,  
Muhammad Jazuli, M.Hum  
196107041988031003

Tembusan:  
Dekan FBS,  
Universitas Negeri Semarang



 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010  
Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: [fbs@mail.unnes.ac.id](mailto:fbs@mail.unnes.ac.id)

---

Nomor : 4780-UN37.1.2/LT/2018  
Hal : Izin Penelitian  
27 April 2018


Yth. Kepala SD Negeri Patemon 01  
Patemon RT. 02 RW. 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:


Nama	: Muhammad Romadhoni
NIM	: 2303413048
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2017/2018
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB BAGI SISWA KELAS IV DI KABUPATEN SEMARANG


Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 7 Mei s.d 12 Mei 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

 Dekan FBS,  
Dekan Bid. Akademik,  
Muhammad Jazuli, M.Hum  
196107041988031003

Tembusan:  
Dekan FBS,  
Universitas Negeri Semarang



 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010  
Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: [fbs@mail.unnes.ac.id](mailto:fbs@mail.unnes.ac.id)

---

Nomor : 4779/UN37.1.2/LT/2018 27 April 2018  
Hal : Izin Penelitian


Yth. Kepala SD Negeri Sekaran 01  
Jl. Taman Siswa No. 10 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:


Nama : Muhammad Romadhoni  
NIM : 2303413048  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab, S1  
Semester : Genap  
Tahun akademik : 2017/2018  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB BAGI SISWA  
KELAS IV DI SEMARANG

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 7 mei s.d 12 Mei 2018.

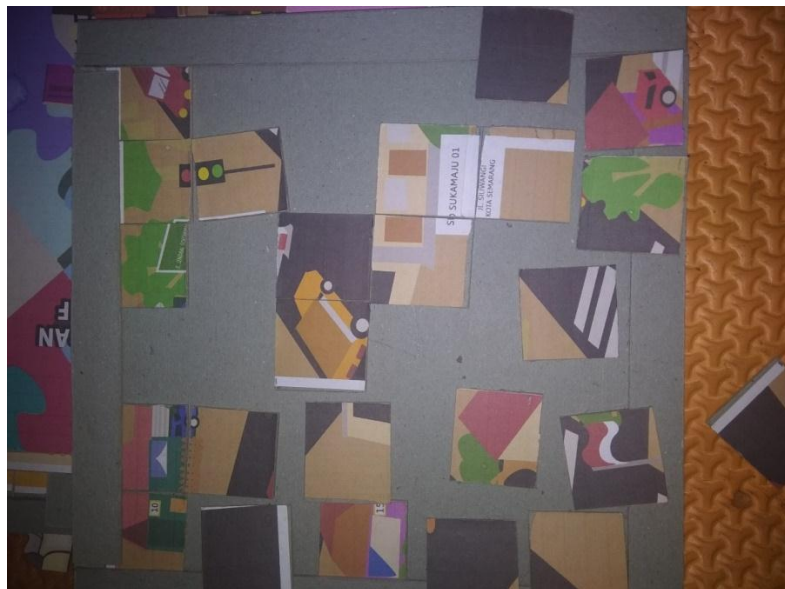
Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

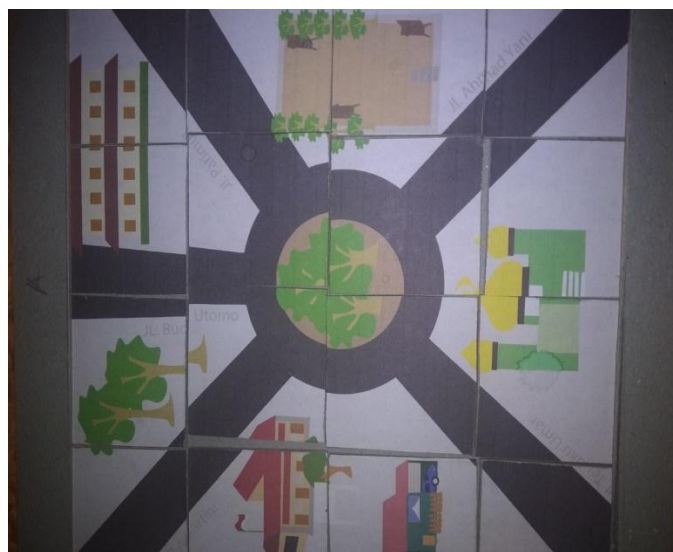
 Dekan FBS  
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum  
NIP. 196107041988031003

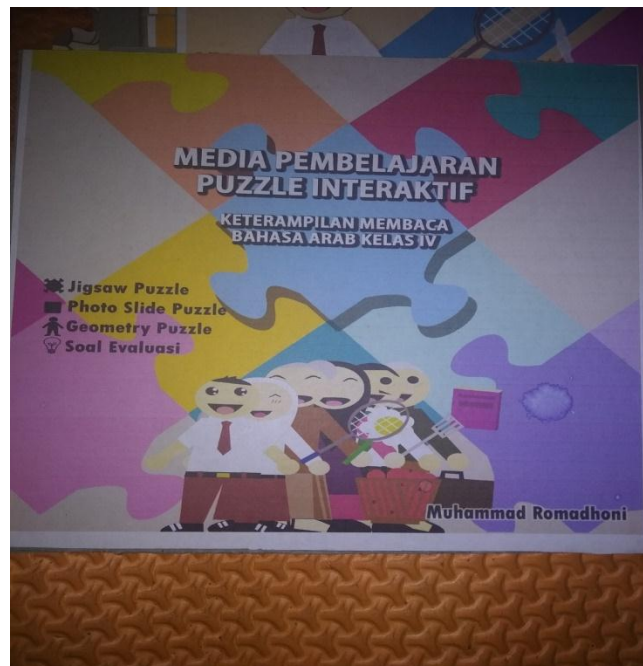
Tembusan:  
Dekan FBS,  
Universitas Negeri Semarang



