

Pengembangan Media Pembelajaran “*Arabic Corner Mumtāz*” untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrādāt* Kelas XI Agama 2 Man 3 Bantul

Syarifah Layli

UIN Sunan Kalijaga

Email: laylisyarifah@gmail.com

Ahmad Rodli

UIN Sunan Kalijaga

Email: ahmad.rodli@uin-suka.ac.id

DOI: 10.14421/almahara.2019.052-05

Abstract

This study aims to develop learning media Mumtāz Arabic Corner in increasing students' mastery of mufrādāt and how the influence of media in the eleventh-grade students majoring in religion at MAN 3 Bantul. This study uses research and development model. The research result of the development of Arabic learning media is in the form of learning media Mumtāz Arabic Corner. Based on the assessment of media experts on this learning media, the overall score is 55 out of the highest score of 60 and has a "Very Good" quality with a percentage of 97.00%, while the material expert assessment of this media gets a score of 49 from the highest score of 60 and has a quality of "Very Good" with a percentage of 81.66%. The results of a broad group trial showed an increase in mastery of mufrādāt, as evidenced by the results of the posttest (79.4) greater than the value of the pretest (61.2). The results of the calculation of significance using SPSS 18 show the significance value is $0,000 < 0.05$ which means that there are significant differences between the average test scores before using the learning media Mumtāz Arabic Corner with after using the learning media. From the discussion of this research, it can be concluded that the learning media Mumtāz Arabic Corner influence the students increasing mastery of mufrādāt.

Keywords: Learning Media, Media Development, Mumtāz Arabic Corner

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “*Arabic Corner Mumtāz*” dalam meningkatkan penguasaan *mufrādāt* yang dimiliki siswa serta bagaimana pengaruh media di kelas XI Agama 2

MAN 3 Bantul. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development*. Hasil Penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini berupa media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" untuk kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul. Berdasarkan penilaian ahli media terhadap media pembelajaran ini diperoleh nilai secara keseluruhan adalah 55 dari skor tertinggi 60 dan memiliki kualitas "Sangat Baik" dengan persentase 97,00 %, sedangkan penilaian ahli materi terhadap media ini mendapatkan skor 49 dari skor tertinggi 60 dan memiliki kualitas "Sangat Baik" dengan persentase 81,66%. Kemudian berdasarkan hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul menunjukkan adanya peningkatan penguasaan *mufrādāt*, dibuktikan dengan hasil *posttest* (79,4) lebih besar dibandingkan nilai *pretest* yaitu (61,2). Serta hasil perhitungan signifikansi menggunakan bantuan aplikasi SPSS 18, bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai tes sebelum menggunakan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" dengan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dari uraian penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan *mufrādāt* untuk siswa kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan Media, *Arabic Corner Mumtāz*.

A. Pendahuluan

Belajar bahasa Arab bagi seorang siswa yang memiliki mata pelajaran bahasa arab di lembaga sekolah itu adalah waiib, akan tetapi masih banyak siswa yang malas dan bosan dalam belajar bahasa arab, karena mereka menganggap belajar bahasa arab itu sulit, karena bahasa arab adalah bahasa asing dan memiliki struktur bahasa yang sulit.

Fenomena yang seperti itu masih banyak terjadi, mulai dari tingkat Dasar hingga Perguruan Tinggi. Terkadang inilah yang membuat guru menjadi resah tentang bagaimana memahami bahasa arab kepada peserta didik. Kesalahan yang kadang masih sering dilakukan oleh guru adalah kurangnya kretifitas guru dalam memanfaatkan metode dan alat yang dapat digunakan untuk memperlancar dan memahami peserta didik. Ellis mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang

pelik sehingga tidak mengherankan jika hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang.¹

Maka dari itu, proses belajar bahasa Arab yang dianggap sulit ini harus segera dipecahkan dan dicari bagaimana cara “memudahkan”-nya, baik dengan memilih guru yang kompeten ataupun memenuhi perlengkapan atau fasilitas yang dibutuhkan untuk pembelajaran bahasa Arab khususnya penguasaan *Mufrādāt*.

