

**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu
“Domira” Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah
Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang**

Oleh: Zhul Fahmy Hasani, M.Pd.

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UNSIQ Jawa Tengah

Abstraks

Pendidikan dan pengajaran bahasa Arab perlu dicarikan formulasi yang sesuai dan tepat, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran saat ini, yang dirasa masih kurang media yang mendukung pembelajaran bahasa Arab, dari hal tersebut penulis tertarik secara nyata melakukan penelitian ini.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab yang sesuai dan tepat dalam membantu pengembangan potensi siswa dalam belajar bahasa Arab untuk siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah 02 Pemalang, dilihat dari segi hasil validasi ahli media, ahli materi serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran kartu domira yang dikembangkan oleh peneliti.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tahapan yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan (2) desain pembelajaran (3) pengembangan produk (4) validasi produk (5) uji respon (6) revisi (7) produk final. Proses validasi dilakukan oleh satu ahli media dan ahli materi, subjek penelitian adalah guru bahasa

Arab, dan siswa . Data di peroleh dari angket untuk ahli media dan ahli materi serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan pada aspek pembelajaran, aspek media, dan aspek materi, kemudian data di analisis dengan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media kartu domira memudahkan mereka dalam belajar bahasa Arab khususnya pada peningkatan kosakata, secara keseluruhan media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan gairah belajar bagi siswa. Media kartu domira memungkinkan siswa atau peserta didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. Juga memungkinkan dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Kata Kunci: *Media, Kartu Domira, Pembelajaran Bahasa Arab*

A. Pendahuluan

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

Visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk¹ . Hal tersebut tentunya sangat membantu siswa dalam memahami sebuah pelajaran penggunaan media oleh guru nantinya akan menentukan bagaimana siswa akan merasa nyaman saat pelajaran berlangsung, dan juga menarik tidaknya minat siswa² . Melalui pertimbangan tersebut membuat guru nantinya agar

¹ Cecepkustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011),h 98.

² Arief S. Sadiman, dan R. Raharjo, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*

mampu menciptakan kelas. Media pembelajaran juga merupakan wahana informasi yang bertujuan terjadinya proses belajar pada diri siswa sehingga akan terjadi perubahan perilaku, baik berupa kognitif, afektif, maupun psikomotor.

³Secara umum media pengajar bahasa dapat di klasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu; (1)media perangkat (*al-ajhizah*) yang terbagi menjadi 2 kategori, pertama: perangkat teknis meliputi radio, tape, proyektor dll. Kedua: perangkat elektronik seperti komputer, (2) media materi pembelajaran (*al mawad at-ta'limiyah at-ta'allumiyah*), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*annasyath attalimiy*). Penggunaan media pembelajaran ini juga merupakan rekayasa lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan⁴ .

Kompleknya permasalahan yang dihadapi guru, menuntut guru melakukan sebuah usaha perbaikan atau untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Paul Suparno agar siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran diperlukan pembiasaan⁵ .

Pembelajaran dengan menggunakan media ini di harapkan mampu meningkatkan kembali minat belajar siswa terutama bahasa Arab sehingga siswa diharapkan akan dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan efektif.

dan Pemanfaatanya,(Jakarta:PT. Raja Grafindo persada, 1993), h. 84.

³ H.M Abdulhamid dkk, *Pembelajar Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*,(Malang: UIN-Malang Press, 2008), h. 158.

⁴ Basyirudin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran*,(Jakarta: Ciputat Pers,2002), h. 15.

⁵ Paul Suparno, *Reformasi pendidikan sebuah Rekomendasi*,(Yogyakarta: kanisius, 2001), h. 42

B. Landasan Teori

Kata "Media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁶

Sedangkan definisi pendidikan atau media pembelajaran menurut Rossi dan Breidl dalam bukunya Wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁷

Media Pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya⁸.

Upaya untuk memilih media untuk pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut⁹ :

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajarannya, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah di pahami oleh siswa.
3. Ketrampilan guru dalam menggunakannya. Apapun tujuan dan jenis media yang diperlukan, syarat utama guru dapat menggunakannya

⁶ Arif S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan pengertian Pengembangan dan manfaatnya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 6.

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi standar Proses pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006) cet, h.163.

⁸ *Ibid.*, h.172.

