

DEVELOPMENT OF THE LADDER SNAKE GAME MEDIA IN ARABIC LEARNING

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Aisyam Mardliyyah, R. Umi Baroroh
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
aisyam.mardliyyah@gmail.com, barorohty@yahoo.co.id

Abstract

This research was conducted to develop a snake ladder game media for learning Arabic and describes its influence on student learning outcomes, with the subject of class V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta. This research belongs to the Research and Development (R & D) category. The instruments used in this study were observation, interviews, documentation, material questionnaires, media expert questionnaires, peer reviewer questionnaires, and student responses. The data analysis technique in this study used descriptive analysis in percentage. The results showed that: 1) snakes and ladders playing media for learning Arabic the criteria for "Very Good" percentage was 84.61%, media expert ratings were 91.11%, and peer reviewers were 84.67%. 2) The response of students in the field trial as a whole obtains a "Positive" assessment category with a percentage of 89.58% and the influence of the media on improving student learning outcomes. Based on the results of the analysis, this study shows that the media of snakes and ladders in Arabic learning gets a positive response from students and can be used as one of the media for learning Arabic.

Keywords: Development; Instructional Media; Snakes and ladders game.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media permainan ular tangga untuk pembelajaran bahasa Arab serta mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, dengan subjek kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development (R&D)*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara, dokumentasi, angket ahli materi, angket ahli media, angket *peer reviewer* dan respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dalam persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media permainan ular tangga untuk pembelajaran bahasa Arab kriteria "Sangat Baik" persentase 84,61%, penilaian ahli media dengan persentase 91,11%, dan penilaian *peer reviewer* dengan persentase 84,67%. 2) Respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian "Positif" dengan persentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab mendapatkan respon positif dari siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Permainan Ular Tangga.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, tujuan mempelajari bahasa Arab yaitu sebagai alat dan tujuan. (Munir, 2017 hlm.38) Sebagai alat berarti alat untuk menguasai ilmu pengetahuan yang lain dan sebagai tujuan berarti bahasa Arab yang akan dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut baik bahasa Arab sebagai tujuan ataupun bahasa Arab sebagai alat terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu *al istimā'* (menyimak), *al kalām* (berbicara), *al qirā'ah* (membaca) dan *al kitābah* (menulis).

Pembelajaran itu merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 1995 hlm. 57) Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Arab. Untuk mencapai tujuan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan yaitu materi, metode, media dan evaluasi.

Media merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh guru sebagai fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media juga berfungsi sebagai alat perantara memahami konsep tertentu, yang tidak jelas ataupun kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Sedangkan ketidakmampuan guru menjelaskan sesuatu bahan dapat diwakilkan dengan alat perantara atau media. (Djamarah, 2010: 137) Akan tetapi, sering dijumpai di sekolah formal, guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media dalam mengemas materi yang disampaikan pada saat pembelajaran dan latihan soal. Nur Habibah (2016) menyebutkan bahwa salah satu hal yang menimbulkan anggapan bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dipahami yang menyebabkan minat belajar bahasa Arab peserta didik semakin rendah adalah minimnya penerapan media pembelajaran (Habibah, 2016: 174).

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melakukan inovasi media pembelajaran dengan tujuan mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam belajar bahasa Arab, sehingga dapat membantu mereka dalam belajar, salah satunya dengan media permainan. Imam Asrori (2013) mengutip pendapat McCallum (1980) menyebutkan sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. (1) permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat atau kelompok kata tertentu. (2) permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (reinforcement), review dan pematapan. (3) permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa. (4) permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa. (5) permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai. (Asrori, 2013 hlm.3-4) Permainan ular tangga dipilih dalam penelitian ini karena ini atraktif yang melibatkan peserta didik berperan aktif, merangsang kemampuan berfikir, menumbuhkan jiwa kompetisi yang positif dan melatih konsentrasi, sehingga anak tidak jenuh dalam belajar.