Penguasaan *Mufrādāt* bagi seorang pelajar bahasa Arab sangat penting dan sangat dibutuhkan, karena bahasa Arab bukan bahasa Ibu atau bukan bahasa asli. Jadi untuk memahami dan mempelajari bahasa Arab terutama pada level Madrasah Aliyah terkhusus jurusan peminatan bahasa Arab. Siswa harus mampu menguasai kosa kata agar mampu mengikuti pelajaran dengan maksimal.

Mufrādāt merupakan suatu hal yang harus dikuasai bagi pembelajar bahasa Arab. Penguasaan *Mufrādāt* mempunyai peranan yang vital dalam kehidupan sehari-hari manusia. Masih banyak problem yang terjadi di dalam proses pembelajaran bahasa Arab terutama pada minimnya kosakata yang dimiliki oleh siswa, disamping penguasaan kosa kata sangat dibutuhkan dalam proses mengajar, seorang guru harus juga harus mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Arab, diawali dengan penguasaan terhadap *Mufrādāt* yang ada di lingkungan kelas maupun sekolah.

Kewajiban lain seorang guru adalah memperbaiki cara mengajarnya dengan menggunakan berbagai strategi yang efektif dan menggunakan media yang terbaik agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Melihat dari pernyataan diatas bahwa media sangat berperan penting didalam proses pembelajaran bahasa asing terutama bahasa Arab dan siswa merasa tertarik dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran “*Arabic Corner Mumtāz*” diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa arab. Dimana dalam media *Arabic Corner* yang bernama “*Mumtāz*” ini memiliki konsep yang sederhana akan tetapi menarik, serta dapat meningkatkan pemahaman

¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 17.

tentang seluruh maharah bahasa Arab, diantaranya maharah qiro'ah, kitabah, istima' dan kalam. Implementasi langsung "*Arabic Corner Mumtāz*".

Desain dari media pembelajaran *Arabic Corner* ini yaitu berupa pojokan ruangan yang di modifikasi dengan berbagai alat untuk membantu belajar bahasa Arab melalui Corner ini. Mulai dari maharah Qiro'ah dengan disediakan berbagai referensi bacaan bahasa Arab, disajikan cara menulis kosa kata hingga kalimat bahasa Arab, kemudian maharah istima' dengan diperdengarkan berbagai audio berbahasa Arab, lalu maharah kalam, yaitu dipantau oleh guru .

Media *Arabic Corner* sangat praktis untuk dibuat karena hanya menyediakan pojokan ruangan kemudian ditambah instrumen- instrumen yang mendukung diantaranya yaitu meja, kursi, kamus bahasa Arab, buku history of arab, buku penunjang bahasa Arab, permainan edukatif, karpet kecil, mading tempat pensil, serta assecories untuk menambah keindahan *Arabic Corner*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Nur Rahman mahasiswa jurusan Ilmu Perpustakaan fakultas Adab dan Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2015, dengan judul "*Perilaku Pemustaka Dalam Penelusuran Informasi Melalui Layanan Sampoerna Corner di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada*". Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan fokus penelitian yaitu mengkaji bagaimana perilaku pemustaka dalam pemanfaatan *Sampoerna Corner* di perpustakaan Universitas Gadjah mada serta efektifitas *Sampoerna Corner* dalam penyajian informasi. Perbedaan dari hasil penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu dalam instrumen dan hasilnya, penelitian ini lebih menekankan kepada hasil prestasi dalam bahasa Arab dan media ini diperkaya dengan berbagai permainan edukatif.²

Selain itu, penelitian yang dilakukan Wisnu Wardani Wahyuningsih mahasiswa jurusan Ilmu Perpustakaan fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan kalijaga Yogyakarta Tahun 2012, dengan judul "*Peran Kerjasama Universitas Gadjah Mada dan Kedubes Amerika Dalam Meningkatkan Layanan American Corner Perpustakaan Universitas Gadjah*

² Muhammad Nur Rahman, 'Perilaku Pemustaka Dalam Penelusuran Informasi Melalui Layanan Sampoerna Corner Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada', *Skripsi*, 2015.