⁹ Nana Sudjana & Ahmad Riva, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h. 5.

dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.

4. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
5. Sesuai dengan tarafberpikir siswa. Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Kriteria pemilihan media dapat lebih memudahkan guru untuk menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar¹⁰ .

Media sebagai alat dan sumber pengajaran tidak bisa menggantikan guru sepenuhnya, artinya media tanpa guru suatu hal yang mustahil dapat meningkatkan kualitas pengajaran¹¹ .

Menurut Azhar Arshad, beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut¹² .

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

¹⁰ Nana Sudjana & Ahmad Riva, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h. 5.

¹¹ *Ibid*, h. 8.

¹² Azhar Arshad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 26.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Setiap bahasa adalah komunikatif bagi para penuturnya. Dilihat dari sudut pandang ini, tidak ada bahasa yang lebih unggul daripada bahasa yang lain. Maksudnya bahwa bahasa memiliki kesamarataan dalam statusnya, yaitu sebagai alat komunikasi. Setiap komunikasi tentu saja menuntut kesepahaman antara pelaku komunikasi¹³ .

Bahasa Arab (*al-lughah al-'Arabiyyah*) atau secara mudahnya Arab, adalah sebuah bahasa Semitik yang muncul dari daerah yang sekarang termasuk wilayah Arab Saudi. Bahasa ini adalah sebuah bahasa yang terbesar dari segi jumlah penutur dalam keluarga bahasa Semitik. Bahasa ini berkerabat dekat dengan bahasa Ibrani dan bahasa Arab. Bahasa Arab modern telah diklasifikasikan sebagai satu makrobahasa dengan 27 sub-bahasa dalam ISO 639-3. Bahasa-bahasa ini dituturkan di seluruh Dunia Arab, sedangkan bahasa Arab baku diketahui di seluruh dunia Islam.

Menurut Syaikh al-Ghulayayniy, bahasa Arab adalah kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud/tujuan mereka. Adapun Ahmad al-Hasyimi mengemukakan bahwa: Oleh sebab itu bahasa Arab adalah suara-suara yang mengandung sebagian huruf hijaiyyah.

Definisi bahasa Arab yang dikemukakan oleh dua orang pakar di atas, isi dan redaksinya saling berbeda tetapi maksud dan tujuannya sama. Oleh karena itu penulis menarik kesimpulan bahwa bahasa Arab itu adalah alat yang berbentuk huruf hijaiyyah yang dipergunakan oleh orang Arab dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial baik secara lisan maupun tulisan¹⁴ .

¹³ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya Offset, 2011), 58.

¹⁴ Robiatul Fazriah, *Contoh Proposal MET-LIT*, (29 Maret 2011),

Pembelajaran substansinya adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari materi tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dengan kata lain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan belajar materi tertentu yang kondusif untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang diajari bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing¹⁵ .

Dalam pembelajaran bahasa ada tiga istilah yang perlu dipahami pengertian dan konsepnya secara tepat, yakni pendekatan, metode dan teknik. Edward M Anthony dalam artikelnya “Approach, Method and Technique” ketiga istilah tersebut sebagai berikut¹⁶ :

1. Pendekatan, yang dalam bahasa Arab disebut madkhal adalah seperangkat asumsi berkenaan dengan hakikat bahasa dan hakikat belajar mengajar bahasa. Pendekatan bersifat aksiomatis atau filosofis yang berorientasi pada pendirian, filsafat, dan keyakinan yaitu sesuatu yang diyakini tetapi tidak mesti dapat dibuktikan.
2. Metode, yang dalam bahasa Arab disebut thariqah adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur atau sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Jika pendekatan bersifat aksiomatis, maka metode bersifat prosedural. Sehingga dalam satu pendekatan bisa saja terdapat beberapa metode.
3. Teknik, yang dalam bahasa Arab disebut uslub atau yang populer dalam bahasa kita dengan strategi, yaitu kegiatan spesifik yang diimplementasikan di dalam kelas, selaras dengan pendekatan dan

¹⁵ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 32.

¹⁶ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), h. 33-34.

metode yang telah dipilih. Teknik bersifat operasional, karena itu sangatlah tergantung pada imajinasi dan kreativitas seorang pengajar dalam meramu materi dan mengatasi dan memecahkan berbagai persoalan di kelas.

