



**PENGEMBANGAN MEDIA *ALWAHUL ARABIYAH (ARABIC BOARD GAME)* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS  
BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTs**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Anggun Windyastuti  
NIM : 2303416045  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Kamis

Tanggal : 31 Juli 2020

Semarang, 31 Juli 2020

Pembimbing



Muchlisin Nawawi, Lc., M.Pd.I

NIP. 197512202013031086

## 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 : 13 Agustus 2020

### Panitian Ujian Skripsi

Ketua

Ahmad Syaifudin S.S., M.Pd

(NIP. 198405022008121005)

Sekretaris

Silvia Nurhidayati M.Pd

(NIP. 197801132005012001)

Penguji I

Zukhaira S.S., M.Pd

(NIP. 197802012006042001)

Penguji II

Ahmad Miftahuddin B.A., M.A.

(NIP. 198205042010121007)

Penguji III/ Pembimbing

Muchlisin Nawawi, Lc., M.Pd.I

(NIP. 197512202013031086)

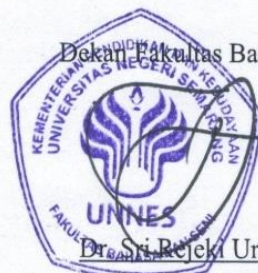
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP.196202211989012001

## PERNYATAAN

Yang tertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggun Windyastuti

NIM : 2303416045

Program Studi : Bahasa Arab

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media ALWAHUL ARABIYAH (*Arabic Board Game*) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas VIII MTs”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana ini merupakan karya saya 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.

Demikian pernyataan tersebut dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Semarang, 31 Juli 2020

Peneliti



Anggun Windyastuti

NIM.2303416045

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ ۚ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ (البقرة  
(216:

“ Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui ” (Q.S Al-Baqarah :216).

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, serta keluarga besarku yang senantiasa mengiringi doa.
2. Keluarga Besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang.

## **PRAKATA**

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA ALWAHUL ARABIYAH (*ARABIC BOARD GAME*) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTs**. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Selanjutnya, peneliti sampaikan rasa terimakasih 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.

Dengan segala kerendahan hati, ucapan terimakasih yang tak terhingga, wajib peneliti berikan kepada:

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi perijinan dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian.
3. Singgih Kuswardono, S.Pd.I, MA., Ph. D., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang yang telah membantu peneliti dalam proses perizinan.

4. Muchlisin Nawawi, Lc., M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Zukhaira, S.S., M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah memberikan arahan dan saran-saran dalam memperbaiki skripsi ini
6. Ahmad Miftahuddin, M.A. selaku penguji II dan sebagai dosen ahli yang telah memberikan koreksi dan masukan yang membangun guna memperbaiki skripsi ini.
7. Nadia Sigi Prameswari, M.Sn. yang telah bersedia menjadi dosen ahli dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES, yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat.
9. Bapak Muhammad Arif Budiman, S.Pd I., Bapak Murodji, S.Pd, Ibu Siti Muhimatun, guru mata pelajaran bahasa Arab MTs NU 02 Al Ma'arif Boja yang telah memberikan bantuan dalam analisis kebutuhan dan validasi produk.
10. Siswa-siswi MTs NU 02 Al Maarif Boja yang telah memberikan bantuan sebagai subjek penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2016 yang senantiasa memberikan semangat.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Nadia Sigi Prameswari, M.Sn. yang telah bersedia menjadi dosen ahli dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES, yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT sehingga ilmu yangtelah diajarkan dapat bermanfaat.
9. Bapak Muhammad Arif Budiman, S.Pd I, Bapak Murodji, S.Pd, Ibu Siti Muhimatun, guru mata pelajaran bahasa Arab MTs NU 02 Al Ma'arif Boja yang telah memberikan bantuan dalam analisis kebutuhan dan validasi produk.
10. Siswa-siswi MTs NU 02 Al Maarif Boja yang telah memberikan bantuan sebagai subjek penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2016 yang senantiasa memberikan semangat.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Akhir kata peneliti mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Semarang, 13 Agustus2020

Peneliti



Anggun Windyastuti

2303416045



## SARI

**Windyastuti, Anggun. 2020. ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game) : Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Muchlisin Nawawi, Lc., M.Pd.I**

**Kata Kunci: ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game), Keterampilan Menulis.**

Menulis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan dan lebih sulit dikuasai dibandingkan dengan tiga keterampilan lainnya. Banyak siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab. Hal itu disebabkan kurangnya kosakata yang dikuasai siswa dan kurangnya media dalam proses pembelajaran. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang dapat menginspirasi siswa menemukan ide untuk keterampilan menulis, dan dapat diupayakan adanya pengembangan media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* yang berisikan kosakata bahasa Arab dan didesain semenarik mungkin untuk keterampilan menulis bahasa Arab yang disusun sesuai kurikulum dan kebutuhan belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*, 2) Bagaimana prototipe *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab bagi siswa kelas VIII MTs, 3) Bagaimana validasi ahli dan guru terhadap *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab, 2) prototipe media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab, 3) Mendeskripsikan validasi ahli dan guru terhadap media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab..

Desain Penelitian ini adalah desain *Research and Development (R&D)*. Tahapan penelitian yang dilalui dalam penelitian ini yaitu: (1) merumuskan potensi masalah, (2) mengumpulkan informasi dan data, (3) mendesain produk, (4) validasi produk. Validasi produk dilakukan dengan menyebar kepada ahli materi dan ahli media, (5) melakukan perbaikan desain produk berdasarkan masukan dari para ahli.

Hasil penelitian ini sebagai berikut. Pertama, guru dan siswa menghendaki adanya pengembangan media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs. Kedua, prototipe media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab mencakup latar belakang, teori tentang pengertian dan tujuan media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*, kegiatan pembelajaran secara umum dan deskripsi dari kegiatan pembelajaran, serta evaluasi setiap materi. Ketiga, penilaian prototipe media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* meliputi tiga aspek, yaitu aspek isi, penyajian dan bahasa yang memperoleh skor rata-rata 4 kategori sangat layak atau sangat sesuai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan pengembangan media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs yang peneliti kembangkan sangat layak atau sangat sesuai digunakan.

## 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>iiiv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LatarBelakang .....	1
1.2 RumusanMasalah .....	7
1.3 TujuanPenelitian .....	7
1.4 ManfaatPenelitian .....	8
1.5 ManfaatTeoretis .....	8
1.6 ManfaatPraktis .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>10</b>
2.1. KajianPustaka .....	10
2.2. LandasanTeroretis .....	16
2.2.1 Pembelajaran Bahasa Arab .....	16
2.2.2 Keterampilan Bahasa Arab .....	17
2.2.3 Keterampilan Menulis .....	20
2.2.3.1 Hakikat Keterampilan Menulis .....	20
2.2.3.2 Tujuan dan Manfaat Keterampilan Menulis .....	22
2.2.3.3 Tahap-tahap Latihan menulis.....	23
2.2.3.4 Tes Keterampilan Menulis.....	27
2.2.3.5 Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis .....	29
2.2.3.6 Pembelajaran Keterampilan Menulis di Kelas VIII MTs.....	30

2.2.4 Media Pembelajaran .....	32
2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	33
2.2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	34
2.2.4.3 Pengelompokkan Media Pembelajaran .....	36
2.2.5 <i>ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)</i> .....	38
2.2.5.1 Bagian Awal Media <i>Arabic Board Game</i> .....	40
2.2.5.2 Bagian isi (Materi) dan Evaluasi Media <i>Arabic Board Game</i> .	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	43
3.2 Tahap-tahap Penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	44
3.2.1 Potensi dan Masalah.....	46
3.2.2 Pengumpulan Data .....	47
3.2.3 Desain Produk.....	48
3.2.4 Validasi Desain .....	48
3.2.5 Revisi Desain .....	49
3.3 Subjek Penelitian .....	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.4.1 Wawancara.....	51
3.4.2 Angket .....	52
3.4.2.1 Angket Kebutuhan.....	52
3.4.2.2 Angket Validasi.....	52
3.4.3 Dokumentasi .....	53
3.5 Instrumen Penelitian .....	53
3.5.1 Instrumen Wawancara .....	53
3.5.2 Instrumen Angket.....	54
3.5.2.2 Instrumen Angket Validasi .....	55
3.5.3 Instrumen Dokumentasi.....	55
3.6 Uji Keabsahan Data .....	55
3.7 Teknik Analisis Data.....	58
3.7.1 Mengolah Hasil Wawancara.....	58
3.7.2 Mengolah Hasil Angket.....	58

