

**THE ARABIC ADVENTURE; MEDIA BOARD GAME UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTS DI PURBALINGGA****Zahra Nida Al Medina[✉], Zukhaira[✉], M. Yusuf A.H.[✉],***Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia***Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2019
Disetujui Februari 2019
Dipublikasikan Juni 2019

Keywords:

*The Arabic Adventure;
Speaking Skill; Arabic Media
development.*

Abstrak

Rendahnya minat belajar bahasa Arab dan kesulitan berbicara bahasa Arab dialami oleh banyak siswa pada tingkat MTs. Beberapa faktor penyebab kesulitan tersebut secara umum berasal dari faktor eksternal dan internal, salah satunya yaitu belum tersedianya media yang sesuai untuk keterampilan berbicara bahasa Arab. Peneliti menawarkan solusi dari masalah tersebut dengan mengembangkan media board game (The Arabic Adventure) untuk keterampilan berbicara siswa kelas VII MTs. Desain penelitian ini adalah desain Research and Development (R&D). Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket. Prototipe media board game (The Arabic Adventure) didesain secara menarik menggunakan aplikasi coreldraw yang terdiri dari papan board game, kartu kosakata, audio materi, kartu evaluasi, dadu digital, buku petunjuk, dan pemain. Penilaian para ahli, dosen pembimbing, dan guru menunjukkan bahwa media ini secara umum sudah layak dan sesuai baik dilihat dari aspek materi maupun tampilan.

Abstract

The lack of interest in learning Arabic Language and the difficulty in speaking the Arabic Language are occurred by many students in Islamic Junior High School grade. Some factors of this difficulty came from external and internal factors, one of them are the unavailable of proper media in Arabic Language speaking skill. The researcher offered the solution by developing media named board game (The Arabic Adventure) for Arabic Language speaking skill at VII grade of Islamic Junior High School. The research design in this research is research and development design. The data was obtained from interviews, observation, and questionnaire. The media prototype of board game (The Arabic Adventure) is adorably designed using CorelDraw application which consisted of board player, vocabulary card, audio set, evaluation card, digital dice, guideline book, and the player. The experts, advisors, and teachers assessment clarify that this media is generally adequate and eligible seen from material inside or appearance.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: zahranidaalmedina@gmail.com, zukhaira_unnes@yahoo.com,
yusufarab@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

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

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

Selain itu, bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal di Indonesia, mulai dari jenjang MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 2676 Tahun 2013 (<http://www.penmakotasmg.com/2015/01/lampiran-sk-dirjen-no-2676-tahun2013.html>), bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Untuk itu, Bahasa Arab di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*mahārotul istima'*), berbicara (*mahārotul kalām*), membaca (*mahārotul qirōah*), dan menulis (*mahārotul kitābah*).

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

lisan dapat dicapai apabila memiliki kemampuan berbicara yang baik dan benar.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. (Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 241).

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

Pengertian berbicara juga dikemukakan oleh Tho'imah sebagai berikut:

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

Berbicara sebagai aspek keterampilan berbahasa berarti berbicara untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui ujaran, menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan lisan. Berbicara sebagai suatu proses komunikasi, proses perubahan bentuk pikiran atau perasaan menjadi bentuk bunyi bahasa (Iskandarwassid dan Sunendar 2008: 257).

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

Namun, berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan banyak sekali kesulitan-kesulitan yang ditemukan pada keterampilan berbicara. Kesulitan-kesulitan itu banyak terjadi di beberapa sekolah karena disebabkan oleh beberapa faktor. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Saifurrohman (2014: 3) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII MTs Sultan Agung Kalibangkang

Kebumen dalam keterampilan bahasa Arab masih rendah. Siswa masih mengalami kesulitan untuk mengungkapkan kembali gagasan, ide pikiran, usul, saran, dan informasi yang terdapat dalam wacana lisan atau dialog bahasa Arab secara lisan dan lebih memilih diam daripada berbicara karena berbagai alasan, misalnya takut salah, malu ditertawakan teman yang lain, dan tidak ada keberanian untuk mengungkapkan meskipun sebenarnya siswa mengetahuinya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mahmudah (2015: 5-6) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa siswa kelas VII Mts Sabilurrohman Gubug masih rendah dalam berbicara bahasa Arab. Hal itu tampak pada pembelajaran bahasa Arab yang seharusnya siswa dituntut untuk berperan aktif dalam aktivitas belajar, ketika siswa pasif, atau siswa hanya menerima dari guru ada kecenderungan cepat melupakan apa yang telah diberikan. Faktor ini jika tidak segera diatasi maka akan berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa secara yang berkelanjutan.

