

Pengembangan Alat Permainan *Arabic Edugame* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman

Muhammad Iqbal Alfani¹, Nurul Huda²

Mahasiswa PBA UIN Sunan Kalijaga, Dosen PBA UIN Sunan Kalijaga
e-mail: ¹alfaniiqbal95@gmail.com, ² nurulhuda1082@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether learning Arabic by using Arabic Edugame game media can stimulate students to be more active, motivated, interested, and challenged to understand and master Arabic learning material in MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta. This research is an R&D (Research and Development) research method that is used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Data collection is done by observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that learning using Arabic Edugame game media can stimulate students to be more active, motivated, interested, and challenged to understand and master Arabic learning material available in MTs Negeri 10 Sleman. This is evidenced by the results of data analysis obtained from the average in a limited group trial for pre-test is 49.00 and post-test 76.00. Furthermore, the pre-test wide group average pre-test was 41.00 and post-test 78.00. Thus it can be concluded that the use of Arabic Edugame game media can stimulate students to be more active, motivated, interested, and challenged to understand and master Arabic learning material available in Mts Negeri 10 Sleman.

Keywords: *Arabic Edugame game tool, Learning Media, Arabic*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *Arabic Edugame* dapat menstimulus peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang ada di MTs Negeri 10 Sleman Yogyakarta. Penelitian ini merupakan Penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Arabic Edugame* dapat merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang ada di MTs Negeri 10

Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data yang diperoleh dari rata-rata pada uji coba kelompok terbatas untuk *pre-test* yaitu 49,00 dan *post-test* 76,00. Selanjutnya uji coba kelompok luas rata-rata *pre test* adalah 41,00 dan *post test* 78,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media alat permainan *Arabic Edugame* dapat merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang ada di Mts Negeri 10 Sleman.

Kata kunci: Alat permainan *Arabic Edugame*, Media Pembelajaran, Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Tujuan pembelajaran bahasa Arab secara umum adalah agar peserta didik mampu menguasai 4 (empat) keterampilan (*mahārah/skill*) bahasa yaitu keterampilan menyimak (*istimā'*), keterampilan berbicara (*kalām*), keterampilan membaca (*qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*kitābah*).¹ Sekolah bagaikan sebuah pabrik yang akan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi. Bahan mentahnya adalah siswa dengan berbagai karakter, yang akan diolah melalui proses pembelajaran menjadi lulusan yang berkualitas tinggi.² Siswa dan guru merupakan prasyarat terjadinya proses pembelajaran, alat dan sumber belajar merupakan sarana penunjang yang akan mempermudah guru dalam proses pembelajaran untuk memperoleh lulusan yang berkualitas. Dengan demikian bagian proses inilah yang sangat penting karena proses pembelajaran akan sangat menentukan berkualitas tidaknya lulusan.³

Oleh sebab itu, dalam suatu proses pembelajaran bahasa Arab, guru harus memperhatikan kondisi dan kecenderungan peserta didik dalam belajar dan terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Biasanya, dalam satu kelas terdapat beberapa peserta didik yang senang belajar bahasa Arab dan tidak sedikit pula dari mereka yang tidak senang dalam belajar bahasa Arab. Tentunya ada faktor yang mempengaruhinya sehingga hal tersebut menjadi mungkin, karena sebagian peserta didik dalam prosesnya mempelajari bahasa Arab sudah memiliki kesukaran tersendiri, sehingga ia merasa tidak suka atau bahkan tidak memiliki minat dalam mempelajari bahasa Arab.

¹ Sahkholid Nasution, 2012, "*Metode Konvensional Dan Inkonvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*", Jurnal ilmiah DIDAKTIKA Februari, Vol. 12, No. 2 (2012), hlm. 260.

