

## Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

### Teatantia

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: [teatantia0@gmail.com](mailto:teatantia0@gmail.com)

### Nurhadi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: [nurhadi@uin-suka.ac.id](mailto:nurhadi@uin-suka.ac.id)

DOI: 10.14421/almahara.2020.061-02

### Abstract

*Learning Arabic at MI Sultan Agung holds on to translations and is mostly done by conventional methods. Students who are too active are considered to disturb the course of the lesson. Teachers cannot focus on developing competencies because they are burdened with other tasks and responsibilities. This study aims to develop the portable hopscotch media in learning Arabic, find out the feasibility of the media, and determine students' responses to the media. This study uses the type of research and development of the Borg and Gall model. The feasibility of the product was reviewed by one media expert lecturer, one material expert lecturer, one teacher as reviewer and responded by as many as 28 grade 4 MI Sultan Agung Yogyakarta students. The instrument used in this study was a questionnaire to see the product quality and student questionnaire responses to the media product. The results of expert assessment and student responses in the form of quantitative data were analyzed with assessment criteria and percentage of ideals. The result of this research and development is in the form of Arabic portable hopscotch media product. Based on the assessment of media experts, material experts and reviewers. Arabic portable hopscotch successively got a percentage of ideals of 85.8% (Very Good), 82.5% (Good) and 74.1% (Good). The response of 28 students in the trial of using Arabic portable hopscotch was Very Good, evidenced by the resulting data of 88.8%. From these results it can be concluded that the Arabic portable hopscotch media is suitable for use as a medium for learning Arabic.*

**Keywords:** *Arabic portable hopscotch Media, Arabic Learning, Madrasah Ibtidaiyah.*

### Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung berpegang pada terjemah dan banyak dilakukan dengan metode konvensional. Peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Pendidik kurang bisa fokus mengembangkan kompetensi sebab dibebani tugas dan tanggungjawab lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *portable engklek* dalam pembelajaran bahasa Arab, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui respon peserta didik terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall*. Kelayakan produk ditinjau

oleh satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, satu guru sebagai *reviewer* dan direspon oleh sebanyak 28 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk melihat kualitas produk dan angket respon peserta didik terhadap produk media. Hasil penilaian ahli dan respon peserta didik berupa data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian dan persentase keidealan. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media *portable engklek Arabic*. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan *reviewer* *portable engklek Arabic* secara berturut-turut mendapatkan persentase keidealan sebesar 85,8% (kategori Sangat Baik), 82,5% (kategori Baik), dan 74,1% (kategori Baik). Sedangkan respon 28 peserta didik dalam uji coba pemakaian *portable engklek Arabic* adalah Sangat Baik dibuktikan dengan data yang dihasilkan sebesar 88,8%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *portable engklek Arabic* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci:** Media *Portable Engklek Arabic*, Pembelajaran Bahasa Arab. Madrasah Ibtidaiyah.

## A. Pendahuluan

Belajar memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar disekitarnya, yang menyebabkan adanya perubahan perilaku belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang buruk menjadi baik. Proses belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri misalnya sikap dan persepsi terhadap mata pelajaran. Sedangkan, faktor eksternal merupakan rangsangan yang berasal dari luar diri peserta didik. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar.<sup>1</sup>

Pemilihan media yang tepat dapat membantu guru untuk menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa senang pada peserta didik. Tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang madrasah ibtidaiyah (MI). Guru pada jenjang ini dituntut untuk mampu membina suasana sedemikian rupa sehingga tumbuh minat belajar dari para peserta didiknya dan membuat mereka bersikap positif terhadap bahasa Arab. Untuk itu kegiatan pembelajaran harus disajikan dalam bentuk yang menyenangkan sesuai dengan usia anak-anak MI.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009), h. 21.

<sup>2</sup> Hisbullah Huda, 'Model Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Komunikasi Lisan Siswa Madrasah Ibtidaiyah', in *Prosiding Halaqoh Dan Seminar Internasional PI FITK UIN Sunan Ampel* (Surabaya, 2016), h.386.

Permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik tingkat MI.<sup>3</sup> Sukintaka menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan.<sup>4</sup> Namun sayangnya, hari ini permainan tradisional sudah mulai memudar bahkan hampir tak dikenal oleh generasi muda. Posisi permainan tradisional tersaingi oleh *gameonline* dan *gadget*. Mayoritas anak-anak terutama yang tinggal di wilayah kota lebih menyukai permainan yang efisien tanpa harus bersusah payah untuk membuatnya meskipun harus mengeluarkan ongkos yang mahal. Maka dari itu dibutuhkan suatu formulasi untuk melestarikan budaya permainan tradisional. Dalam hal ini, dunia pendidikan merupakan salah satu pilihan yang sangat potensial. Guru dapat memasukkan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh fitria yaitu telah berhasil pengujian cobaan PORTEK dalam pengenalan kosa kata bahasa Inggris khususnya pada materi rambu-rambu lalu lintas serta masih tepatnya media PORTEK apabila digunakan dalam mengajar kosa kata untuk tingkatan SD.<sup>5</sup> Letak perbedaan dalam artikel sebelumnya adalah pada bidang kajian ilmu dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu pada tahun 2017 fitria<sup>6</sup> juga menulis dari hasil penelitiannya yaitu terciptanya media PORTEK sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris sehingga dapat membuat siswa tertarik, menyenangkan, aman dan mudah dilakukan. Letak perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah pada bahasa yang digunakan serta materinya. Akan tetapi Munawaroh juga menggunakan Game Engklek Tradisional yang dibuktikan secara efektif dalam memfasilitasi stimulasi Anak

---

<sup>3</sup> Prima Nataliya, 'Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2015, h.345.

<sup>4</sup> Benyamin Satria Agni, 'Permainan Tradisional Menjaga Warisan Di Penghujung Senja' (Institut Seni Indonesia, 2015), h.1.

<sup>5</sup> Fitri Yulianti, 'Pengenalan Rambu Lalu Lintas Dalam Bahasa Inggris Pada Santri TPQ Usia SD Menggunakan Media PORTEK (Portable Engklek)', *Jurnal MALIH PEDDAS*, Vol.6.No.2 (2016), h.121.

<sup>6</sup> Fitri Yulianti, 'PORTEK (Portable Engklek) To Teach English Vocabulary: The Case of the 5th Graders of MI Muhammadiyah Gentinggunung Sukorejo Kendal Regency', in *Icons 2017*, 2017.

Usia Dini di RA Masythoh singkir Wonosobo.<sup>7</sup> Ari juga menggunakan media engklek sebagai media pembelajaran akan tetapi disini Ari mata pelajaran yang digunakan adalah matematika, dengan hasil penelitiannya: selain permainan engklek terdapat unsur pembelajaran matematika juga terdapat manfaat dalam melatih motorik halus dan pendidikan karakter pada anak yang berupa kejujuran, kedisiplinan serta kebersamaan.<sup>8</sup>

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di madrasah. Pembelajaran Bahasa Arab diarahkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yakni mendengar (*istimā'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*) dan menulis (*kitābah*).<sup>9</sup> Hasil observasi menunjukkan pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung berpegang pada terjemah dan banyak dilakukan dengan metode konvensional. Peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Pendidik kurang bisa fokus mengembangkan kompetensi sebab dibebani tugas dan tanggungjawab lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis menawarkan alternatif dengan segala kekurangan dan kelebihan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab sekaligus mengenalkan warisan budaya yang mulai luntur dengan mengembangkan media *portable engklek* khususnya untuk pembelajaran Bahasa Arab pada tingkatan Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas IV.

## B. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) model Borg and Gall. Berikut gambaran langkahnya:

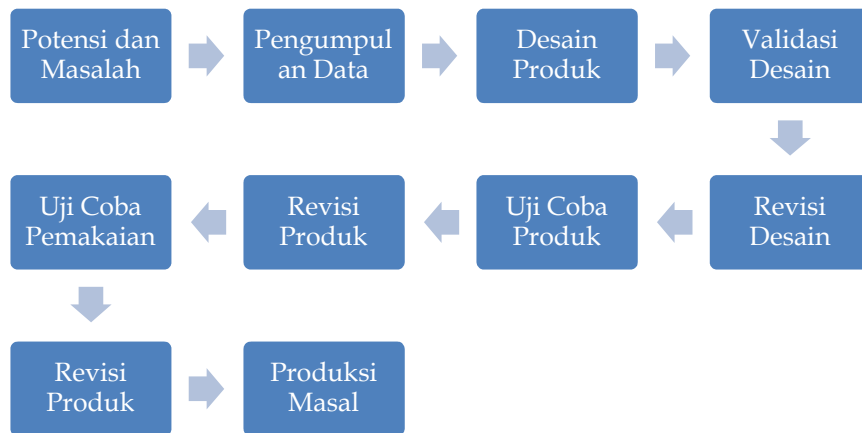
---

<sup>7</sup> Hidayatu Munawaroh, 'Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1.No.2. (2017).