Penelitian ini memilih lokasi penelitian MI Ma'arif Bego. Hal ini dikarenakan, madrasah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di bawah naungan kementerian agama dengan muatan mata pelajaran bahasa Arab yang berdasarkan observasi awal, guru bahasa Arab mengajar hanya dengan menggunakan sumber belajar berupa buku cetak dan metode ceramah, serta tidak menggunakan media sebagai

pendukung sehingga membuat peserta didik jenuh, bosan dan kurang tertarik terhadap bahasa Arab. Peserta didik cenderung asyik bermain sendiri dengan teman sebelahnya sehingga menghambat berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini berupaya mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab serta bagaimana pengaruh hasil belajar siswa kelas V MI Ma'arif Bego terhadap media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Hamdani, 2011: 243)

Menurut Amir Achsin, media adalah setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, permainan edukatif dan lingkungan sekolah adalah media (Khailullah: 24)

Adapun media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2011: 243). Dari berbagai macam pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik yang berupa manusia, alat fisik, ataupun kejadian yang merangsang pikiran siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

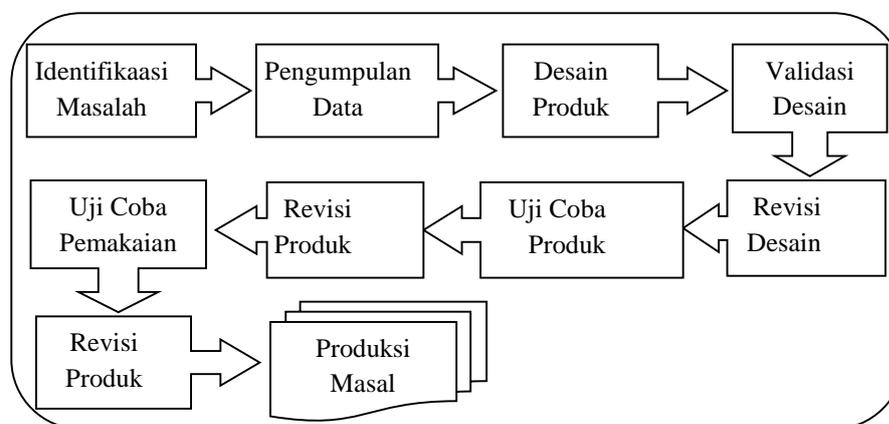
Adapun ciri-ciri media pembelajaran adalah fiktisatif, manipulasi dan distributif (Kustandi, 2011: 15) Sedangkan media permainan ular tangga yang digunakan di dalam penelitian ini adalah lebih condong ke ciri-ciri manipulasi.

Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan tradisional untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Strategi ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam ular tangga (Said, 2016 hlm. 240). Media pembelajaran bahasa Arab yang berupa permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga yang didesain dengan membuat inovasi baru.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development (R&D)* yang diterapkan oleh Borg and Gall. Adapun tahapan yang digunakan yaitu dengan 8 tahapan, berikut



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket ahli materi, angket ahli media, angket *peer reviewer* dan angket respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam persentase, dengan penghitungan data penilaian angket ahli media, angket ahli materi dan angket *peer reviewer* menggunakan skala *likert* dan penghitungan data penilaian hasil angket respon siswa menggunakan skala *Guttman*. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan model prosedural (Sugiono, 2012: 407) adapun setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