3.7.2.1 Angket Analisis Kebutuhan .....	59
3.7.2.1 Angket Uji Validitas .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Arabic Board Game.....	62
4.1.2 Analisis angket Kebutuhan terhadap Produk dengan Responden Siswa .....	63
4.1.2.1 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Produk dengan Responden Siswa.....	63
4.1.2.2 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Isi dan Materi dengan Responden Siswa .....	66
4.1.2.3 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Kelayakan Grafis dengan Responden Siswa .....	70
4.1.2.4 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan terhadap Produk Media ABG (Arabic Board Game) dengan Responden Siswa.....	76
4.1.3 Analisis angket Kebutuhan terhadap Produk dengan Responden Guru	79
4.1.3.1 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Produk dengan Responden Guru.....	79
4.1.3.2 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Isi dan Materi dengan Responden Guru .....	83
4.1.3.3 Aspek Analisis Kebutuhan terhadap Kelayakan Grafis dengan Responden Siswa .....	86
4.2 Purwarupa Media Pembelajaran ( <i>Arabic Board Game</i> ) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas VIII MTs NU 02 Al Ma'arif Boja .....	93
4.2.1 Desain Purwarupa Media Pembelajaran <i>ALWAHUL ARABIYAH</i> ( <i>Arabic Board Game</i> ) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas VIII di MTs NU 02 Al Ma'arif Boja .....	94
4.3 Validasi dan Saran Perbaikan terhadap Media Pembelajaran ABG (Arabic Board Game) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab bagi Siswa Kelas VIII MTs NU 02 Al Ma'arif Boja .....	100

4.3.1 Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran <i>ALWAHUL ARABIYAH</i> ( <i>Arabic Board Game</i> ).....	101
4.3.1.1 Aspek Kelayakan isi/materi.....	101
4.3.1.2 Aspek Kelayakan Bahasa .....	102
4.3.1.3 Aspek Kelayakan Penyajian (Tampilan).....	103
4.3.1.4 Aspek Grafis .....	104
4.3.2 Saran Perbaikan sari Ahli Terhadap Media Pembelajaran <i>ALWAHUL</i> <i>ARABIYAH</i> ( <i>Arabic Board Game</i> ).....	106
4.3.3 Revisi Desain Produk Media Pembelajaran <i>ALWAHUL ARABIYAH</i> ( <i>Arabic Board Game</i> ).....	107
4.3.3.1 Perbaikan <i>Syaki</i> .....	107
4.3.3.2 Perbaikan Penulisan Hamzah (ء).....	108
4.3.3.3 Perbaikan Pengetikan .....	108
4.3.3.4 Perbaikan dalam Aturan Permainan.....	109
4.3.3.5 Perbaikan Bentuk Soal.....	110
4.3.3.6 Perbaikan Ilustrasi pada Karakter .....	111
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>112</b>
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>
<b>LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI.....</b>	<b>140</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan.....	14
Tabel 2.2 Tabel penilaian tulisan siswa menurut Mary Finoechiaro.....	29
Tabel 2.3 Tabel Penilaian Keterampilan Menulis .....	29
Tabel 2.4 Tabel KI, KD dan Indikator Pembelajaran Menulis Bahasa Arab kelas VIII MTs Semester Genap .....	31
Tabel 3.1 Kisi-kis Pedoman Wawancara .....	53
Tabel 3.2 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	54
Tabel 3.3 Lembar Angket Kebutuhan Guru.....	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi .....	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Dokumentasi .....	55
Tabel 3.6 aspek validasi desain produk oleh ahli .....	60
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 1 angket kebutuhan siswa.....	63
Tabel 4.2 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 2 angket kebutuhan siswa.....	63
Tabel 4.3 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 3 angket kebutuhan siswa.....	64
Tabel 4.4 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 4 angket kebutuhan siswa.....	65
Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 5 angket kebutuhan siswa.....	65
Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 6 angket kebutuhan siswa.....	66
Tabel 4.7 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 7 angket kebutuhan siswa.....	67
Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 8 angket kebutuhan siswa.....	68
Tabel 4.9 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 9 angket kebutuhan siswa.....	68

Tabel 4.10 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 10 angket kebutuhan siswa.....	69
Tabel 4.11 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 11 angket kebutuhan siswa.....	70
Tabel 4.12 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 11 angket kebutuhan siswa.....	70
Tabel 4.13 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 13 angket kebutuhan siswa.....	71
Tabel 4.14 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 14 angket kebutuhan siswa.....	72
Tabel 4.15 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 15 angket kebutuhan siswa.....	72
Tabel 4.16 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 16 angket kebutuhan siswa.....	73
Tabel 4.17 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 17 angket kebutuhan siswa.....	74
Tabel 4.18 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 18 angket kebutuhan siswa.....	74
Tabel 4.19 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 19 angket kebutuhan siswa.....	75
Tabel 4.20 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 20 angket kebutuhan siswa.....	76
Tabel 4.21 Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan terhadap media ABG (Arabic Board Game) dengan responden siswa .....	77
Tabel 4.22 Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan terhadap aspek isi/materi media ABG (Arabic Board Game) dengan responden siswa .....	77
Tabel 4.23 Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan terhadap aspek grafis media ABG (Arabic Board Game) dengan responden siswa .....	78
Tabel 4.24 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 1 angket kebutuhan guru .....	79



Tabel 4.25 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 2 angket kebutuhan guru .....	79
Tabel 4.26 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 3 angket kebutuhan guru .....	80
Tabel 4.27 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 4 angket kebutuhan guru .....	81
Tabel 4.28 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 5 angket kebutuhan guru .....	81
Tabel 4.29 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 6 angket kebutuhan guru .....	82
Tabel 4.30 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 7 angket kebutuhan guru .....	82
Tabel 4.31 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 8 angket kebutuhan guru .....	83
Tabel 4.32 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 9 angket kebutuhan guru .....	83
Tabel 4.33 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 10 angket kebutuhan guru .....	84
Tabel 4.34 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 11 angket kebutuhan guru .....	85
Tabel 4.35 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 12 angket kebutuhan guru .....	85
Tabel 4.36 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 13 angket kebutuhan guru .....	86
Tabel 4.37 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 14 angket kebutuhan guru .....	86
Tabel 3.38 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomor 15 angket kebutuhan guru .....	87
Tabel 4.39 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 16 angket kebutuhan siswa.....	87

Tabel 4.40 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 17 angket kebutuhan guru .....	88
Tabel 4.41 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 18 angket kebutuhan guru .....	88
Tabel 4.42 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 19 angket kebutuhan guru .....	89
Tabel 4.43 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 19 angket kebutuhan guru .....	89
Tabel 4.44 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 21 angket kebutuhan guru .....	90
Tabel 4.45 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 22 angket kebutuhan guru .....	90
Tabel 4.46 Hasil analisis kebutuhan butir pertanyaan nomer 23 angket kebutuhan guru .....	91
Tabel 4.47 Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan terhadap media ABG (Arabic Board Game) dengan Responden Guru .....	91
Tabel 4.48 Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan terhadap aspek isi/materi media ABG (Arabic Board Game) dengan Responden Guru.....	92
Tabel 4.47 Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan terhadap aspek grafis media Arabic Board Game dengan Responden Guru .....	93
Tabel 4.48 Kategori Penilaian Purwarupa Media Pembelajaran .....	100
Tabel 4.49 Validasi Ahli terhadap Aspek Kelayakan Isi Media ABG (Arabic Board Game).....	101
Tabel 4.50 Validasi Ahli terdapat Aspek Kelayakan Bahasa.....	102
Tabel 4.51 Validasi Ahli terhadap Aspek Kelayakan Penyajian.....	103
Tabel 4.53 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli terhadap Media Pembelajaran ABG (Arabic Board Game).....	105
Tabel 4.54 Saran dan Perbaikan Produk Media Pembelajaran ABG (Arabic Board Game).....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Utama .....	94
Gambar 4.2 Materi dan Tata Bahasa .....	95
Gambar 4.3 Kosakata.....	96
Gambar 4.4 Permainan ABG (Arabic Board Game) .....	97
Gambar 4.5 Aturan Permainan ABG (Arabic Board Game) .....	98
Gambar 4.6 Soal Evaluasi .....	98
Gambar 4.7 Perbaikan Syakl.....	107
Gambar 4.8 Perbaikan Penulisan Hamzah (ء).....	108
Gambar 4.9 Perbaikan Pengetikan.....	108
Gambar 4.10 Perbaikan Aturan Permainan.....	109
Gambar 4.11 Perbaikan Bentuk Soal.....	110
Gambar 4.12 Perbaikan Ilustrasi pada Karakter.....	111

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang mayoritas penduduknya yaitu umat Islam. Sebagai negara yang mayoritas adalah umat Islam, maka negara Indonesia mencantumkan mata pelajaran bahasa Arab sebagai salah satu pelajaran bahasa asing untuk dipelajari. Mata pelajaran 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. Hal tersebut sesuai dengan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomer: 2676 Tahun 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah. Untuk itu, bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*maharatu al istima'*), berbicara (*maharatu al kalam*), membaca (*maharau al qira'ah*), dan menulis (*maharatu al kitabah*) ([http://sipir.info/regulasi/pma\\_912\\_13.pdf](http://sipir.info/regulasi/pma_912_13.pdf)).