² Sukanti, 2006, "*Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar*", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 5, No. 2 (2006), hlm. 2

³ Ibid, hlm. 2

Untuk dapat mengetahui minat peserta didik dalam belajar dapat diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Diantara faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar adalah Faktor- faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang bersumber dari diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi kesehatan, kecerdasan, minat, perhatian dan bakat peserta didik. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik, yang meliputi faktor dari keluarga, sekolah, dan juga masyarakat. Berkaitan dengan minat peserta didik dalam belajar di kelas, maka faktor sekolah adalah faktor yang sangat penting untuk diperhatikan, diantaranya adalah cara penyajian materi pelajaran oleh guru dan kelengkapan alat pelajaran (media) yang digunakan.⁴ Maka, penggunaan media dalam penyajian materi oleh guru menjadi salah satu faktor yang penting untuk diperhatikan agar lebih merangsang minat peserta didik dalam belajar.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini menjadi sejalan dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 disebutkan bahwa proses pembelajaran yang diselenggarakan pada satu satuan pendidikan haruslah bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk bisa lebih berperan aktif, serta dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan dan menyalurkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik sesuai dengan minat, bakat dan pertumbuhan fisik serta psikologisnya.⁵

Dari sini dapat dijelaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan agar dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat lebih menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Menurut Hamalik

⁴ Rumadhani Sagala & Devi yunanda Agustini, 2016, "Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di MTs Nurul Falah Bukit Kemuning", *Jurnal Al-Bayan*, Vol. 8, No. 2 (2016), hlm. 56.

⁵ *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005* tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1.

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. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.⁶ Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran agar lebih bervariasi dan mengatasi sikap pasif peserta didik.

Berkaitan dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, maka akan lebih baik jika media pembelajaran tidak hanya bisa digunakan di lingkungan pendidikan (sekolah) saja. Akan tetapi, bisa digunakan dimana pun dan kapan pun, sehingga bisa membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, pada poin ke 11 menyebutkan bahwa “pembelajaran berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat”. Peraturan tersebut dapat diartikan bahwa seharusnya proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di lingkungan pendidikan (sekolah) saja, akan tetapi juga ketika berada di rumah dan lingkungan masyarakat.

Dalam hal ini, peneliti mencoba menggali informasi mengenai tingkat atau peranan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman. Data awal yang diperoleh peneliti di MTs Negeri 10 Sleman, 8 dari 10 peserta didik kelas VII A yang namanya tidak dapat disebutkan menyatakan kurang menyukai pembelajaran bahasa Arab dan salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang membosankan, karena hanya berfokus pada buku saja, sehingga kurang menarik bagi mereka.⁷ Menurut peneliti hal ini menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang berminat untuk mempelajari bahasa Arab. Dengan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 10 Sleman ini

⁶ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 19

⁷ Peserta Didik kelas VII A (Nama tidak diperbolehkan untuk disebutkan oleh para peserta didik) MTs Negeri 10 Sleman, Wawancara Peserta Didik, Sleman, 11 Oktober 2018.

belum bisa memenuhi secara keseluruhan standar proses pembelajaran yang telah ditentukan oleh pemerintah.

Maka, dengan adanya kesenjangan ini, penulis memberikan suatu alternatif yaitu melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *Arabic Edugame*. Diharapkan dengan media tersebut, proses pembelajaran bahasa Arab dapat lebih merangsang peserta didik untuk bisa lebih aktif, termotivasi, tertarik, serta tertantang untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran yang ada. Sehingga selain tercapainya standar proses dalam pembelajaran secara keseluruhan, diharapkan peserta didik juga bisa lebih mudah memahami materi bahasa Arab yang disampaikan serta menggemari dan menguasai bahasa Arab dengan baik dan benar.

Berkaca pada problematika di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana produk *Arabic Edugame* ini dikembangkan, 2) Bagaimana tingkat efektivitas proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan alat permainan *Arabic Edugame*?

Agar memperkuat rancangan penelitian ini, maka peneliti melakukan peninjauan terhadap beberapa literatur terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh saudari Aisyam Mardliyyah yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian "Positif" dengan presentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil nilai pre-teset (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil nilai *post-test* (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas.⁸

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Mahrus Ali Wardana pada tahun 2016 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Permainan Teka Teki Silang (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Di MA Ali Maksum) Tahun Ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 75,72 sedangkan nilai *post-test* kelompok

⁸ Aisyam Mardliyyah, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018.

eksperimen sebesar 89,83. Sedangkan uji t nilai *post-test* kelompok eksperimen menghasilkan nilai sig.(2-tailed) $0,010 < 0,05$ yang artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan koskata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Maka media permainan teka-teki silang dapat digunakan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.⁹