### DOKUMENTASI FOTO



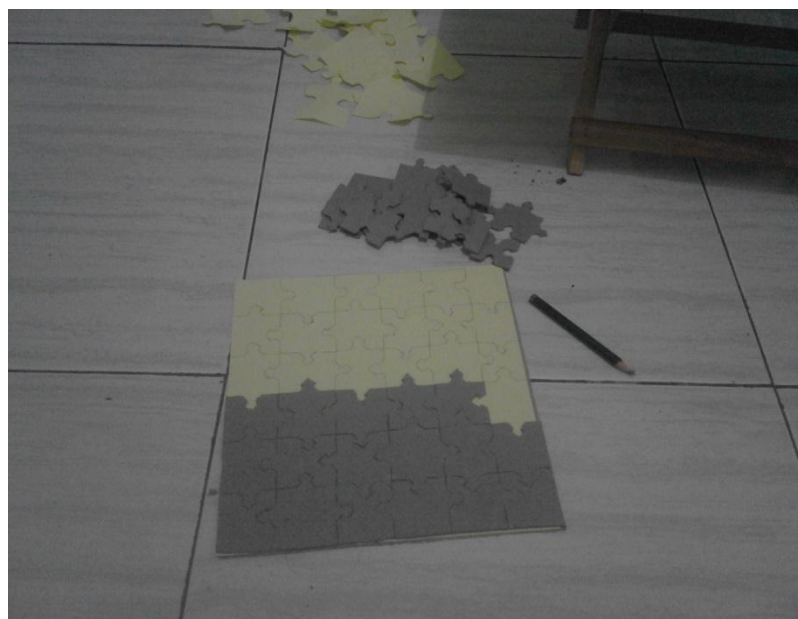
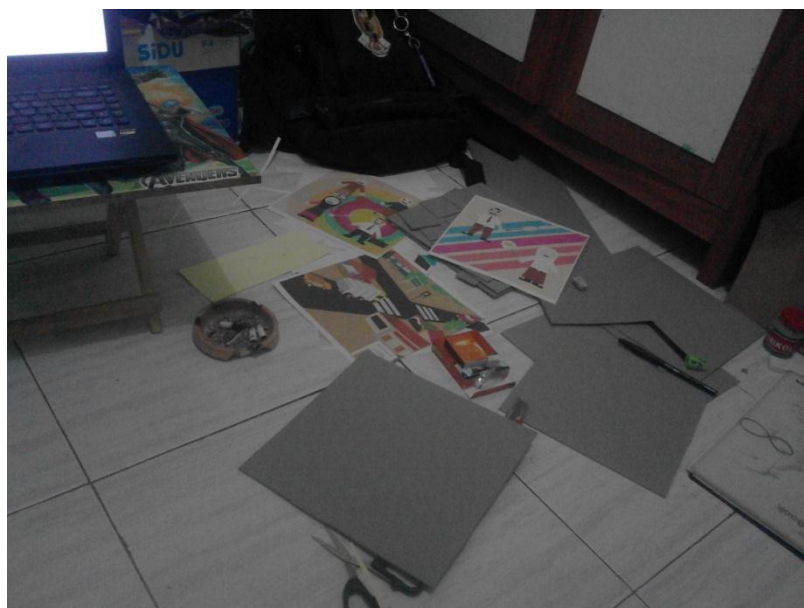
















**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR**

**MATA PELAJARAN BAHASA ARAB**

**KELAS IV SEKOLAH DASAR**

<b>Kompetensi inti</b>	<b>Kompetensi dasar</b>
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1. 1. Meresapi makna anugerah Allah SWT berupa bahasa Arab 1. 2. Mengakui dan mensyukuri anugerah Allah SWT atas terciptanya bahasa yang beragam
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya	2.1 Memiliki kepedulian dan rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud benda melalui media bahasa Arab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru  2.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.1 Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik: العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah) baik secara lisan maupun tertulis  3.2 Menemukan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)  3.3 Memahami bentuk kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)  3.4 Memahami kata, frase dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)

<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.1 Melafalkan bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab terkait topik: العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>4.2 Menyampaikan makna dari ujaran kata, frasa, dan kalimat kalimat sederhana terkait topik: العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>4.3 Menggunakan kata, frasa, dan kalimat sederhana terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p> <p>4.4 Mengungkapkan kata, frase dan kalimat sederhana secara lisan dan tertulis terkait topik : العنوان؛ أفراد الأسرة؛ الأسرة في البيت (alamat, anggota keluarga, keluarga di rumah)</p>
<p>Tarkib:</p>	<p>في : أين؟ والجار : والضمائر المتصلة المفردة؛ الاستفهام 1-10 الأرقام</p>