

Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran Al-Kalām

Naili Vidya Yulistyana

Sri Sumarni

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: nailividya@gmail.com

Abstract

This paper describes the efforts to improve the skills of kalām in students of class XI of MAN 1 Jepara through the developed Wayang Cucok Arabic language learning media. The enhancement of kalām proficiency in students which is being developed is on the placement of emphasis/stress, makharijul huruf (pronunciation), sentence intonation, fluency, and courage. With R & D Research Methods, the data were analyzed by quantitative descriptive analysis. The assessment of the experts in FGD forum on content feasibility aspect is 3, 58 (very good), language feasibility aspect is 3.44 (excellent), contextual valuation aspect is 3.38 (very good), feasibility aspects of presentation is 2, 88 (good), physical aspect of media is 3,10 (very good), and audio aspect is 2,92 (good). While the results of the test show that the kalām skills in students keep increasing in each meeting; the pretest score shows the mean of 63, 4 while the post test has an average value of 82.0. The t test shows the results of -17, 51 which can be interpreted that the media used is effective and acceptable at level of 99%.

Keywords: Learning Media, Wayang, Kalām Skills

Abstrak

Tulisan ini memaparkan tentang upaya peningkatkan kemahiran kalām pada siswa kelas XI MAN 1 Jepara melalui media pembelajaran bahasa Arab Wayang Cucok yang dikembangkan. Peningkatan kemahiran kalām pada siswa dengan media yang dikembangkan adalah pada aspek penempatan penekanan, makharijul huruf (pengucapan), intonasi kalimat, kelancaran, dan keberanian. Dengan Metode Penelitian R&D data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Penilaian para ahli pada forum FGD pada aspek kelayakan isi materi sebesar 3,58 (sangat

baik), aspek kelayakan bahasa sebesar 3,44 (sangat baik), aspek penilaian kontekstual sebesar 3,38 (sangat baik), aspek kelayakan penyajian sebesar 2,88 (baik), aspek fisik media sebesar 3,10 (sangat baik), dan aspek audio 2,92 (baik). Sedangkan hasil uji coba menyatakan hasil kemahiran kalām pada siswa meningkat dalam setiap pertemuannya, dengan rincian nilai pretest yang menunjukkan mean sebesar 63,4 sedangkan post test memiliki nilai rata-rata 82,0. Berdasarkan uji t menunjukkan hasil -17,51 yang dapat diartikan bahwa media yang digunakan efektif dan dapat diterima pada taraf 99%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang, Kemahiran Kalām

A. Pendahuluan

Stimulus merupakan sebuah usaha dalam upaya memperoleh respon sesuai dengan tujuan awal dalam pembelajaran. Salah satu stimulus yang dapat diciptakan oleh seorang guru dalam meningkatkan hasil dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Karena yang diharapkan dari media pembelajaran tersebut adalah terciptanya respon dari siswa sehingga mampu menangkap pesan yang disampaikan lewat media tersebut.

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk.¹ Hal tersebut tentunya sangat membantu siswa dalam memahami sebuah pelajaran. Penggunaan media oleh guru nantinya akan menentukan bagaimana siswa akan merasa nyaman pada saat pembelajaran berlangsung, dan juga menarik tidaknya minat belajar siswa.² Sehingga tercipta keinginan siswa untuk belajar dengan nyaman tentunya di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran ini juga merupakan rekayasa lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media yang dipilih juga hendaknya

¹ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 98.

² Arief S. Sadiman, dan R. Raharjo, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1993), hlm.84.

selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³ Media pembelajaran sangat diperlukan dalam penyampaian mata pelajaran bahasa Arab yang merupakan bahasa Asing yang menjadi momok tersendiri bagi para siswa dalam mempelajarinya.

Penting sekali untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajarannya yaitu dengan adanya guru bahasa Arab yang profesional yang benar-benar menguasai bahasa Arab, baik tentang kaidah ketatabahasaan Arab maupun keterampilannya dalam berbahasa Arab. Selain itu, yang lebih utama untuk diperhatikan oleh guru adalah unsur kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut ditujukan agar siswa benar-benar dapat menerima, memahami dan menguasai materi bahasa Arab yang telah disampaikan, tanpa harus mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung.

Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang diharapkan, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.⁴ Karena menjadi guru tidak hanya sekadar tampil di kelas, di depan sejumlah siswa, lalu memberikan pelajaran apa adanya, tanpa melakukan langkah-langkah yang strategis.⁵ Perlu adanya bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang optimal.

Penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.⁶ Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus dapat menentukan media yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

³ Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.15.

⁴ Zainal Aqib, *Menjadi Guru Profesional Berstandar Nasional*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), hlm. 5.

⁵ Mubiar Agustin, *Permasalahan Belajar Dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hlm. 14.

⁶ Nana Sudjana, *Media Pengajaran, Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), hlm.7.

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, pengajar sering memilih dan menggunakan media tanpa ada perencanaan terlebih dahulu. Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya.⁷

Media pembelajaran disini berupaya untuk membantu daya kembang anak dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Bahkan kekreativitasan guru dalam membuat media pembelajaran mempengaruhi minat siswa untuk belajar bahasa Arab.

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.⁸ Salah satunya adalah media Wayang Cucok yang dibuat semenarik mungkin sehingga dapat membantu siswa memainkannya di dalam kelas selama pembelajaran.

Kelas yang digunakan peneliti juga menunjang penelitian, karena di dalam kelas XI sudah terdapat LCD proyekturnya yang dapat menampilkan slide sebagai *backgorund* dari pertunjukan wayang tersebut. Siswa dalam praktiknya akan mampu menyerap serta menerima instruktur dari guru, sehingga diharapkan proses pembelajaran dengan penggunaan media Wayang Cucok yang telah dirancang peneliti akan berlangsung sesuai dengan tujuan.

Dengan pertimbangan wayang tidak saja merupakan salah satu sumber pencarian nilai-nilai yang amat diperlukan bagi kelangsungan hidup bangsa, tetapi wayang juga merupakan salah satu wahana atau alat pendidikan watak yang baik sekali. Pertunjukan wayang itu sendiri merupakan alat pendidikan watak yang menawarkan metode pendidikan yang amat menarik.⁹

Untuk meningkatkan kemahiran *kalām* siswa, peneliti menawarkan media pembelajaran Wayang Cucok yang sangat menarik untuk digunakan. Media ini diharapkan lebih efektif untuk mengetahui

⁷ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 17.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. rev-16, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 89.

⁹ Hazim Amir, *Nilai-Nilai Etis dalam Wayang*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1991), hlm. 19.

kemampuan dan kelancaran dalam berbicara bahasa Arab. Media Wayang Cucok juga bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik dalam belajar bahasa Arab terutama pada saat *kalām*.