<sup>8</sup> Ari Irawan, 'Penggunaan Ethnomatematika Engklek Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal MathEducation Nusantara*, Vol.1.No.1 (2018).

<sup>9</sup> Peraturan Metri Agama No. 000912, Tahun 2013. *Tentang Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab*.

Gambar 1: Prosedur penelitian RND model Borg and Gall.<sup>10</sup>



Adapun teknik dan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan dua teknik, yakni : teknik analisis isi, digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan terhadap produk media yang dihasilkan. Dan teknik analisis deskriptif presentase , digunakan untuk mengolah data yang didapat dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan respon peserta didik dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Penulis menggunakan dua macam skala penilaian yakni skala likert untuk mengetahui kualitas dan skala guttman untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk media.

### C. Pembahasan Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, kemudian mendapat prefiks pe- dan sufiks -an menjadi “pembelajaran” yang menurut KBBI berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya menciptakan suasana belajar atau upaya membelajarkan terdidik. Dalam islam upaya

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.407.

pembelajaran itu harus berorientasi pada kemanfaatan, kemaslahatan, dan kompetensi tertentu (bismi rabbik).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di rancang oleh guru agar peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Dalam merancang kegiatan pembelajaran ini, seorang guru semestinya memahami karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, dan cara yang digunakan untuk mengemas penyajian materi serta penggunaan bentuk dan jenis penilaian yang akan dipilih untuk melakukan pengukuran terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah dimiliki peserta didik.<sup>11</sup>

Sedangkan bahasa dalam hal ini bahasa Arab menurut Syaikh Musthafa Al-Ghulayaini merupakan kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud atau tujuan mereka.<sup>12</sup> Bahasa Arab (*al-lughah al-'arabiyyah* atau secara ringkas *'arabi*) adalah salah satu bahasa semit tengah, yang termasuk dalam rumpun bahasa semit dan berkerabat dengan bahasa ibrani dan bahasa-bahasa neo arami. Dalam rumpun bahasa semit bahasa memiliki lebih banyak penutur dibanding bahasa-bahasa lainnya.<sup>13</sup> Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah upaya yang di rancang oleh guru agar peserta didik melakukan kegiatan belajar bahasa Arab untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Arab khususnya di tingkat madrasah ibtidaiyah sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Agama Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab adalah: (1) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istimā'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*) dan menulis (*kitābah*). (2) menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab

---

<sup>11</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Bandung: Rajawali Press, 2011).

<sup>12</sup> Syaikh Musthafa Al-Ghulayaini, *Terjemah Jami'ud Durus* (Semarang: CV Adi Pustaka, 1992), h.13.

<sup>13</sup> Rahmat Iswanto, 'Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi', *Jurnal Arabiyatuna*, Vol. 1.No. 2 (2017), h.141-142.

sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran islam. (3) mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.<sup>14</sup>

### **Media Pembelajaran dan Pengembangannya**

Media pembelajaran merupakan alat atau segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya pesan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dimana pesan yang dimaksud adalah materi yang ditujukan kepada peserta didik. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi.

Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media, di lain sisi ada materi pelajaran yang sangat memerlukan media. Materi pelajaran bahasa Arab misalnya, menurut anggapan sebagian peserta didik, memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibanding pelajaran dan bahasa-bahasa lainnya. Dalam hal ini tentu kehadiran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Kesulitan materi yang disampaikan oleh guru dapat disederhanakan dengan media. Melalui media keabstrakan bahan dapat dikonkritkan.<sup>15</sup> Adapun pengembangan media merupakan proses yang dipakai dalam mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan yang dapat membantu tersampainya pesan dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.<sup>16</sup>

### **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang didalamnya terdapat nilai-nilai edukatif, diturunkan secara turun-

---

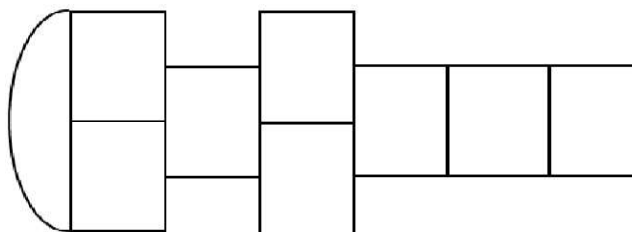
<sup>14</sup> Peraturan Menteri Agama No 912 tahun 2013

<sup>15</sup> M. Khailullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), h.16.