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

Peneliti melakukan wawancara di empat sekolah dengan kecamatan yang berbeda di Purbalingga yaitu di MTs. Muhammadiyah 07 Purbalingga, MTs Ma'arif Nu 09 Kutawis Bukateja, MTs. Negeri Bobotsari, dan MTs. Muhammadiyah 09 Pengadegan Purbalingga. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bahasa Arab dimasing-masing sekolah tersebut faktor- faktor kesulitan berbicara Arab yang terjadi di MTs Purbalingga diantaranya, kurangnya semangat siswa dalam belajar bahasa Arab, siswa masih merasa malu berbicara bahasa Arab, belum tersedianya media yang sesuai untuk keterampilan berbicara bahasa Arab, dan masih monotonnya metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab.

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

Menurut Banuardi (<http://boardgamechallenge.id/2015/03/01/tentang-boardgame/>) board game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan. Sedangkan, menurut Silvia (<https://blog.djarumbeasiswaplus.org/arnissilvia/?p=598>) board game adalah salah satu media yang diakui sangat ampuh untuk mendorong motivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan.

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

Media ini dirancang untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) karena pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) merupakan tahap awal bagi siswa untuk belajar bahasa Arab ditingkat MTs. Selain itu, alasan peneliti memilih siswa kelas VII MTs. sebagai objek penelitian yaitu karena pada kelas VII ini minat siswa dalam belajar bahasa Arab sangat beragam,

hal ini dipengaruhi oleh latar belakang siswa yang berbeda-beda seperti lulusan dari MI atau SD. Selain itu, menurut Hurlock (1980: 197) anak pada umur 11- 15 tahun (disebut masa puber) mengalami pertumbuhan fisik yang cepat sehingga tenaga menjadi melemah yang mengakibatkan kelesuan untuk bekerja dan bosan pada setiap kegiatan yang melibatkan usaha individu. Sehingga diharapkan media ini dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab dan menjadikan bahasa Arab sebagai kebiasaan berkomunikasi dengan temannya.

Adanya latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti dibatasi pada "The Arabic Adventure": Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga".

LANDASAN TEORETIS

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

Menurut Masyhud dan Ida (2012: 14) secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu, media juga berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam banyak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad 2013: 25).

Adapun macam-macam media menurut Masyhud dan Ida (2012:12) media pembelajaran

diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu media dengar (wasā'il sam'iyah), media pandang (wasā'il bashariyah), dan media audiovisual (wasā'il sam'iyah bashariyah). Akan tetapi, media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media berbentuk audiovisual.

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

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media board game "The Arabic Adventure" sebagai alat atau media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII MTs. Board game "The Arabic Adventure" merupakan media untuk pembelajaran bahasa Arab berbentuk papan petualangan dengan disertai desain yang menarik, yang berisi kosakata dan juga materi yang berupa audio untuk keterampilan berbicara agar siswa termotivasi dan aktif dalam belajar bahasa Arab.