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Anita Rahmawati pada tahun 2011 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul Pembelajaran Dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Puzzle dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Puzzle ini berperan meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa dengan adanya nilai effect size antara nilai rerata *pre-test* dan *post-test* siklus I adalah 13,69 dan antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus II adalah 15,53. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,42 yang diperoleh dari selisih antara nilai rerata *post-test* siklus II dengan rerata *post-test* siklus I.¹⁰

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Nurul Qamariyah pada tahun 2011 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan Scrabble dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi yang meliputi sikap, kemauan, ketertarikan, dorongan, ketekunan dan perhatian terhadap pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan minat. Sebelum tindakan, minat belajar siswi sedang (45,2%) dan setelah tindakan mengalami kenaikan minat belajar menjadi sangat tinggi (86%).¹¹

⁹ Mahrus Ali Wardana, "Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Permainan Teka Teki Silang (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X di MA Ali Maksum) Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

¹⁰ Anita Rahmawati, "Pembelajaran dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

¹¹ Nurul Qamariyah, "Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Mu'allimat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Perbedaan antara skripsi-skripsi yang telah disebutkan di atas dengan skripsi yang penulis susun adalah pada media yang dikembangkan, sebelumnya belum ada yang membahas tentang permainan *Arabic Edugame* atau yang serupa dengannya. Skripsi pertama menggunakan media permainan Ular Tangga, skripsi kedua menggunakan media permainan Teka-teki Silang, skripsi ketiga menggunakan media Puzzle, dan skripsi keempat menggunakan media Scrabble.

Pengembangan Alat Permainan

Pengembangan dalam KBBI diartikan sebagai proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹⁶ Dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna, (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).¹⁷ Kegiatan pengembangan meliputi: tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.¹²

Pengembangan alat permainan *Arabic Edugame* ini merupakan bentuk pengembangan dari alat permainan Monopoli. Akan tetapi dengan konsep serta aturan main yang jauh berbeda, hanya pada visualisasi alat permainannya saja yang sekilas memiliki kesamaan dengan Monopoli. Produk ini ditujukan untuk membantu proses pembelajaran serta mengajarkan nilai-nilai pendidikan, artinya sangat berbeda dengan permainan Monopoli pada umumnya yang hanya sekedar alat untuk bermain tanpa adanya nilai-nilai dan konsep berpendidikan di dalamnya.

Jika di dalam permainan monopoli pada umumnya pemain yang menjadi pemenang adalah yang memiliki kekayaan paling banyak, maka di dalam *Arabic Edugame* ini secara total mengajarkan tentang pengetahuan (yang paling banyak memiliki pengetahuan adalah pemenangnya).

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”.¹³ Batasan mengenai media sangat luas, namun di sini dibatasi media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pengertian secara harfiahnya mempunyai arti “perantara atau pengantar”. Akan tetapi kata tersebut kini bebas digunakan baik dalam bentuk jamak maupun mufrad. Media dalam bahasa Arab dikatakan juga “وسائل” yang berarti perantara

¹² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 53

¹³ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013), hlm. 23

atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Abdul 'Alim Ibrahim media adalah الوسائل التوضيحية (sarana untuk memperjelas).¹⁴

Azhar Arsyad memberikan penjelasan tentang pengertian media dengan mengutip pendapat beberapa pakar di bidangnya. Diantaranya adalah definisi yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.³⁴ AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹⁵

Sementara Heinich dkk, mendefinisikan media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima.³⁶ Menurut Amir Achsin media adalah, setiap orang, bahan, alat, atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.¹⁶

Dari definisi-definisi tersebut, maka penulis mencoba menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada orang lain agar dapat dipahami dengan mudah dan benar.

Alat Permainan *Arabic Edugame*

Nama *Arabic Edugame* dibuat oleh penulis yang berarti bahwa kata *Arabic* menunjukkan media berbahasa Arab, dan kata *Edugame* berarti bahwa media ini adalah media permainan yang mendidik. *Arabic Edugame* adalah permainan edukasi yang menitik beratkan pada kecerdasan pengetahuan dan keaktifan sebagai penentu kemenangan. Semakin luas pengetahuan serta keaktifan peserta dalam mengungkapkan jawaban, maka semakin besar pula peluang untuk memenangkan permainan. Dalam penelitian ini, *Arabic Edugame* digunakan untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Arab kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman.