Dari paparan di atas dapat dipahami, bahwa ketiga istilah tersebut memiliki hubungan yang hirarkis. Dari satu pendekatan bisa menghadirkan satu atau beberapa metode, dan dari satu metode bisa mengimplementasikan satu atau beberapa strategi. Sebaliknya strategi harus konsisten dengan metode dan karena itu tidak boleh bertentangan dengan pendekatan.

Sementara itu, bahasa Arab merupakan salahsatu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan sosial masyarakat dan ilmu pengetahuan, bahasa Arab dalam kajian sejarah termasuk rumpun bahasa Semit yaitu rumpunbahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah)¹⁷. Pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan suatu upaya membelajarkan siswa untuk belajar bahasa Arab dengan guru sebagai fasilitator dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Domira berasal dari bahasa Arab yaitu domir yang dalam bahasa indonesia berarti kata ganti, yang dimaksudkan peneliti adalah sebagai pengganti pembelajaran konvensional dengan buku paket. Domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar). Tiap kartu dibagi menjadi dua bidang. Tiap bidang berisi 0 - 6 titik, kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis) kartu yang bertanda yang menunjukkan nilai angka kartu, untuk bermain domino dan Secara etimologis dari bahasa

¹⁷ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2003), h. 25.

Latin, secara harfiah "dari non-pemilik".¹⁸ Sedangkan kata Arab di sini diartikan bahasa Arab.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran, selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Darhi¹⁹ kemudian menyatakan bahwa kelebihan lain dari pembelajaran dengan Domira adalah siswa dapat bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah, sehingga dapat menimbulkan rasa kebersamaan karena dengan menggunakan kartu domira yang dimodifikasi dengan cara permainan Domino sebagai alat peraga atau media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat dan kemampuan menghafal kosakata lebih tepat dan cepat.

Domira merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran bahasa Arab. Menurut pendapat Mayke Tedjasaputro menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya²⁰ .

Lebih rincinya domira adalah modifikasi dari sebuah permainan kartu dominoyang meniru cara bermain dari kartu asli dalam penerapannya, dalam menerapkan permainan di dalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menambah semangat dan meningkatkan penguasaan kosakata, sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai secara

¹⁸ Departement Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,)

¹⁹ Emmi Suhaemi, "PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL" dalam suarasiswanews.wordpress.com/mgmp di akses pada tanggal 24 September 2016.

²⁰ Mayke Tedjasaputro, *Bermain, Mainan, Dan Permainan* (Jakarta : PT Grasindo, 2003), h.

maksimal sesuai dengan kurikulum bahasa Arab.

Menurut Soedjito kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai:

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis.
3. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kosakata berarti perbendaharaan kata.²¹ Atau dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah mufradat, istilah kosakata juga merujuk kepada suatu daftar atau perangkat kata untuk bahasa tertentu atau suatu daftar atau perangkat yang digunakan penutur suatu bahasa. Umu Salamah mengatakan bahwa kosakata mempunyai beberapa pengertian. Pertama komponen bahasa memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Kedua, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa. Ketiga, daftar kata yang disusun berdasarkan kamus, tetapi dengan penjelasan praktis²².

Sartinah Hardjono dalam bukunya Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing mengemukakan bahwa dari semua aspek bahasa Asing yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Asing adalah aspek kosakata yang dianggap paling penting²³.

Dengan adanya penguasaan bahasa yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi dengan baik, maka seorang pembelajar bahasa harus menguasai kosakata, karena kosakata akan banyak membantu siswa dalam

²¹ Tim Penyusun *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Kedua), (Jakarta: Balai Pustaka, 1995)

²² Umu Salamah, "Ekperimentasi Pendekatan Kontekstual Dalam Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab di MTsN Prambanan Sleman", *Skripsi S1 Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN SUKA, 2006), h. 9 t.d.