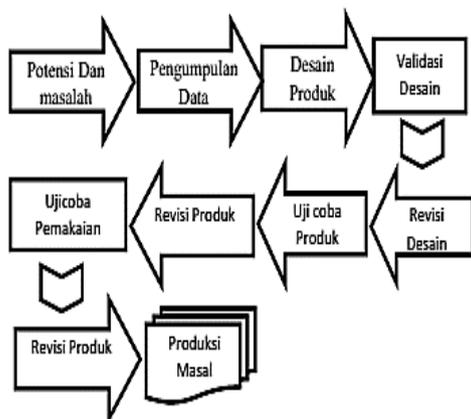
Menurut Silvia (2011) media board game memiliki beberapa kelebihan yaitu: Mendorong setiap anak, baik yang biasa berani bicara di depan kelas maupun tipikal pemalu, untuk berbicara, tidak butuh waktu lama bagi guru untuk mempersiapkannya, dan tidak makan banyak tempat, kosakata yang disesuaikan dengan tema pelajaran hari itu, merupakan salah satu variasi drilling yang menyenangkan dalam board game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain R&D. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2015: 407).

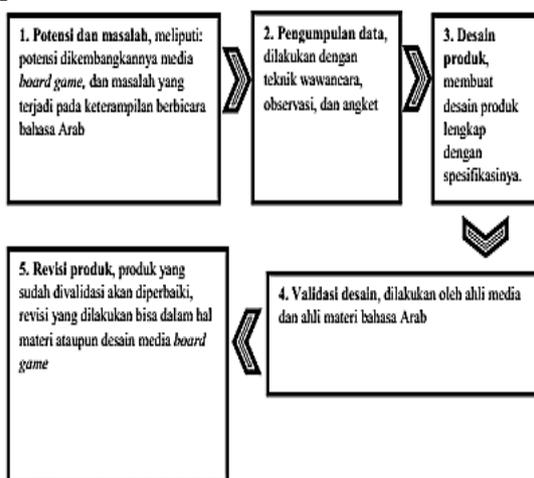
Selanjutnya menurut Sukmadinata (2013: 164) menjelaskan R&D adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Bertolak dari pengertian penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono (2015: 408) ada sepuluh tahapan kegiatan penelitian R&D, yaitu:



Gambar 1. Tahapan penelitian Sugiyono

Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya menerapkan lima langkah dari sepuluh langkah penelitian Sugiyono. Berikut pemaparan tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:



Gambar 2. Tahapan penelitian peneliti

Alasan peneliti hanya sampai enam tahapan penelitian karena peneliti telah mempertimbangkan beberapa hal, yaitu waktu, biaya, dan kemampuan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan ini diperoleh dari 5 guru dan 60 siswa sebagai responden terhadap pengembangan media pembelajaran *board game* “*The Arabic Adventure*”. Analisis kebutuhan ini dibagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek isi dan materi media, aspek visual media, aspek pendukung media. Berikut hasil analisis kebutuhan guru dan siswa untuk aspek isi dan materi media *board game* “*The Arabic Adventure*”.

No.	Aspek isi dan materi	Hasil		Keterangan
		Guru (%)	Siswa (%)	
1	Pengembangan media	40	71,6	Perlu
2	Jenis media	60	93,3	Audio-visual
3	Jenis desain	80	93,3	2 dimensi
4	Pengenalan mufrodat	100	21,7	Sangat perlu
5	Pembubuhan harokat untuk mufrodat	60	43,3	Perlu
6	Ukuran font untuk penulisan mufrodat	80	70	Sedang (20)
7	Jenis font	60	61,7	<i>Traditional Arabic</i>
8	Jumlah mufrodat	60	-	11-15 mufrodat
9	Jumlah dialog tiap tema	60	36,6	Satu dialog
10	Jumlah soal	60	-	7-9 soal
11	Pemberian kunci jawaban	60	-	Sangat perlu
12	Bahasa yang digunakan	60	51,7	Indonesia
13	Elemen media	92,1	-	Kosakata, materi, evaluasi

Gambar 3. Hasil angket analisis kebutuhan (Aspek isi dan materi)

Selanjutnya, untuk hasil aspek visual media *board game* “*The Arabic Adventure*” adalah sebagai berikut:

No.	Aspek visual	Hasil		Keterangan
		Guru (%)	Siswa (%)	
1	background media	100	91,7	Sesuai dengan tema pelajaran
2	Warna untuk background	60	26,7	Analogus
3	Ilustrasi gambar untuk pemahaman mufrodat	60	-	Sangat perlu
4	Warna untuk penulisan mufrodat	80	83,3	Hitam dengan background putih

