

Pengembangan Media Pembelajaran *Ta' Bīr* Berbasis Permainan *Uno Stacko* pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta

Mutiara Angelina

UIN Sunan Kalijaga

Email: mutiaraangelina1997@gmail.com

Dudung Hamdun

UIN Sunan Kalijaga

Email: dudung.hamdun@uin-suka.ac.id

DOI: 10.14421/almahara.2019.052-04

Abstract

The discussion in this article aims to find out whether the development of learning media ta' bīr based on games Uno Stacko can improve learning outcomes of the eleventh-grade male science students in Madrasah Aliyah Ibnul Qoyyim. This research is included in the research and development research category which develops learning media ta' bīr based on the game Uno Stacko. Due to time constraints in the study, the research scope is limited to the aforementioned location. The results of the research in this article show: 1) the creation of the Arabic uno stacko game in ta' bīr subject for the eleventh grade students at the Islamic high school. 2) the test results for the acceptance of the Uno Stacko is very positive, due to an increase in student learning outcomes. 3) there are some improvements from the experts who make the game Arabic Uno Stacko to meet the quality and standards of a good game.

Keywords: *Development, Learning Media, Uno Stacko*

Abstrak

Pembahasan dalam artikel ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengembangan media pembelajaran *ta' bīr* berbasis permainan *uno stacko* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IPA Madrasah Aliyah Ibnul Qoyyim Putra. Penelitian ini masuk dalam kategori penelitian *research and development* yang melakukan pengembangan media pembelajaran *ta' bīr* berbasis permainan *uno stacko*. Adapun lokasi penelitian dalam artikel ini hanya terbatas di kelas XI IPA MA Ibnul

Qoyyim Putra Yogyakarta sebagai satu-satunya lokasi penelitian, dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian. Hasil penelitian dalam artikel ini menunjukkan: 1) terciptanya permainan *uno stacko arabic* pada pelajaran *ta' bīr* kelas XI IPA tingkat Madrasah Aliyah. 2) hasil uji coba untuk keberterimaan dari adanya media pembelajaran *uno stacko* ini sangat positif, disebabkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. 3) adanya beberapa revisi dari para ahli yang menjadikan permainan *uno stacko arabic* kelas XI IPA Madrasah Aliyah bertambah sempurna dan memenuhi standar kualitas permainan yang baik.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Uno Stacko*

A. Pendahuluan

Banyak komponen yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu komponennya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam suatu proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan juga memerlukan perencanaan yang baik. Sebab, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh setiap guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik. Melalui media pembelajaran, siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Hamalik (1986) berpendapat bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan ransangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa.¹ Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran banyak sekali, begitu pula dengan pembelajaran bahasa Arab. Salah satunya yaitu permainan *uno stacko*.

Uno stacko atau sering disebut *uno balok* merupakan permainan klasik yang sudah dimodifikasi. *Uno stacko* terdiri dari susunan sejumlah balok. Permainan ini sangat bermanfaat untuk menghilangkan stres,

¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 28.

selain itu juga bermanfaat untuk menguji konsentrasi otak dan ketangkasan. Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan *uno* dapat memberikan efek positif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.²

Ta'bir merupakan salah satu kemahiran berbahasa Arab. Dimana kemahiran berbahasa Arab ada dua, *ta'bir* (ekspresif) dan *tahsil* (reseptif). *Ta'bir* terbagi menjadi dua jenis, *ta'bir syafawi (kalām)* dan *ta'bir tahriri (kitābah)*.³ Secara tidak langsung, permainan *uno stacko* juga dapat membantu peserta didik dalam menguasai bacaan dan mampu mengungkapkan pemahamannya terhadap hikayat yang dipelajari.

Observasi awal yang dilakukan oleh penulis di kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta, media yang digunakan dalam pembelajaran *ta'bir* hanya berupa buku teks, papan tulis, dan kamus yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Sehingga siswa cenderung mengantuk dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena mereka santri pondok yang identik dengan pengantuk di kelas. Padahal banyak media pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa tidak cepat bosan dan mengantuk. Kurangnya media yang memadai bagi siswa untuk melakukan pengayaan terhadap hikayat atau bacaan yang telah dipelajari, mengakibatkan pemahaman bacaan yang telah dipelajari kurang diingat siswa secara sempurna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti merancang sebuah media berupa permainan *uno stacko arabic* sebagai alternatif *game*, diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada dilapangan. Adanya media pembelajaran *ta'bir* berbasis permainan *uno stacko arabic*, semoga dapat memotivasi siswa untuk belajar *ta'bir* dengan strategi bermain dan sebagai penguat dalam peningkatan pemahaman terhadap bacaan yang telah dipelajari, sehingga mencapai hasil yang baik.

² Yesynia Pranata and Susanti, 'Pengembangan Permainan Uno Stacko Akutansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pondok Bahasa Akutansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya', *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol.5.No.2 (2017), hlm. 3.

³ Abdul Azizi Abdul-Majid, *Al Lughat Al Arabiyah: Usuluha Al Nafsiyyah Wa Turuq Tadrisuha Nahiyat Al Tahsil* (kairo: Dar Al-Ma'arif, 1961), hlm. 152.