Pembelajaran bahasa Arab dikatakan berhasil apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan. Empat keterampilan tersebut meliputi menyimak (*maharah al-Istima'*), berbicara (*maharah al-takaluum*), membaca (*mahaarah al qira'ah*), dan menulis (*maharah al-kitabah*) (Iskandarwassid 2011: 226). Dari semua keterampilan tersebut, salah satu yang dianggap sulit yaitu keterampilan menulis/*kitabah*.

Keterampilan menulis (*writing skill*) adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang (Hermawan 2013:151). Iskandarwasid (2011: 248) berpendapat bahwa menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan kemahiran berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengar, berbicara, dan membaca.

Sedangkan menurut Effendy (2012: 181) keterampilan menulis seperti halnya keterampilan membaca adalah keterampilan komunikatif dalam bahasa tulis, dan dari sisi adalah keterampilan produktif seperti halnya keterampilan berbicara. Kemahiran menulis mempunyai dua aspek: pertama, kemahiran membentuk huruf dan menguasai ejaan, kedua kemahiran melahirkan fikiran dan perasaan dengan tulisan. Inti dari kemahiran menulis dalam pengajaran bahasa terletak pada aspek kedua.

Adapun tujuan sederhana pembelajaran menulis (*kitabah*) adalah: (1) siswa mampu menulis dengan baik sesuai dengan tanda baca, struktur kalimat (tata bahasa), aspek morfologi dan sintaksis (*sharf* dan *nahwu*), (2) siswa mampu mengungkapkan pemikiran, perasaan, dan syair dalam bentuk tulisan dengan makna yang sempurna lagi indah, (3) siswa terbiasa berfikir runtut, sistematis, jelas, benar, dan mampu diungkapkan dalam bentuk tulisan (Muradi 2015: 84).

Namun kesan bahwa belajar bahasa Arab akan terasa sulit sudah sangat melekat pada siswa, terutama dalam keterampilan menulis yang mengharuskan siswa sudah bisa merangkai kosakata menjadi kalimat yang benar sampai sampai

dengan merangkai kalimat menjadi sebuah paragraf yang benar. Siswa seringkali mengeluh kesulitan dalam pembelajaran menulis bahasa Arab. Hal ini dipengaruhi karena kurangnya daya kreatifitas yang dimiliki oleh siswa. Padahal di dalam keterampilan menulis diperlukan adanya kreatifitas yang tinggi dari siswa untuk mengungkapkan ide dan gagasan serta pengalaman dengan menggabungkan kosakata sesuai dengan tata bahasa yang berlaku dalam bentuk tertulis.

Kendala lain yang terdapat dalam pelajaran bahasa Arab pada keterampilan menulis adalah kegiatan belajar mengajar yang membosankan, guru biasanya hanya menyampaikan teks bacaan dengan cara terjemah. Setelah itu guru menjelaskan tentang *qowaid* yang dipelajari dari buku atau menuliskannya di papan tulis, kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang ada dalam buku pelajaran. Hal ini terjadi di semua jenjang pendidikan, baik pendidikan menengah maupun pendidikan atas, bahkan perguruan tinggi. Kesulitan menulis juga dialami oleh siswa di MTs NU 02 Al Ma'arif Boja. Guru bahasa Arab MTs NU Al Ma'arif Boja menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis yang selama ini berlangsung masih terkesan monoton karena kurangnya media dalam pembelajaran terlebih pada keterampilan menulis dan kurangnya kreatifitas siswa untuk mengungkapkan ide dan gagasan serta pengalaman dengan menggabungkan kosakata sesuai dengan tata bahasa yang berlaku dalam bentuk tertulis. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai siswa dari KKM 75 yang diterapkan di sekolah ini untuk mata pelajaran bahasa Arab, siswa hanya mendapat nilai rata-rata 68 untuk pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, diketahui bahwa beberapa siswa kelas VIII kesulitan dalam menulis bahasa Arab,

menyusun kosakata menjadi kalimat sempurna. Meskipun hasil UTS menunjukkan semua siswa dinyatakan lulus, namun dalam keterampilan menulis khususnya tidak semua siswa bisa mengerjakan soal dengan baik. Sebagian siswa justru merasa kebingungan saat mengerjakan soal pada keterampilan menulis.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan adanya keterbutuhan yang muncul untuk mrngadakan sebuah media untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, menghemat waktu dan tenaga dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007: 51).

Umumnya, penggunaan media dapat membantu para siswa dalam berbagai hal, diantaranya dapat mengingat lebih lama, melengkapi rangsangan yang efektif untuk belajar, menjadikan belajar lebih kongkret, membawa siswa kedalam dunia kelas (khususnya saat simulasi), serta dapat memperbesar minat dan perhatian para siswa dalam proses pembelajaran (Mujib dan Rahmawati 2011: 66). Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga perlu diadakannya suatu inovasi baru yang dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Pada umumnya, media pembelajaran meliputi bahan cetak, media yang dapat dilihat (media visual), media yang dapat didengar (media audio), dan media yang dapat didengar dan dilihat (media audiovisual), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung (Hamalik 2007: 51-52). Media

cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama memulai proses percetakan mekanis atau fotografis. Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam pengajaran bahasa bertitik tolak teori yang mengatakan bahwa totalitas presentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukannya sendiri sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya. Dengan demikian, apapun materi pembelajarannya, khususnya bahasa Arab, penggunaan media itu penting sekali karena membuat pembelajaran akan semakin mudah bermakna bagi para pelajar (Hermawan 2013: 224).

Beberapa alasan yang menyatakan tentang pentingnya suatu media dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain: (1) siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis, (2) kurangnya penggunaan media yang digunakan guru pada saat pembelajaran di dalam kelas, (3) sebagian siswa tidak mempunyai buku yang sama seperti guru sebagai panduan untuk belajar, (4) belum banyak pengembangan media yang menarik untuk pembelajaran keterampilan menulis terutama untuk tingkat MTs. Hal tersebut membuat peneliti melakukan penelitian dalam



pengembangan sebuah media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan menulis siswa. Permainan Arabic Board Game merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk melatih kemampuan menghafal kosakata siswa dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif solusi dalam menghadapi kesulitan siswa pada penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan ketangkasan dalam bersetategi. Dalam memainkannya, seseorang harus pandai dalam mengatur siasat serta mampu mengembangkan imajinasi untuk berfikir agar bagaimana bisa memenangkan permainan.

Sesuai dengan petunjuk permainannya, permainan ini bisa dimainkan minimal dua orang dan maksimal dimainkan oleh tujuh orang, namun secara proposional permainan ini dimainkan oleh empat orang sesuai dengan sudut bidang yang ada di papan permainan ini. Karakteristik permainan ini sangat cocok dimainkan oleh remaja atau sekitar umur siswa sekolah menengah pertama hingga pada tingkatan atasnya.

*ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* ini berisikan kosakata-kosakata bahasa Arab, materi, kaidah bahasa arab, serta evaluasi yang mengacu pada keterampilan menulis bahasa Arab yang terangkum tema أصحاب المهنة (profesi), الرياضة (pemain olahraga), معالجة المريض (rumah sakit) yang dikembangkan. Media diaplikasikan dengan menggunakan dadu dan pion. Komplek miniatur tata kelola suatu komplek perumahan yang seharusnya ada akan

diganti dengan kumpulan kosakata yang dibuat berpetak-petak dengan tujuan agar siswa menjadi hafal tentang kosakata bahasa Arab yang disesuaikan dengan tema atau materi pembelajaran.

Banyak keuntungan dari penggunaan media ini, beberapa diantaranya yaitu: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, (3) menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri, (4) dalam kelompok, menjadi wahana latihan berkomunikasi, (5) mudah dimainkan.

Dari berbagai permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab?
2. Bagaimana prototipe *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab?
3. Bagaimana validasi ahli dan guru terhadap produk *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang diterapkan maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab
2. Menjelaskan prototype media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab
3. Menganalisis validasi ahli dan guru terhadap media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

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

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab pada umumnya dan pembelajaran menulis bahasa Arab pada khususnya. Dan dapat menjadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab maupun mata pelajaran lain untuk mengembangkan media board game.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab dalam bentuk Arabic Board Game. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi beberapa pihak.

a. Bagi Sekolah

Arabic Board Game yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab.

b. Bagi Guru

- 1) Arabic Board Game ini dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran menulis bahasa Arab.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa maupun guru serta dapat meningkatkan interaksi antar keduanya.

c. Bagi Siswa

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan
- 2) Meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

Bab ini akan membahas kajian pustaka dan landasan teori. Kajian pustaka merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, sedangkan landasan teori merupakan teori-teori yang mendukung penelitian peneliti.