Komponen dalam permainan *Arabic Edugame* terdiri dari:

1. Papan permainan, terbuat dari kertas dengan berisikan gambar-gambar dan soal-soal.

¹⁴ Ibid, hlm. 23

¹⁵ Ibid, hlm. 24

¹⁶ Ibid, hlm. 24

2. Kotak bank soal, kotak ini berada di tengah-tengah papan permainan dengan berisikan soal-soal khusus untuk kotak bonus, *challenge other team*, dan pondok pesantren.
3. Kartu soal berwarna hijau berisi soal untuk kotak bonus.
4. Kartu soal berwarna kuning berisi soal untuk kotak *challenge other team*.
5. Kartu soal berwarna ungu berisi soal untuk kotak pesantren.
6. Kartu soal dan kartu hafalan: kartu soal berupa potongan kertas berwarna hitam yang berisi kosa kata untuk dihafalkan dan juga berisi soal.
7. Bidak, terbuat dari bahan plastik untuk dijalankan oleh peserta dalam proses permainan sampai selsesai.
8. Dadu, terbuat dari bahan plastik berwarna dasar putih disertai dengan angka-angka arab dari 1-6 di setiap sisinya.
9. Bintang penghargaan, replika bintang berwarna emas yang akan diberikan sebagai penghargaan kepada setiap pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Sedangkan cara bermain media ini, dapat memperhatikan penjelasan di bawah ini:

Papan permainan diletakkan di meja atau di tempat lain yang memungkinkan. Kemudian kotak bank soal diisi kartu soal berwarna hijau, kuning, dan ungu. Kartu soal dan kartu hafalan adalah kartu hafalan dan kartu soal berwarna hitam yang dipegang oleh satu orang yang tidak ikut dalam permainan dan telah ditentukan di awal sebelum permainan dimulai berdasarkan kesepakatan antar pemain.

بطاقة السؤال (kartu soal), kartu ini berfungsi ketika bidak berhenti pada kotak yang tidak bergambar (kotak soal), maka yang wajib dilakukan oleh pemain adalah menyebutkan dalam bahasa Arab atau menerjemahkan dalam bahasa Indonesia mengenai kosa kata yang ada pada kartu soal. Sedaangkan بطاقة الحفظ (katu hafalan), kartu ini berfungsi ketika bidak berhenti pada kotak yang bergambar (bukan kotak soal), maka yang wajib dilakukan oleh pemain adalah menghafalkan kosa kata bahasa Arab yang ada pada kartu sesuai dengan perintah yang terdapat pada kartu.

Permulaan

Pertama-tama, Melempar dadu secara bergiliran dengan urutan yang telah disepakati oleh para pemain, yang mendapatkan giliran pertama memimpin do'a terlebih dahulu kemudian memulai permainan. Permainan berjalan sesuai angka yang didapat dari dadu melalui kotak-kotak dalam permainan sesuai arah permainan.

Setiap pemain yang berhenti pada kotak yang bergambar maka wajib mengikuti perintah yang ada pada kartu dengan nomor yang sama dengan nomor kotak.

Setiap pemain yang berhenti pada kotak yang terdapat kartu permainan berwarna putih maka wajib menjawab soal yang ada. Jika benar mendapatkan poin 10 dan jika salah tidak mendapatkan poin (0).

Peserta akan mendapatkan bintang penghargaan setelah mendapatkan poin minimal 20 poin (1 bintang = 20 poin). Pemain yang mendapatkan angka dadu terbesar berhak bermain kembali maksimal 2x.

Jika peserta mendapatkan angka terbesar pada dadu sebanyak 3x maka dia diwajibkan masuk ma'had/pesantren (nyantri). Di dalam pesantren telah disediakan kartu soal khusus berwarna ungu yang berisi soal-soal pilihan. Santri dikatakan lulus dan bisa keluar dari pesantren jika berhasil menguasai atau menjawab soal yang ada dengan baik dan benar.

Akhir

Permainan dikatakan berakhir apabila bintang penghargaan telah habis, atau berdasarkan jumlah putaran permainan yang telah disepakati oleh seluruh pemain di awal permainan, atau berdasarkan durasi waktu permainan yang telah disepakati oleh seluruh pemain di awal permainan
Ketentuan pemenang

Kemenangan dalam permainan *Arabic Edugame* ditentukan oleh jumlah poin yang dikumpulkan oleh setiap pemain yang diwujudkan dalam bentuk bintang penghargaan yang berhasil didapatkan. Penghitungan poin dilakukan setelah permainan benar-benar selesai.