Dari hasil penelusuran dari beberapa literatur, penelitian menemukan beberapa karya ilmiah yang berhubungan dengan tema penelitian penulisan, diantaranya :

Pertama, jurnal yang disusun oleh Yesynia Pranata dan Susanti yang berjudul "Pengembangan Permainan *Uno Stacko* Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pokok Bahasan Akuntansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya". Dalam jurnal ini membahas tentang media permainan dapat dikembangkan menjadi sebuah media pengayaan dalam pembelajaran akuntansi. Media tersebut diberi nama *uno stacko* yang dirancang dengan tampilan yang menarik dan didesain dengan beberapa macam warna untuk media pembelajaran kelas XI.⁴

Relevansi dari penelitian tersebut adalah pengembangan permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah peneliti akan mengembangkan media tersebut dalam materi pembelajaran *ta'bir*, bukan untuk pembelajaran akuntansi. Kemudian pengembangan media ini akan dikolaborasikan dengan soal-soal yang berbentuk teka-teki atau tebak-tebakan.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Laily Sholihatin, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-teki Silang (TTS) pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta". Hasil penelitian ini adalah tersusunnya buku TTS bahasa Arab kelas 4, 5 dan 6 tingkat Madrasah Ibtidaiyah, hasil uji coba tingkat keberterimaan dari adanya media pembelajaran TTS bahasa Arab ini sangat positif, disebabkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil uji coba kelompok luas terlihat nilai rata-rata pada *posttest* (8,3) lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* (7,6).⁵ Relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab (*ta'bir*) berbasis permainan. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media pembelajaran berbasis

⁴ Pranata and Susanti, 'Pengembangan Permainan Uno...', hlm. 1.

⁵ Layli Sholihatin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta', *Skripsi*, 2016, hlm. XI.

permainan yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bir* yaitu media permainan *uno stacko arabic* dan mata pelajarannya.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh saudara Akhmadi Wasis Rizkillah, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo". Dalam jurnal ini membahas tentang (1) pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (2) kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis; (3) evaluasi media pembelajaran untuk peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko* pada kompetensi dasar mengidentifikasi cara membuat komunikasi tulis.⁶ Adapun relevansinya adalah adanya kesamaan pengembangan media *uno stacko*. Yang membedakan dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah jenis media yang akan peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran *ta'bir* yaitu media permainan *uno stacko arabic*.

Pengembangan media pembelajaran *ta'bir* berupa permainan *uno stacko arabic* disesuaikan dengan kognitif anak serta dibatasi untuk kelas XI IPA tingkat Madrasah Aliyah. Sedangkan uji coba produk hanya untuk kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta, hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan dana.

Media Pembelajaran

Pengertian yang lain disampaikan oleh Gagne dan Briggs, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut *National Education Association/ NEA*, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat,

⁶ Akhmadi Wasis Rizkillah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo', *Jurnal Administrasi Perkantoran*, Vol. 5.No. 2 (2017), hlm.I.

didengar dan dibaca.⁷ Dari beberapa pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media adalah alat-alat yang merangsang siswa untuk menangkap, menyusun, dan memproses kembali informasi yang didapat dalam proses pembelajaran.

Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama dari media pembelajaran adalah membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan gurunya. Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih difahami oleh siswa dan memungkinkan lebih menguasai dan mencapai tujuan pengajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
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;⁸

Sedangkan menurut Levie dan Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi atau manfaat, yaitu fungsi atensi dimana media visual dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut, fungsi afektif dimana media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran, fungsi kognitif dimana media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. sedangkan dalam fungsi kompensatoris adalah media visual dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran.⁹

⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa...*, hlm. 26.

⁸ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), hlm. 27.

⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa...*, hlm. 105.

Menurut penulis, manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam penyampaian materi dengan efektif dan efisien kepada siswa tanpa adanya rasa bosan dan jenuh, sehingga mereka tertarik untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Permainan *Uno Stacko*

Tinmsman menjelaskan bahwa kartu uno pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu uno dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Robins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya. Merle Robins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra bersama menantu perempuannya, Ray dan Khaty Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robins Menjual hak ciptanya. Kartu uno mulai dikenal luas lagi berkat International Game Inc. Dan telah menjadi bagian dari keluarga Mattel sejak tahun 1992.¹⁰ Dan kini kartu uno telah berkembang menjadi uno balok.

Schmorrow & Fidopiastis berpendapat bahwa: "*Uno stacko* merupakan alat permainan edukatif yang berbentuk seperti balok yang memiliki berbagai warna yang menarik serta memiliki lambang bilangan yang tertera pada balok tersebut, permainan ini mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak".¹¹

Uno stacko merupakan balok berwarna warni yang terbuat dari potongan kayu atau plastik mainan yang disusun seperti bentuk menara ataupun bentuk yang lain dan dimainkan oleh dua atau lebih dari tujuh orang pemain" Pavilion (dalam Augustyn, 2013). "Balok atau uno stacko merupakan salah satu balok Frobel berupa balok bangunan Blokdoos atau Bluwdoos yaitu suatu kotak sebesar 20x20 cm yang terisi dengan balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatan dan warna" (Sudono, 2009:21).¹² Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *uno stacko* merupakan media permainan edukatif berbentuk susunan balok warna-warni yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

¹⁰ Nurul Hidayati and Luqman Hakim, 'Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akutansi Pokok Bahasan Utang Jangka Panjang', *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol. 2.No. 2 (2014), hlm. 2.

¹¹ Akhmadi Wasis Rizkillah, "Pengembangan Media Pembelajaran...", hlm. 3.

¹² Akhmadi Wasis Rizkillah, "Pengembangan Media Pembelajaran...", hlm. 3.