#### **2.1. Kajian Pustaka**

Penelitian tentang media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sudah banyak dilakukan sebelumnya, termasuk pembelajaran menulis. Setelah melakukan kajian pustaka, ada beberapa penelitian yang terkait dengan tema yang akan peneliti teliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hilda Gressilia (2016), Khairunnisa Azizatur R (2017), Vivi Maemunah (2017), Laela Mufida (2017), dan Mella Istiqomah (2018).

Penelitian berikut mempunyai kajian yang sama dengan hal pengembangan maupun penggunaan media untuk pembelajaran menulis.

Skripsi Gressilia (2016) yang berjudul "*Pengembangan Media Monorab (Monopoli Arab) untuk keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs*" merupakan penelitian yang menggunakan desain R&D. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya siswa pada penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca bahasa Arab. Berdasarkan probelamtika tersebut, Hilda mengembangkan media Mopoli Arab yg diaplikasikan dengan menggunakan dadu dan pion besertadengan uang tiruan seperti monopoli aslinya.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian Gressilia adalah : (1) desain penelitiannya yaitu penelitian pengembangan (Research and Development) dengan mengembangkan media pembelajaran Board Game (2) pengembangan media ini untuk siswa kelas VIII MTs. Terdapat perbedaan antara penelitian Gressilia dengan peneliti yaitu keterampilan yang digunakan. Pada penelitian Gressilia aspek yang digunakan adalah aspek keterampilan membaca, sedangkan dalam penelitian peneliti yang digunakan adalah aspek keterampilan menulis.

Azizatur ( 2017) melakukan penelitian dengan skripsi yang berjudul “ *Pengembangan Media Booklet 3D Berbahan Flanel untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab kelas V MI* ” penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya siswa kelas V dalam keterampilan menulis bahasa Arab dan tidak bisa dipungkiri bahwa pada siswa tingkat dasar, mereka masih membutuhkan media yang berupa gambar dan permainan-permainan yang menarik sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan. Mayoritas anak-anak masih menyukai media bergambar terutama apabila gambar tersebut bagus dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada, Azizatur mengembangkan media booklet 3D berbahan flanel. Hasil penelitian Azizatur berupa booklet yang berisi gambar-gambar menarik untuk keterampilan menulis bahasa Arab.

Relevansi penelitian Azizatur dengan peneliti adalah upaya dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab, hanya saja dalam penelitian Khaerunnisa menggunakan media berupa booklet 3D berbahan flanel sedangkan peneliti menggunakan media berupa *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board*

*Game*). Perbedaan lain yaitu subjek yang digunakan jika Hikmawati menggunakan subjek siswa kelas V MI, maka peneliti menggunakan subjek kelas VIII MTs.

Istiqomah (2016) melakukan penelitian dengan judul “*Arabic Writing Practice Book: Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas III MI di Kabupaten Wonosobo*”. Hasil dari penelitian Istiqomah yaitu berupa buku yang dijadikan pegangan pada saat mata pelajaran bahasa Arab khususnya untuk keterampilan menulis. Buku ini berisi langkah-langkah menulis huruf Arab dari tahap yang paling dasar, yaitu menulis perhuruf kemudian yang dirangkai menjadi sebuah mufradat.

Relevansi penelitian Istiqomah (2016) dengan penelitian ini adalah penelitian dilakukan dengan tujuan meningkatkan keterampilan menulis menggunakan sebuah media pembelajaran. Selain itu persamaan lainnya yaitu dengan menggunakan desain R&D. Adapun perbedaan dari penelitian Mella menggunakan *Arabic Writing Practice Book*, sedangkan peneliti menggunakan media berupa *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*.

Maemunah (2017) melakukan penelitian dalam skripsi yang berjudul “*KIA (Kitabah itu Asyik) Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas X MA*”. Hasil penelitian Vivi yaitu media yang menggunakan aplikasi komputer berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Relevansi penelitian Maemunah dengan penelitian yang sedang dilakukan dengan peneliti adalah desain penelitian yang menggunakan desain R&D kemudian persamaan yang kedua yaitu membahas media untuk meningkatkan keterampilan menulis. Perbedaan penelitian Maemunah dengan penelitian peneliti yaitu dalam penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian Maemunah media yang digunakan yaitu Multimedia Berbasis Adobe Flash Professional CS6 sedangkan peneliti menggunakan media berupa *ALWAHUL ARABIYAH ( Arabic Board Game)*.

Mufida (2017) melakukan penelitian dalam skripsi yang berjudul "*Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kabupaten Pekalongan*". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya siswa terhadap keterampilan berbicara terletak pada pelafalan karena kebanyakan siswa menggunakan cara menghafal dan metode yang digunakan dalam keterampilan membaca bahasa Arab yaitu metode komunikatif. Hasil penelitian Mufida yaitu permainan Rolling Ball yang diadopsi dari permainan yang berbentuk software maupun hardware.

Relevansi penelitian Mufida Mufida dengan penelitian peneliti yaitu desain penelitian yang menggunakan desain R&D. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Hilda adalah dalam aspek keterampilan. Dalam penelitian Laela aspek yang digunakan adalah aspek keterampilan berbicara, sedangkan aspek yang digunakan peneliti yaitu aspek keterampilan menulis. Adapun perbedaan lainnya yaitu media yang digunakan dalam penelitian Mufida adalah media Ralling Balll



sedangkan peneliti menggunakan media berupa *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang sedang dikembangkan memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian tersebut. Untuk lebih memudahkan dalam melihat relevansi penelitian-penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berikut disajikan tabel persamaan dan perbedaan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan**

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hilda Grissilia 2006	Pengembangan Media Monorab (Monopoli Arab) untuk keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs	Jenis penelitian Reseach and Develpment (R&D)	Hilda mengembangkan Media MONORAB (Monopoli Arab) sedangkan peneliti mengembangkan <i>ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)</i>
2.	Khaerunnisa Azizatul R 2007	Pengembangan Media Booklet 3D Berbahan Flanel untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas V MI	Aspek keterampilan menulis dengan jenis penelitian Reseach and Development (R&D)	Khaerunnisa mengembangkan media Booklet 3D berbahan Flanel sedangkan peneliti mengembangkan <i>ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)</i>

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Mella Istiqomah 2018	Arabic Writing Practice Book: Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa kelas III MI di Kabupaten Wonosobo	Aspek keterampilan menulis dengan jenis penelitian Reseach and Development (R&D)	Mella mengembangkan media Arabic Writing Practice Book sedangkan peneliti mengembangkan ALWAHUL ARABIYAH(Arabic Board Game)
4.	Vivi Maemunah 2017	KIA (Kitabah Itu Asyik) Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab kelas X MA	Aspek keterampilan menulis dengan jenis penelitian Reseach and Development (R&D)	Vivi mengembangkan KIA (Kitabah Itu Asyik) sedangkan peneliti mengembangkan ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)
5..	Laela Mufida 2017	Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kabupaten Pekalongan	Jenis penelitian Reseach and Development (R&D)	Laela mengembangkan media Rolling Ball dengan aspek keterampilan berbicara sedangkan peneliti mengembangkan Arabic Board Game dengan keterampilan menulis

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya sudah ada yang mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab.

Namun belum ada yang mengembangkan media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab. Dalam hal ini, peneliti membuat media Arabic Board Game yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **2.2. Landasan Teroretis**

Landasan teori dalam penelitian ini meliputi; pembelajaran bahasa Arab, keterampilan berbahasa, keterampilan menulis, media pembelajaran, dan *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*

### **2.2.1 Pembelajaran Bahasa Arab**

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan belajar materi tertentu yang kondusif untuk mencapai tujuan (Hermawan 2013: 32). Sedangkan Abidin (2013:3) mendefinisikan pembelajaran adalah proses secara kreatif yang menuntut siswa melakukan sejumlah kegiatan sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreatifitasnya. Pelajaran bahasa Arab pertama kali di Indonesia adalah untuk memenuhi kebutuhan seorang muslim dalam menunaikan ibadah, khususnya ibadah shalat (Effendy 2012: 28).

Seiring berkembangnya zaman, pembelajaran bahasa Arab yang hanya untuk memenuhi kebutuhan menunaikan ibadah dirasa tidak cukup. Oleh karena itu, Indonesia menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu bahasa Asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Ainin (2014: 3) mengemukakan bahwa secara kelembagaan, pembelajaran bahasa Arab

mengalami perkembangan dari pembelajaran yang bersifat eksklusif menuju pembelajaran yang bersifat inklusif. Artinya, apabila pada awal bahasa Arab hanya diajarkan di lembaga-lembaga keagamaan, misalnya surau, madrasah, pondok pesantren, dan di perguruan tinggi Islam, maka sejak tahun 80-an bahasa Arab sudah diapresiasi oleh lembaga pendidikan yang dibawah pengelolaan Kementerian Pendidikan Nasional, misalnya di SD, SMP, SMA, SMK, dan perguruan tinggi. Bahkan, beberapa Taman Kanak-kanak (TK) telah membelajarkan bahasa Arab sekalipun dalam bentuk yang sederhana.