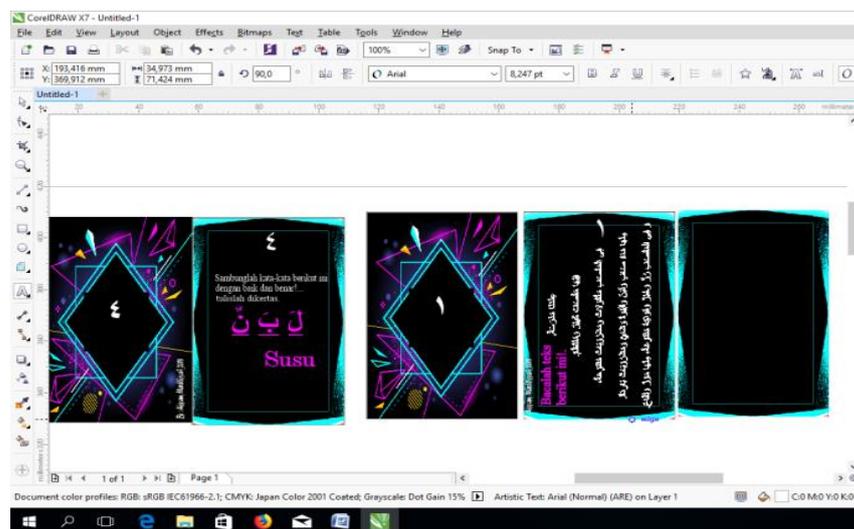
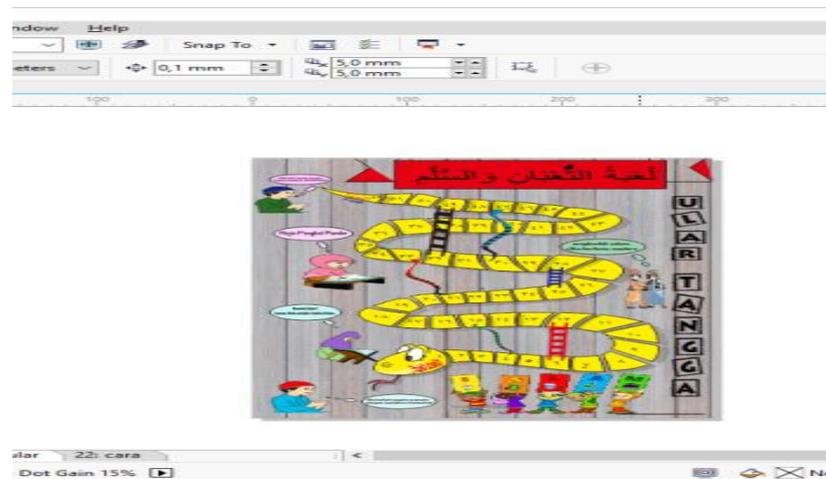
Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab ini dilakukan sesuai dengan metode yang dipilih, yaitu metode penelitian pengembangan dengan model prosedural. Tahap pertama identifikasi masalah. Analisis identifikasi masalah dilakukan dengan cara mengobservasi pembelajaran dan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Arab kelas V MI Ma'arif Bego, yaitu ibu Hj. Mardiyah, S.Ag. Setelah observasi dan wawancara diperoleh data bahwa sumber belajar yang digunakan guru hanya berupa buku cetak dan metode umpan balik, serta tidak adanya media sebagai pendukung untuk menyampaikan materi yang membuat siswa jenuh, bosan dan kurang tertarik terhadap bahasa Arab. Dari analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran didalamnya yang terdapat berbagai macam latihan soal bahasa Arab diharapkan dapat menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab dengan menyenangkan dan sebagai penguat terhadap pemahaman materi yang telah disampaikan.

Dalam pengembangan media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran bahasa Arab, selanjutnya adalah membuat desain, yang terdiri dari tahap perencanaan dan pengembangan. Pada tahap perencanaan langkah yang dilakukan adalah, peneliti

mengumpulkan materi bahasa Arab yang berkaitan dengan tema pembelajaran kelas V semester genap.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media dengan desain menggunakan *CorelDraw X7*. Pada tahap ini peneliti mendesain sesuai dengan konsep yang dapat dilihat berikut ini:

Gambar 1: Konsep Ular Tangga



Gambar 2: Desain Kotak Papan Permainan Ular Tangga



Setelah desain sudah jadi dan dicetak dengan menggunakan tipe kertas *ivory 280*. Tahap selanjutnya yaitu revisi produk dari ahli materi, ahli media dan *peer reviewer* kemudian diperbaiki jika ada masukan dan saran dari beberapa ahli dan *peer reviewer*. Berikut adalah hasil dari perhitungan penilaian ahli media dan ahli materi

Tabel 1: Data Hasil Penilaian Kualitas Produk Oleh Ahli Media

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor Penilaian
Integrasi materi	1	4
	2	4
Kandungan kognisi	3	5
	4	5
	5	5
Teknik	6	5
	7	4
	8	5
Menarik dan Artistik	9	4
	10	5
	11	4

	12	5
	13	4
	14	5
	15	4
	16	5
Fungsi keseluruhan	17	4
	18	5
Jumlah Skor		82
Skor Rata-rata		4,55

Tabel 2: Data Hasil Perhitungan Ahli Media

Perhitungan	Seluruh Aspek
Jumlah Pernyataan	13
Skor Maksimal	$5 \times 13 = 65$
Skor yang diperoleh	55
Skor Rata-rata	$55 : 13 = 4,23$
Presentase	$55 : 65 \times 100\% = 84,61\%$
Kriteria	SB (Sangat Baik)

Tabel 3: Kategori Ahli Media

Skor Rata-Rata	Kategori
>4,20 – 5,00	SB (Sangat Baik)
>3,40 – 4,20	B (Baik)
>2,60 – 3,40	C (Cukup)
>1,80 – 2,60	K (Kurang)
1,00 – 1,80	SK (Sangat Kurang)

Dari data hasil penilaian di atas, penilaian dari ahli media memperoleh jumlah skor 82 dengan skor rata-rata sebesar 4,55 dan memiliki kategori penilaian produk yaitu SB (Sangat Baik) dengan persentase 91,11%. Kategori sangat baik tersebut diperoleh karena aspek meliputi integrasi materi terdapat 2 pernyataan, 3 pernyataan berupa kandungan kognisi, 3 pernyataan teknik, 7 pernyataan artistik dan 2 pernyataan fungsi keseluruhan. Sehingga berjumlah 18 pernyataan yang dinilai oleh ahli media. Indikator untuk ahli media dapat dilihat pada lampiran instrumen penilaian ahli media.