Pemanfaatan media secara terkontrol yakni dalam penelitian ini dengan menggunakan media Wayang Cucok karena media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁰

Menurut Alec Bourne proses pembelajaran berpusat pada siswa mengubah peran dominan guru. Guru yang dominan mungkin saja memasukkan sejuta fakta ke dalam otak anak, tetapi anak akan tetap menjadi tidak terdidik.¹¹ Jadi penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kelas akan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Penggunaan dan pembuatan Wayang Cucok sebagai media pembelajaran sangat mudah, serta biaya yang dikeluarkan untuk pembuatannya relatif murah. Hanya saja keterbatasan referensi oleh kebanyakan guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat membantu ketika materi *hiwar* di kelas berlangsung. Sedangkan media pembelajaran Wayang Cucok dibuat dengan dilengkapi teks *hiwar* di bagian belakangnya agar dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengungkapkan materi secara lisan menggunakan bahasa Arab.

Telah banyak pengembangan dan penelitian tentang media pembelajaran, tetapi penelitian yang berkaitan dengan media Wayang Cucok belum ditemukan dalam lingkup bahasa Arab. Oleh karena itu perlu dikembangkan penelitian media Wayang Cucok terhadap bahasa Arab.¹²

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran *Kalām* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Jepara.” Peneliti membatasi masalah ini dengan hanya mengkaji media pembelajaran Wayang Cucok untuk meningkatkan

¹⁰ Arief S. Sadiman, R. Raharjo, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, hlm. 193.

¹¹ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2013), hlm. 84.

¹² Berdasarkan observasi peneliti di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 28 September 2015, pukul 08.30 WIB.

kemahiran *kalām* nya saja. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mengungkapkan secara lisan apa yang telah dipelajari dan media tidak menyebabkan kejenuhan bagi siswa selama pembelajaran.

Sekolah MAN 1 Jepara dipilih sebagai objek penelitian didasarkan pada beberapa alasan. *Pertama*, MAN ini sangat mendukung dalam penggunaan media Wayang Cucok karena di kelas XI sudah terpasang LCD proyektor sehingga guru dapat leluasa menggunakannya untuk menampilkan mediana. *Kedua*, MAN ini dijadikan percontohan dalam pembelajaran di kabupaten Jepara. *Ketiga*, guru-guru di MAN ini masih mengalami banyak kesulitan dalam membuat media berbasis teknologi terkini.

Sebagai lembaga pendidikan yang menjadi percontohan dalam kabupaten, MAN 1 Jepara harus tetap mempertahankan eksistensinya sebagai sekolah percontohan. Oleh karena itu sekolah menginginkan guru-guru di sekolah tersebut meningkatkan daya kreativitasnya serta selalu memberikan inovasi-inovasi baru terutama seputar media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

Berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan, ada beberapa referensi yang berkaitan dengan tema yang peneliti angkat yaitu tentang penggunaan media pembelajaran, antara lain penelitian yang telah dilakukan oleh Rohmiah (2001), Renti Yasmar (2011) dan Arif Hidayat (2012).

Hasil penelitian oleh **Rohmiah**. Penelitian ini terkait dengan memanfaatkan media gambar dalam pembelajaran untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Sehingga dari minat dan motivasi siswa tersebut menghasilkan efektivitas proses pembelajaran, dengan indikasi tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.¹³

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah media pembelajaran yang dipakai yaitu media gambar, sedangkan media pembelajaran yang dipakai oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk wayang. Kemudian dalam penelitian juga hanya bertujuan untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa, berbeda

¹³ Rohmiah, *Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Negeri Olak Kemang Kota Jambi*, Tesis, (Yogyakarta perpustakaan Pps UIN Sunan Kalijaga, 2001), hlm. xiii.

dengan peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan kemahiran *kalām* pada siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh **Renti Yasmar**. Penelitian ini terkait dengan memanfaatkan media CD Interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan tahapan analisis kebutuhan, desain pembelajaran, pengembangan produk, validasi ahli media dan ahli materi, respon guru dan siswa sampai ke produk akhir. Adapun hasil penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran ini dikategorikan baik dengan hasil ahli materi 4,00 (baik) dan hasil validasi ahli media 4,15 (baik).¹⁴

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah media pembelajaran yang dipakai yaitu penggunaan CD Interaktif, sedangkan media pembelajaran yang dipakai oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk wayang. CD interaktif yang dipakai juga bertujuan untuk empat keterampilan berbahasa Arab, berbeda dengan media yang dipakai oleh peneliti yang hanya memfokuskan pada kemahiran *kalām*.

Penelitian yang terkait dengan media pembelajaran lainnya juga dilakukan oleh **Arif Hidayat**, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI di MIN Sindutan Kulon Progo karena media tersebut banyak animasi dan bersifat interaktif.¹⁵

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah media pembelajaran yang dipakai yaitu berbasis komputer, sedangkan media pembelajaran yang dipakai oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk wayang yang dicetak ke dalam kertas. Media berbasis komputer yang dipakai untuk mata pelajaran PAI, berbeda dengan media yang dipakai oleh peneliti yang digunakan untuk mata pelajaran bahasa Arab.

¹⁴ Renti Yasmar, *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*, Tesis, (Yogyakarta perpustakaan Pps UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. xiii.

¹⁵ Arif Hidayat, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di MIN Sindutan Kulon Progo*, Tesis, (Yogyakarta perpustakaan Pps UIN Sunan Kalijaga, 2012), hlm. xiii.

Pengertian Media

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. Sedangkan media pembelajaran adalah apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.¹⁶

Media pembelajaran sendiri yang dapat digunakan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.¹⁷ Sehingga hanya media yang membawa pesan yang mengandung unsur-unsur pembelajaran serta dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yang dapat disebut media pembelajaran.

Sedangkan Hamalik mengemukakan bahwa "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".¹⁸ Sistem pembelajaran tersebut yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajaran, yakni dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Fungsi dan Manfaat Media

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dengan demikian ketepatan dan tingkat representasi sebuah media terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran.¹⁹

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya menetapkan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 4.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 15.

¹⁹ Imam Makruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*, hlm. 124.

dalam penyajian dan mempelajari bahan pelajaran secara sistematis dan teratur.²⁰

Menurut Sudjana, media pembelajaran dalam proses belajar siswa memiliki empat manfaat, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²¹

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi untuk: a) menimbulkan gairah atau semangat belajar, b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, c) memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, dan d) memudahkan menggali informasi yang dibutuhkan.

Sedangkan menurut Levie & Lents sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2007:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Kemudian fungsi afektif dapat dilihat dari keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Untuk fungsi kognitif terlihat dari kajian-kajian ilmiah

²⁰ Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 208.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 24.

yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.²²

Fungsi media visual sendiri memiliki peran yang penting dalam memperoleh informasi, hal tersebut telah didukung dalam berbagai penelitian. Kenyataan tersebut mempunyai arti yang penting untuk keperluan belajar dan mengajar.²³

Berdasarkan fungsi-fungsi media visual yang telah dipaparkan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa penglihatan sebagai sumber utama memperoleh informasi, sehingga dapat membantu dalam pembelajaran.