²³ Sartinah Hardjono, *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*, (Jakarta: Depdikbud, 1998), h. 71.

belajar bahasa Asing terutama dalam menguasai keempat kemampuan bahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

Oleh karena itu, dalam bahasa manapun, kosakata dapat perhatian yang besar untuk mempelajari tidak terkecuali bahasa Arab. Manusia mengungkapkan berbagai peristiwa dan pengalaman dalam hidupnya sehari-hari dengan menggunakan kata-kata yang tersusun dalam kalimat. Untuk itu penguasaan kosakata adalah suatu yang utama untuk dipelajari dan sebagai syarat bagi mereka yang ingin mahir dalam bahasa karena kualitas berbahasa seseorang jelas tergantung pada kualitas dan kuantitas kosa kata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar juga kemungkinan untuk terampil berbahasa. ²⁴

Adapun tahapan dan teknik pengajaran kosakata atau pengalaman belajar siswa dalam mengenal dan memperoleh makna mufradhat menurut Fuad Effendi adalah sabagai berikut: ²⁵

1. Mendengarkan kata
2. Mengucapkan kata
3. Mendapatkan makna kata
4. Membaca kata
5. Menulis kata
6. Membuat kalimat

C. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada²⁶ .

²⁴ Henry Tarigan Guntur dan Djago Tarigan, *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbicara* (Bandung: Angkasa, 1988), h. 2.

²⁵ Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi*.....,h.129-133.

²⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penulisan Pendidikan*, Cet. Ke-V(Bandung:

Sebagaimana juga penjelasan Borg dan Gall penelitian semacam ini, di klasifikasikan sebagai penelitian pengembangan (R&D category). Model penelitian pengembangan pendidikan berawal dari hasil penelitian yang kemudian digunakan untuk mendesain produk baru yang secara sistematis dilakukan tes, evaluasi dan perbaikan sampai pada efektif untuk diterapkan²⁷. Aspek penekanan terdapat pada proses penelitian dan pengembangan serta perolehan hasil final yang dikembangkan menjadi suatu produk.

Untuk menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap, bisa multi years)²⁸.

Menurut Borg dan Gall penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan²⁹.

Penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Secara garis besar model pengembangan ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan analisis terlebih dahulu terhadap subjek yang akan diteliti.
2. Membuat desain produk penelitian yang akan diteliti
3. Melakukan pengembangan pada produk penelitian
4. Peneliti mengimplementasi atau menerapkan produk penelitian di lapangan

PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.164.

²⁷ Borg, Gall & Gall. *Educational Research*. (USA: Allyn and Bacon, 2003), h. 569.

²⁸ Sugiyono, *Metode penulisan kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h.297.

²⁹ Borg, Gall & Gall. *Educational Research*.....h. 772.

5. Melakukan penilaian terhadap produk pengembangan yang dinilai oleh ahli media dan materi.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Yang merujuk pada teori Borg dan Gall³⁰ dalam bukunya "*Applying Education Research: A practical guide for Teacher*" dalam bukunya memberikan pengertian pendekatan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan sebagai: *aprocess we to develop and validate educational product*". Yaitu model pendekatan penelitian dengan langkah-langkah penelitian berupasisklus yang kemudian berdasarkan temuan penelitian di kembangkanlah suatu produk. Temuan-temuan yang didapatkan dalam penelitian pra-survey dijadikan dasar pengembangan produk yang kemudian diujikandalam suatu situasi dan dilakukan revisi terhadap hasil uji coba produk tersebut. Uji coba dimaksudkan untuk memperoleh suatu model media yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil

Selain Model Borg dan Gall, dalam penelitian ini peneliti juga mengacu pada model pengembangan Intruksional Model Atwi suparman³¹. Adapun langkah-langkah dalam penjelasan sebagai berikut: (a) Mengidentifikasi kebutuhan intruksional dan menulis tujuan intruksional umum. (b) melakukan analisis intruksional, (c) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa (d) menulis tujuan intruksional khusus (e) menulis tes acuan patokan (f) menyusun strategi intruksional (g) mengembangkan bahan intruksional (h) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif. Dari modifikasi pengembangan kedua model diatas, (Borg dan Gall dan Atwi Suparman), tahap analisis kebutuhan meliputi: (1) Studi pustaka (2) Studi lapangan.

³⁰ *Ibid.*

³¹ Atwi Suparman, *Desain Intruksional* (Jakarta, Universitas Terbuka. 2001), h. 60.