Mada Yogyakarta". Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif dengan fokus penelitian mengkaji bagaimana peran kerjasama antara Kedubes Amerika dengan Universitas Gadjah Mada, dimana akan berpengaruh terhadap efektifitas dan kemajuan layanan *American Corner* di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.³

Maka dari itu artikel ini memaparkan lebih detail tentang produk media pembelajaran bahasa Arab dan design serta implementasi langsung media "*Arabic Corner Mumtāz*".

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dan metode eksperimen. Dengan model penelitian pengembangan prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan.⁴

Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, definisi media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁵

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran, dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun di dalam aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi dan berjalan dengan lancar.

³ Wisnu Wardani Wahyuningsih, 'Peran Kerjasama Universitas Gadjah Mada Dan Kedubes Amerika Dalam Meningkatkan Layanan American Corner Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta', *Skripsi*, 2012.

⁴ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 3.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Levied dan Lentz mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual antara lain: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris.⁶

Sedangkan manfaat media pembelajaran yaitu: a) Memperjelas penyajian pesan dan informasi, b) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung, c) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, d) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa.⁷

Termasuk prinsip memilih media pembelajaran yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajar, dapat menjadi sumber belajar efisiensi, efektif, kemampuan media pembelajaran bagi pembelajar serta yang paling penting adalah kesesuaian dengan karakteristik seorang pengajar sehingga seorang pengajar mampu berfikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media yang ia pilih atau ia gunakan.

Arabic Corner

Arabic dalam kamus bahasa Inggris (kb) adalah “bahasa Arab”, sedangkan *Corner* artinya (kb) artinya sudut, tempat yang menyendiri dan pojok ruangan. Dari pengertian di atas peneliti mendefinisikan kata *Arabic Corner* adalah sebagai pojok ruangan yang di design sebagai tempat belajar dan mendapatkan segala informasi tentang bahasa Arab dengan berbagai media petunjuk belajar.

Arabic Corner didesain tidak hanya pojokan ruangan kosong saja, akan tetapi disana akan disajikan berbagai macam hal yang berkaitan dengan bahasa Arab terutama kelas XI Agama 2, yang berupa buku induk, majalah, komputer mini, madding bahasa Arab, permainan interaktif bahasa arab untuk merangsang siswa dalam belajar bahasa Arab.

Media *Arabic Corner*, juga memiliki keistimewaan dimana perangkat atau bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah 40% dari bahan bekas, dan selebihnya adalah bahan sudah siap

⁶ Bambang Sutjipto and Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, ed. by Ghalia Indonesia (Bogor, 2002), hlm. 21-22.

⁷ Sa’dun and Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2013), hlm. 19.

pakai dan olahan. sehingga siswa dapat memiliki rasa peduli terhadap lingkungan dengan memanfaatkan barang-barang bekas disekitarnya.

B. Pembahasan

Mengacu pada model pengembangan media pembelajaran bahasa Arab "*Arabic Corner Mumtāz*" untuk meningkatkan minat Belajar mufrodāt siswa kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul. Berikut ini penulis uraikan hasil penelitiannya

Analisis Potensi dan Masalah

Potensi ialah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan bernilai tambah.⁸ Pengamatan terhadap potensi dilaksanakan untuk mengetahui sumber daya apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan minat siswa khususnya di bidang mufrodāt dalam pelajaran bahasa Arab. Beberapa potensi dapat ditemukan di lapangan, antara lain sebagai berikut: 1. MAN 3 Bantul memiliki perpustakaan yang cukup memadai serta dilengkapi dengan koleksi literatur bahasa arab, seperti buku wajib pelajaran bahasa Arab, kamus bahasa Arab *Al Munawwir*. 2. Madrasah memiliki basis agama yang kuat, apalagi dibidang bahasa Arab. 3. Guru mata pelajaran bahasa Arab memiliki kemampuan bahasa Arab yang cukup, dibuktikan dengan sebagian guru adalah lulusan dari pondok pesantren yang berbasis Arab.