Pengertian Media Pembelajaran Wayang Cucok

Wayang Cucok berasal dari kata 'wayang' dan 'cucok'. Kata wayang mempunyai arti boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, dan biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.²⁴ Sedangkan kata cucok sendiri berasal dari kata cocok yang berarti sepadan atau sesuai.²⁵

Secara etimologis 'wayang' berasal dari bahasa Jawa 'wewayangan' yang berarti bayang-bayang atau bayangan. Wayang ini dimainkan oleh seorang 'dalang' dari balik layar sehingga penonton melihat wewayangan (Jw), bayang-bayang/ bayangan.²⁶

Melihat beberapa definisi dari wayang yang telah dipaparkan sebelumnya, Anafi (2012) menyatakan bahwa media yang paling efektif untuk pengajaran dalam mengembangkan perbendaharaan kata, melatih diri untuk mendengar, menyimak, dan bercerita pada siswa adalah

²² Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, hlm. 16-17.

²³ Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Terj. Yusuf hadi Miarso, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1994), hlm. 47.

²⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), hlm.1127.

²⁵ *Ibid.*, hlm.193.

²⁶ <http://www.anneahira.com/tokoh-wayang-kulit.htm>, diakses pada tanggal 15 September 2015 pada pukul 09.30 WIB.

wayang.²⁷ Kemudian kelebihan media wayang dari media yang lain adalah dapat membantu siswa dalam memperoleh kemudahan ketika bercerita atau memerankan peran dialog, karena dengan bantuan wayang sebagai alat peraga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah/ mengembangkan ide cerita yang akan mereka ceritakan.

Wayang Cucok merupakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran bahasa Arab. Wayang Cucok adalah modifikasi boneka tiruan yang terbuat dari kertas duplek berupa gambar tokoh (baik siswa maupun binatang) yang dapat disesuaikan dengan keadaan dan peran untuk dimanfaatkan dalam sebuah drama yang didesain dengan menarik dan sesuai tema pelajaran yang akan diperagakan oleh siswa, serta wayang dilengkapi teks *hiwar* dan kamus mini kosakata.

Selain itu Wayang Cucok juga dapat membantu siswa dalam memahami isi *hiwar*, karena dengan bantuan kamus mini kosakata yang ada di belakang wayang tersebut. Dengan penggunaan Wayang Cucok, saat siswa bercerita atau memerankan peran dalam tokoh *hiwar* tersebut tidak akan merasa canggung karena mereka tidak bercerita langsung menghadapi siswa-siswa yang lain, melainkan dengan media Wayang Cucok siswa memerankan tokoh dalam media wayang tersebut. Diharapkan dengan hadirnya media pembelajaran Wayang Cucok mampu menambah semangat dan meningkatkan nilai kemahiran *kalām* pada siswa. Sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab tercapai dengan maksimal sesuai dengan kurikulum bahasa Arab.

Pengertian Kemahiran Kalām

Menurut Tho'imah (1989:1) berbicara adalah kemahiran yang teratur dan merupakan aktivitas mental secara menyeluruh. Pembelajaran dalam kemahirankalām tidak hanya sekedar berbicara saja, banyak hal yang perlu dipersiapkan sebelum pembelajaran kemahirankalām berlangsung dalam kelas sehingga guru harus lebih sabar dalam mengajar.²⁸

²⁷ Anafi, *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Wayang Boneka pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Sayegan Sleman*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, tidak diterbitkan), hlm. 22

²⁸ Rusydi Ahmad Tho'imah, *Ta'lim Al-Lughot Al-Arabiyyah Ligoiri Al-Natiqin Biha*, (Mesir: Al-Munadzomah Al-Islamiyah Lil Tarbiyah Wa Al-Ulum Wa Tsaqafah, 1989), hlm. 1.

Kompetensi kalam (berbicara) yaitu mengungkapkan berbagai gagasan dan tujuan ragam nuansa makna secara lisan dalam berbagai teks lisan dengan ragam variasi tujuan komunikasi dan konteks.

Makruf (2009:23) mengungkapkan bahwa keterampilan *kalām* (berbicara) bahasa Arab terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu ucapan (النطق) dan berbicara (الحدث). “Ucapan (النطق)” merupakan keterampilan yang tidak banyak membutuhkan pemikiran dan penghayatan. Bentuk-bentuk dari ucapan ini dapat berupa mengulang apa yang diucapkan pengajar, membaca dengan keras, atau menghafalkan nash yang ditulis maupun yang didengar. Sedangkan “berbicara (الحدث)” merupakan keterampilan yang melibatkan minimal dua pihak, yaitu orang yang berbicara dan yang mendengar. Dengan demikian dalam keterampilan berbicara diperlukan keterlibatan fikiran dan perasaan sekaligus diperlukan keterampilan *istima’* agar pembicaraan dapat berlangsung dengan lancar.²⁹

Sedangkan tujuan kemahirankalām bahasa Arab menurut ‘Atha (1997:132) adalah sebagai berikut.

1. Membiasakan siswa berucap dengan benar dan fasih dalam berbicara serta memahami makna.
2. Membiasakan siswa berpikir secara mendalam, runtut dan saling berkaitan satu dengan yang lain.
3. Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi dengan orang lain baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Memungkinkan bagi siswa untuk mengungkapkan hal-hal yang ada di sekitarnya, sesuai dengan tema, baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam pengungkapan yang tepat.
5. Meminimalisir kekurangan diri siswa seperti rasa malu, dan lain sebagainya.
6. Meningkatkan kemahiran dan keterampilan siswa, yang dimulai dari kemahiran cabang pengungkapan, seperti diskusi, tukar pikiran, presentasi, dan lain sebagainya.
7. Mengetahui penguasaan siswa dalam hal pidato, berbicara spontan, dan kecepatan penjelasan.

²⁹ Imam Makruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*, hlm.23.

8. Menjadi fondasi bagi cabang pembelajaran pengungkapan yang lain, yaitu ta'bir tahriri.
9. Mencegah siswa melamun dan tidak memperhatikan pengajaran.³⁰

Berdasarkan paparan di atas, peneliti memfokuskan pada tujuan kemahirankalām untuk membiasakan siswa berucap dengan benar dan fasih dalam berbicara serta memahami makna dan mencegah siswa tidak memperhatikan pengajaran melalui media pembelajaran Wayang Cucok.

Aspek Penilaian Kemahiran Kalām

Aspek penilaian kemahiran kalām dalam berbagai latihan yang dibuat oleh guru, terutama percakapan bercerita, diskusi dan seterusnya, guru seringkali menemukan kesalahan dan kekurangan siswa, baik pada aspek kebahasaan maupun non-kebahasaan. Guru seringkali merasa risih dan tidak sabar untuk tidak segera membetulkannya. Hal ini bisa dipahami karena boleh jadi guru merasa berkewajiban untuk tidak membiarkan siswa berkelanjutan dalam kesalahan.