Bank jawaban

Bank jawaban berisi seluruh jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam permainan. Bank jawaban ini hanya boleh dipegang oleh guru atau satu orang yang telah disepakati oleh seluruh pemain di awal permainan.

Salah satu poin penting yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah proses pembelajaran, sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan BAB I Pasal 1 yang menyebutkan bahwa "standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan". Yang kemudian dijelaskan pada BAB IV Pasal 19 Ayat 1, bahwasannya "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Oleh karena itu, peneliti berusaha menawarkan sebuah solusi agar dapat menciptakan suatu proses pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan menyenangkan, serta interaktif, inspiratif, menantang, dan dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Maka untuk mencapai hal tersebut peneliti mencoba mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu pengembangan alat permainan *Arabic Edugame*. Alat permainan ini digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang diharapkan dapat mendorong peserta didik agar lebih tertarik, merasa senang serta dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memahami dan menguasai bahasa Arab dengan baik dan benar.

Secara metode, penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu dalam bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research* dan *development*.¹⁷ Oleh karenanya, peneliti berinisiasi untuk turut berpartisipasi dalam menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan dengan harapan dapat digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Arabic Edugame merupakan suatu pengembangan alat permainan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memkasimalkan proses pembelajaran bahasa Arab sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media yang dikembangkan ini, akan diujikan pada siswa kelas VII MTs Negeri 10 Sleman tahun pelajaran 2018/2019 yang berlangsung dari tanggal 11 sampai 18 februari 2019.

Adapun langkah-langkah pengembangan yang digunakan dalam penelitian mengadopsi versi Borg and Gall, dengan tahapan sebagai berikut: identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, validasi desain, revisi produk, dan produksi masal.¹⁸

Data yang diperoleh dari hasil uji coba, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hal ini sesuai dengan jenis data yang diperoleh yaitu

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 407.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 298.

data kuantitatif dari sebaran angket atau koesioner. Adapun uraian penjelasan hasil analisis dipaparka di bawah ini.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Coba Produk (Skala Kecil)

Tahap pertama dari uji coba produk ini adalah dengan menguji cobanya pada skala kecil/uji coba terbatas yang terdiri dari 5 peserta didik yang dipilih secara *random* oleh guru bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 10 Sleman. Uji coba ini dilakukan pada hari Senin, 11 Februari 2019 pada jam pelajaran bahasa Arab selama 2 jam yang bertempat di teras masjid MTs Negeri 10 Sleman. Tema yang digunakan dalam uji coba tahap pertama permainan *Arabic Edugame* ini adalah بيتي dan من يومية الأسرة sesuai dengan permintaan dari guru pengampu bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 10 Sleman. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh produk yang peneliti kembangkan sebagai media pembelajaran terhadap pembelajaran bahasa Arab.

Sebelum rangkaian pembelajaran dengan menggunakan produk yang peneliti kembangkan, terlebih dahulu peneliti memperkenalkan diri dan kemudian menjelaskan sekilas tentang pembelajaran dengan menggunakan media alat permainan ini. Setelah itu peneliti memberikan soal-soal (*pre-test*) yang berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Soal-soal tersebut diambil dari materi yang telah dan sedang dipelajari serta akan kembali dipelajari dalam permainan tersebut yaitu mengenai tema “rumahku dan aktifitas keluarga sehari-hari”.

Peneliti tidak melakukan *review* terhadap materi yang bersangkutan dengan soal-soal *pre-test*, dikarenakan materi tersebut sebagian telah dipelajari di dalam kelas dan sebagian lagi sedang dipelajari. Setelah *pre-test* dilakukan, langkah selanjutnya peneliti menjelaskan tentang tata cara bermain *Arabic Edugame* ini, dan memerintahkan peserta didik untuk menunjuk satu dari lima orang diantara mereka untuk menjadi wasit/hakim dalam permainan, kemudian menentukan giliran bermain.

Setelah peserta didik selesai menggunakan media permainan *Arabic Edugame* ini, peneliti kemudian memberikan soal-soal *post test* dengan isi soal yang sama dengan soal-soal yang ada di dalam *pre-test*. Adapun data hasil dari uji coba tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Berdasarkan data uji coba pada kelompok terbatas yang telah peneliti sajikan di atas, produk media pembelajaran bahasa Arab yang peneliti kembangkan menurut *Peer Reviewer* termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan jumlah nilai 51 dan rata-rata 4,25 kemudian presentase 85% serta hasil nilai *pre-test* (49) dan *post-test* (76).