Masalah adalah adanya ketidak sesuaian antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi. Beberapa masalah yang ditemukan antara lain: 1. Pemanfaatan ruang perpustakaan yang tidak maksimal, terutama tidak digunakannya media kamus ataupun buku bahasa Arab yang telah difasilitasi madrasah. 2. Metode pembelajaran guru bahasa Arab kelas XI yang masih menggunakan metode konvensional, dengan pembelajaran menggunakan buku teks dari madrasah. 3. Berdasarkan wawancara serta *pre test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman bahasa Arab rendah karena minimnya kosa kata yang dimiliki siswa.

Dilihat dari kondisi seperti ini, maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *corner* pojokan ruangan, agar peserta didik terfokus pada proses belajar. Maka dari itu melihat beberapa permasalahan yang terjadi

⁸ Sa'dun and Akbar, Sa'dun and Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran...*, hlm. 409.

peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berupa *Arabic Corner* berbasis permainan. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini ialah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab, *merefresh* kembali *mufrūdāt* *Mufrūdāt* yang mereka ketahui sehingga kosa kata yang diketahui semakin bertambah. Permainan yang ada di media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" sebagian dibuat dari bahan bekas dan beberapa produk baru, dengan desain sedemikian rupa sehingga mampu menarik siswa untuk melihatnya kemudian memainkannya, dan media ini mampu dipraktekkan oleh siswa langsung meskipun tidak ada guru karena sudah disediakan prosedur penggunaannya.

Tahap Desain

Perencanaan konsep, "*Arabic Corner Mumtāz*" memiliki konsep yaitu suatu media pembelajaran di pojokan ruangan, dimana terdapat berbagai permainan untuk menumbuhkan rasa suka kepada bahasa Arab. Peneliti mencari referensi konsep ruangan melalui internet, media sosial, konsultasi dengan guru madrasah, hingga berkonsultasi dengan dosen ahli. Jadi peneliti mengambil pojokan ruang perpustakaan. Peneliti mengambil pojokan perpustakaan karena ruangan representatif, dan peserta didik mampu belajar fokus didalam pojokan ruang tersebut. Konsep selanjutnya dibuat prosedur penggunaan agar siswa mampu memainkan berbagai permainan, selain itu mereka mampu meningkatkan kemampuan mereka terutama pada penambahan kosa kata.

Penyusunan materi, materi pelajaran disusun mengacu pada referensi mengenai materi *عَلَى هَذَى اللّٰه*, dari bab tersebut diambil *mufrūdāt-mufrūdāt* yang tidak familiar dan perlu untuk dihafal. Terdapat 100 kosa kata yang dikumpulkan oleh peneliti dari bab tersebut. Sumber utama yang digunakan adalah buku pelajaran bahasa Arab peminatan, dimana buku ini khusus diberikan kepada kelas jurusan Agama. Dimana semua materi menggunakan tulisan Arab gundul.

Konsep "*Arabic Corner Mumtāz*". *Arabic Corner* merupakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan yang memiliki konsep di pojokan ruangan, dimana dilengkapi dengan instrumen- instrumen yang mendukung. Diantara instrumen fisik yang mendukung tersebut ialah

buku daftar hadir, tempat pensil, dan *card* yang berisi percakapan bahasa Arab sehari-hari. Permainan juga menjadi pelengkap dalam *Arabic Corner*, diantara permainan tersebut adalah ular tangga, ring choise, TTS (Teka-Teki Silang) dan susun kata. "*Arabic Corner Mumtāz*" juga dapat maksimal dengan adanya LCD atau laptop untuk menampilkan berbagai pembelajaran visual, yaitu video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Pengembangan. Pada tahap pengembangan ini, konsep yang telah didesain dari media pembelajaran "*Arabic corner Mumtāz*", proses selanjutnya adalah menuliskan berbagai kosa kata, menuliskan percakapan pada kartu percakapan, dengan menggunakan alat manual dan dengan tulisan *kaligrafi*, inilah tampilan dari media pembelajaran "*Arabic corner Mumtāz*", dimana seluruh instrumen telah tersedia didalam pojok ruangan yang tepatnya di perpustakaan MAN 3 Bantul.