Belajar bahasa Arab pada hakikatnya adalah belajar menggunakan bahasa Arab untuk keperluan komunikasi sosial. Pada sisi lain, pembelajaran bahasa Arab merupakan kemahiran berkomunikasi sosial dengan menggunakan bahasa Arab (Asrori 2011: 3).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kreatif dan interaksi bolak-balik antara dua pihak yang saling membutuhkan yaitu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran bahasa Arab adalah untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab.

### **2.2.2 Keterampilan Bahasa Arab**

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan dalam menggunakan bahasa (Iskandarwassid dan Dadang 2011: 227). Dalam bahasa Arab terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Menyimak dan berbicara adalah dua keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah lisan sedangkan membaca dan

menulis adalah dua keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah tulisan.

Pembelajaran bahasa Arab pun harus menyertakan adanya unsur-unsur bahasa dan keterampilan berbahasa. Dalam unsur bahasa terdapat tata bunyi (*fonologi/ 'ilmu aswat*), tata tulis (*ortografi/ kitabat ah-huruf*), tata kata (*al-sharf*), tata kalimat (*al-nahwu*), dan kosakata (*almufradat*). Sedangkan keterampilan berbahasa terdiri atas; menyimak (*al-istima'*), membaca (*al-qira'ah*), berbicara (*al-kalam*), dan menulis (*al-kitabah*) (Effendy, 2012: 108-109).

Proses memperoleh keterampilan berbahasa secara umum dapat diurutkan sebagai berikut:

#### 1. Keterampilan Menyimak

Merupakan suatu proses mendengarkan bahasa lisan dengan perhatian, pemahaman dan apresiatif. Keterampilan ini adalah kegiatan yang paling awal dilakukan manusia, dalam sebuah bahasa, dalam semua bahasa, dalam proses memperoleh keterampilan berbahasa. Anak kecil sebelum memiliki keterampilan berbahasanya dengan menyimak dan mendengarkan pembicaraan orang-orang di sekitarnya. Dari proses ini ia memperoleh keterampilan berbahasa selanjutnya, yaitu berbicara.

#### 2. Keterampilan Berbicara

Merupakan suatu proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima melalui media bahasa. Keterampilan ini adalah buah dari keterampilan menyimak yang terus-menerus, diulang-ulang dan ditirukan.

Awalnya adalah proses mendengar, mengulang dan menirukan orang lain berbicara, sebagaimana yang ia simak dan akhirnya adalah keterampilan berbicara.

### 3. Keterampilan Membaca

Dalam proses memperoleh keterampilan berbahasa, setelah mampu berbicara pada umumnya seorang anak akan membaca terlebih dulu, baru kemudian menulis. Bukan sebaliknya, menulis kemudian membaca.

Keterampilan membaca ini berwujud kegiatan memperoleh makna dari berbagai gabungan huruf. Kegiatan membaca ini dimulai dari mengenal lambang bunyi (huruf), kata, ungkapan, frasa, dan wacana, serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Secara bertahap proses memperoleh keterampilan membaca membutuhkan ilmu-ilmu alat bahasa seperti *ashwat*, *nahwu*, *sharf*, dan lain-lain.

### 4. Keterampilan Menulis

Merupakan kegiatan menuangkan pikiran, ide, gagasan melalui rangkaian huruf yang menjadi kata yang kemudian disusun menjadi sebuah kalimat yang utuh. Menulis adalah melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut. Keterampilan ini dimulai dari menulis huruf kata, ungkapan, frasa, kalimat, dan karangan. Sebagaimana keterampilan membaca, seperti bertahap proses memperoleh keterampilan menulis juga membutuhkan ilmu-ilmu alat bahasa seperti *khat*, *imla*, *nahwu*, *sharf*, dan lain-lain (Nuha, 2016: 115).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

### **2.2.3 Keterampilan Menulis Bahasa Arab**

Pada bagian keterampilan menulis peneliti akan membahas mengenai (1) hakikat keterampilan menulis, (2) tujuan dan manfaat keterampilan menulis, (3) tahap-tahap keterampilan menulis, (4) tes keterampilan menulis, (5) kriteria penilaian keterampilan menulis, dan (6) pembelajaran menulis bahasa Arab di Mts kelas VIII.

#### **2.2.3.1 Hakikat Keterampilan Menulis**

Salah satu keterampilan berbahasa produktif yaitu keterampilan menulis (*kitabah*). Keterampilan menulis adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang paling sederhana, seperti menulis kata-kata, sampai kepada aspek yang kompleks, yaitu mengarang. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Keterampilan ini menjadi salah satu cara untuk mengungkapkan pemikiran, perasaan, harapan, cita-cita, atau segala sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan oleh manusia. Keterampilan menulis sangat penting artinya dalam pelestarian, penyebaran, dan pengembangan ilmu pengetahuan. Suatu penemuan baik berupa ide-ide, syair, dongeng, cerita, maupun teknik tertentu akan mudah hilang jika tidak dicatat. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya daya ingat manusia (Nuha, 2016: 115)

Keterampilan menulis (*maharah al-Kitabah/ writing skill*) adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang (Hermawan, 2014: 151).

Sedangkan menurut Effendy (2012: 181) keterampilan menulis seperti halnya keterampilan membaca adalah keterampilan produktif seperti halnya keterampilan berbicara. Kemahiran menulis mempunyai dua aspek: pertama, kemahiran membentuk huruf dan menguasai ejaan, kedua kemahiran melahirkan fikiran dan perasaan dengan tulisan. Inti dari kemahiran menulis dalam pengajaran bahasa terletak pada aspek kedua.

Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini penulis haruslah terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menulis bukan hanya menyusun satu kalimat atau beberapa kalimat yang tidak berhubungan, melainkan juga menghasilkan rangkaian kalimat yang berhubungan satu dengan yang lain dan mempunyai gaya tertentu. Menulis bukan suatu yang diperoleh secara spontan, tetapi memerlukan usaha dengan sadar “menuliskan” kalimat serta mempertimbangkan secara mengkomunikasikannya (Cahyani 2012: 61)

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan keterampilan menulis berarti menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan melalui sebuah tulisan. Alat yang digunakan berupa bahasa yang terdiri dari kata, frasa, kalimat serta paragraf.



Kata-kata yang digunakan dalam bahasa tulisan harus disusun secara teratur supaya orang yang membacanya dapat menangkap maksud yang terkandung dalam tulisan tersebut.

### **2.2.3.2 Tujuan Keterampilan Menulis Bahasa Arab**

Secara umum pengajaran menulis bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi secara tertulis dalam bahasa Arab, terutama untuk kebutuhan yang nyata dalam kehidupan (Effendy 2012:181).

Keterampilan menulis bahasa Arab mempunyai tujuan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran maharah al-kitabah menurut Hamid (2013:74) adalah (1) agar siswa terbiasa menulis bahasa Arab dengan benar, (2) agar siswa mampu mendeskripsikan sesuatu yang dilihat atau dialami dengan cermat dan benar, (3) agar siswa mampu mendeskripsikan sesuatu dengan cepat, (4) melatih siswa untuk mengekspresikan ide dan pikirannya dengan bebas, (5) melatih siswa terbiasa memilih kosakata dalam kalimat yang sesuai dengan konteks kehidupan, (6) agar siswa terbiasa berpikir dan mengekspresikan dalam tulisan dengan cepat, (7) melatih siswa mengekspresikan ide, pikiran, gagasan, dan perasaannya dalam ungkapan bahasa Arab dalam berbagai kondisi, dan (8) agar pikiran siswa semakin luas dan mendalam, serta terbiasa berpikir logis dan sistematis.

Sedangkan menurut Muradi (2015:84) adapin tujuan sederhana pembelajaran *kitabah* adalah sebagai berikut :

1. Siswa mampu menulis dengan baik sesuai dengan tanda baca, struktur kalimat (tata bahasa), aspek morfologi dan sintaksis (*nahwu dan sharf*).

2. Siswa mampu mengungkapkan pemikiran, perasaan, dan syair dalam bentuk tulisan dengan makna yang sempurna lagi indah.
3. Siswa terbiasa berfikir runtut, sistematis, jelas, benar, dan mampu diungkapkan dalam bentuk tulisan.

Abidin (2013:187) mengungkapkan bahwa secara esensial minimalnya ada tiga tujuan utama pembelajara menulis (*maharah kitabah*) yang dilaksanakan para guru di sekolah yaitu:

1. Menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa,
2. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis,
3. Membina jiwa kreativitas siswa dalam menulis.

Dari pendapat beberapa ahli mengenai tujuan keterampilan menulis maka dapat disimpulkan bahwa menulis dapat menumbuhkan rasa kreatifitas dalam mengungkapkan ide serta pemikiran dalam bentuk tulisan, serta bisa mengembangkan kemampuan dalam menggunakan bahasa dalam bentuk tulisan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu diharapkan siswa mampu menulis dengan baik sesuai dengan tanda baca, struktur kalimat (tata bahasa), aspek morfologi dan sintaksis (*nahwu dan sharf*).