Uji Coba Produk (Skala Luas)

Tahap kedua dari uji coba produk ini adalah uji coba dalam skala luas yaitu kepada seluruh peserta didik kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman yang berjumlah 32 orang. Uji coba produk tahap kedua ini dilaksanakan pada hari Senin, 18 Februari 2019 yang berlangsung selama dua jam pelajaran, dengan tema pembahasan yang masih sama dengan uji coba tahap pertama yaitu tentang *من يومية الأسرة* dan *بيتي*. Sesuai dengan permintaan dari guru pengampu bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 10 Sleman.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap uji coba kedua ini yaitu pertama-tama masuk ke kelas dan mengucapkan salam, lalu menyapa dan menanyakan kabar dengan menggunakan bahasa Arab, setelah itu peneliti memperkenalkan diri dan kemudian menjelaskan sekilas tentang pembelajaran dengan menggunakan media alat permainan *Arabic Edugame* ini serta menjelaskan sekilas tentang tujuan dilakukannya penelitian ini. Setelah itu peneliti memberikan soal-soal *pre-test* kepada seluruh peserta didik dengan jenis soal pilihan ganda berjumlah sebanyak 15 soal yang mencakup kedua materi yang telah dipelajari di dalam kelas sebelumnya dan akan kembali dipelajari melalui media permainan *Arabic Edugame* ini.

Setelah *pre-test* selesai dan dikumpulkan, langkah selanjutnya peneliti menjelaskan aturan permainan yang berlaku dalam media permainan *Arabic Edugame* ini. Setelah semua dijelaskan, peneliti memastikan seluruh peserta didik memahami aturan permainan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan seputar aturan bermain yang berlaku dalam permainan *Arabic Edugame* ini. Setelah semua peserta didik benar-benar memahami aturan bermain, peneliti membagi peserta didik menjadi 6 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5/6 orang, kemudian peneliti membagikan media permainan *Arabic Edugame* beserta dengan perlengkapannya kepada masing-masing kelompok.

Dalam pembelajaran menggunakan media permainan ini, peneliti cukup menggunakan satu ruang kelas saja seperti biasanya, karena media permainan ini didesain lebih praktis, sehingga cukup diletakkan di atas meja dan tidak memerlukan banyak ruang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan *peer reviewer* selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat antusias, tidak ada yang mengantuk atau pun asik melakukan aktifitas lain di luar kegiatan belajar. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan permainan, peneliti memberikan soal-soal *post test* dengan jenis soal yang sama pada saat *pre-test* kemudian dilanjutkan dengan memberikan angket kepada seluruh peserta didik. Adapun data hasil dari uji

coba kedua dan penilaian dari *peer reviewer* terhadap media permainan *Arabic Edugame* ini adalah sebagai berikut:

Tabel.1
 Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Luas

No.	Jenis Nilai Tes	Nilai Rata-rata
1.	Pre-test	41
2.	Post-test	78

Berdasarkan uji coba tahap kedua yang dilakukan dalam kelompok luas ini, tidak ditemukan beberapa revisi terhadap media permainan *Arabic Edugame* ini. Diantaranya adalah tidak adanya kotak permainan yang bisa menampung papan permainan beserta perlengkapannya sehingga lebih praktis untuk dibawa dan tidak membuat perlengkapan mudah menjadi berantakan, kemudian terbatasnya waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti hanya sempat mengulas sebagian materi yang ada dalam permainan tersebut pada akhir waktu pembelajaran permainan yang bisa menampung papan permainan beserta perlengkapannya sehingga lebih praktis untuk dibawa dan tidak membuat perlengkapan mudah menjadi berantakan, kemudian terbatasnya waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti hanya sempat mengulas sebagian materi yang ada dalam permainan tersebut pada akhir waktu pembelajaran.

Setelah produk berhasil diuji cobakan dalam kelompok terbatas dan kelompok luas pada peserta didik kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman, maka ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, diantaranya adalah sebagai berikut: tidak adanya tempat penyimpanan media permainan.