Tabel 4 : Data Hasil Penilaian Kualitas Produk Oleh Ahli Materi

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor Penilaian
Isi materi	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	5
	6	4

	7	4
Teknis	8	4
	9	5
	10	4
Intruksional/ pembelajaran	11	4
	12	4
	13	5
Jumlah Skor		55
Skor Rata-rata		4,23

Tabel 5: Data Hasil Perhitungan Ahli Materi

Perhitungan	Seluruh Aspek
Jumlah Pernyataan	13
Skor Maksimal	$5 \times 13 = 65$
Skor yang diperoleh	55
Skor Rata-rata	$55 : 13 = 4,23$
Presentase	$55 : 65 \times 100\% = 84,61\%$
Kriteria	SB (Sangat Baik)

Tabel 6: Kategori Ahli Materi

Skor Rata-Rata	Kategori
>4,20 – 5,00	SB (Sangat Baik)
>3,40 – 4,20	B (Baik)
>2,60 – 3,40	C (Cukup)
>1,80 – 2,60	K (Kurang)
1,00 – 1,80	SK (Sangat Kurang)

Dari data hasil penilaian di atas, penilaian dari ahli materi memperoleh jumlah skor 55 dengan skor rata-rata sebesar 4,23 dan memiliki kategori penilaian produk yaitu SB (Sangat Baik) dengan persentase 84,61%. Kategori sangat baik tersebut diperoleh karena kualitas isi yang meliputi 7 pernyataan isi materi, 3 pernyataan berupa teknis dan 3 pernyataan intruksional atau pembelajaran. Sehingga berjumlah 13 pernyataan yang dinilai oleh ahli materi. Indikator untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran instrumen penilaian ahli materi.

2. Aspek Bahasa dan Keterampilan Berbahasa yang dikembangkan dengan Media Pembelajaran Ular Tangga

Media permainan Ular Tangga dapat digunakan untuk mengembangkan aspek bahasa Arab berupa kosa kata dan tata bahasa baik itu morfologi maupun sintaksis. Hal ini dapat dilihat dari pertanyaan yang diberikan di kartu yang telah disusun. Contoh, di kartu no 1 tertulis perintah bacalah 3 x dan yang lainnya menirukan مَدْرَسَةٌ sekolah, lalu tulislah di kertas yang disediakan. Kartu no. 5 tertulis perintah bacalah 3 x مَعْمَلٌ perpustakaan, lalu buatlah kalimat dengan menggunakan kata مَعْمَلٌ.

Aspek tata bahasa juga dapat dipelajari dengan media permainan ini. Contoh di kartu no 10 tertulis, bacalah 3 X أنا تلميذٌ saya adalah siswa. أنا muftada' (Subyek) dan تلميذ al khabar (predikat).

Aspek keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini juga dapat dipelajari dengan bermain melalui permainan ular tangga.

Tahap Penerapan Permainan Dalam Pembelajaran

Tahap berikutnya adalah penerapan media kepada kelompok terbatas dan kelompok luas yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pembelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar dengan bahasa Arab, hal ini dengan tujuan membiasakan siswa dalam menggunakan bahasa Arab.
- b. Guru *mereview* materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru membagi kelompok secara acak dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 atau 5 pemain.
- e. Kemudian siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing, disertai guru membagikan media permainan ular tangga.

Kemudian guru menjelaskan cara belajar dengan bermain ular tangga, yaitu :

- a. Masing-masing siswa mendapatkan poin.
- b. Semua pemain bergantian melempar dadu, untuk menentukan urutan pemain.
- c. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 4, maka siswa harus berjalan 4 kotak pada papan permainan ular tangga. Apabila mata dadu menunjukkan angka 6, maka pemain berhak melemparkan dadu lagi.
- d. Jika sudah dijalankan, pemain mengambil kartu serta mengerjakan perintah yang ada dalam kartu.
- e. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular, maka pemain harus mengikuti ular turun.
- f. Apabila kotak yang dituju didapati gambar tangga, maka pemain harus mengikuti tangga naik.
- g. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak mengerjakan perintah dan terlebih dahulu finish dari permainan ular tangga.
- h. Setelah permainan selesai, siswa membacakan hasil yang ditulis serta dikoreksi secara bersama-sama.