Gambar. 1
Desain Media Pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*"



Revisi Produk

Adanya perbaikan maupun revisi desain, materi yang ada di "*Arabic corner Mumtāz*", diharapkan menjadi penyempurna dari penelitian penulis, yang mempunyai banyak kekurangan. Adapun beberapa revisi yang telah dirumuskan sebagai berikut:

Revisi Ahli Materi yang harus direvisi adalah Bagaimanakah jika dimainkan oleh siswa dalam jumlah banyak?, Perlukah pendamping di *Arabic Corner*?, Perbaikan Kosa Kata yang tepat, Penomoran dalam *entri double* dan juga ada yang sama. Revisi Ahli Media adalah dengan diberikan estimasi waktu penggunaan Arabic Corner.

Hasil Revisi Produk

Setelah adanya komunikasi dengan pembimbing, ahli materi serta ahli media, maka pada media pembelajaran *Arabic Corner "Mumtāz"* ini terdapat beberapa revisi. Masukan serta saran dari dosen ahli dijadikan acuan untuk perbaikan pengembangan produk pembelajaran *Arabic Corner "Mumtāz"* ini, adapun beberapa revisi dijabarkan sebagai berikut:

Revisi Ahli Materi: Saran dari dosen ahli materi dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan untuk pembelajaran ini, masukan dari ahli materi sangat bermanfaat dan berperan besar didalam terwujudnya produk yang layak digunakana. Beberapa revisi dari ahli materi telah penulis laksanakan diantaranya adalah pergantian kosa kata perlu diperbaiki no 9, 27, 28, 44, 48 dan penomorannya diurutkan.

Revisi Ahli Media: Pada revisi ahli media ada beberapa yang harus diperbaiki diantaranya adalah pada procedure penggunaan media pembelajaran *Arabic corner "Mumtāz"* point 5 dengan tulisan Arabic corner yang sebelumnya belum ditulis miring dan harus di tulis miring. Serta penambahan pada point ke 12 waktu yang digunakan adalah 20 menit. Yang sebelumnya belum ada estimasi waktu.

Penilaian Produk

Data penilaian ahli media dan ahli materi dianalisis oleh peneliti berdasarkan teknik analisis data yang digunakan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif lalu dianalisis tiap aspeknya. Skor terakhir yang diperoleh menjadi tingkat kelayakan produk dengan kriteria kategori penilaian ideal juga dihitung dengan persentase keidealan.

Analisis Data Hasil Penilaian Produk

Ahli Media: Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" Instrumen penilaian untuk ahli media yaitu meliputi aspek penyajian dan kebahasaan yang terdapat pada media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*". Analisis Data Hasil Penilaian kriteria kualitas ahli media pada media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*". Data penilaian yang telah diubah menjadi kuantitatif kemudian diambil rata- ratanya, kemudian langkah selanjutnya diubah menjadi

nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal. Dibawah ini hasil penilaian ahli media dalam menilai kualitas media pembelajaran “*Arabic Corner Mumtāz*” dengan berdasarkan skor.

Tabel.1
Kualitas Menurut Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Rata- rata	Kualitas
1.	Penyajian	A s. d K	50	Sangat Baik
2.	Bahasa	L	5	Sangat Baik
	Jumlah		55	Sangat Baik

Berdasarkan data yang telah diolah diatas, maka hasil dari keseluruhan penilaian ahli media mendapatkan skor rata- rata 55 menunjukkan kualitas SANGAT BAIK karena nilai tersebut terdapat didalam $48 < X$. Perhitungan persentase keseluruhan aspek serta tiap aspek media pembelajaran “*Arabic Corner Mumtāz*”.