<sup>16</sup> Punaji Setyosari, *Metode Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana), h. 222.

temurun sebagai identitas budaya bangsa. Salah satu jenis permainan tradisional yang teruji efektif dalam pembelajaran adalah *engklek*.<sup>17</sup> *Engklek* dalam istilah Jawa disebut juga *ingkling*. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan cara *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.<sup>18</sup> Ada sekitar 11 bentuk *engklek*, seperti palang merah, payung, menara atau gunung, dll. Berikut gambaran dari bentuk *engklek gunung* yang bentuknya relative lebih simple dan mudah dimainkan :

Gambar 2: Bentuk Engklek Gunung



Untuk Prosedur peneliti RND model Borg and Gall diantaranya adalah sebagai berikut :

### **Menggali Potensi Dan Masalah**

Langkah ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan beberapa teknik, diantaranya: observasi, wawancara, analisis karakteristik peserta didik, dan study literatur. Observasi dilakukan dengan cara mengamati lingkungan madrasah dan keadaan pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 MI Sultan Agung. Dari pengamatan tersebut didapatkan data bahwa pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan satu kali dalam seminggu, dilakukan dengan menggunakan metode konvensional atau berpusat pada guru dan pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan dengan sistem *nadzariyatul wahdah*. Wawancara, teknik ini dilakukan dengan guru bahasa Arab di MI Sultan Agung Yogyakarta tidak bukan untuk mengetahui secara langsung dari pengajarnya keadaan pembelajaran bahasa Arab, karakter umum anak-anak kelas IV, meminta izin melakukan penelitian dan konsultasi terkait materi yang akan disampaikan dalam penelitian. Analisis karakteristik peserta didik, dari langkah tersebut didapatkan data bahwa peserta didik usia 10 tahun akan lebih berminat untuk belajar apabila diselingi dengan permainan

<sup>17</sup> Nataliya. *Efektifitas Penggunaan Media.....*, h. 345.

<sup>18</sup> Sukirman Dharmamulya, Dkk. *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), h. 145.



(sesuai usia perkembangannya). Adapun permainan yang direkomendasikan oleh penulis untuk diformulasikan dalam pembelajaran bahasa Arab berupa permainan tradisional dengan pertimbangan sekaligus menjaga warisan budaya Indonesia agar tetap lestari di hati anak-anak MI Sultan Agung yang mayoritas penduduk kota yang identik dengan kehidupan modern. Studi literatur, dari aktivitas tersebut didapatkan cara pembuatan media dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media.

Dari pemaparan tersebut dapat diketahui potensi bahwa belum tersedianya media pembelajaran Bahasa Arab yang sesuai perkembangan usia anak MI sekaligus mengenalkan kembali permainan tradisional yang dilupakan mayoritas anak-anak yang tinggal di Kota khususnya yang bersekolah di MI Sultan Agung. Adapun permasalahannya bahwa pembelajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung berpegang pada terjemah dan banyak dilakukan dengan metode konvensional. Peserta didik yang terlalu aktif dianggap mengganggu jalannya pelajaran. Pendidik kurang bisa fokus mengembangkan kompetensi sebab dibebani tugas dan tanggungjawab lain.

### **Desain Produk**

Terdiri dari dua langkah, yakni : perencanaan desain produk dan pembuatan desain produk. *Pertama*, perencanaan desain media yang berupa empat komponen media, yakni: papan main engklek dan *gacuk* yang penulis desain menggunakan aplikasi android *Splendid App Maker* serta membuat konten dalam kartu aturan bermain dan materi pembelajaran yang akan dimasukkan dalam kartu soal sejumlah 46 soal dengan 6 jenis soal dengan menggunakan *Ms. Word* sebagai berikut jenis perintah dalam kartu soal : 1.) Bacalah 3x yang lain menirukan ! Kemudian tulislah di buku tulismu !, 2.) Rangkailah huruf-huruf berikut ini sehingga menjadi kata bahasa Arab dengan baik dan benar ! Tulislah di buku tulismu!, 3.) Bacalah teks berikut ini !, 4.) Tulislah jawabannya di buku tulismu!, 5.) Terjemahkanlah kalimat berikut ini ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab ! Tulislah jawabanmu di buku tulis!, 6.) Lakukan percakapan dengan teman satu kelompokmu!.