Tahap selanjutnya adalah revisi produk, tetapi dari hasil penerapan tidak ada yang perlu direvisi hanya kendala pada kelas terbatas yang peneliti hadapi adalah membutuhkan tempat yang luas agar anak leluasa pada saat permainan dan kurangnya waktu untuk siswa dan menjelaskan kepada siswa. Serta kendala penerapan pada kelas luas adalah membutuhkan tempat yang luas agar anak leluasa pada saat permainan, bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik mengalami kesulitan dalam bermain dan tidak adanya kotak kartu sehingga mengakibatkan kartu-kartu berserakan.

Setelah itu, tahap akhir adalah penyebaran produk atau produk masal yang sementara hanya peneliti lakukan secara internal kepada guru bahasa Arab kelas V di MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta.

3. Respon dan Hasil Belajar Siswa

Hal yang paling utama diperhatikan dalam sebuah media pembelajaran yaitu sejauh mana fungsi dan peranannya dalam membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, ketika permainan ular tangga diaplikasikan pada siswa, kesan pertama mereka adalah memberikan respon positif dan merasa tertarik dengan permainan ular tangga karena baru pertama kali diterima oleh siswa dalam pembelajaran khususnya dengan tampilan bahasa Arab.

Uji coba pada kelompok terbatas hari Senin 30 April 2018 terdiri dari 5 siswa dari kelas V C. Peneliti menggunakan permainan ular tangga dengan disertai kartu soal dan alat (dadu arab dan pion). Tema yang digunakan dalam uji coba ini adalah dengan menggunakan materi "*fil māqshāf*". Uji coba terbatas ini digunakan untuk mengetahui respon produk yang peneliti kembangkan. Setelah melakukan uji coba kelompok terbatas dan tidak ada yang direvisi, peneliti melakukan uji coba kelompok luas pada kelas V B pada hari Rabu 02 Mei 2018. Peneliti menggunakan tema "*fil māqshāf*".

Pada saat pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan ular tangga, keadaan kelas menjadi ramai tetapi tetap terkondisikan, peserta didik antusias dalam mengikuti permainan dan tidak ada peserta didik yang mengantuk. Disebabkan permainan ular tangga yang mengasyikkan, memiliki peran menghibur dan menghilangkan rasa bosan dan mengantuk. Manfaat dari bermain ular tangga adalah siswa berperan aktif, merangsang kemampuan berfikir, menumbuhkan jiwa kompetisi yang positif dan melatih konsentrasi.

Berdasarkan data tersebut, siswa sangat antusias dan senang dengan permainan ular tangga bahasa Arab karena belajar sambil bermain. Sehingga belajar terkesan tidak jenuh. Permainan ular tangga juga baru pertama mereka mainkan dalam ruang kelas, sehingga mereka tertarik terhadap pelajaran bahasa Arab. permainan ular tangga banyak mereka jumpai, namun permainan ular tangga dengan tampilan dan desain yang berbeda baru pertama kali mereka menjumpainya.

Kehadiran permainan ular tangga ini juga mengajarkan siswa untuk memahami dan mengungkapkan apa yang dipahami dalam pelajaran bahasa Arab, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon siswa, hasil uji coba pre-test dan post-test tiap-tiap kelompok dan hasil *Peer reviewer* :

Tabel 7: Hasil Angket Respon Siswa

Responden		Persentase Respon (%)	Kategori	Responden		Persentase Respon (%)	Kategori
No	Skor			No	Skor		
1.	16	100	Positif	15.	16	100	Positif
2.	15	93,75	Positif	16.	14	87,50	Positif
3.	16	100	Positif	17.	16	100	Positif

4.	16	100	Positif	18.	14	87,50	Positif
5.	10	62,50	Positif	19.	16	100	Positif
6.	10	62,50	Positif	20.	15	93,75	Positif
7.	11	68,75	Positif	21.	16	100	Positif
8.	16	100	Positif	22.	15	93,75	Positif
9.	10	62,50	Positif	23.	14	87,50	Positif
10.	11	68,75	Positif	24.	15	93,75	Positif
11.	15	93,75	Positif	25.	15	93,75	Positif
12.	16	100	Positif	26.	14	87,50	Positif
13.	16	100	Positif	27.	14	87,50	Positif
14.	15	93,75	Positif				

Total Skor seluruh respon siswa = 387 dan 89,58%

Berdasarkan tabel diatas, bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan respon positif dengan jumlah skor keseluruhan respon siswa 387 dengan persentase 89,58%.