Namun harus disadari bahwa modal utama untuk bisa berbicara adalah keberanian berbicara dengan resiko melakukan kesalahan. Oleh karena itu, pembetulan perbaikan dari guru jangan sampai mematikan keberanian siswa. Para ahli menyarankan agar pembetulan oleh guru itu diberikan setelah selesai kegiatan berbicara, bukan ketika sedang berbicara. Harus pula diingat bahwa dalam bahasa percakapan, penerapan kaidah-kaidah nahwu sangat longgar.³¹

Guru memang perlu melakukan penilaian terhadap unjuk kerja siswa dalam kemahiran kalām. Tapi penilaian itu bukan semata-mata untuk mengukur dan memberikan nilai pada suatu kegiatan mutu atau prestasi belajar siswa di samping untuk pembinaan motivasi belajar yang lebih kuat. Penilaian diagnosis, tujuannya bukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan siswa. Tetapi pengetahuan guru tentang kekurangan dan kesalahan siswa itu justru sebagai bahan untuk dijadikan pertimbangan dan merencanakan kegiatan-kegiatan

³⁰Ibrahim Muhammad 'Atha, *Thariq Tadris Al-Lughot Al-'Arabiyah wa At-Tarbiyyah Ad-Diniyyah*, (Kairo: Maktabah An-Nihdzah Al-Mishriyyah, 1997), hlm. 132.

³¹Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat Malang, 2009), hlm. 151.

selanjutnya yang diharapkan akan membantu memperbaiki kekurangan dan kelemahan siswa.

Perlu dikemukakan di sini bahwa di dalam menyampaikan hasil penilaian, guru hendaknya jangan hanya menekankan kekurangan-kekurangan siswa. Segi-segi kemajuan dan keberhasilan mereka juga dikemukakan. Kecaman harus diimbangi dengan pujian. Dengan demikian akan timbul perasaan dikalangan siswa bahwa mereka telah sanggup melakukan sesuatu dan perasaan ini akan mendorong mereka melakukan tugas-tugas selanjutnya dengan penuh semangat.

Adapun aspek-aspek yang dinilai dalam kegiatan berbicara, sebagaimana disarankan oleh para ahli, terdiri dari dua aspek yaitu aspek kebahasaan dan non-kebahasaan.³²

Aspek kebahasaan, meliputi: pengucapan (*makhraj*), penempatan, penekanan (*mad, syidah*), nada dan irama, pilihan kata, pilihan ungkapan, susunan kalimat, dan variasi.

Aspek non-kebahasaan, meliputi: kelancaran, penguasaan topik, keterampilan, penalaran, keberanian, kelincahan, ketertiban, kerajinan, dan kerjasama.

Menurut Effendy (2009:153) setiap aspek kebahasaan adalah sebagai berikut.

1. Faktor Kebahasaan

a. Ketepatan ucapan

Pembicara harus membiasakan diri dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar dan akan mengganggu keefektifan dalam berbicara. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang kurang tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, dan kurang menarik bagi pendengar.

b. Penempatan tekanan

Kesesuaian tekanan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan menjadi faktor penentu. Misalnya ketika masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar-datar saja dapat dipastikan akan menimbulkan kejenuhan dan keefektifan tertentu akan berkurang.

³²*Ibid.*, hlm. 153.

c. Intonasi kalimat

Intonasi kalimat yang dipraktikkan hendaknya tepat dengan teks *hiwar* yang disampaikan agar bermakna dan jelas maksudnya. Harus sesuai dengan tanda baca teks *hiwar* dan part-part dalam teks tersebut, agar dapat dimengerti oleh pendengar.

2. Faktor Non Kebahasaan

a. Kelancaran

Pendengar akan lebih mudah untuk menangkap isi pembicaraan seorang pembicara jika pembicara dapat berbicara dengan lancar. Seringkali pembicara berbicara dengan terputus-putus, bahkan pada bagian-bagian tertentu yang dapat mengganggu penangkapan serta pemahaman pendengar. Sebaliknya, pembicara yang terlalu cepat berbicara juga akan menyulitkan pendengar menangkap isi dari pembicaraan.

b. Keberanian

Pembicara harus berani tampil di depan untuk menyampaikan materi serta mendemonstrasikannya. Hal ini bertujuan agar pendengar lebih memahami apa yang dimaksud oleh pembicara.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdiri dari dua aspek kebahasaan yaitu aspek bahasa dan non-bahasa. Dari kedua aspek tersebut perlu diperhatikan mana yang menjadi sasaran tercapainya kompetensi keterampilan berbicara bahasa Arab. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aspek kebahasaan yaitu ketepatan ucapan, penempatan tekanan dan susunan kalimat. Sedangkan dalam aspek non-kebahasaan peneliti menggunakan aspek keberanian dan aspek kelancaran.

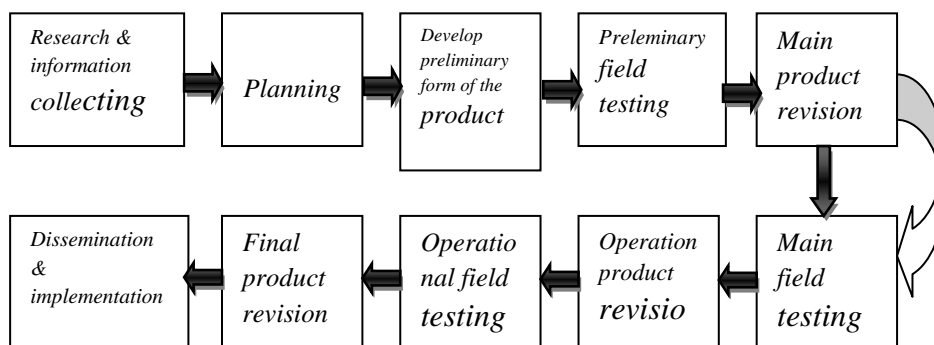
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada produk. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.³³ Aspek penekanan terdapat pada proses penelitian dan pengembangan serta perolehan hasil final yang dikembangkan menjadi suatu produk pendidikan.