Desain pembelajaran melalui tiga tahapan:

1. Menetapkan materi pokok
2. Menulis standar kompetensi
3. Menulis kompetensi dasar

Pengembangan produk adalah tahap produksi dari alat media edukatif ini dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat kerangka atau desain alat permainan edukatif.
2. Memilih dan menyiapkan bahan alat atau perangkat yang akan digunakan sebagai alat permainan edukatif yang akan dikembangkan.
3. Menyiapkan materi yang akan dijadikan bahan media pembelajaran.
4. Memproduksi bahan yang diperlukan media pembelajaran untuk dapat divalidasi pada ahli materi dan media.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan media, dilanjutkan dengan analisis data. Revisi produk berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Penting untuk dilakukan revisi dari ahli materi dan media untuk mendapatkan penilaian bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli, ditampilkan kepada guru dan siswa untuk dimintakan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian guru dan siswa penting dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan dan keefektifitasan produk yang dikembangkan.

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran memudahkan mereka dalam belajar bahasa Arab, secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan menimbulkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuannya, juga memungkinkan siswa dapat mengukur dan mengevaluasi seberapa besar kemampuannya.

Setelah mendapat validasi dari ahli materi dan media, juga respon dari guru dan siswa, proses selanjutnya adalah revisi produk alat permainan edukatif yang dikembangkan. Dilakukan setelah mendapat masukan, kritik ataupun saran dari pihak-pihak yang telah disebutkan diatas.

Produk akhir merupakan hasil dari serangkaian pengembangan media kartu domino dalam pembelajaran bahasa Arab.

Subjek uji coba dalam penelitian ini antara lain guru bahasa arab kelas VI C dan siswa kelas VI C di MIN 02 Pernalang.

Untuk mempermudah dalam pengumpulan data, maka diperlukan sebuah instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket. Angket atau kuisisioner³². Digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kualitas kelayakan produk menurut ahli media, ahli materi dan pengguna (guru mata pelajaran dan siswa).

1. Angket untuk ahli media, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek desain alat permainan edukatif, berikut kisi-kisi yang akan dikembangkan dalam angket.
2. Angket untuk ahli materi, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran dan aspek materi, berikut kisi-kisi yang dikembangkan dalam angket.
3. Angket untuk guru. Angket ini diberikan kepada guru bahasa Arab kelas VI C MIN 02 Pernalang yang dijadikan uji coba terbatas dalam penelitian ini.
4. Angket untuk siswa. Angket ini diberikan kepada Siswa kelas VI C MIN 02 Pernalang yang dijadikan uji coba terbatas dalam penelitian ini. Angket digunakan untuk melihat respon yang diberikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan

³² Angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Lihat Moch. Ainin, *Metodologi penulisan bahasa Arab* (Pasuruan: Hilak Pustaka, 2007), h.109.

Jenis data penilaian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang di kemukakan ahli media, ahli materi dan guru bahasa Arab dihimpun untuk memperbaiki alat permainan edukatif dan merevisi produk yang dikembangkan tersebut. Sedangkan data kuantitatif dianalisis secara statistik deskriptif menggunakan konversi skala lima.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas VI C MIN 02Pemalang yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran setelah melalui validasi para ahli. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor penilaian ahli media pada aspek tampilan dengan skor rata-rata (4,57) dengan kategori sangat baik dan aspek penggunaan dengan skor (5,00) dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli materi pada aspek isi dengan skor rata-rata (4,42) dengan kategori sangat baik dan aspek pembelajaran skor rata-rata (4,37) dengan kategori sangat baik.

Hasil respon guru terhadap media pembelajaran kartu domira yang di kembangkan pada aspek isi/materi rata-rata skor(4,00) dengan kategori baik, pada aspek pembelajaran rata-rata skor (3,93) dengan kategori baik, pada aspek penggunaan rata-rata skor(4,08) dengan kategori baik, dan pada aspek tampilan rata-rata skor (3,85) dengan kategori baik. Produk ini mendapat respon positif dari pihak guru dan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran bahasa arab sesuai dengan nilai kelayakan yang di tetapkan oleh peneliti dengan kategori baik.