Tabel 8: Hasil Nilai Pre-test & Post-Test

No	Jenis Nilai Tes	Nilai Rata-rata kelompok Terbatas	Nilai Rata-rata kelompok Luas
1.	Pre-test	49	41
2.	Post-test	90	89

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai rata *pre-test* (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil nilai rata-rata *post-test* (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas. Dari hasil nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* dapat diartikan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tabel 9: Hasil Peer Reviewer

Aspek	Nomor Pernyataan	Penilaian Peer reviewer		Skor		Skor Rata-rata	Persentase
		I	II	Tiap Poin	Tiap Aspek		
Kognitif	1	3	4	7	67	4,19	8,37%
	2	4	3	7			
	3	5	5	10			
	4	5	4	9			
	5	4	4	8			
	6	5	3	8			
	7	5	5	10			
	8	4	4	8			
Afektif	9	5	5	10	35	4,37	87,5%

	10	5	4	9			
	11	5	4	9			
	12	4	3	7			
Psikomotorik	13	4	5	9	25	4,17	8,3%
	14	5	4	9			
	15	3	4	7			
Jumlah Skor		66	61	127	127	4,23	84,6%

Berdasarkan hasil penilaian dari *Peer Reviewer*, menunjukkan bahwa media permainan ular tangga termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan hasil jumlah skor 127, rata-rata 4,23 dengan hasil presentase 84,6%.

4. Analisis Data

Respon siswa terhadap media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dalam uji coba lapangan, diperoleh dari angket yang telah diisi dan terdiri dari 16 pernyataan yang berupa positif (+). Adapun analisis data dari uji coba para ahli, *peer reviewer* dan uji coba lapangan respon siswa terhadap media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai berikut:

- a. Sebanyak 2 penilai ahli dan 2 *Peer reviewer* diperoleh kriteria penilaian kategori SB (Sangat Baik) berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh jumlah skor 55 dengan skor rata-rata sebesar 4,23 dan persentase 84,61%, ahli media memperoleh jumlah skor 82 dengan skor rata-rata sebesar 4,55 dan persentase 91,11%. dan *peer Reviewer* memperoleh jumlah skor 127 dengan skor rata-rata sebesar 4,23 dan persentase 84,67%. Maka, produk media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut memperoleh respon positif dan diapresiasi dengan memberikan penilaian serta masukan dan saran yang sangat membangun. Dengan demikian, Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab. Perhitungan hasil penilaian para ahli, *peer reviewer* dan respon siswa dapat dilihat pada lampiran.
- b. Adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil pre-test (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil post-test (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas. Penilaian angket dari semua respon yaitu 27 siswa memperoleh jumlah skor 387 dan persentase siswa keseluruhan adalah 89,58% sehingga memperoleh kategori penilaian produk yaitu “Positif”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas V MI dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MI kelas V telah berhasil dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan yaitu

- dengan tahap membuat desain, dengan tahap perencanaan yaitu mengumpulkan materi bahasa Arab yang berkaitan dengan tema pembelajaran kelas V. Kemudian tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media dengan desain menggunakan *CorelDraw X7* kemudian memasukkan materi yang sudah disiapkan. Materi yang dapat dikembangkan dengan media permainan ular tangga adalah seluruh aspek bahasa dan keterampilan berbahasa. Setelah desain sudah jadi dan dicetak, tahap selanjutnya yaitu validasi produk dari ahli materi, ahli media dan *peer reviewer*. Kemudian diperbaiki (revisi). Tahap berikutnya adalah penerapan media kepada kelompok terbatas dan kelompok luas. Tahap akhir adalah memperbaiki (revisi) dari hasil penerapan, kemudian penyebaran produk atau produk masal.
2. Respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian "Positif" dengan persentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai pre-test (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil nilai post-test (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas.

REFERENSI

- Asrori, Imam, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Bintang Sejahtera Press, 2013)
- Asyrofi, Syamsuddin, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014).
- Habibah, Nur, "Lingkungan Artifial dalam Pembelajaran Bahasa Arab" dalam *Arabiyat Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 3, No. 2, Desember 2016*
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011).
- Khailullah, M., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo).
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2011).
- Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intellegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Peserta didik*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Syakur, Nazri, *Revolusi Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Pedagogia, 2010).