a) Persentase keidealan keseluruhan

$$\frac{(\text{skor rata – rata seluruh aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal seluruh aspek media})} \times 100\%$$

$$= \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$= 97 \%$$

b) Persentase keidealan aspek A (Penyajian) =

$$\frac{(\text{skor rata – rata tiap aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek media})} \times 100\%$$

$$= \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$= 90,9 \%$$

c) Persentase keidealan aspek A (Penyajian) =

$$\frac{(\text{skor rata – rata tiap aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek media})} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{5} \times 100\%$$

$$= 100 \%$$

Ahli Materi: Instrumen penilaian untuk ahli materi diantaranya yaitu aspek materi, penyajian serta bahasa pada media pembelajaran “*Arabic Corner Mumtāz*”. Analisis Data Penilaian Kriteria Kualitas Ahli

Materi pada media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*". Dibawah ini tabel hasil penilaian ahli materi dalam kualitas media pembelajaran *Arabic Corner "Mumtāz"*, berdasarkan perolehan skor.

Tabel.2

Kualitas Media Menurut Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Rata-rata	Kualitas
1.	Materi	A s.d F	25	Sangat Baik
2.	Penyajian	G s.d K	21	Sangat Baik
3.	Bahasa	L	3	Cukup
	Jumlah		49	Sangat Baik

Berdasarkan data yang telah diolah diatas, maka hasil dari keseluruhan penilaian ahli materi mendapatkan skor rata- rata 49 menunjukkan kualitas SANGAT BAIK karena nilai tersebut terdapat didalam $48 < X$. Perhitungan persentase keseluruhan aspek serta tiap aspek media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*".

a) Persentase keidealan keseluruhan

$$\begin{aligned}
 & \frac{(\text{skor rata} - \text{rata seluruh aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal seluruh aspek media})} \times 100\% \\
 &= \frac{49}{60} \times 100\% \\
 &= 81,66 \%
 \end{aligned}$$

b) Persentase keidealan aspek A (Materi)

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(\text{skor rata-rata tiap aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek media})} \times 100\% \\
 &= \frac{25}{30} \times 100\% \\
 &= 83,33 \%
 \end{aligned}$$

c) Persentase keidealan aspek B (Penyajian)

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(\text{skor rata-rata tiap aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek media})} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{25} \times 100\% \\
 &= 84 \%
 \end{aligned}$$

d) Persentase keidealan aspek C (Bahasa)

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(\text{skor rata-rata tiap aspek media})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek media})} \times 100\% \\
 &= \frac{3}{5} \times 100\% = 60 \%
 \end{aligned}$$

Hasil Uji Coba

Penerapan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" dapat dinilai dari keberhasilan proses pembelajaran serta adanya peningkatan pada penguasaan *Mufrādāt* bahasa Arab. Berdasarkan dari hasil observasi serta penelitian yang dilakukan di MAN 3 Bantul, siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran "*Arabic corner Mumtāz*", dikarenakan "*Arabic Corner Mumtāz*" memiliki berbagai permainan yang disamping dapat menambah *Mufrādāt* bahasa Arab, mereka juga mampu merefresh otak agar tidak selalu tegang.

Sesuai dengan ketentuan prosedur penelitian R n D, setelah produk selesai kemudian uji coba, maka dari itu peneliti melakukan uji coba pertama kali dengan kelompok terbatas, dilakukan pada tanggal 12 Februari 2018, yang terdiri dari 5 siswa, Tema yang diambil pada pembelajaran dengan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" tersebut adalah "*Ala hadaAllah*" yang artinya atas petunjuk Allah. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian setelah uji coba terbatas, da nada beberapa revisi dengan metode pembelajarannya saja, kemudian peneliti melanjutkan pada uji kelompok luas, yang dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2018.

Proses penerapan dilaksanakan di kelas, dikarenakan kurangnya efektif ketika diterapkan di perpustakaan dengan jumlah siswa yang banyak, yaitu 33 siswa. Pada saat penerapan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" dibagi- bagi 2 siswa dalam satu bangku. Dan permainan diaplikasikan bergantian setiap kelompok. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan seluruh siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, meskipun ketika kelompok lain sudah selesai mngganggu kelompok lainnya, tapi semua bisa dikondisikan. Dalam media pembelajaran ini selain dapat menambah kosa kata baru, juga dapat meningkatkan keterampilan, interaksi bersama teman sebaya, melatih memori siswa.