Respon dan Hasil Belajar Siswa

Dalam pengembangan alat permainan *Arabic Edugame* ini, hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah sejauh mana efektifitas media tersebut dalam membantu proses pembelajaran yang ada, sehingga menjadikannya lebih menarik, menyenangkan, menantang, memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik, dalam hal ini untuk mempelajari bahasa Arab. Dalam penerapan alat permainan *Arabic Edugame* ini, peserta didik menunjukkan respon yang positif, antusias serta rasa tertarik dengan alat permainan *Arabic Edugame* ini. Karena mereka baru pertama kali menerima

proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan alat permainan seperti *Arabic Edugame*.

Uji coba pada kelompok terbatas dilakukan pada hari Senin, 11 Februari 2019 pada jam pelajaran bahasa Arab selama 2 jam yang bertempat di teras masjid MTs Negeri 10 Sleman. Tema yang digunakan dalam uji

coba tahap pertama permainan *Arabic Edugame* ini adalah بيتي dan من يومية الأسرة sesuai dengan permintaan dari guru pengampu bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 10 Sleman. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh produk yang peneliti kembangkan sebagai media pembelajaran terhadap proses pembelajaran bahasa Arab.

Setelah uji coba pada kelompok terbatas ini selesai dilakukan dan tidak adanya revisi kembali pada produk yang dikembangkan, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok luas yang dilakukan pada hari Senin, 18 Februari 2019 yang berlangsung selama dua jam pelajaran, dengan tema pembahasan yang masih sama pada uji coba tahap من يومية الأسرة dan بيتي tentang yaitu pertama sesuai dengan permintaan dari guru pengampu bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 10 Sleman.

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *Arabic Edugame* berlangsung, kelas menjadi ramai dengan antusias yang tinggi dari peserta didik ketika sedang melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *Arabic edugame* ini. Tidak ada peserta didik yang mengantuk, asik bercerita dengan teman yang lainnya, atau pun tidak fokus terhadap proses pembelajaran. Alat permainan *Arabic Edugame* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar bahasa Arab, lebih senang belajar bahasa Arab, serta lebih termotivasi untuk memahami materi yang ada di dalam permainan.

Dengan adanya alat permainan *Arabic Edugame* ini, peserta didik menjadi mudah dalam memahami materi yang dipelajari dan mengungkapkan apa yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data nilai pre-test dan post-test serta respon yang diberikan peserta didik terhadap alat permainan *Arabic Edugame* yang berhasil peneliti dapatkan melalui angket respon peserta didik. Adapun data yang berhasil didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel.2

Hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Jenis Tes	Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Terbatas	Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Luas
1.	Pre-test	49	41
2.	Post-test	76	78

Berdasarkan data ada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelompok terbatas (49), nilai rata-rata *pret-test* kelompok luas (41), dan nilai rata-rata *post-test* kelompok terbatas (76), nilai rata-rata *post- test* kelompok luas (78). Dengan demikian dapat diartikan bahwa media alat ermainan *Arabic Edugame* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel.3
 Hasil Angket Peserta Didik

Responden		Persentase Respon (%)	kategorie	Responden		Persentase Respon (%)	Kate gori
No	Nilai			No	Nilai		
1.	10	71,42	P	14.	14	100	P
2.	11	78,57	P	15.	14	100	P
3.	14	100	P	16.	11	78,57	P
4.	14	100	P	17.	14	100	P
5.	14	100	P	18.	7	50	P
6.	14	100	P	19.	14	100	P
7.	12	85,71	P	20.	13	92,85	P
8.	14	100	P	21.	14	100	P
9.	14	100	P	22.	14	100	P
10.	14	100	P	23.	14	100	P
11.	14	100	P	24.	9	64,28	P
12.	11	78,57	P	25.	7	50	P
13.	14	100	P	26.	0	71,42	P
Total Nilai Seluruh Respon Peserta Didik = 325 dan 89,28%							

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa media alat permainan *Arabic Edugame* mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dengan jumlah nilai keseluruhan dari peserta didik sebanyak 325 dan persentase sebesar 89,28%.