³³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. Ke-V, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 164.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Mengacu pada definisi tentang penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan.³⁴

Berdasarkan langkah-langkah penelitian Borg & Gall di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

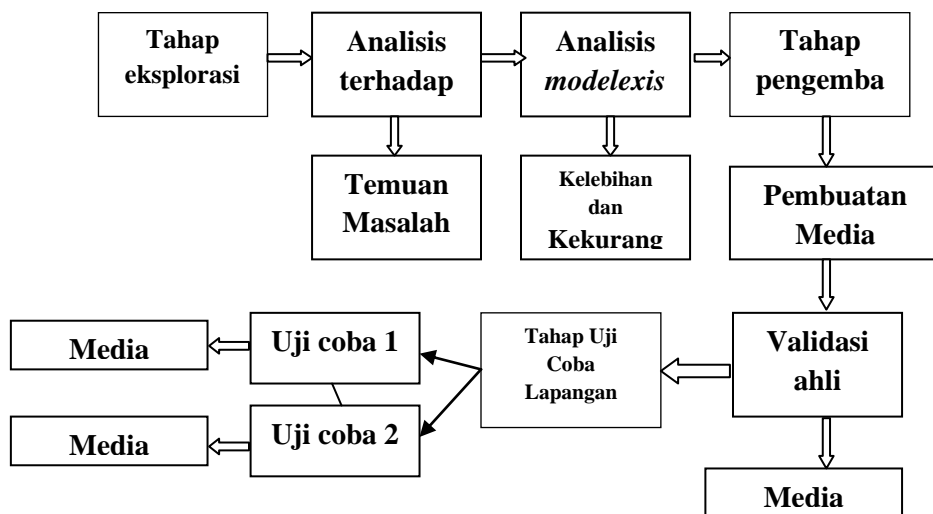


Berdasarkan model tahapan pengembangan Borg & Gall, maka penelitian ini dapat disederhanakan tanpa mengurangi substansi model tersebut menjadi empat tahap utama sebagai berikut: **(1) Tahap Eksplorasi** terdiri dari dua kegiatan yaitu: (a) melakukan survey terhadap siswa kelas XI MAN 1 Jepara, dan (b) melakukan analisis *modeexisting* media pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MAN 1 Jepara, **(2) Tahap Pengembangan Media** terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: (a) pembuatan media Wayang Cucok untuk meningkatkan kemahiran *kalām*, (b) melakukan uji validasi terhadap media tersebut melalui FGD serta (c) melakukan revisi berdasarkan masukan/ saran FGD, **(3) Tahap Uji Coba Media** terdiri dari dua kegiatan yaitu (a) melakukan uji coba lapangan, (b) melakukan revisi, (c) melakukan uji coba lagi, selanjutnya (d) revisi dan diperoleh media final, kemudian tahap terakhir dari penelitian ini adalah **(4) Tahap Diseminasi**, dimana penelitian dipublikasikan melalui jurnal internasional maupun seminar, dan diterbitkan menjadi buku.

³⁴Sri Sumarni, *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Modul Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga*, Disertasi, (Yogyakarta perpustakaan Pps UNY, 2014), hlm. 210.

Akan tetapi penelitian ini hanya sampai di tahap ketiga dimana media pembelajaran Wayang Cucok diujicobakan pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Jepara.

Sebagaimana tahapan-tahapan yang telah dijabarkan di atas, dapat dilihat pada gambar di bawah ini berdasarkan hasil modifikasi.



B. Pembahasan

Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Wayang Cucok

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Wayang Cucok untuk meningkatkan kemahiran *kalām* adalah menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media tersebut. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan melakukan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Arab dan membagikan angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru bahasa Arab di MAN 1 Jepara menyatakan bahwa banyak siswa yang kurang antusias ketika pembelajaran bahasa Arab di kelas berlangsung. Hal tersebut dikarenakan guru banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga siswa merasa jenuh karena pembelajaran yang bersifat monoton tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbentuk apapun.

Hal tersebut yang membuat guru merasa alangkah baiknya apabila ada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang tanpa menggunakan laboratorium yang bersifat sederhana, akan tetapi dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Arab terutama ketika pembelajaran *kalām* berlangsung. Sehingga tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan media terhadap guru dan siswa.

Angket analisis kebutuhan guru dan siswa terdiri dari beberapa aspek yaitu (1) aspek isi dan materi media, (2) aspek visual media, dan (3) aspek pendukung media.

Hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran kemahiran *kalām*. Butir soal *pertama* tentang keterbutuhan media pembelajaran aspek isi dan materi yang dinyatakan oleh responden yaitu dua guru sebesar 100% sangat membutuhkan media pembelajaran selama proses pembelajaran bahasa Arab. Butir soal *kedua* tentang keberadaan media pembelajaran, 100% responden juga menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu untuk memperlancar proses pembelajaran. Butir soal *ketiga* tentang media yang dapat meningkatkan belajar siswa. 100% responden menyatakan bahwa media yang dapat meningkatkan kemahiran *kalām* adalah media yang mudah dibuat, gambar menarik, tulisan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Arab. Butir soal angket yang terakhir tentang keberadaan wayang sebagai media pembelajaran kemahiran *kalām*. Sama halnya dengan butir-butir soal sebelumnya, 100% responden atau dua guru menyatakan bahwa media seperti wayang sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran Wayang Cucok sangat menarik, sehingga dapat memancing siswa untuk berbicara bahasa Arab.

Hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran kemahiran *kalām* aspek visual media. Pada butir soal tentang jenis wayang memperoleh hasil 100% responden atau dua guru memilih indikator wayang yang mudah digerakkan dan dilengkapi teks *hiwar* dibaliknya, agar siswa lebih mudah memerankannya. Kemudian butir soal tentang jenis gambar, responden juga memilih indikator yang sama yaitu kartun muslim muslimah, berseragam putih abu-abu atau disesuaikan tema sebanyak 100%. Untuk butir soal tentang jenis bahan wayang, memberikan hasil 100% memilih kertas duplek sebagai jenis bahan wayang.

Adapun butir soal tentang ukuran wayang, 50% responden memilih berukuran sedang dan 50% memilih berukuran besar dengan alasan agar terlihat untuk semua siswa ketika di kelas. Pada butir soal tentang jenis penyangga wayang kedua responden sebesar 100% memilih kardus sebagai penyangga wayang. Kemudian 100% kedua responden memilih pemberian teks dialog di balik wayang tersebut agar mudah memainkannya pada butir soal tentang kelengkapan wayang dengan dialog. Butir soal tentang isi dialog kedua responden 100% memilih dialog yang sederhana sesuai dengan tema dan kemampuan siswa.

Selanjutnya pada butir soal tentang tema dialog responden 100% memilih untuk semua tema dapat digunakan sebagai materi. Kemudian butir soal tentang bentuk dialog kedua responden memilih 50% untuk dicetak terpisah hingga dapat dibuka pasang sesuai tema, dan 50% memilih untuk langsung dicetak di balik wayang tersebut.

Hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran kemahiran *kalām* aspek pendukung media menjelaskan bahwa pada butir soal tentang pemberian *slide background* pada saat memainkan wayang kedua responden 100% memilih untuk ya dengan alasan agar tidak membosankan. Kemudian untuk butir soal terakhir tentang bentuk *slide background* kedua responden 100% juga memilih indikator yang sama yaitu *slide* dengan gambar yang sesuai tema dan didukung audio dengan alasan agar wayang terasa hidup di dalam *slide* tersebut.

Berdasarkan alasan-alasan di atas dapat dikatakan bahwa keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan ketika pembelajaran *kalām* di kelas. Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan data analisis kebutuhan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibuat, gambar menarik, tulisan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Arab seperti wayang. Wayang menurut para guru sangat membantu untuk meningkatkan kemahiran *kalām* pada siswa, karena wayang membuat siswa tertarik dan semangat dalam belajar bahasa Arab.