Gambar 4. Hasil angket analisis kebutuhan (Aspek visual)

Sedangkan untuk hasil analisis kebutuhan guru dan siswa pada aspek pendukung media yaitu:

No.	Aspek pendukung media	Hasil		Keterangan
		Guru (%)	Siswa (%)	
1	Jenis bahan untuk media	60	85	Triplek
2	Ukuran media	60	75	Sedang (60cm x 60cm)
3	Jenis bahan untuk karakter media	60	5	Duplek
4	Bentuk untuk karakter media	80	33,3	Kotak

Gambar 4. Hasil angket analisis kebutuhan (Aspek pendukung media)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka selanjutnya peneliti akan membuat prototipe berdasarkan hasil tersebut.

Prototipe

Prototipe media pembelajaran board game “The Arabic Adventure” yang sesuai dengan siswa, guru dan kurikulum yang digunakan. Prototipe media board game “The Arabic Adventure” ini dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan.



Gambar 5. Papan utama board game

Background pada papan utama ini dapat diganti sesuai dengan tema yang akan dipelajari.



Gambar 6. Kartu kosakata

Bagian belakang kartu kosakata terdapat tulisan tema yang menunjukkan tema kartu kosakata yang harus digunakan ketika

pembelajaran. Warna outline untuk setiap tema pun dibuat berbeda-beda untuk membedakan antara kosakata dengan tema satu dan tema yang lain.



Gambar 7. Kotak audio materi dan dadu digital

Kotak ini berisi *recoder* yang memuat 3 materi. Selain itu, pada kotak ini juga terdapat dadu digital untuk menjalankan permainan.



Gambar 8. Kartu evaluasi

Desain kartu evaluasi ini sama dengan kartu kosakata. Desain ini mempunyai warna yang berbeda-beda juga yang disesuaikan dengan masing-masing tema.



Gambar 9. Karakter pemain

Karakter pemain dibuat dengan *background* berbeda-beda untuk membedakan antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain.



Gambar 10. Buku panduan

Buku panduan ini berisi aturan permainan serta kunci jawaban.

Validasi Ahli

Hasil penilaian atau validitas para ahli, dosen pembimbing, dan guru terhadap *prototipe* media pembelajaran *board game* "The Arabic Adventure" Setelah *prototipe* dibuat maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk ke ahli, dosen pembimbing dan guru. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

No.	Aspek	Nilai	Skor	kategori
1	Kelayakan isi	87,9	4	Sangat layak/sangat sesuai
2	Kelayakan penyajian	89,4	4	Sangat layak/sangat sesuai
3	Penilaian kontekstual	88	4	Sangat layak/sangat sesuai
4	Kelayakan bahasa	88,9	4	Sangat layak/sangat sesuai
5	Kelayakan fisik media	91,9	4	Sangat layak/sangat sesuai
6	Audio	93,3	4	Sangat layak/sangat sesuai

Gambar 11. Hasil analisis penilaian ahli

Hasil analisis penilaian ahli, dosen pembimbing dan praktisi (guru) terhadap desain produk media pembelajaran *board game* "The Arabic Adventure" dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak dan sesuai dalam aspek desain media, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan maupun kelayakan bahasa yang digunakan.

Revisi Produk

Revisi produk berdasarkan masukan dari para ahli, dosen pembimbing, dan guru. Ahli media memberikan saran dan masukan sebagai berikut : (1) Sebaiknya pemotongan pada gambar diperhatikan, agar terlihat rapi dan kotakan pada tema (*Al-Unwan*) diperbesar 2 kali lipat lagi agar tidak terlalu kecil. Berikut hasil perbaikan berdasarkan masukan ahli media:



Gambar 12. desain *board game* sebelum revisi



Gambar 13. desain *board game* setelah revisi

Masukan lain dari ahli adalah warna pada karakter permainan sebaiknya berbeda –beda satu sama lain. Berikut hasil perbaikannya:



Gambar 14. karakter pemain sebelum revisi



Gambar 15. karakter pemain setelah revisi

Selain itu, ahli materi juga memberikan saran dan masukan yang membangun yakni (1) perlu memperhatikan tulisan agar tidak terjadi kesalahan baik harakat maupun tata bahasa, (2) beberapa penulisan perlu diperbaiki. Berikut hasil perbaikannya:



Gambar 16.
perbaikan tulisan
sebelum revisi



Gambar 17.
perbaikan tulisan
setelah revisi

Adapun perbaikan yang lain yaitu perbaiki penulisan dialog pada buku petunjuk, dan (4) suara rekaman (audio) perlu di perbaiki. Berikut hasil perbaikannya:



Gambar 18.
perbaikan penulisan
dialog sebelum revisi



Gambar 19.
perbaikan penulisan
dialog sebelum revisi

Adapun masukan dari dosen pembimbing diantaranya (1) nama kota Jakarta pada di materi sebaiknya diganti dengan nama kota yang ada di Jawa Tengah (contonya Semarang), (2) perbesar gambar bagian-bagian media pada buku panduan, (2) beri warna berbeda pada setiap sub judul, (3) tambahkan daftar pustaka pada buku panduan, (4) perbaiki bahasa pada aturan permainan dan berikan warna *font* yang berbeda ketika terdapat penekanan bahasa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *board game* "The Arature" untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa

kelas VII MTs, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut : Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran dengan memuat beberapa komponen sebagai berikut: (1) KI, KD dan indikator, (2) pengenalan kosakata yang disertai dengan ilustrasi gambar, (3) materi berupa rekaman percakapan, (4) evaluasi yang berisi soal-soal yang disertai dengan kunci jawaban, (5) media perlu diberikan aturan permainan.

Prototipe media pembelajaran board game "The Arabic Adventure" dibuat berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan guru dan siswa.

Hasil analisis penilaian ahli, dosen pembimbing dan praktisi (guru) terhadap desain produk media pembelajaran board game "The Arabic Adventure" dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak dan sesuai dalam aspek desain media, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan maupun kelayakan bahasa yang digunakan.

Saran

Saran yang diharapkan oleh peneliti demi keberlanjutan penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut : (1) Media ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga akan menambah kekayaan media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan menarik, (2) Penelitian ini memungkinkan peneliti lain untuk melanjutkan penelitian lanjutan karena penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pembuatan dan revisi awal, dan (3) Para siswa dan tenaga pendidik bahasa Arab dapat memanfaatkan media ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Allukmana, Restianah. 2015. Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015..Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2004. Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hurlock, Elizabeth.B. 1980. *Psikologi.Perkembangan Suatu Pendekatan.Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa..Bandung: PT Remaja Rosdakarya*
- Mahmudah. 2015. *Wayang Edukatif: Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara.Bahasa Arab Kelas VII MTs*. Skripsi:.Universitas Negeri Semarang.
- Masyhud, Fathin dan Ida Husnur Rahmawati. 2012. *Ayo Menyanyi Bahasa Arab*. Surabaya: Diantama
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi dan.Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Saifurrahmah, Yuliani. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperetive LearningTime Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII MTs Sultan Agung Kalibangkang Kebumen Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Ketempilan Berbahasa..Bandung: Angkasa*
- Tho'imah, Ahmad Rusydi. 2009. *Al-Mahaarot Al-Lughowiyah: Mustawiyatuhaa, Tadrisuhaa, Shu'uubatuhaa. Al-Qohirah: Daar Al- Fikri Al- 'Arobiy*
- Banuardi, Diditho S., 2015, *Board Game Kompas Challenge* dilihat 27April.2016.<http://boardgamechallenge.id/2015/03/01/tentang-board-game/>.
- Silvia, Arnis, 2011. *Mengajar Tenses dengan Board Game* dilihat pada tanggal 27.April 2016,<https://blog.djarumbeasiwaplus.org/arnissilvia/?p=598>.
- Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 2676 Tahun 2013.(<http://www.penmakotasmg.com/2015./01/lampiran-sk-dirjen-no-2676-tahun2013.html>)