Langkah-langkah Penggunaan

Berikut langkah-langkah penggunaan permainan media *uno stacko*:

1. Sebelumnya kita membagi siswa menjadi dua kelompok.
2. Kemudian balok harus disusun dari bawah sampai keatas.
3. Setiap level memiliki warna balok yang berbeda warna, simbol maupun angka, kemudian ditambah dengan angka untuk nomor soal.
4. Setiap level memiliki arah susunan yang berbeda.
5. Pemain pertama harus mengambil balok pertama, balok yang harus diambil adalah balok di tengah sampai kebawah. Balok di level 1, 2, dan 3 dari atas tidak boleh di ambil.
6. Setelah mengambil balok, pemain harus mengambil kertas berwarna biru yang berisi soal, apabila tidak berhasil menjawab, maka ia membuka kertas berwarna merah yang berisi *punishment*. Dan jika beruntung, pemain yang benar menjawab soal maka ia akan membuka kertas warna kuning yang berisi *reward*. Ketiga kertas tersebut telah disediakan disisi balok.
7. Lalu pemain selanjutnya harus mengambil balok yang memiliki warna atau simbol yang sama dengan balok yang diambil pemain pertama.
8. Jika saat pemain menarik balok atau saat meletakkan balok di atas menara dan menaranya roboh maka pemain tersebut dinyatakan kalah.

Makna simbol yang ada pada balok :

- a) *Wild* : Balok ini berwarna ungu. Fungsi dari balok ini adalah untuk mengganti warna sesuai keinginan dari orang yang menarik balok ungu ini. Jika pemain menarik balok ungu ini maka pemain selanjutnya harus menarik balok sesuai warna yang diminta penarik balok ungu tersebut.
- b) *Reverse* : Balok ini untuk memutar balik rotasi giliran pemain yang akan menarik balok. Label balok ini adalah 2 anak panah yang berlawanan arah. Jika rotasi permainan searah jarum jam dan salah satu pemain menarik balok *reverse* maka rotasi giliran pemain berbalik menjadi berlawanan arah jarum jam.
- c) *Draw 2* : Balok ini mengharuskan pemain selanjutnya untuk mengambil 2 balok. Label dari balok ini adalah 2 kartu. Jika pemain pertama mengambil balok *draw 2* berwarna merah, maka pemain kedua harus mengambil 2 balok. Pertama harus sesuai warnanya

(keadaan saat ini dikondisikan mengambil warna merah) dengan balok pertama namun berbeda angka juga boleh, lalu balok kedua bebas namun harus sesuai dengan balok pertama boleh berwarna merah dan bebas angka berapa saja atau angka yang sama dan bebas warna. Boleh juga mengambil balok lain seperti *reverse*, *wild*, *skip*, dan *draw 2*. Note : Jika pemain 1 mengambil balok *draw 2* lalu pemain 2 mengambil balok *draw 2* juga, maka pemain 3 akan mengambil 4 balok.

- d) *Skip* : Balok ini berguna untuk menskip/melompati pemain selanjutnya. Jadi, pemain selanjutnya tidak akan mengambil balok jika pemain pertama mengambil balok *skip* ini. Label dari balok ini adalah lingkaran dengan 1 garis miring didalam lingkarannya. Seperti tanda dilarang seperti rambu-rambu lalu lintas. Jika pemain pertama mengambil balok skip maka pemain kedua tidak boleh bermain atau mengambil balok dan permainan dilanjutkan ke pemain ketiga yang mengambil balok selanjutnya.
- e) Angka : Hampir semua warna disetiap balok pasti memiliki angka (kecuali balok ungu). Jadi, jika pemain pertama menarik balok berwarna merah dengan label 4, maka pemain selanjutnya harus menarik balok berwarna merah (berbeda label (boleh angka 1, 2, 3, 4, *reverse*, *draw 2*, atau *skip*) atau mengambil balok lain dengan label angka 4 (berbeda warna atau berwarna sama, boleh biru, hijau, kuning, atau merah juga) atau boleh juga mengambil balok *wild* (balok Ungu).¹³

B. Pembahasan

Bentuk Media Permainan *Uno Stacko*

Sebelum menyusun media pembelajaran, peneliti telah melakukan observasi dan mewawancarai guru *ta'bir* dan siswa kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta terkait pembelajaran *ta'bir*. Kemudian mengumpulkan referensi penelitian yang relevan dari berbagai sumber. Setelah itu peneliti menganalisis materi sesuai dengan standar isi untuk dibuat *uno stacko arabic*.

¹³ 'Give Many Colors to Your Life' <<http://welanlive.blogspot.co.id/2017/07/cara-bermain-menyusun-dan-arti.html>>, diakses tanggal 1 Juli 2017.

Peneliti memilih media pembelajaran *uno stacko arabic* adalah hasil wawancara dengan guru *ta'bir* kelas XI ustad Hendriana Wijaya S.Hum dan observasi awal ketika kegiatan magang III di MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta, bahwa siswa terkadang merasa bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa memiliki tingkat konsentrasi yang rendah dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang berbasis permainan yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap bacaan yang telah dipelajari, sehingga mencapai hasil yang lebih baik, yaitu siswa mampu mengungkapkan hasil pemikirannya dengan baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, media ini dapat digunakan siswa secara mandiri, di sekolah maupun di asrama.