### **2.2.3.3 Tahap-tahap Latihan menulis**

Latihan menulis pada prinsipnya dilakukan setelah latihan menyimak, berbicara dan membaca. Akan tetapi tidak berarti bahwa latihan menulis dilakukan setelah siswa menguasai tiga keterampilan tersebut. Latihan menulis bisa dilakukan pada saat yang sama dengan kompetensi yang lain dengan memperhatikan tahap-

tahap sesuai dengan kemampuan siswa. Menurut Effendy (2012:183-187) tahap-tahap menulis adalah:

1. Latihan kebahasaan

Latihan kebahasaan banyak macam ragamnya, antara lain latihan rekombinasi dan transformasi. Rekombinasi adalah latihan menggabungkan kalimat-kalimat yang mulanya berdiri sendiri menjadi satu kalimat panjang. Sedangkan transformasi adalah latihan mengubah bentuk, dari kalimat positif menjadi kalimat negatif, kalimat berita menjadi kalimat tanya dan sebagainya.

2. Mencontoh

Sungguhpun mencontoh ini memang aktivitas yang mekanis, tidak berarti siswa tidak akan belajar apa-apa. Pertama, siswa belajar dan melatih diri menulis dengan tepat sesuai dengan contoh. Keterampilan ini pada suatu saat tentu gunanya. Kedua, siswa belajar mengeja dengan benar. Ketiga, siswa berlatih menggunakan bahasa Arab yang benar.

3. Reproduksi

Reproduksi adalah menulis berdasarkan apa yang telah dipelajari secara lisan. Dalam tahap kedua ini siswa sudah mulai dilatih menulis tanpa ada model. Model lisan tetap ada dan harus model yang benar-benar baik.

4. Imlak

Imlak banyak sekali faedahnya asal saja bahan yang diimlakkan dipilih dengan cermat. Imlak disamping melatih penulisan ejaan juga

melatih penggunaan ‘gerbang telinga’ untuk membedakan *makharij al-huruf*. Bahkan pemahaman juga dilatih sekaligus.

Ada dua macam imlak. Pertama, imlak yang dipersiapkan sebelumnya (seen/ma’hudah). Siswa diberitahu sebelumnya materi/teks yang akan diimlakkan. Kedua, imlak yang tidak dipersiapkan sebelumnya (urseen/ghairu ma’hudah). Siswa tidak diberitahu sebelumnya materi/teks yang akan diimlakkan.

#### 5. Mengarang terpimpin

Pada tahap 4 diatas, kalimat-kalimat yang dilatih masih merupakan kalimat-kalimat lepas. Pada tahap 5 ini, siswa mulai dikenalkan dengan penulisan alinea, walaupun sifatnya masih terpimpin.

#### 6. Mengisi formulir, bagan, dan sejenisnya

#### 7. Mengarang bebas.

Tahap ini merupakan tahap yang melatih siswa mengutarakan isi hatinya dengan memilih pola kata-kata dan kalimat secara bebas.

Keraf (dalam Muradi 2015:64) menyebutkan bahwa ada dua langkah yang ditempuh untuk mencapai penulisan efektif. Dua langkah tersebut adalah:

1. Pengarang harus mempunyai suatu objek yang ingin dibicarakan bila ia sudah menemukan objek itu, maka ia harus memikirkan dan merenungkan gagasan atau idenya secara segar, jelas, dan terperinci.
2. Pengarang harus menuangkannya dalam bentuk-bentuk kalimat, yaitu dalam bentuk kalimat yang baik sehingga mereka yang membacanya sanggup mengadakan penghayatan kembali se jelas dan se segar sebagai

pada waktu gagasan-gagasan itu pertama kali muncul dalam pikiran pengarang.

Sedangkan Zulhannan (2014:106-107) menyebutkan bahwa teknik pembelajaran keterampilan menulis terbimbing dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara menjawab (mengerjakan) menulis terbimbing yang jelas, tanpa menimbulkan salah paham atau keraguan. Sebaiknya diberikan contoh cara mengerjakannya.
- b. Peserta didik mengerjakan tulisan tersebut di dalam kelas atau jika waktu tidak memungkinkan boleh dikerjakan di rumah masing-masing (PR).
- c. Pekerjaan peserta didik diperiksa (dikoreksi) dengan salah satu cara yang sesuai (diperiksa langsung oleh peserta didik di dalam kelas atau diperiksa oleh pendidik di luar kelas bila jumlah peserta didik besar).
- d. Pendidik memiliki catatan tambahan terhadap kesalahan peserta didik yang telah mereka perbuat.
- e. Setelah diperiksa, setiap peserta didik menulis kembali jawaban karangan seluruhnya, tanpa ada kesalahan sesuai petunjuk serta bimbingan pendidik.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam latihan keterampilan menulis dimulai dari hal-hal yang dasar seperti menyusun kata menjadi kalimat, menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf, sampai dengan

mengarang sebuah paragraf dengan baik dan benar sesuai dengan apa yang telah dipahami atau apa yang telah siswa dapat dari hasil belajar.

#### **2.2.3.4 Tes Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis (*kitabah*) secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu menulis terbimbing (*muwajjah*) dan menulis bebas (*hurr*). Menulis terbimbing merupakan kompetensi menulis dengan menggunakan panduan tertentu atau stimulus, misalnya berupa gambar, pertanyaan dan kosakata atau kalimat pemandu. Adapun menulis bebas merupakan kompetensi menulis tanpa panduan atau stimulus, sehingga penulis bebas berkreasi dalam mengembangkan tulisannya (Ainin, 2006:179).

Tes keterampilan menulis bahasa Arab secara terbimbing misalnya: (1) membuat kalimat dengan kosakata yang tersedia, (2) membuat pertanyaan dari jawaban yang tersedia, (3) menghubungkan dua kalimat atau lebih, (4) menjodohkan dua kalimat, (5) menulis kalimat berdasarkan gambar, (6) mengurutkan beberapa kalimat menjadi paragraf, (7) menceritakan gambar berisi dalam karangan sederhana, (8) menceritakan gambar berisi dalam karangan yang relatif kompleks dan (9) mengembangkan pokok-pokok pikiran yang telah tersedia di dalam suatu karangan. Sedangkan tes keterampilan menulis secara bebas dapat dilakukan dengan berbagai cara (1) siswa diminta mendeskripsikan gambar berseri ke dalam karangan yang lebih kompleks, (2) siswa diminta menuliskan suatu karangan yang telah ditentukan topiknya, (3) siswa diminta menulis karangan dari beberapa topik yang telah disediakan, (4) siswa diminta menuliskan hasil

wawancara mengenai isu-isu aktual, (5) siswa diminta menulis karya ilmiah (Asrori 2011:108).

Menurut Zuhaira (2019: 164) Dalam penyelenggaraan tes menulis secara terbimbing, pesertates diberi stimulus tertentu agar dapat mengekspresikan pesan yang dikehendaki oleh stimulus tersebut, baik dalam karya tulis sederhana maupun relatif kompleks. Beberapa stimulus yang dapat digunakan dalam tes menulis bahasa Arab secara terbimbing yaitu: (a) membuat kalimat dengan kosakata (terbatas) yang tersedia, (b) membuat pertanyaan dari jawaban yang tersedia (c) menghubungkan dua kalimat atau lebih, (d) menjodohkan dua kalimat, (e) menulis kalimat berdasarkan gambar, (f) mengurutkan beberapa kalimat menjadi paragraf, (g) menceritakan gambar berseri dalam suatu karangan sederhana (karangan deskripsi/insya washfi) yang panjangnya kurang lebih satu paragraf, (h) menceritakan gambar berseri ke dalam suatu karangan yang relatif kompleks, (i) mengembangkan pokok-pokok pikiran yang telah tersedia ke dalam suatu karangan.

Berdasarkan uraian di atas dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, jenis tes yang akan dilakukan adalah menulis terbimbing, dimana tes yang akan diberikan kepada siswa berupa ) membuat pertanyaan dari jawaban yang tersedia, menghubungkan dua kalimat atau lebih, menjodohkan dua kalimat, menulis kalimat berdasarkan gambar, mengurutkan beberapa kalimat menjadi paragraf.

### 2.2.3.5 Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis

Nurgiyanto (2011 : 437-440) mengemukakan bahwa tes kemampuan menulis yang paling sering diberikan kepada peserta didik adalah dengan menyediakan tema atau sejumlah tema.