Setelah proses pretest serta posttes, peneliti melakukan wawncara terhadap siswa, dengan adanya media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*", siswa merasa senang, dan tertarik mengikuti pembelajaran. permainan yang diantaranya yaitu ular tangga, TTS (Teka-Teki Silang) mampu menghilangkan kejenuhan siswa.

Prosedur penggunaan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" yang telah disediakan oleh peneliti memudahkan siswa untuk bermain, dengan ketentuan yang jelas, meskipun tidak harus mengurutkan, yang terpenting adalah siswa melalui semua permainan yang telah disediakan.

Manfaat besar akan sangat dirasakan bagi siswa yang memperhatikan, serta serius dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*", karena peneliti telah menyediakan kosa kata sebanyak 110 kosa kata yang diantaranya diambil dari materi pelajaran kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul, untuk jurusan peminatan.

1. Uji Coba Kelompok Terbatas

Hasil desain produk yaitu berupa media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*", dapat langsung diuji cobakan, ketika setelah dilakukan revisi oleh peneliti, pada aspek materi, penyajian, serta bahasa berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan uji coba pada kelompok terbatas, disini peneliti mengambil 5 siswa untuk uji coba diambil secara acak. Uji coba kelompok terbatas ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat efektifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Desain digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diterapkan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*")

X = Treatment yang diberikan (media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*")

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diterapkan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*")

Berdasarkan rumus perhitungan pada tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_1 dan O_2 . Dari hasil penelitian, nilai O_2 lebih besar dibandingkan dengan dengan O_1 , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab "*Arabic Corner Mumtāz*" efektif. Dengan nilai rata-rata uji coba kelompok terbatas dengan *Pre-test* 77,2 dan *Post-test* 89,4.

2. Uji Coba Kelompok Luas

Pengujian kelompok luas dilakukan pada siswa kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul, jumlah keseluruhan siswa terdiri dari 31 siswa. Hasil dari nilai rata-rata *pre-test* 61,2 dan *post-test* 79,4. Dapat dijelaskan bahwa jumlah nilai *pretest* 1900 dan memiliki rata-rata 61,2, sedangkan jumlah dari nilai *posttest* 2463 dan rata-ratanya ialah 79,4, jadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" efektif, dibuktikan dengan adanya peningkatan dari uji coba sebelum menggunakan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*", dan setelah menggunakan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*".

Kajian Akhir Produk

Media pembelajaran bahasa Arab yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran yang dinamakan *Arabic corner "Mumtāz"*, produk ini ini dikembangkan melalui 8 tahap, diantaranya: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, serta uji coba pemakaian. Berdasarkan tahapan tersebut, dihasilkan media pembelajaran *Arabic corner "Mumtāz"* yang memiliki konsep produk, yaitu pojokan ruangan yang berukuran 2 x 1 meter, dimana ruangan tersebut terdapat berbagai permainan dan instrumen pembelajaran, dimana bertujuan untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, diantara permainan yang disediakan adalah ular tangga, *ring choice*, TTS, susun kata, kartu percakapan dan instrumen bantu lainnya, di *Arabic corner "Mumtāz"* ini juga disediakan media elektronik, yaitu laptop yang bertujuan agar mereka juga mampu menambah kosa kata dengan berbagai audio, ataupun video yang disediakan.

Materi yang diambil oleh peneliti adalah materi tentang '*alā hadā Allah*' (atas petunjuk Allah). Seluruh materi dirangkum pada permainan yang terdapat di media pembelajaran *Arabic corner "Mumtāz"*, seperti halnya ular tangga, dalam permainan ini siswa bermain dengan teman sebangkunya setelah itu ketika ia kalah atau turun, maka siswa harus menjawab soal yang ada pada kotak soal, apabila jawaban itu salah maka ia harus mundur 2 langkah. Permainan selanjutnya *ring choice*, permainan ini dapat meningkatkan tingkat sosial yang baik untuk siswa karena permainan ini dilakukan dengan teman sebangku, apabila jarum jam itu