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran memudahkan mereka dalam belajar bahasa arab. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan menimbulkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuannya. Juga memungkinkan siswa dapat mengukur dan mengevaluasi seberapa besar kemampuannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengumpulan data dan analisis yang dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran kartu domira dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN 02 Pemalang, maka sebagai kesimpulan dan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Domira pada mata pelajaran bahasa Arab siswa MIN 02 Pemalang, antara lain adalah (a) analisis kebutuhan, meliputi studi pustaka dan studi lapangan, dari dua studi tersebut ditemukan bahwa; kurangnya minat siswa MIN 02 Pemalang terhadap mata pelajaran bahasa Arab, masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab, Guru mengajar masih berpatokan dengan buku paket dan LKS, pembelajaran berlangsung tidak optimal karena guru tidak mengoptimalkan kemampuan siswa, padahal disisi lain keadaan buku paket sangat monoton dan tidak mendorong siswa memperoleh rangsangan karena penyajiannya kurang bervariasi dan tidak menyediakan “needs for achievement” (b) desain pembelajaran; dengan menetapkan dan mempertimbangkan SK/KD, silabus, materi bahasa Arab kelas VI yang meliputi 3 tema, (c) pengembangan produk : dengan didasarkan pada analisis kebutuhan dan penerapan teori-teori belajar dan pembelajarannya, (d) validasi produk, (e) uji respon, (f) revisi, (g) produk final; merupakan produk akhir hasil dari serangkaian pengembangan media pembelajaran Domira dalam pembelajaran bahasa Arab (pada lampiran)
2. Hasil validasi media pembelajaran Domira pada pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MIN 02 Pemalang kelas VI C penilaian dari ahli media terhadap kelayakan media pada aspek tampilan dengan rata-rata skor 4,57 dengan kategori sangat baik dan aspek penggunaan dengan skor 5,0 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli materi terhadap

kelayakan media Domira pada aspek isi/materi dengan rata-rata 4,42 termasuk kategori sangat baik, sedangkan penilaian pada aspek pembelajaran adalah 4,37 dengan kategori sangat baik. Hasil respon guuru terhadap kelayakan media pembelajaran Domira ini sangat positif yaitu dengan penilaian sebagai berikut: aspek isi/materi rata-rata skor 4,00 dengan kategori baik, pada aspek pembelajaran skor rata-rata 3,93 dengan kategori baik, sedangkan pada aspek tampilan adalah 3,85 dengan kategori baik, kemudian aspek penggunaan dengan rata-rata skor 4,08 dengan kategori baik.

3. Repon guru dan siswa terhadap media pembelajaran domira yang peneliti kembangkan adalah bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran "Domira" memberikan kontribusi dan solusi pada pembelajaran bahasa Arab di MIN 02 Pematang, selain berfungsi untuk membantu guru juga berfungsi untuk mempermudah dan mendorong siswa untuk terus mencoba mempraktikan media bahkan ingin membuatnya sendiri. Hal itu dapat terlihat dari meningkatnya motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab, bertambahnya perbendaharaan kosa kata siswa, disamping memudahkan guru dan siswa, media ini dapat berperan terhadap kemampuan bahasa siswa baik lisan maupun tulisan. Juga dapat menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih inovatif, menghibur dan tidak monoton.

Daftar Pustaka

- Abdulhamid, H.M dkk. 2008. *Pembelajar Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. Malang:UIN-Malang Press.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- _____. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg,& Gall. 2003. *Educational Reseach*. USA: Allyn and Bacon.
- Brown, H. Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedubes AS.
- Departement Pendidikan Dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fuad Effendi, Ahmad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Penerbit Misykat.
- Hardjono, Sartinah. 1998. *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing*, Jakarta:Depdikbud.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muliawan, Jasa ungguh. *Tips jitu memilih mainan positif dan kreatif*.
- Rofik, Ahmad. Guru bahasa Arab MIN 02 Pematang, Pematang 10 juli 2016.
- Rosyidi, Abd Wahab & Mamlu'atul Ni'mah. 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press

- Sadiman, Arief S. dan R. Raharjo. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S., dkk. 2010. *Media pendidikan pengertian Pengembangan dan manfaatnya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Salamah, Umu. 2006. "Ekperimentasi Pendekatan Kontekstual Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab di MTsN Prambanan Sleman", Skripsi S1 Pendidikan Bahasa Arab. Yogyakarta: Perpustakaan UIN SUKA.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar Proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana & Ahmad Riva. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penulisan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo dkk. 2008. *Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penulisan Pendidikan, Cet. Ke-V*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno, Paul. 2001. *Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan. 1988. *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbicara*. Bandung: Angkasa.

Tedjasaputro, Mayke. 2003. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.

Usman, Asnawir Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.