Mary Finoechiaro (dalam Effendy 2012:193) mengusulkan penilaian tulisan pembelajaran berdasarkan empat kolom, yang masing-masing diisi dengan ejaan, pengtuanasi, kosakata dan kaidah. Berikut tabel penilaian tulisan siswa, yaitu:

**Tabel 2.2 Tabel penilaian tulisan siswa menurut Mary Finoechiaro**

قواعد	مفردات	ترقيم	هجاء

**Tabel 2.3 Tabel Penilaian Keterampilan Menulis**

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor
1.	هجاء	a.Ejaan sangat benar, jelas dan mudah dibaca	10
		b.Ejaan benar, jelas dan mudah dibaca	9
		c.Ejaan cukup benar, jelas dan mudah dibaca	5-8
		d.Ejaan kurang benar, jelas dan mudah dibaca	1-4
2.	ترقيم	a.Tanda baca sangat lengkap dengan kalimat	10
		b.Tanda baca lengkap dengan kalimat	9
		c.Tanda baca cukup lengkap dengan kalimat	5-8
		d.Tanda baca kurang lengkap dengan kalimat	1-4
3.	مفردات	a.Pemilihan mufradat sangat tepat dan sesuai dengan tema.	10
		b.Pemilihan mufradat tepat dan sesuai dengan tema	9
		c.Pemilihan mufradat cukup sesuai dengan tema	5-8
		d.Pemilihan mufradat kurang tepat dan urang sesuai dengan tema	1-4



No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Skor
4.	قواعد	a. Penulisan penerjemahan kalimat sangat sesuai dengan kaidah	10
		b. Penulisan penerjemahan kalimat sesuai dengan kaidah	9
		c. Penulisan penerjemahan kalimat cukup sesuai dengan kaidah	5-8
		d. Penulisan penerjemahan kalimat kurang sesuai dengan kaidah	1-4

Berdasarkan pemaparan diatas, penilaian pembelajaran menulis berdasarkan pada segi bentuk dan tulisan, segi pengembangan alinea, segi kebahasaan dan segi gagasan dan isi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian berdasarkan teori dari Mary Finoechiaro karena dalam memberikan penilaian nantinya akan melihat dari segi ejaan, tanda baca, kosakata yang digunakan serta kesesuaian dengan kaidah penulisan atau tidak.

#### **2.2.3.6 Pembelajaran Keterampilan Menulis di Kelas VIII MTs**

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib pada dipelajari pada jenjang MTs. Pembelajaran menulis sendiri merupakan pembelajaran yang penting karena merangsang siswa untuk berfikir aktif dan kreatif. Seperti halnya pembelajaran menulis bahasa Arab di sekolah khususnya tingkat MTs kelas VIII yang dalam prosesnya siswa bisa menyusun kata-kata menjadi kalimat sempurna. Lebih jelasnya akan digambarkan dala tabel berikut.

**Tabel 2.4 Tabel KI, KD dan Indikator Pembelajaran Menulis Bahasa Arab kelas VIII MTs Semester Genap**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1.Menyadari pentingnya kejujuran dan percaya diri sebagai anugerah Allah dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan madrasah 1.2.Meyakini adanya motivasi internal (intrinsik) sebagai anugerah Allah untuk pengembangan kemampuan berbahasa Arab 1.3.Mengamalkan sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1.Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah 2.2.Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa 2.3.Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Mengidentifikasi bunyi kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون 3.2 Memahami lafal bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون 3.3 Menemukan makna atau gagasan dari kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mngurai, merangkai, memodifikasi dan	4.1 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون dengan memerhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah	<p>4.2 Menunjukkan contoh ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon tentang: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori</p> <p>4.3 Mempresentasikan berbagai informasi lisan sederhana tentang: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون dalam berbagai struktur bahasa sederhana secara tepat</p> <p>4.4 Menyusun teks sederhana tentang topik: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون dengan memerhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks</p>
Tarkib:	( أن - لن - ل ) + فعل مضارع، الفعل الماضي، المصدر

Berdasarkan KI dan KD yang telah dijelaskan di atas, peneliti memilih media ABG (Arabic Board Game) dengan pedoman KI dan KD tersebut sehingga didapatkan media Pembelajaran ABG (Arabic Board Game) yang sesuai dengan pembelajaran MTs kelas VIII. Kompetensi dasar yang digunakan peneliti pada kompetensi dasar sebagai berikut:

KOMPETENSI DASAR
3.3 Menentukan makna atau gagasan dari kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan tema
4.1 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: المهنة، المهنة الطَّبَّيَّة، الرِّياضيُّون dengan memerhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks,
4.4 Menyusun teks sederhana tentang topik: الرِّياضيُّون، المهنة الطَّبَّيَّة، المهنة dengan memerhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kompetensi dasar 3.3 menentukan makna atau gagasan, 4.1 mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik, dan menyusun teks sederhana tentang topik.

#### 2.2.4 Media Pembelajaran

Bagian media pembelajaran meliputi: (1) pengertian media pembelajaran, (2) manfaat media pembelajaran, (3) pengelompokan media pembelajaran.

#### **2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan guru untuk mempermudah dan menambah motivasi siswa agar bertujuan pembelajaran bisa tercapai. Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2013 :3).

Daryanto (2013:4) mengatakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

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

Sedangkan Sadiman, dkk (2014:7) mengartikan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan media harus cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah dimengerti dan dipahami siswa karena siswa belajar secara langsung melalui media.

Dari pengertian yang disampaikan oleh beberapa ahli di atas, akan dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala bentuk macam sarana, alat, maupun teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan serta dapat memperlancar proses pembelajaran. Dalam kata lain, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, yang nantinya bisa merangsang pikiran, perasaan serta perhatian siswa sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

#### **2.2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran**

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 indera seperti misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, atau model.

3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dalam hal ini media berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Guru banyak mengalami kesulitan ketika semua harus diatasi sendiri dengan sifat 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 latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011:68) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang disajikan, b) media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar siswa berdasarkan latar belakang sosial ekonomi, c) media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, d) media pembelajaran dapat membantuperkembangan pikiran siswa secara teratur tentang hal yang mereka alami dengan kegiatan belajar mengajar, e) media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, f) media pembelajaran dapat mengurangi adanya verbalisme.

Dari penjelasan-penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi, ataupun

kejadian yang dapat membangun kondisi tertentu sebagai suatu perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu yang memiliki beberapa manfaat, seperti memperjelas penjelelasan guru, mengatasi kekurangan atau keterbatasan serta memberikan pemahaman siswa sertadapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efesien.

#### **2.2.4.3 Pengelompokkan Media Pembelajaran**

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 jenis-jenis media menurut Asyhar:

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata0mata 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.
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 taoc recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus

dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat didalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal 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 indera 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 komputr interaktif dan non interaktif.

Selain itu, Sudjana (2009:3-4) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, yaitu media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Beberapa jenis klasifikasi media yang telah dikemukakan diatas menunjukkan bahwa dalam upaya menggunakan media yang sesuai perlu mengetahui jenis dan klasifikasi media yang ada, agar dapat menyampaikan materi dengan baik dan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.



Jenis media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia yang berupa board game yang berisikan kosakata, materi dan evaluasi.

#### **2.2.5 ALWAHUL ARABIYAH (*Arabic Board Game*)**

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan. *Board game* bisa menggunakan koin, dadu, poin, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis board game.

Media *Arabic Board Game* merupakan suatu media yang diadaptasi dari permainan ular tangga, yang mana pada permainan ini seseorang yang memainkannya mampu mengembangkan imajinasi untuk berfikir bagaimana bisa memenangkan permainan dengan melewati berbagai rintangan didalamnya. Permainan ini menggunakan perangkat dadu dan poin.

Sesuai dengan petunjuk permainannya, permainan ini bisa dimainkan minimal oleh dua orang dan maksimal dimainkan oleh tujuh orang, namun secara proposional permainan ini dimainkan oleh empat orang sesuai dengan sudut bidang yang ada di papan permainan ini. Karakteristik permainan ini juga sangat cocok dimainkan oleh remaja atau sekitar umur siswa sekolah menengah pertama hingga pada tingkatan atasnya.

*ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* ini berisikan kosakata-kosakata, materi dan kaidah bahasa Arab yang mengacu pada keterampilan menulis bahasa Arab yang terangkum dengan tema *al laaibuuna al riyadhiyun* (permainan olahraga), *al mihnah* (profesi), dan *iyadatul maridh* (rumah sakit). Media

diaplikasikan dengan menggunakan dadu dan poin. Komplek miniatur tata kelola suatu komplek perumahan yang seharusnya ada digantikan dengan kumpulan kosakata yang dibuat berpetak-petak dengan tujuan agar siswa menjadi hafal tentang kosakata bahasa Arab yang disesuaikan dengan tema dan materi pelajaran. Selain itu, setiap kotak tersebut di dalamnya berisikan soal yang digunakan untuk evaluasi. Apabila siswa tersebut dapat menjawab, maka diperbolehkan untuk melanjutkan permainannya.

Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Media Arabic Board Game ini berukuran 40x30cm yang terdiri dari 20 kolom nomer, setiap kolom tersebut akan dilengkapi dengan gambar kosakata. Dan di dalam kotak tersebut berisikan soal, apabila siswa dapat menjawab soal siswa diperbolehkan untuk melanjutkan permainannya. Selain itu, ada beberapa kolom yang terdapat lambang (\*) yang berisi kesempatan/tantangan yang isinya sesuai dengan perintah. Media ini juga dilengkapi dengan teks bacaan sesuai dengan tema yang telah dipelajari. Dengan gambaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Arabic Board Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi dalam proses pembelajaran.

Banyak keuntungan dari penggunaan media ini, beberapa diantaranya yaitu: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, (3) menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri, (4) dalam kelompok, menjadi wahana latihan berkomunikasi, (5) mudah dimainkan.

Sedangkan beberapa kekurangan dalam media permainan ini adalah: (1) Harus menggunakan arena yang luas jika menggunakan siswa sebagai pemeran permainan, (2) Kurangnya pemahaman siswa mengenai aturan permainan memungkinkan terjadinya keributan pada saat permainan berlangsung, (3) Membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam menjalankan media permainan *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* ini.

Dalam proses pembelajara bahasa Arab, media ini diharapkan peneliti dapat merangsang siswa selama proses pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi bahasa Arab. Selain itu juga dapat menumbuhkan kegemaran dan kebiasaan menulis siswa serta memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, kritis dan menyenangkan.

#### **2.2.5.1 Bagian Awal Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)***

Bagian awal merupakan bagian pengantar sebelum isi dari media pembelajaran. Bagian awal memuat petunjuk permainan, desain permainan, kartu kesempatan, dan kartu tantangan. Pada bagian awal merupakan penentu dan pembangkit minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab. Dengan hal tersebut, maka pada bagian awal dirancang menarik sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya.

#### **2.2.5.2 Bagian isi (Materi) dan Evaluasi Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)***

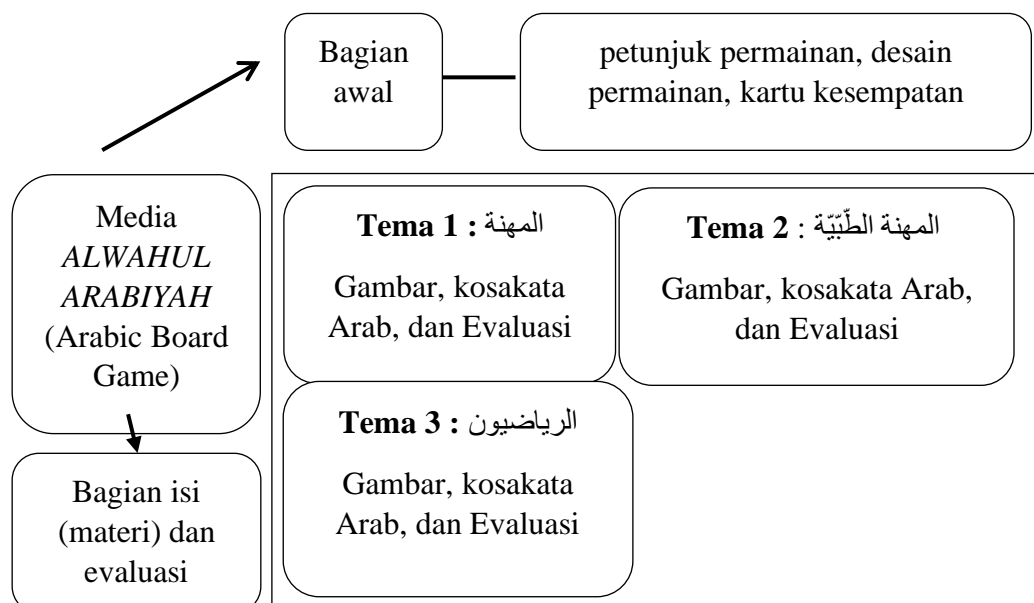
Materi dalam media *Arabic Board Game* disesuaikan dengan tema-tema yang ada pada kurikulum pendidikan Madrasah Tsanawiyah kelas VIII semester

ganjil, tema-tema tersebut adalah. Sesuai dengan tema tersebut maka media yang akan dikembangkan adalah dua tema. Pada media ini terdapat kosakata bahasa Arab, hal tersebut bertujuan supaya siswa sering melihat tulisan Arab dalam media sehingga memudahkan siswa untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari.

Selain itu, penyajian materi pada media ini dilengkapi dengan bacaan serta latihan soal. Latihan soal tersebut berupa membuat kalimat dari kosakata dan gambar, merangkai kata menjadi kalimat, menerjemahkan kalimat, mengurutkan kalimat menjadi paragraf, dan menganalisis *mubtada'* dan *khobar*. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Sehingga media ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Arab siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VIII.

Berikut ini bagan dari bagian-bagian yang terdapat dalam media *Arabic Board Game* adalah sebagai berikut:

**Gambar 2.2** Bagian-Bagian yang Terdapat dalam Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*



Berdasarkan tabel diatas pada media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* terdapat bagian awal yang berisikan petunjuk permainan, desain permainan, kartu kesempatan dan bagian isi yang berisikan materi gambar dan evaluasi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Simpulan dari penelitian ini berupa garis besar pembahasan dari rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Sedangkan saran ditunjukkan kepada pihak-pihak terkait yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan melalui penelitian serupa atau berkaitan dengan media pembelajaran.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan (R&D) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH* ( Arabic Board Game) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Arab. Media *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* disajikan dengan tampilan yang menarik dan berisi materi bahasa Arab sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa (*Maharah Kitabah*).
2. Desain purwarupa media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* untuk keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs meliputi tampilan utama *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*, pion dan dadu, langkah-langkah pembelajaran, aturan permainan, kosakata serta gambar, teks materi, dan soal evaluasi.

3. Hasil validasi ahli media dan guru menunjukkan bahwa media tersebut sudah layak dan sesuai meliputi aspek penyajian/tampilan memperoleh nilai rata-rata 88 (sangat layak), dan aspek grafis memperoleh nilai rata-rata 89 (sangat layak). Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi/materi memperoleh nilai rata-rata 86 (sangat layak), dan pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata 88 (sangat layak). Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 88, sehingga media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* sangat layak digunakan.

## 5.2 Saran

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

1. Peneliti berharap ada pengembangan serupa yang dapat menambah media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan menarik.
2. Media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)* bisa dikembangkan lebih lanjut tidak hanya untuk keterampilan menulis saja, melainkan untuk keterampilan berbahasa Arab yang lain yaitu dengan cara mengubah materi dan evaluasi
3. Peneliti lain berkenan melanjutkan penelitian ini sampai pada tahap terakhir, yaitu produksi masal media pembelajaran *ALWAHUL ARABIYAH (Arabic Board Game)*. Penelitian yang lebih lanjut akan menghasilkan saran dan perbaikan yang dapat dimanfaatkan untuk

memperbaiki kualitas produk agar lebih sempurna lagi dan menguji kelayakan media sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa Arab.

4. Para siswa dan guru dapat memanfaatkan media ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Selain itu diharapkan media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abidin, Yunus 2013. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidika Karakter*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Imam. 2011. *Strategi Belajar Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Cahyani, Isah. 2012. *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter*. Bandung: Program Studi pendidikan Dasar SPS UPI.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hermawan, Acep. 2013. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid dan sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Khalilullah Muhamad, 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muradi, Ahmad. 2015. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab*. Jakarta: Prenda Media Group.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan Media pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Sadiman, A.S. dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Sofyan. 2010. *Statistika Dekriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zukhaira. 2019. *Perencanaan Pengajaran; Implementasinya dalam Pembelajaran bahasa Arab*. Semarang: UNNES Press.

### B. Skripsi

- Azizatur, Khaerunnisa. 2017. *Pengembangan Media Booklet 3D Berbahan Flanel untuk Pembelajaran Menulis Bahasa Arab Kelas V MI*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Grissilia, Hilda. 2016. *Pengembangan Media MONORAB (Monopoli Arab) untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Istiqomah, Mella. 2018. *Arabic Writing Practice Book: Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswas Kelas III MI di Kabupaten Wonosobo*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maimunah, Vivi. 2017. *KIA (Kitabah Itu Asyik) Pengembangan Multimedia Betbasis Flash Professional CS6 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas X MA*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mufida, Laela. 2017. *Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kabupaten Pekalongan*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

### **C. Jurnal Ilmiah**

- Kuraedah, Sitti. 2015. *Aplikasi Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Kendari. Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Volume 8, Nomer 2, Juli-Desember 2015. IAIN Kendari
- Hasani, Zhul Fahmy. 2013. *Penerapan Metode Imla' untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VIIC MTs Muhammadiyah 02 Pemalang*. Semarang. Jurnal. Universitas Negeri Semarang
- Nufus, Hayati. 2015. *Pembelajaran In Sya' (Kitabah) dengan Media Strip Story*. Ambon. Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Ambon