*Kedua*, membuat produk media menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC* dengan harapan tidak pecah ketika dicetak menggunakan bahan yang berbeda tiap komponennya, yakni bahan banner tipe *spanolik*

vl glos 300 gr untuk papan main engklek, akrilik untuk *gacuk*, kertas *ivory* untuk kartu aturan bermain dan kartu soal. Berikut hasil dari desainnya:

1. papan *portable engklek*



2. *gacuk*



3. kartu soal



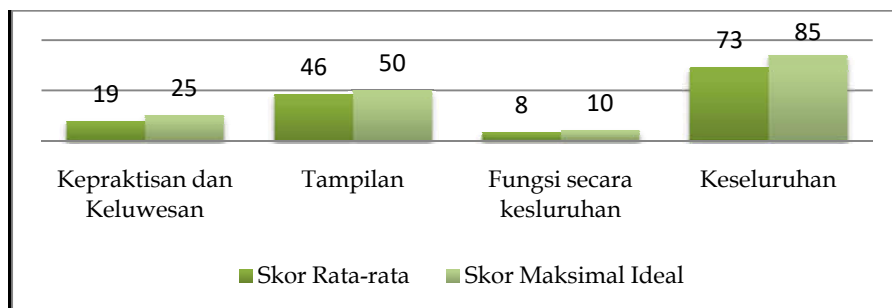
4. kartu aturan bermain



**Validasi Desain Dan Revisi Desain**

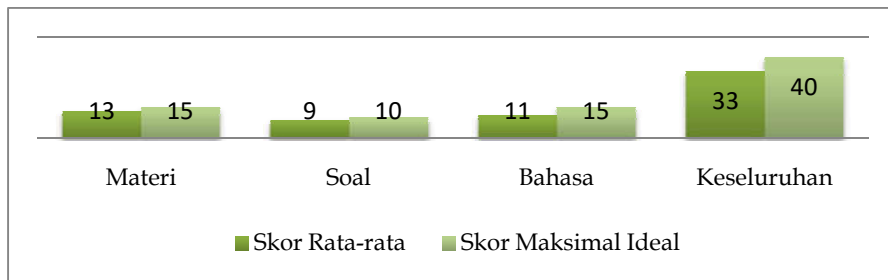
Penulis menghadirkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan, dan untuk mendapatkan kritik, saran serta masukan berikut hasil penilaiannya :

Penilaian ahli media:



Skor ahli media sebesar total skor 73 dari skor maksimal ideal 85 dengan persentase 85,88% atau masuk dalam kategori **Sangat Baik**. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 76% (kategori Baik), 92% (kategori Sangat Baik) dan 80% (kategori Baik).

Penilaian ahli materi :



Dan skor ahli materi dengan skor total 33 dari skor maksimal ideal 40 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kategori Baik. Masing-masing aspek secara berurutan menuai persentase sebesar 86,67% (kategori Sangat Baik), 90% (kategori Sangat Baik) dan 73,3 (kategori Baik).

Masukan yang diberikan oleh para ahli dijadikan bahan untuk merevisi produk. Berikut hasilnya:

Revisi dan Saran dari ahli materi diantaranya adalah telah dilakukan perbaikan penulisan ابن dan ابنة menggunakan hamzah washol, penulisan koma terbalik dan menyesuaikan penulisan materi dengan kata bahasa Arab. Sedangkan dari ahli media adalah telah melakukan perbaikan diantaranya mempertebal papan engklek agar tidak licin, dan mengubah ukurannya menjadi 240 x 90 cm, menyesuaikan ukuran kartu dengan ukuran kartu remi, memperbesar teks konten, merevisi petunjuk penggunaan media dengan ditempel di casing berbentuk tas tabung dan *Gacuk* telah dipertebal.

### Uji Coba Produk Dan Revisi

Langkah ini dilakukan pada 6 peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung yang diambil secara acak. Hasil yang diperoleh berupa **respon yang sangat baik** terhadap 3 aspek yang dinilai yakni materi, pembelajaran dan media dari 6 peserta didik dengan skor total sebesar 7,34 dari skor maksimal 8 dengan nilai persentase sebesar 91,25%. Dari langkah ini diketahui kelemahan-kelemahan produk untuk kemudian dijadikan bahan perbaikan. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah:

1. Gambar *gacuk* di cetak dua sisi, sebab ketika dilempar terkadang *gacuk* terbalik, sehingga gambarnya tidak terlihat.
2. Bahasa penjelas masih ada yang bingung dan belum faham maksudnya. Yaitu pada perintah "bacalah 3x yang lain menirukan !