menunjukkan ke nomor tersebut maka siswa harus mengambil soal yang ada pada kotak nomer itu, lalu sebaliknya. TTS (Teka Teki Silang) juga salah satu instrumen yang disediakan di *Arabic corner "Mumtāz"*. Apabila semua siswa mengikuti prosedur penggunaan media pembelajaran ini, maka mereka akan mendapatkan minimal 7 kosa kata.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, media pembelajaran *Arabic corner "Mumtāz"* memiliki kualitas SANGAT BAIK (SB) dengan persentase penilaian oleh ahli media yaitu 97,00% serta persentase menurut ahli materi yaitu 81,66%. Oleh karena itu media pembelajaran *Arabic corner "Mumtāz"* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosa kata, dibuktikan dengan nilai uji coba *posttest* (79,4) lebih besar dari (61,2), media ini mampu menstimulas siswa agar ia terus mau mencari dan menghafal *Mufrādāt*, dengan santai dan menyenangkan.

Dari beberapa kelebihan diatas, pada proses penulisan penelitian ini, penulis mendapatkan beberapa kendala, yaitu diantaranya keterbatasan dana sehingga peneliti mengujicobakan di perpustakaan dan hanya mengambil 10 anak lalu dilanjut hari berikutnya, selain itu kendala lain keterbatasan waktu peneliti, keterbatasan waktu dari pihak sekolah, siswa yang manja, serta keterbatasan akses, karena lokasi yang jauh dari peneliti. Dengan adanya kendala- kendala tersebut, penulis semampunya untuk meminimalisir dalam bentuk manajemen waktu penelitian secara maksimal, melakukan penelitian pada satu tempat penelitian, dan mencari wawan tertait penelitian, serta mencari informasi dengan berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian ini.

C. Simpulan

Media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" ini, dalam penerapannya, menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahap. Namun, khusus dalam penelitian media "*Arabic Corner Mumtāz*" ini, peneliti hanya sampai pada tahap ke enam karena hanya sebatas menguji kualitas produk bukan untuk menguji prestasi peserta didik setelah menggunakannya. Tahap *pertama*, penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap ini peneliti lakukan dengan tujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa. Tahap *kedua*, merumuskan tujuan serta merancang desai media

yang akan digunakan dalam proses penembangan. *Ketiga*, pengembangan format produk awal dengan menyiapkan beberapa kebutuhan mengenai alat serta bahan-bahan. *Keempat*, uji coba awal, menyunting: berkomunikasi dengan pembimbing, validasi oleh ahli materi, ahli media, *kelima*, revisi desain dan perbaikan keseluruhan, *keenam*, uji coba produk, diujikan kepada kelompok terbatas, dan kemudian kepada kelompok luas atau seluruh kelas. Dari tahap terakhir itu peneliti mengetahui adakah peningkatan penguasaan *Mufrādāt* yang dimiliki oleh peserta didik.

Media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" di kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul, memiliki pengaruh positif dikarenakan hasil nilai dari *posttest* (81,3) lebih besar dari (58,3) *pretest*. Begitu juga dengan kelayakan produk yang telah dikembangkan ini, dan media pembelajaran ini termasuk kedalam kriteria SANGAT BAIK dengan persentase penilaian oleh ahli media yaitu 97,00% serta persentase menurut ahli materi yaitu 81,66%. Oleh karena itu media pembelajaran *Arabic corner "Mumtāz"* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009)
- Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2012)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011)
- Bambang Sutjipto, and Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, ed. by Ghalia Indonesia (Bogor, 2002)
- Muhammad Nur Rahman, 'Perilaku Pemustaka Dalam Penelusuran Informasi Melalui Layanan Sampoerna Corner Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada', *Skripsi*, 2015
- Sa'dun, and Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2013)
- Wisnu Wardani Wahyuningsih, 'Peran Kerjasama Universitas Gadjah Mada Dan Kedubes Amerika Dalam Meningkatkan Layanan American Corner Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta', *Skripsi*, 2012