Sedangkan untuk fisik media guru membutuhkan media yang mudah digerakkan dan dilengkapi teks *hiwar* dibaliknya, agar siswa lebih mudah memerankannya. Kemudian media yang dibutuhkan memiliki gambar kartun muslim muslimah, berseragam putih abu-abu atau

disesuaikan tema dan untuk jenis bahan wayang, guru membutuhkan kertas duplek sebagai jenis bahan wayang.

Adapun kebutuhan guru untuk ukuran wayang, adalah berukuran sedang agar terlihat untuk semua siswa ketika praktik di kelas. Untuk jenis penyangga wayang terbuat dari kardus. Guru juga membutuhkan pemberian teks dialog di balik wayang tersebut agar mudah memainkannya dan untuk pemilihan dialog yang sederhana sesuai dengan tema dan kemampuan siswa. Selanjutnya tema dialog yang dibutuhkan oleh guru adalah semua tema dan bentuk dialog dicetak terpisah hingga dapat dibuka pasang sesuai tema.

Kemudian pendukung media yang dibutuhkan oleh guru adalah pemberian *slide background* pada saat memainkan wayang dan bentuk *slide background* yaitu *slide* dengan gambar yang sesuai tema dan didukung audio dengan alasan agar wayang terasa hidup di dalam *slide* tersebut.

Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang mempengaruhi adanya pengembangan media pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kemahiran *kalām*. Butir soal *pertama* tentang keterbutuhan media pembelajaran aspek isi dan materi yang dinyatakan oleh responden yaitu 21 siswa sebesar 81% sangat membutuhkan media pembelajaran selama proses pembelajaran bahasa Arab, dan sebanyak 5 siswa yaitu 19% menyatakan tidak begitu membutuhkan media pembelajaran. Butir soal *kedua* tentang keberadaan media pembelajaran, 100% responden atau 26 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu untuk memperlancar proses pembelajaran. Butir soal *ketiga* tentang media yang dapat meningkatkan belajar siswa. 96% responden atau 25 siswa menyatakan bahwa media yang dapat meningkatkan kemahiran *kalām* adalah media yang mudah dibuat, gambar menarik, tulisan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan 1 siswa lainnya sebesar 4% memilih media yang sesuai materi saja.

Butir soal angket yang terakhir tentang keberadaan wayang sebagai media pembelajaran kemahiran *kalām*. Sebanyak 24 siswa sebesar 92% menyatakan bahwa media seperti wayang sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran Wayang Cucok sangat

menarik, sehingga dapat memancing siswa untuk berbicara bahasa Arab. Sedangkan 2 siswa lainnya sebesar 8% menyatakan bahwa media Wayang Cucok hanya menjadi pelengkap hiburan saja.

Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media untuk meningkatkan kemahiran *kalām* aspek visual media dapat diambil kesimpulan pada butir soal tentang jenis wayang memperoleh hasil 77% responden atau 20 siswa memilih indikator wayang yang mudah digerakkan dan dilengkapi teks *hiwar* dibaliknya, agar siswa lebih mudah memerankannya. Sedangkan 2 siswa atau 8% responden memilih media yang bergambar sesuai dengan keinginan siswa, dan 4 siswa atau 15% responden memilih media yang sesuai dengan materi saja.

Kemudian butir soal tentang jenis gambar, 85% responden atau 22 siswa memilih indikator kartun muslim muslimah, berseragam putih abu-abu atau disesuaikan tema. Sedangkan 4 siswa lainnya sebesar 15% memilih tokoh wayang asli. Untuk butir soal tentang jenis bahan wayang, sebesar 96% responden atau 25 siswa memilih kertas duplek sebagai jenis bahan wayang, sedangkan 4% responden atau 1 siswa memilih kertas karton sebagai jenis bahan wayang.

Adapun butir soal tentang ukuran wayang, sebanyak 65% responden atau 17 siswa memilih berukuran sedang, sedangkan 4% responden atau 1 siswa memilih berukuran kecil, dan sebanyak 31% responden atau 8 siswa memilih ukuran wayang besar. Pada butir soal tentang jenis penyangga wayang 24 siswa atau 92% responden memilih kardus sebagai penyangga wayang, sedangkan 2 siswa lainnya atau 8% responden memilih kayu sebagai penyangga wayang.

Kemudian 100% responden atau 26 siswa memilih pemberian teks dialog di balik wayang tersebut agar mudah memainkannya pada butir soal tentang kelengkapan wayang dengan dialog. Butir soal tentang isi dialog 96% responden atau 25 siswa memilih dialog yang sederhana sesuai dengan tema dan kemampuan siswa. Dan 1 siswa lainnya sebesar 8% memilih untuk memberikan dialog yang tidak sesuai tema.

Selanjutnya pada butir soal tentang tema dialog 35% responden atau 9 siswa memilih tema آمال المراهقين dan sebanyak 4% responden atau 1 siswa memilih tema الصحة والرعاية الصحية, sedangkan 15 siswa atau 58% responden lainnya memilih untuk semua tema dapat digunakan sebagai materi. Kemudian butir soal tentang bentuk dialog 96% responden atau

25 siswa memilih untuk dicetak terpisah hingga dapat dibuka pasang sesuai tema, dan 4% responden atau 1 siswa memilih untuk langsung dicetak di balik wayang tersebut.

Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media untuk meningkatkan kemahiran *kalām* pada aspek pendukung media menjelaskan bahwa pada butir soal tentang pemberian *slide background* pada saat memainkan wayang 26 siswa atau 100% responden memilih untuk ya dengan alasan agar tidak membosankan. Kemudian untuk butir soal terakhir tentang bentuk *slide background* 26 siswa atau 100% responden juga memilih indikator yang sama yaitu *slide* dengan gambar yang sesuai tema dan didukung audio dengan alasan agar wayang terasa hidup di dalam *slide* tersebut.

Validasi dan Saran Perbaikan terhadap Model Media Pembelajaran Wayang Cucok untuk Meningkatkan Kemahiran Kalām

Setelah membuat model media pembelajaran Wayang Cucok, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media pembelajaran Wayang Cucok tersebut. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media wayang edukasi yang merupakan seorang ahli pembuat media gambar wayang yang sering dikirim untuk melakukan seminar tentang media pembelajaran di cabang Kecamatan Batealit Jepara, dan ahli IT dalam pembuatan *slide background* untuk wayang juga merupakan staf ahli dari MAN 1 Jepara yang merupakan ahli desain grafis. Sedangkan untuk ahli materi sendiri dari guru bahasa Arab senior di MAN 1 Jepara.