Setelah melakukan pengumpulan data dan informasi serta melakukan beberapa kajian dan konsultasi maka didapatkan desain awal produk *uno stacko arabic* untuk kelas XI MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. Adapun desain awal yang dimaksud adalah terdiri dari:

1. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic*, meliputi:

a. Proses pembuatan komponen-komponen *uno stacko Arabic*

Komponen-komponen *uno stacko arabic* tersebut antara lain: balok *uno* dengan bahan kayu solid berukuran 8cm x 1,5cm, desain langkah-langkah penggunaan *uno stacko arabic* dan kotak penyimpanan *uno stacko arabic* menggunakan *Corel Draw X8*. Kemudian daftar soal, *reward* dan *punishment* menggunakan *Microsoft Word*.

b. Penulisan materi

Penulisan materi ini menggunakan font *Traditional Arabic*.

2. *Uno Stacko Arabic* terdiri dari satu kelas, yaitu kelas XI IPA. Terdiri dari 2 tema.

3. Isi Media *Uno Stacko Arabic*.

Materi yang digunakan pada media *Uno Stacko Arabic* mengacu pada buku paket *ta'bir* kelas XI MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. Dalam media *Uno Stacko Arabic* ini memuat materi pada semester genap yaitu terdapat dua tema/bab dalam pelajaran *ta'bir* : تنظيم

شجرة جوز الهند dan الوقت.¹⁴ Setiap tema terdiri dari beberapa pertanyaan yang dibedakan. Pertanyaan yang dibuat ada yang berbentuk pertanyaan pada umumnya dan pertanyaan yang berbentuk teka-teki. Setiap tema/materi dibedakan setiap pertanyaannya dikarenakan untuk membantu siswa agar tidak bosan dan memudahkan dalam memahami materi.

4. Masing-masing tema memiliki 15 pertanyaan.

Tema I : تنظيم الوقت:

١. حَسِبَ الْمُحَاسِبُ النُّقُودَ فِي الدِّيَّوَانِ كُلَّ يَوْمٍ. مَا مَعْنَى " الْمُحَاسِبُ " ؟
٢. أَبِي إِسْمُهُ عَثْمَانُ. هُوَ مَوْظَّفٌ فِي الشَّرِكَةِ. هُوَ يَعْمَلُ عَلَى طَرِيقَةٍ مِنَ الْمَدِيرِ. مَا مَعْنَى " الشَّرِكَةُ " ؟
٣. يُوسُفُ مُعَلِّمٌ فِي جَاكَرْتَا. هُوَ يَسْكُنُ فِي شَقَّةٍ صَغِيرَةٍ. حُجِرْتُهُ فِي الطَّبَقَةِ الثَّالِثَةِ. مَا مَعْنَى " الشَّقَّةُ " ؟
٤. مَا اسْمُ الْمَكَانِ الَّذِي يَسْتَعْمِلُهُ النَّاسُ لِلرَّاحَةِ لَيْلًا؟
٥. يَنَالُ الطُّلَّابُ النُّقُودَ مِنَ الْوَالِدِيَّةِ فِي أَوَّلِ الشَّهْرِ. مَا مَعْنَى " يَنَالُ " ؟
٦. مَا الَّذِي يَجْعَلُ الْإِنْسَانَ شَبَعًا؟
٧. يُوسُفُ يَدْرُسُ فِي مَعْهَدِ ابْنِ الْقَيْمِ جُوكَاكَرْتَا. يُنْجِرُ الْوَالِدِ الْمُنْزِلِيَّ لَيْلًا. هُوَ تَلْمِيذٌ مَجْتَهِدٌ. مَا مَعْنَى " يُنْجِرُ " ؟
٨. مِنَ الَّذِي يُسَاعِدُ الصَّائِدَ يُبْجِرُ الْبَحْرَ؟
٩. يَشْعُرُ الْإِنْسَانُ بِالرَّاحَةِ وَ الْهُدُوءِ عِنْدَمَا يُؤَدِّي عَمَلَهُ. مَا مَعْنَى يُؤَدِّي فِي هَذِهِ الْجُمْلَةِ؟
١٠. مَتَى يَخْتَتِمُ النَّاسُ مِنَ الْعَمَلِيَّةِ الْيَوْمِيَّةِ فِي الدِّيَّوَانِ؟
١١. مَاذَا يَعْمَلُ النَّاسُ بَعْدَ مُتَعَبٍ فِي عَمَلِهِ؟

¹⁴ Muystarikun, *Silsilah Ta'lim Al Lughtha Al 'Arabiyah Mustawa Ats-Tsalits At Ta'Blr* (Riyadh: Al Maktabah al 'Arabiyah al Su' udiyah, 2004), hlm. 56.

١٢. مَا اسْمُ الْمَكَانِ الَّذِي يُسْتَعْمَلُ لِيَطْبَخَ الطَّعَامَ؟
١٣. مَاذَا تَفْعَلُ فِي نِهَايَةِ الْأُسْبُوعِ إِذَا تَسَمَّ فِي الْبَيْتِ؟
١٤. فَرِحَانُ يَكْتُبُ خِطَابَهُ بِالْهُدُوءِ. مَا مَعْنَى " الْهُدُوءُ "؟
١٥. التَّلَامِيذُ يَذْهَبُونَ إِلَى مَدْرَسَتِهِمْ بِالسَّعَادَةِ كُلَّ يَوْمٍ. السَّعَادَةُ ضِدُّهَا؟

