

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN *MY HAPPY ROUTE*

Nurul Isnaini¹, Nurul Huda²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: nislaini14@gmail.com¹, nurulhuda1082@gmail.com²

مستخلص البحث

المفردات عاصمة أساسية لمستخدمي اللغة الأجنبية في التواصل اللفظي والنصي. لكن مازالت العملية التعليمية للمفردات غير مبتكرة ومسرورة. عند المعلم طريقة المكاملة بنطق المفردات وطلب الطلبة لإتباعها التزاما. فما أجمل العملية التعليمية للمفردات استخدام الوسيلة التعليمية المناسبة المرغوبة حتى يرغبوا الطلبة فيها ويشجعوا في التعليم ويسهلوا اكتساب المفردات كثيرا مناسبا للكفاءة. هدف هذا البحث لإعداد الوسائل التعليمية للمفردات بضوء لعب *my happy route* لتنمية اكتسابها للمدرسة المتوسطة سلامان الحكومية الفصل الثامنة. منهجية البحث استخدام البحث والتطوير ليورك وكال (*Research and Development Borg and Gall's*) بثمان مراحل. التصحيح للنتائج من خبير المواد التعليمية وخبير الوسائل التعليمية. كانت الأدوات البحثية المستخدمة استبانة واختبار قبلي واختبار بعدي لتحديد جودة النتائج وتأثير بين النتائج وتنمية اكتساب المفردات. ونتيجة البحث هي نتائج الوسيلة أي *my happy route* للمدرسة المتوسطة سلامان الحكومية الفصل الثامنة مع المادة بالموضوع الثالث. وظهرت نتيجة إيجابية في تنمية تحصيل التعلم التي ترتفع من متوسط قيمة 60.85 إلى 82.97 ومن استجابات الطلبة بنسبة 88%. وهذا يدل على محاولة المعلم لينتج الألعاب التعليمية إبداعا ابتكارا وأنه تنمية حماسة الطلبة.

الكلمات الرئيسية: التعليمية للمفردات، الوسيلة التعليمية، الألعاب، *my happy route*

Abstrak

Kosakata merupakan modal pertama bagi pemakai Bahasa baik komunikasi verbal maupun tekstual. Namun, pada umumnya proses pembelajaran kosakata masih kurang inovatif dan fun. Guru sering menggunakan metode (ceramah) dengan menampilkan kosakata dan meminta siswanya untuk melafalkannya. Alangkah baiknya jika dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media yang menarik, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat menjadi perantara atau memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Maka Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran my happy route dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas VIII MTsN 10 Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) Borg and Gall. Prosedur penelitian menggunakan 8 langkah. Produk ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Instrumen yang digunakan berupa angket, soal pre-test dan post-test untuk mengetahui kualitas dan pengaruh media terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hasil penelitian ini terciptanya media pembelajaran kosakata bahasa Arab berupa permainan my happy route kelas VIII tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan mengambil tema bab III. Hasil uji coba menunjukkan nilai positif dilihat dari peningkatan nilai belajar yang meningkat dari nilai rata-rata 60,85 menjadi 82,97 dan respon siswa dengan persentase 88% yang menunjukkan kriteria positif. Hasil ini diupayakan dapat menumbuhkan semangat guru dalam menciptakan media pembelajaran kosakata berbasis permainan penuh kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *pembelajaran kosakata, media pembelajaran, permainan, my happy route*

PENDAHULUAN

Hal terpenting untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa ialah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan unsur utama bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Kegiatan berbicara sebenarnya suatu yang menarik, akan tetapi keadaannya dapat menjadi sebaliknya. Kegiatan berbicara menjadi membosankan dan kaku karena minimnya kosakata dan pola kalimat yang dikuasai oleh pelajar.¹

Pada MTsN 10 Sleman Yogyakarta terdapat mata pelajaran pengembangan bahasa yaitu bahasa Arab. Mata pelajaran bahasa Arab

¹ KMA RI No. Tahun 2014 165, Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI Dan Bahasa Arab Di Madrasah; Siti Hasnah, *Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu*. (Jurnal Penelitian Ilmiah 3. No. 1. 2016) hal 23

tentunya tidak terlepas dari pembelajaran kosakata. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, sebagian peserta tidak terlalu fokus dalam pembelajaran, siswa merasa jenuh karena guru hanya menggunakan proyektor, *slide power point* dan papan tulis. Menurut penulis, perlu ada pengembangan media berupa permainan untuk menambah motivasi siswa dan berpartisipasi aktif, sehingga menarik dan menyenangkan, hal ini berdasarkan hasil penelitian oleh Deviana yang menyatakan permainan memberikan pengaruh yang besar pada proses belajar dalam meningkatkan ketertarikan, semangat, dan motivasi siswa, serta meningkatkan pemerolehan bahasa pada setiap *maharat (istima', kitabah, qira'ah, dan kalam)*.²