Desain produk media pembelajaran Wayang Cucok sebagai media untuk meningkatkan kemahiran *kalām* bahasa Arab kelas XI ini telah divalidasi oleh para ahli melalui forum *Focused Group Discussion* (FGD). Penilaian yang dilakukan melalui forum FGD tersebut berdasarkan beberapa penilaian, yaitu: (1) aspek kelayakan isi dan materi, (2) aspek kelayakan bahasa, (3) aspek penilaian kontekstual, (4) aspek kelayakan penyajian, (5) aspek fisik media, dan (6) aspek audio.

Hasil penilaian validasi dari para ahli media dan materi melalui forum FGD dalam setiap butir penilaian aspek kelayakan isi materi. Adapun hasilnya pada butir penilaian kesesuaian materi dengan KI dan KD adalah memiliki rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada butir penilaian kelengkapan materi juga memiliki rata-rata sebesar

3,75 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya pada butir keluasaan materi memiliki nilai rata-rata 3,25 dengan kategori sangat baik. Butir penilaian gambar dan ilustrasi merupakan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari memiliki rata-rata 3,75 dengan kategori sangat baik. Dan butir penilaian menciptakan rasa ingin tahu juga memiliki rata-rata 3,75 dengan kategori sangat baik. Hasil rata-rata pada butir penilaian menciptakan rasa ingin tahu sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Dan butir penilaian tentang menciptakan kemampuan bertanya memiliki rata-rata sebesar 3,25 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil rata-rata setiap butir penilaian pada aspek kelayakan isi materi maka dihasilkan jumlah nilai rata-rata sebesar 3,58 dengan kategori sangat baik.

Hasil penilaian validasi dari para ahli media dan materi melalui forum FGD dalam setiap butir penilaian aspek kelayakan bahasa. Adapun hasilnya pada butir penilaian komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran) memiliki rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Untuk butir penilaian ketepatan struktur kalimat juga memiliki rata-rata sebesar 3,75 yang berkategori sangat baik. Sedangkan pada butir penilaian keefektifan kalimat memiliki rata-rata sebesar 3,25 yang berkategori sangat baik. Dan butir penilaian tentang pemahaman terhadap pesan atau informasi memiliki rata-rata sebanyak 3,50 yang berkategori sangat baik.

Selanjutnya untuk rata-rata pada butir penilaian tentang kemampuan memotivasi siswa sebesar 3,00 dengan kategori baik. Untuk butir penilaian kemampuan mendorong berpikir kritis pada penilaian validasi para ahli memiliki rata-rata sebanyak 3,00 dengan kategori baik. Kemudian untuk butir penilaian tentang kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa memiliki rata-rata sebesar 3,50 dengan kategori sangat baik. Dan butir penilaian tentang kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa memiliki rata-rata yang tinggi, yakni sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari rata-rata setiap butir penilaian validasi di atas dapat diketahui jumlah nilai rata-rata untuk aspek kelayakan bahasa pada media Wayang Cucok ini sebesar 3,44 dengan kategori sangat baik.

Hasil penilaian validasi dari para ahli media dan materi melalui forum FGD dalam setiap butir penilaian aspek penilaian kontekstual. Adapun hasilnya pada butir penilaian tentang kesesuaian materi dengan

lingkungan nyata siswa memiliki rata-rata tertinggi sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk butir penilaian tentang kemampuan siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, memiliki rata-rata sebesar 3,50 dengan kategori sangat baik. Rata-rata terendah sebanyak 3,00 dimiliki oleh butir penilaian konstruktivisme dengan kategori baik. Kemudian untuk butir penilaian berkaitan dengan menemukan (*inkuiry*) memiliki rata-rata sebanyak 3,25 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil rata-rata pada setiap butir penilaian dalam aspek penilaian kontekstual dapat diambil kesimpulan memiliki jumlah nilai rata-rata sebanyak 3,38 dengan kategori sangat baik.

Hasil penilaian validasi dari para ahli media dan materi melalui forum FGD dalam setiap butir penilaian aspek kelayakan penyajian. Adapun hasilnya pada butir penilaian tentang pendukung penyajian (pengantar peran media dalam pembelajaran) memiliki rata-rata terendah sebesar 2,25 dengan kategori baik. Sedangkan untuk butir penilaian tentang penyajian pembelajaran (keterlibatan siswa) memiliki nilai rata-rata sebanyak 3,50 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi pada tabel di atas dalam setiap butir penilaian aspek kelayakan penyajian memiliki jumlah nilai rata-rata sebesar 2,88 dengan kategori baik.

Hasil penilaian validasi dari para ahli media dan materi melalui forum FGD dalam setiap butir penilaian aspek fisik media. Adapun hasilnya pada butir penilaian tentang kesesuaian ukuran wayang memiliki nilai rata-rata sebesar 3,00 dengan kategori baik. Untuk butir penilaian tentang kesesuaian *slide background* dengan situasi cerita wayang juga memiliki rata-rata yang sama dengan butir sebelumnya yaitu sebesar 3,00 dengan kategori baik. Kemudian untuk butir penilaian tentang menampilkan pusat pandang (*center point*) yang baik memiliki rata-rata sebesar 3,25 dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk butir penilaian tentang jenis font yang digunakan menarik dan mudah dibaca memiliki rata-rata sebesar 3,00 dengan kategori baik. Sedangkan butir penilaian tentang ukuran font pada teks *hiwar* memiliki rata-rata sebanyak 3,25 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pada setiap butir penilaian aspek fisik media, dapat disimpulkan

bahwa penilaian validasi pada aspek fisik media memiliki rata-rata sebanyak 3,10 dengan kategori sangat baik.

Hasil penilaian validasi dari para ahli media dan materi melalui forum FGD dalam setiap butir penilaian aspek audio. Adapun hasilnya pada butir penilaian tentang narasi memiliki rata-rata sebesar 3,00 dengan kategori baik. Kemudian untuk butir penilaian tentang *sound effect* juga memiliki rata-rata sebesar 3,00 dengan kategori baik. Sedangkan untuk butir penilaian tentang *backsound music* memiliki rata-rata terendah sebesar 2,75 dengan kategori baik. Berdasarkan penilaian validasi rata-rata pada setiap aspek audio di atas, dapat ditarik kesimpulan jumlah nilai rata-rata yang dimiliki pada setiap butir penilaian aspek audio adalah sebesar 2,92 dengan kategori baik.

Hasil Perbaikan Media Pembelajaran Wayang Cucok Untuk Meningkatkan Kemahiran Kalām Melalui Forum FGD



Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat pencetakan pada tokoh-tokoh Wayang Cucok di kedua tema yakni tema *أمال المراهقين* dan *الصحة* *والرعاية الصحية* yang tampak dari depan dan belakang, yang telah dicetak ke dalam kertas duplex lengkap dengan penyangga di belakangnya. Fungsi penyangga di belakang Wayang Cucok sebagai tempat teks *hiwar* dan kosakata yang diperlukan dalam setiap *part* tokoh wayang, sehingga mudah untuk memainkannya.