Tema II : شجرة جوز الهند

١. تَسَلَّقُ الْقِرْدُ شَجَرَةَ جَوْزِ الْهِنْدِ فِي الصَّبَاحِ لِيَأْخُذَ جَوْزَ الْهِنْدِ. مَا مَعْنَى " جَوْزِ الْهِنْدِ "؟
٢. يَسْكُنُ أَسَدٌ فِي الْغَابَةِ. هُوَ يَكُونُ مَلِكَ الْغَابَةِ. مَا مَعْنَى " الْغَابَةُ "؟
٣. تَكْثُرُ أَسْمَاكُ فِي الْبَحْرِ. يَبْحَثُ صَيَّادُ السَّمَكِ عَنِ أَسْمَاكِ كُلِّ اللَّيْلِ. مَا مَعْنَى " تَكْثُرُ "؟
٤. يَذْهَبُ عَلِيٌّ إِلَى جَوْكَجَاكَرْتَا. وَقَعَ جَوْكَجَاكَرْتَا فِي إِنْدُونِيسِيَا. وَقَعَ فِي قَارَةِ آسِيَا. مَا مَعْنَى " الْقَارَةُ "؟
٥. يَقْتَضِي زَيْنُ عَطْلَةَ فِي شَاطِئِ الْبَحْرِ. يَشْتَرِي لُبَّ الْجَوْزَةِ وَ يَشْرِيهَا. مَا مَعْنَى " يَشْرِي "؟
٦. الْأَسْوَاقُ، جَمْعٌ مِنَ السُّوقِ. فِيهَا تُجَارَى وَ مُشْتَرَيْنَ. مَا مَعْنَى " الْأَسْوَاقُ "؟
٧. فَرِيْدٌ لَهُ شَجَرَةُ جَوْزِ الْهِنْدِ وَ هُوَ يَسْتَعْمِلُ أَلْيَافَهَا فِي صِنَاعَةِ الْمِكْنَسَةِ. مَا مَعْنَى " أَلْيَافُ "؟
٨. يَسْتَعْمِلُ غَازِي أَلْيَافَ شَجَرَةِ جَوْزِ الْهِنْدِ فِي صِنَاعَةِ الْفُرْشِ. وَيَبِيعُ الْفُرْشَ إِلَى الْخَارِجِ. مَا مَعْنَى " الْفُرْشُ "؟
٩. تَكْثُرُ أَشْجَارُ جَوْزِ الْهِنْدِ فِي الْمَنَاطِقِ الْحَارَّةِ مِنْ قَارَةِ آسِيَا. الْحَارَةُ ضِدُّهَا؟
١٠. تَنْتَشِرُ أَشْجَارُ النَّخْلَةِ فِي السُّعُودِيَّةِ. مَا مَعْنَى " تَنْتَشِرُ "؟

١١. رَبِّ هَذِهِ الْكَلِمَاتِ. سَمِيْرَةٌ - كَبِيْرَةٌ - مِنْ - قِطْعَةً - تَنَاوَلْتَ - الْحَلْوَى.
١٢. مَا الَّذِي يُسْتَعْمَلُ لِرَبِّطُ؟
١٣. وَتَمَتَّازُ شَجْرَةٌ جَوْرَالِهِنْدِ بِالطُّوْلِ. الطُّوْلُ مُفْرَدُهُ الطُّوَيْلُ. الطُّوَيْلُ ضِدُّهَا؟
١٤. أَيْنَ الْقَارَةُ الَّتِي يَكْثُرُ فِيهَا جَوْرُ الْهِنْدِ؟

5. Desain dibuat semenarik mungkin. Adapun detail desain yang dimaksud sebagai berikut:
 - a. Layout Daftar Soal

Gambar. 1
Daftar Soal Permainan *Uno Stacko Arabic*

<p>ما الذي يستعمل لربط؟</p> <p>يُقَدَّرُ شَجْرَةٌ جَوْرَالِهِنْدِ بِالطُّوْلِ. الطُّوْلُ مُفْرَدُهُ الطُّوَيْلُ. الطُّوَيْلُ ضِدُّهَا؟</p> <p>أَيْنَ الْقَارَةُ الَّتِي يَكْثُرُ فِيهَا جَوْرُ الْهِنْدِ؟</p>	<p>رَبِّ هَذِهِ الْكَلِمَاتِ. سَمِيْرَةٌ - كَبِيْرَةٌ - مِنْ - قِطْعَةً - تَنَاوَلْتَ - الْحَلْوَى.</p> <p>مَا الَّذِي يُسْتَعْمَلُ لِرَبِّطُ؟</p> <p>وَتَمَتَّازُ شَجْرَةٌ جَوْرَالِهِنْدِ بِالطُّوْلِ. الطُّوْلُ مُفْرَدُهُ الطُّوَيْلُ. الطُّوَيْلُ ضِدُّهَا؟</p> <p>أَيْنَ الْقَارَةُ الَّتِي يَكْثُرُ فِيهَا جَوْرُ الْهِنْدِ؟</p>
---	---

- b. *Uno Stacko Arabic*

Gambar. 2
Permainan *Uno Stacko Arabic*



6. *Uno stacko arabic* dilengkapi dengan lembaran langkah-langkah penggunaannya.

Gambar. 3
Petunjuk Penggunaan Permainan *Uno Stacko Arabic*



Proses Pembuatan *Uno Stacko*

Langkah-langkah membuat media pembelajaran *uno stacko Arabic* terdiri dari mempersiapkan semua bahan yang dibutuhkan, seperti: kayu solid berbentuk balok berukuran 8cm x 1,5cm, cat air warna kuning, hijau, merah, biru, dan ungu, kuas, spidol warna putih dan hitam, serta cat *acrylic*. Kemudian balok yang sudah dihaluskan permukaannya dicat menggunakan cat air terlebih dahulu sesuai dengan warna dan jumlah yang dibutuhkan, apabila semua balok sudah dicat menggunakan cat air, maka tahap selanjutnya menulis tulisan *uno stacko arabic* pada sisi balok yang panjang dan menulis angka dan simbol-simbol yang dibutuhkan pada sisi yang pendek menggunakan spidol yang berwarna putih untuk balok berwarna hijau, ungu, biru, dan merah, menggunakan spidol yang hitam untuk warna kuning.