Kemudian tulislah di buku tulismu !". Bahasa penjelas tersebut menimbulkan pertanyaan "berapa kali menulisnya?".

3. Kartu soal dan *gacuk* ditaruh didalam amplop.

### Uji Coba Pemakaian Dan Revisi

Setelah melalui tahap uji coba skala kecil kemudian diketahui kelemahan produk lalu direvisi, selanjutnya produk di uji cobakan kembali pada ruang lingkup yang lebih luas yaitu pada peserta didik kelas 4 MI Sultan Agung dengan jumlah 28 anak. langkah-langkah yang penulis lakukan dalam uji coba pemakaian adalah sebagai berikut:

Guru membuka pelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran yakni belajar Bahasa Arab dengan tema anggota keluarga sambil bermain menggunakan media *portable engklek Arabic*. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok menggunakan undian serta memilih ketua dan sekretaris kelompok. Guru mengatur posisi duduk peserta didik sesuai kelompok masing-masing dan menjelaskan teknik belajar sambil bermain dengan *portable engklek Arabic* dengan memeragakannya

Langkah-langkah bermain dan belajar yaitu Ketua kelompok bersiap berada di ujung kotak nomor 9. Peserta didik menentukan urutan bermain dengan hompimpa. Pemain 1 melempar *gacuk* ke kotak no 1 kemudian melompat dengan satu kaki kecuali pada kotak no 4,5 dan 7,8, sampai di kotak nomor 9 pemain 1 mengambil kartu percakapan no 1 dan melakukan praktik muhadastah dengan ketua kelompok. Pemain 1 kembali ke kotak no 1 mengambil *gacuk* dan kartu soal kemudian kembali duduk bersama kelompoknya dan mengerjakan soal bersama sekretaris kelompok dan teman lain yang tidak mendapatkan giliran main. Permainan dilanjutkan oleh pemain no 2 dst sampai selesai

- a. Peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan permainan dan mengerjakan soal selama 35 menit
- b. Guru meriview pelajaran lalu menanyakan keadaan emosi peserta didik kemudian mengevaluasi hasil belajar peserta didik
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengucap salam

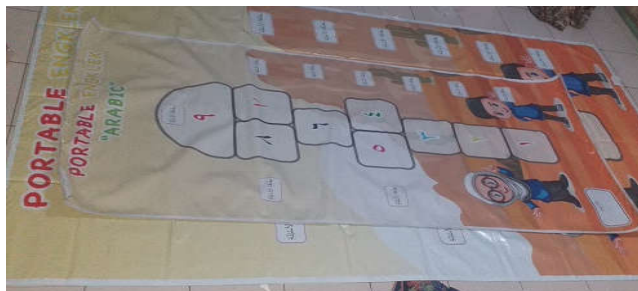
Hasil analisis penilaian respon peserta didik terhadap media dalam uji coba pemakaian ini menunjukka **respon sangat baik** dibuktikan dengan jumlah total skor penilaian yang didapat sebesar 7,107 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase sebesar 88,8%.

Dari tahap ini diketahui juga penilaian dari *reviewer* dalam hal ini guru Bahasa Arab terhadap media dari beberapa aspek diantaranya: materi, soal, bahasa, kepraktisan dan keluwesan media, tampilan media, dan fungsi secara keseluruhan dari media. Penilaian guru menuai hasil jumlah total skor 89 dari skor maksimal ideal 120 dengan persentase 74,1% termasuk dalam kategori baik. Selain itu guru juga memberikan saran yang kemudian dijadikan bahan revisi produk final. Berikut hasil revisinya:

1. Memperbesar ukuran kartu soal muhadatsah
2. Memperjelas perintah dalam kartu soal jenis "Bacalah 3x yang lain menirukan! Kemudian tulislah 1x di buku tulismu!"

### Produk akhir dan produksi masal

Setelah melalui tahapan-tahapan yang dipaparkan di atas berikut gambaran dari produk final yang dihasilkan:



Papan engklek di print dengan bahan yang lebih tebal dan tidak licin yaitu *Hiflex 340* dengan ukuran 24 cm x 90 cm. Papan engklek menjadi lebih mudah di gulung dan di bawa kemana-mana.