Efektivitas Media Pembelajaran Wayang Cucok untuk Meningkatkan Kemahiran Kalām

Menguji keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran Wayang Cucok ini dengan cara uji validitas isi tes lisan, instrumen angket, instrumen angket validasi desain pada FGD, dan instrumen

angket observasi siswa. Kemudian selanjutnya uji reliabilitas antara hasil tes lisan pada *pretest* dan *posttest*, uji reliabilitas juga dibutuhkan untuk mengetahui hasil penilaian pada angket validasi desain pada FGD, dan pengujian reliabilitas terhadap angket observasi siswa.

Selanjutnya hasil *pretest* menunjukkan jumlah nilai sebesar 1648 dengan rata-rata 63,4. Kemudian hasil uji coba kedua menunjukkan jumlah dan rata-rata yang sama sehingga belum ada peningkatan yang terjadi dengan uji coba yang pertama. Selanjutnya hasil uji coba ketiga menunjukkan jumlah 1673 dengan rata-rata 64,3 dan dalam uji coba ini sudah mulai terlihat peningkatannya sebesar 2% dari jumlah *pretest*. Hasil uji coba keempat menunjukkan jumlah sebesar 1833 dengan rata-rata sebesar 71 dan peningkatan dalam uji coba keempat ini sebesar 11% dari nilai *pretest*.

Kemudian untuk hasil uji coba kelima memiliki jumlah sebesar 1979 dengan rata-rata sebesar 76,1 dan dalam uji coba ini juga memiliki kenaikan sebesar 20% dari nilai *pretest*. Untuk hasil uji coba kelima menunjukkan hasil sebesar 2122 dengan rata-rata sebesar 82 kemudian untuk hasil akhir yang ada mengalami kenaikan sebesar 29% dari nilai-nilai sebelumnya. Berdasarkan hasil dari keenam uji coba tersebut dapat dilihat kenaikan yang signifikan untuk setiap uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti.

Hasil uji validitas isi menunjukkan kesesuaian dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang berlaku. Reliabilitas menunjukkan pada aspek penempatan penekanan adalah **0,887** yang artinya **sangat kuat** kemudian pada aspek makharijul huruf adalah **0,761** artinya **kuat**. Pada aspek intonasi kalimat memiliki angka reliabilitas **0,808** yang berarti **sangat kuat** dan nilai reliabilitas tes lisan pada aspek kelancaran adalah **0,732** yang artinya **kuat**. Sedangkan reliabilitas tes lisan pada aspek keberanian adalah **0,826** yang berarti **sangat kuat**. Hasil analisis reliabilitas instrumen angket validasi desain yang dilakukan pada forum FGD menunjukkan hasil **0,667** yang berarti **kuat**. Sedangkan hasil analisis reliabilitas instrumen angket observasi siswa menunjukkan angka **0,848** dengan kategori **sangat kuat**.

Hasil analisis uji efektivitas pada nilai *pretest* dan *posttest* melalui program aplikasi SPSS versi 23 menunjukkan hasil selisih *mean* antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wayang Cucok

pada siswa sebesar -18,23. Hasil tersebut menunjukkan nilai negatif, artinya terjadi kenaikan hasil belajar kemahiran *kalām* pada siswa dengan rata-rata sebesar -18,23. Simpangan baku nilai uji efektivitas media pembelajaran Wayang Cucok untuk meningkatkan kemahiran *kalām* pada siswa dari selisih antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Wayang Cucok menunjukkan hasil sebesar 5,30. Interval yang menunjukkan wilayah adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran Wayang Cucok dalam kemahiran *kalām* pada taraf kepercayaan 95% sebesar -16,08. Kemudian untuk hasil uji t (T-Test) menunjukkan nilai sebesar -17,51 sehingga dapat diinterpretasikan jika nilai t lebih besar daripada 2,56 maka perbedaan hasil belajar kemahiran *kalām* siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Jepara diterima pada taraf 99%.

Selanjutnya hasil signifikansi sebesar 0,000 yang artinya jika nilai signifikansi menunjukkan $\leq 0,01$ maka terdapat adanya perbedaan hasil belajar kemahiran *kalām* pada 26 siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Jepara, yakni ketika sebelum menggunakan media pembelajaran Wayang Cucok dan sesudah menggunakan media tersebut.

C. Simpulan

Telah dibuat media pembelajaran berbentuk Wayang yang diberi nama Wayang Cucok sesuai dengan angket analisis kebutuhan guru dan siswa untuk membantu meningkatkan kemahiran *kalām* pada siswa. Hasil validasi dan reliabilitas menunjukkan instrumen penelitian valid dan reliabel. Hasil uji coba keefektifan penggunaan media Wayang Cucok menunjukkan peningkatan kemahiran *kalām* siswa pada hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 29%, sehingga media pembelajaran Wayang Cucok dapat membantu meningkatkan kemahiran *kalām* pada siswa kelas XI MAN 1 Jepara.

Daftar Pustaka

'Atha, Ibrahim Muhammad, *Thariq Tadris Allughoh Al-Arabiyyah Watarbiyyah Ad-Diniyyah*, Kairo: Maktabah Annihdhah Al-Mishriyyah, 1997.

- Agustin, Mubiar, *Permasalahan Belajar Dan Inovasi Pembelajaran*, Bandung: PT Refika Aditama, 2011.
- Amir, Hazim, *Nilai-Nilai Etis dalam Wayang*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1991.
- Anafi, *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Wayang Boneka pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Sayegan Sleman*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Anderson, Ronald H., *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Terj. Yusufhadi Miarso, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1994.
- Aqib, Zainal, *Menjadi Guru Profesional Berstandar Nasional*, Bandung: Yrama Widya, 2009.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- , ed. revisi 16. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Dananjaya, Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2013.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Jakarta: Balai Pustaka, 1994.
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat Malang, 2009.
- Hidayat, Arif, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di MIN Sindutan Kulon Progo*, Tesis, Yogyakarta: perpustakaan Pps UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- <http://www.anneahira.com/tokoh-wayang-kulit.htm>, diakses pada tanggal 15 September 2015 pada pukul 09.30 WIB.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Kustandi, Cecep, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Makruf, Imam, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*, Semarang: Need's Press, 2009.
- Rohmiyah, *Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah*

- Negeri Olak Kemang Kota Jambi*, Tesis, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2001.
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1993.
- Sudjana, Nana, *Media Pengajaran, Penggunaan dan Pembuatannya*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1999.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, cet. ke-5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sumarni, Sri, *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Modul Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga*, Disertasi, Yogyakarta perpustakaan Pps UNY. 2014.
- Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Suyadi, *Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini*, Tesis, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2009.
- Tho'imah, Rusydi Ahmad, *Ta'lim Al-Lughot Al-Arabiyyah Ligoiri Al-Natiqin Biha*, Mesir: Al-Munadzomah Al-Islamiyah Lil Tarbiyah Wa Al-Ulum Wa Tsaqafah, 1989.
- Usman, Basyiruddin, Asnawir. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Yasmar, Renti, *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*, Tesis, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2011.