Selanjutnya setelah semua dirasa sudah kering, tahap selanjutnya menyemprot balok menggunakan cat *acrylic* secara merata. Tunggu sampai cat kering.

Materi yang sudah disiapkan kemudian diolah menjadi beberapa pertanyaan, yang berbentuk teka-teki pada kertas biasa. Apabila semua soal sudah selesai, kemudian soal, *punishment* dan *reward* diketik di microsoft word. Diprint menggunakan kertas HVS berwarna merah muda untuk *punishment*, biru untuk daftar soal, dan kuning untuk *reward*.

Kemudian langkah-langkah penggunaan permainan *uno stacko arabic* di desain menggunakan program *corel draw x8*. Semua komponen di cetak. Soal, *punishment*, *reward*, dan langkah-langkah penggunaan permainan *uno stacko arabic*.

Semua komponen materi (soal, *reward*, dan *punishment*) pada permainan *uno stacko arabic* dipotong sesuai ukuran yang diinginkan untuk disimpan pada lubang yang ada disisi balok.

Hasil Uji Coba

Hal yang paling utama diperhatikan dalam sebuah media pembelajaran yaitu sejauh mana fungsi dan peranannya dalam membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar *ta'bir*. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, ketika *uno stacko arabic* diaplikasikan pada siswa, kesan pertama mereka merasa tertarik dengan permainan *uno stacko arabic* karena baru pertama kali diterima oleh siswa dalam pembelajaran di kelas.

Uji coba pada kelompok terbatas hari Kamis 22 Februari 2018, terdiri dari 5 siswa. Peneliti menggunakan *uno stacko arabic* dengan tema شجرة جوز الهند dan تنظيم الوقت. Uji coba terbatas ini digunakan untuk mengetahui efektivitas produk yang peneliti kembangkan. Setelah melalui uji coba kelompok terbatas dan tidak ada revisi peneliti melakukan uji coba kelompok luas pada kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra hari Sabtu 10 Maret 2018. Peneliti menggunakan tema تنظيم الوقت dan شجرة جوز الهند, namun soal yang digunakan dalam permainan *uno stacko arabic* dibedakan.

Saat memainkan *uno stacko arabic* keadaan kelas menjadi semangat dan tidak ditemui siswa yang mengantuk. Disebabkan permainan *uno stacko arabic* yang mengasyikkan. Selain itu, *uno stacko arabic* memiliki peran menghibur dan menghilangkan rasa bosan serta mengantuk. Manfaat dari *uno stacko*, yaitu: bermain dengan melatih konsentrasi, kefokusannya, mengasah otak, dan mengembangkan daya pikir siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara, siswa sangat senang dan antusias dengan permainan *uno stacko arabic* karena bermain sambil belajar. Sehingga belajar terkesan santai. *Uno stacko arabic* juga baru pertama mereka mainkan dalam ruang kelas, sehingga mereka tertarik terhadap pelajaran *ta'bir*. Permainan *uno stacko* banyak mereka jumpai, namun permainan *uno stacko* dengan tampilan menggunakan nuansa arab baru pertama kali mereka jumpai.

Kehadiran permainan *uno stacko arabic* ini juga mengajarkan siswa untuk memahami dan mengungkapkan apa yang dipahami dalam pelajaran bahasa Arab terkhusus pelajaran *ta'bir*.

Langkah-langkah pembelajaran dengan *uno stacko arabic*:

1. Menarik perhatian siswa terhadap permainan *uno stacko arabic*.
2. Menjelaskan aturan-aturan yang terdapat dalam permainan dan cara memainkan *uno stacko arabic*.
3. Setelah siswa memahami penjelasan bagaimana cara memainkannya, maka siswa dibagi menjadi dua kelompok.
4. Kemudian diundi siapa yang memulai permainan. Setiap anggota kelompok harus mendapatkan giliran untuk memainkan *uno stacko arabic*.
5. Setiap siswa yang berhasil menjawab soal dan beruntung, maka dia akan mendapatkan *reward*, dan yang tidak berhasil maka akan mendapatkan *punishment*.
6. *Reward* dan *punishment* sudah ada pada balok.
7. Kelompok yang merobohkan susunan menara, maka ia dinyatakan kalah dalam permainan ini.

Uji Coba Kelompok Terbatas

Desain produk berupa *uno stacko arabic* dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Peneliti melakukan uji coba kelompok terbatas terdiri dari 5 siswa secara acak. Uji coba produk ini untuk mengetahui efektivitas dari produk yang peneliti kembangkan.

Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

- O_1 = nilai pretest (sebelum menggunakan permainan *uno stacko arabic*)
 X = treatment yang diberikan (media permainan *uno stacko arabic*)
 O_2 = nilai posttest (setelah menggunakan permainan *uno stacko arabic*)

Tabel. 1
Nilai rata-rata uji coba kelompok terbatas

No	Jenis Nilai Tes	Nilai Rata-rata
1.	Pre-test	49
2.	Post-test	55

Tabel. 2
Nilai uji coba siswa kelompok terbatas

No	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Ghozi Abdul Malik	70	75
2.	M. Luthfan Hibatullah	50	60
3.	Rafsanjani Rahadi	30	40
4.	Rezsa Saputra	45	45
5.	Sahri Muhamad Rizky	50	55

Berdasarkan tabel diatas, dapat diberi penjelasan sebagai berikut: eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_1 dan O_2 . Dari hasil penelitian, nilai O_2 lebih besar daripada O_1 , maka media pembelajaran permainan *uno stacko arabic* tersebut efektif.