Ketebalan gacuk menjadi 4 mm agar tidak mudah rusak.





Background kartu diubah supaya konten terlihat lebih jelas, ukurannya diubah lebih besar dengan ukuran 8,5 cm x 6,1 cm. Kartu soal muhadatsah warna ungu diubah ukurannya menjadi lebih besar. Dan perintah pada kartu soal diperjelas.



Aturan bermain melekat pada *casing* media.

Akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah produksi masal. Setelah produk media *portable engklek Arabic* divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan *reviewer* dalam hal ini guru Bahasa Arab dan direvisi serta mendapatkan respon baik dari peserta didik. Selanjutnya penulis melakukan produksi media sejumlah 3 buah media yang disebar secara internal hanya dalam lingkup kecil yaitu diserahkan pada guru Bahasa Arab MI Sultan Agung. Pada tahap ini belum memungkinkan produk untuk dikomersialkan.

#### D. Simpulan

Hasil dari penelitian ini berupa produk media visual untuk pembelajaran Bahasa Arab kelas 4 MI dengan tema anggota keluarga. Produk ini bernama *portable engklek Arabic* yang terdiri dari empat komponen yaitu, papan main yang terbuat dari bahan banner tipe *hiflex 340* ukuran 240 cm x 90 cm, *gacuk* dari bahan akrilik, aturan bermain yang melekat pada *casing* berbentuk tas tabung dan kartu soal yang di print dengan kertas *ivory* ukuran 8,5 cm x 6,1 cm yang memuat empat maharah berbahasa (*istima'*, *kalam*, *qiro'ah* dan *kitabah*). Produk tersebut layak dijadikan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar total skor 73 dari skor maksimal ideal 85 dengan persentase 85,88% dan masuk dalam kategori **Sangat Baik**, ahli materi

menuai skor total 33 dari skor maksimal ideal 40 dengan persentase 82,5% termasuk dalam kategori **Baik**, dan *reviewer* dengan skor total yang diperoleh sebesar 89 dari skor maksimal ideal 120 dengan persentase sebesar 74,1% termasuk dalam kategori **Baik**.

Selain itu media yang dihasilkan juga mendapatkan respon yang **sangat baik** dari peserta didik dalam dua kali uji coba, yakni: uji coba produk (skala terbatas) mendapatkan penilaian respon sebesar skor total 7,34 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 91,25% termasuk kategori **Sangat Baik** dan uji coba pemakaian (skala luas) sebesar skor total 7,10 dari skor maksimal ideal 8 dengan persentase 88,8% termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik**.

### Daftar Pustaka

- Agni, Benyamin Satria, 'Permainan Tradisional Menjaga Warisan Di Penghujung Senja' (Institut Seni Indonesia, 2015)
- Al-Ghulayaini, Syaikh Musthafa, *Terjemah Jami'ud Durus* (Semarang: CV Adi Pustaka, 1992)
- Huda, Hisbullah, 'Model Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Komunikasi Lisan Siswa Madrasah Ibtidaiyah', in *Prosiding Halaqoh Dan Seminar Internasional PI FITK UIN Sunan Ampel* (Surabaya, 2016)
- Irawan, Ari, 'Penggunaan Ethnomatematika Engklek Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal MathEducation Nusantara*, Vol.1.No.1 (2018)
- Iswanto, Rahmat, 'Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi', *Jurnal Arabiyatuna*, Vol. 1.No. 2 (2017)
- M. Khailullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo)
- Munawaroh, Hidayatu, 'Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1.No.2. (2017)
- Nataliya, Prima, 'Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2015
- Peraturan Metri Agama No. 000912, *Tentang Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab*
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2009)
- Setyosari, Punaji, *Metode Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana)

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sukirman Dharmamulya, Dkk, *Permainan Tradisonal Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005)
- Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Bandung: Rajawali Press, 2011)
- Yulianti, Fitri, 'Pengenalan Rambu Lalu Lintas Dalam Bahasa Inggris Pada Santri TPQ Usia SD Menggunakan Media PORTEK (Portable Engklek)', *Jurnal MALIH PEDDAS*, Vol.6.No.2 (2016)
- — —, 'PORTEK (PORTABLE ENGGLEK) To Teach English Vocabulary: The Case of the 5th Graders of MI Muhammadiyah Gentinggunung Sukorejo Kendal Regency', in *Icons 2017*, 2017