Diperolehnya data penilaian dari ahli media, ahli materi, *peer reviewer* serta respon dari peserta didik terhadap media permainan *Arabic Edugame*, menunjukkan adanya nilai positif terhadap media permainan *Arabic Edugame* ini. Adapun analisis data dari ahli media, ahli materi, *peer reviewer* dan angket respon peserta adalah sebagai berikut:

Media permainan *Arabic Edugame* mendapatkan penilaian dari dua ahli dan dua *peer reviewer*. Secara keseluruhan penilaian mereka masuk dalam kriteria Sangat Baik. Dengan rincian hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, *Arabic Edugame* mendapatkan nilai 74 dengan nilai rata-rata 4,62 dan persentase 92,5%, dari ahli materi mendapat nilai 50 dengan nilai rata-rata 3,84 dan persentase 76,9%, sedangkan dari *peer reviewer* mendapatkan nilai 105 dengan nilai rata-rata 4,37 dan persentase 87,4%.

Nilai positif yang didapatkan tersebut, maka media permainan *Arabic Edugame* ini telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Media permainan *Arabic Edugame* juga terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Hal ini dilihat dari perolehan nilai rata-rata *pre-test* kelompok terbatas (49), nilai rata-rata *pre-test* kelompok luas (41), dan nilai rata-rata *post-test* kelompok terbatas (76), nilai rata-rata *post-test* kelompok luas (78), juga dapat dilihat dari data respon peserta didik yaitu total nilai 325 dengan persentase 89,28%. Sehingga penilaian tersebut masuk dalam kategori "Positif". Dengan demikian produk yang telah dikembangkan mempunyai pengaruh yang positif serta respon yang baik dari peserta didik kelas VII MTs Negeri 10 Sleman dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

C. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka kesimpulannya produk permainan *Arabic Edugame* yang telah berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VII A di MTs Negeri 10 Sleman dengan melalui tahapan-tahapan pengembangan sesuai dengan prosedur pengembangan penelitian. Tahap pertama yaitu dengan melakukan identifikasi masalah, setelah itu tahap perencanaan dengan mengumpulkan materi bahasa Arab kelas VII yang akan dimuat di dalam produk. Setelah itu adalah tahap pengembangan produk yaitu dengan menggunakan Microsoft Word 2013 dan CorelDraw X7 sekaligus memasukkan materi yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah itu produk dicetak dan kemudian masuk pada tahap validasi desain produk oleh ahli media, ahli materi, dan *peer*

reviewer. Setelah menerima kritik 96 dan saran dari para validator, maka dilakukanlah tahap perbaikan atau tahap revisi desain produk. Setelah revisi dilakukan, tahap selanjutnya adalah uji coba/penerapan produk secara langsung dalam skala terbatas dan juga dalam skala luas. Setelah itu, tahap terakhir adalah melakukan revisi berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada saat penerapan produk, kemudian produksi massal dan penyebaran produk kepada pihak-pihak tertentu. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba media permainan *Arabic Edugame*, mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dengan jumlah nilai keseluruhan dari peserta didik sebanyak 325 dan persentase sebesar 89,28%. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang dilihat dari hasil nilai *pre-test* kelompok terbatas dengan nilai 49 dan nilai 41 pada kelompok luas, serta hasil *post-test* kelompok terbatas dengan nilai 76 dan nilai 78 pada kelompok luas.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar, *“Media Pembelajaran”*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Khalilullah, M., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013).
- Mardiyah, Aisyah, *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018.
- Nasution, Sahkholid, 2012, *“Metode Konvensional Dan Inkonvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”*, Jurnal ilmiah DIDAKTIKA Februari , Vol. 12, No. 2 (2012).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005* tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1.
- Peserta Didik kelas VII A (Nama tidak diperbolehkan untuk disebutkan oleh para peserta didik) MTs Negeri 10 Sleman, Wawancara Peserta Didik, Sleman, 11 Oktober 2018.
- Qamariyah, Nurul, *“Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Mu’allimat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011”*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.
- Rahmawati, Anita, *“Pembelajaran dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis*

Semarang". Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Sagala, Rumadhani & Devi yunanda Agustin, 2016, "Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di MTs Nurul Falah Bukit Kemuning", *Jurnal Al-Bayan*, Vol. 8, No. 2 (2016).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Sukanti, "Evaluasi Proses Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 5, No. 2 (2006).

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012).

Wardana, Mahrus Ali, "Peningkatan Kualitas Hafalan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Permainan Teka Teki Silang (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X di MA Ali Maksum) Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.