Uji Coba Kelompok Luas

Pengujian kelompok luas dilakukan pada siswa kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra, terdiri dari 18 siswa. Hasil dari pre-test dan post-test yaitu:

Tabel. 3
Nilai rata-rata uji coba kelompok luas

No	Jenis Nilai Tes	Nilai Rata-rata
1.	Pre-test	64
2.	Post-test	80

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata post-test (80) lebih besar dari nilai rata-rata pre-test (64). Kesimpulannya media

pembelajaran permainan *uno stacko arabic* efektif, karena uji coba kelompok luas menghasilkan nilai yang lebih tinggi.

Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas *Uno Stacko Arabic* Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata

Kualitas permainan *uno stacko arabic* ditentukan dari penilaian dari 18 siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. Data dianalisis berdasarkan teknik analisis data yang digunakan. Data tersebut berupa data kualitatif yang diubah ke dalam bentuk data kuantitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis setiap aspeknya. Skor terakhir yang diperoleh dikonvensi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan pedoman menurut kriteria kategori penilaian ideal dan presentase keidealan. Berdasarkan pedoman tersebut diperoleh kualitas permainan *uno stacko arabic*.

Penilaian dilakukan dengan mengisi angket yang terdiri dari 3 kriteria yang terjabarkan menjadi 9 indikator, dan terbagi menjadi 3 aspek, yaitu: aspek materi, aspek media pembelajaran *uno stacko arabic*, dan aspek bahasa. Pengisian angket dilakukan setelah siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan media permainan *uno stacko arabic*. Penilaian oleh 18 siswa mendapat nilai 537 poin dari nilai 648, dengan nilai prosentase ideal 83% atau termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

1. Perhitungan kualitas untuk media pembelajaran *uno stacko arabic*
 - a. Skor ideal : $9 \times 4 = 36$
 - b. X_{id} : $\frac{1}{2} \times 36 = 18$
 - c. SD_{id} : $\frac{1}{3} \times 18 = 6$

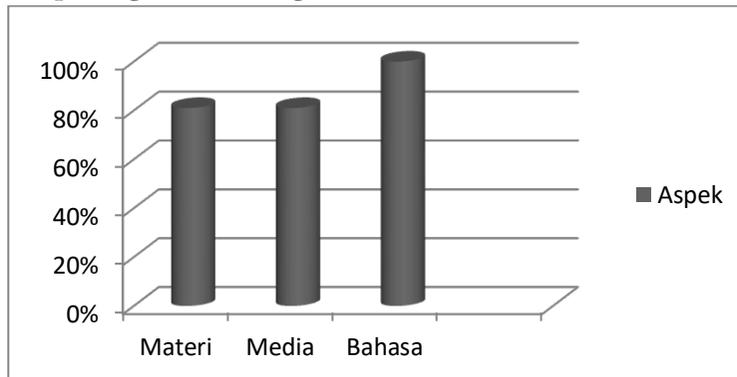
No	Rentang skor (i) kuantitatif	Kategori kualitatif
1.	27 - 36	Sangat Baik
2.	21 - 26	Baik
3.	15 - 20	Kurang
4.	11 - 14	Sangat Kurang

Respon yang dihasilkan menurut 18 siswa, persentase keidealan adalah 83%, dengan skor rata-rata yang diperoleh 30 dari skor maksimal ideal 36. Dari persentase yang diperoleh, dapat

disimpulkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran permainan *uno stacko arabic*.

2. Perhitungan kualitas setiap aspek

Hasil perhitungan kualitas oleh siswa pada setiap aspek dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Pada gambar di atas menunjukkan komponen kelayakan materi mendapat nilai persentase 81%, sedangkan aspek media dengan nilai persentase 81%, dan aspek bahasa mendapat nilai persentase 100%.

a. Aspek materi

1) Skor ideal : $4 \times 4 = 16$

2) X_{id} : $\frac{1}{2} \times 16 = 8$

3) SD_{id} : $\frac{1}{3} \times 8 = 3$

No	Rentang skor (i) kuantitatif	Kategori kualitatif
1.	13 - 16	Sangat Baik
2.	10 - 12	Baik
3.	6 - 9	Kurang
4.	3 - 5	Sangat Kurang

Materi pada media pembelajaran *uno stacko arabic* ini mempunyai karakteristik yaitu berbasis permainan dan mengembangkan daya nalar anak.

Aspek materi memperoleh skor rata-rata 13 dari skor maksimal ideal 16. Persentase keidealan sebesar 81% dengan kualitas "Sangat Baik" (SB). Hal ini dikarenakan media pembelajaran *uno stacko arabic* memiliki keakuratan materi yang dapat dipertanggungjawabkan, memiliki konsep, dan materi yang disajikan dapat menarik

keingintahuan siswa, serta mengembangkan kreativitas siswa. Aspek ini terdapat 4 kriteria, yaitu: 1) materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami, 2) semangat dalam mengikuti proses pembelajaran *ta'bir*, 3) menjadikan termotivasi untuk belajar *ta'bir*, 4) kelas menjadi efektif dan tidak membosankan.

b. Aspek media

1) Skor ideal: $4 \times 4 = 16$

2) X_{id} : $\frac{1}{2} \times 16 = 8$

3) SD_{id} : $\frac{1}{3} \times 8 = 3$

No	Rentang skor (i) kuantitatif	Kategori kualitatif
1.	13 - 16	Sangat Baik
2.	10 - 12	Baik
3.	6 - 9	Kurang
4.	3 - 5	Sangat Kurang

Aspek media memperoleh skor rata-rata 13 dari skor maksimal ideal 16. Persentase keidealan sebesar 81% dengan kualitas "Sangat Baik" (SB). Hal ini dapat terjadi karena media pembelajaran *uno stacko arabic* baru pertama digunakan siswa dalam pembelajaran di kelas, sehingga menjadikan pembelajaran *ta'bir* tidak membosankan dan menyenangkan karena didesain dengan menarik. Aspek ini terdapat 3 kriteria, yaitu: 1) penggunaan media pembelajaran permainan *uno stacko arabic* baru kali ini diterima, 2) menjadikan siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran *ta'bir*, 3) mempermudah siswa dalam memahami materi, 4) permainan *uno stacko arabic* menjadikan pembelajaran *ta'bir* mengasyikkan

c. Aspek bahasa

1) Skor ideal: $4 \times 1 = 4$

2) X_{id} : $\frac{1}{2} \times 4 = 2$

3) SD_{id} : $\frac{1}{3} \times 2 = 0,7$

No	Rentang skor (i) kuantitatif	Kategori kualitatif
1.	3 - 4	Sangat Baik
2.	2,3 - 2,9	Baik
3.	1,6 - 2,2	Kurang
4.	1 - 1,5	Sangat Kurang

Aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 4 dari skor maksimal ideal 4. Persentase keidealan sebesar 100% dengan kualitas "Sangat Baik" (SB). Hal ini terjadi karena materi yang disajikan dalam permainan *uno stacko arabic* menggunakan bahasa yang komunikatif, mengacu pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), dan mudah untuk dipahami. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic*. Aspek ini terdapat 1 kriteria, yaitu: pertanyaan sederhana dan mudah dipahami.

Kajian Produk Akhir

Uno stacko arabic dikembangkan melalui 8 tahap, yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Berdasarkan tahapan tersebut, dihasilkan *uno stacko arabic* yang terdiri dari balok permainan *uno stacko arabic*, lembaran petunjuk penggunaan, kertas soal, kertas *reward*, dan kertas *punishment*.

Media pembelajaran *uno stacko arabic* dibuat dari bahan kayu solid yang ringan, terdiri dari susunan beberapa balok yang berbentuk menara, balok dengan ukuran 8 x 1,5 cm berbahan kayu. Permainan ini juga dikembangkan menggunakan aplikasi Corel Draw X8 dan Microsoft Office Word.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran *uno stacko arabic* mempunyai kualitas **Sangat Baik**. Permainan *uno stacko arabic* layak digunakan sebagai media pembelajaran *ta'bir* karena dapat memperkuat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Dari beberapa kelebihan di atas, dalam proses penulisan terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh penulis, seperti adanya keterbatasan dana, sehingga untuk eksperimen hanya 1 *uno stacko arabic* saja. Keterbatasan waktu, keterbatasan akses untuk melakukan penelitian dan adanya keterbatasan wawasan penelitian oleh penulis. Kendala-kendala yang muncul tersebut, penulis berusaha melakukan usaha untuk menguranginya, yaitu dalam bentuk: manajemen waktu penelitian secara maksimal, penentuan hanya di satu lokasi penelitian, dan melakukan banyak diskusi dengan pihak-pihak yang dianggap mempunyai

kemampuan lebih terkait wawasan penelitian yang sedang penulis lakukan.

C. simpulan

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *uno stacko arabic* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *ta'Īr* di kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. Perhitungan kualitas untuk media pembelajaran *uno stacko arabic* berdasarkan respon siswa adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 30 dari skor maksimal ideal 36, dan persentase keidealan sebesar 83%. Begitu juga hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas XI IPA MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta, terlihat bahwa nilai rata-rata pada *post-test* (80) lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* (64). Berdasarkan hasil uji coba dan respon siswa, maka media pembelajaran permainan *uno stacko arabic* layak digunakan.

Daftar Pustaka

- Abdul Azizi Abdul-Majid, *Al Lughat Al Arabiyah: Usuluha Al Nafsiyyah Wa Turuq Tadrisuha Nahiyat Al Tahsil* (kairo: Dar Al-Ma'arif, 1961)
- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009)
- Akhmadi Wasis Rizkillah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo', *Jurnal Administrasi Perkantoran*, Vol. 5.No. 2 (2017)
- 'Give Many Colors to Your Life'
<<http://welanlive.blogspot.co.id/2017/07/cara-bermain-menyusun-dan-arti.html>>
- Layli Sholihatin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta', *skripsi*, 2016
- M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014)
- muystarikun, *Silsilah Ta'lim Al Lughat Al 'Arabiyah Mustawa Ats-Tsalits At Ta'Īr* (Riyadh: Al Maktabah al 'Arabiyah al Su'udiyah, 2004)

- Nurul Hidayati, and Luqman Hakim, 'Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akutansi Pokok Bahasan Utang Jangka Panjang', *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol. 2.No. 2 (2014)
- Pranata, Yesynia, and Susanti, 'Pengembangan Permainan Uno Stacko Akutansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pondok Bahasa Akutansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negri Di Surabaya', *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol.5.No.2 (2017)