Permainan bahasa adalah salah satu media pembelajaran tradisional seperti permainan engkling, permainan TTs, SOS, *scrabble*, kartu, gambar. Qasim menyebutkan permainan kartu dan *flash* dengan menulis kosakata, kalimat pada kartu/papan yang disediakan mempengaruhi hasil belajar siswa dan peningkatan pola bahasa bagi siswa tingkat pemula.³ Luqman dkk menyebutkan bahwa Pembelajaran bahasa Arab memerlukan media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif agar menarik perhatian siswa dan mempermudah proses belajar, terutama untuk penguasaan kosakata.⁴

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis merancang media pembelajaran berbasis permainan berbentuk peta mini kolaborasi permainan ular tangga, permainan ini penulis sebut *my happy route*, dengan tujuan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. *My happy route* berupa perpaduan antara permainan, keaktifan, dan kemampuan berbahasa siswa sesuai dengan gambaran-gambaran atau perintah guru yang sudah dikonsepsi pada permainan tersebut. Permainan ini merupakan permainan ular tangga yang disajikan dalam sebuah peta mini. Harapan lain pada permainan

² Ade Destri Deviana, استخدام لعبة الرموز والصور في تعليم الإنشاء (Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II Malang, 2016) Hal 189

³ قاسم الباري. أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط لدى طلبة المرحلة الأساسية (المجلة الأردنية في العلوم التربوية مجلد 7 عدد 1، 2011) ص. 23-34

⁴ Muhammad Luqman Hakim, Akhyar dan Asrowi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. (Arabi: Journal of Arabic Studies, 2 (2), 2017) Hal 160. DOI: <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>

ini, dapat mendorong pemahaman siswa terhadap penguasaan kosakata, dapat melatih jiwa sosial dan kejujuran siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah merancang pengembangan media pembelajaran kosakata berbasis permainan *my happy route* pada siswa kelas VIII di MTsN 10 Sleman Yogyakarta.

Media Pembelajaran

Banyak orang yang membedakan pengertian media dan alat peraga. Namun tidak sedikit yang menggunakan kedua istilah itu secara bergantian untuk menunjuk alat atau benda yang sama (*interchangeable*). Perbedaan media dengan alat peraga terletak pada fungsinya dan bukan pada substansinya. Suatu sumber belajar disebut alat peraga bila hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja; dan sumber belajar disebut media bila merupakan bagian *integral* dari seluruh proses atau kegiatan pembelajaran dan ada semacam pembagian tanggung jawab antara guru di satu sisi dan sumber lain (media) di sisi lain.⁵

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut وسائل bentuk jamak dari وسيلة⁶ Menurut penulis, media merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media dapat berupa visual, seperti kartu yang berisi gambar-gambar. Ada juga media berupa audio-visual, seperti video pembelajaran, film, dan lain sebagainya. Selain itu, media juga dapat berupa audio, seperti radio, kaset rekaman, dan lain-lain.

Asrori menyebutkan untuk mengkondisikan kelas bahasa yang rileks dan informal diperlukan media permainan bahasa. mengutip dari Hidayat dan Tatang (1980) pada Asrari, permainan dalam proses belajar mempunyai fungsi diantaranya mampu menghilangkan kebosanan, memberikan tantangan dan pemecahan masalah, semangat kerjasama dan persaingan sehat, saling membantu, dan mendorong guru kreatif.⁷

⁵ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Malang Press, 2004), h. 27.

⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), h. 27.

⁷ Imam Asori, *Aneka Permainan: Penyegaran Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2009) h. 3

Kosakata Bahasa Arab

Kosakata dalam bahasa Arab disebut *mufradat*, adalah himpunan kata yang telah diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata adalah semua kata-kata yang dimengerti oleh seseorang yang digunakannya untuk menyusun kalimat. Kekayaan kosakata baik dalam bahasa lisan maupun bahasa tulis dapat menjadi ukuran pengembangan kemampuan berbahasa Arab seseorang.⁸ Dalam pembelajaran bahasa tingkat pemula, pembelajaran kosakata sangat penting, selain menghafalnya juga mengulang-ngulangnya, menulisnya dan melafalkannya kemudian digunakan sebagai aplikasi penulis atau ahli dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.

Pada dasarnya penguasaan kata untuk pemula mencapai 500 kata sampai dengan 1000 kata, penggunaan kosakata selalu dipraktikkan dalam maharat (*istima', kitabah, qira'ah, dan kalam*). Nation dalam Indrawati mengatakan bahwa kriteria utama dalam memilih kosakata adalah kosakata yang termasuk dalam 2000 kosakata yang memiliki frekuensi tinggi (*high frequency words*). Diperkuat oleh pendapat Thornbury yang mengatakan bahwa jumlah kosakata yang tergantung pada faktor-faktor antara lain: level siswa (pemula, menengah atau mahir), siswa mengenali kata atau tidak, kesulitan kata (kata abstrak atau nyata), kesulitan kata dalam mengajarkannya (mudah atau sulit kata tersebut dijelaskan atau diperagakan), kata akan dipelajari untuk diproduksi (berbicara dan menulis) atau hanya untuk pemahaman saja (mendengarkan dan membaca).⁹

Permainan My Happy Route

Permainan sebagai media yang dapat menjadikan siswa saling membantu atau saling bersaing antara para siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu. Permainan sebagai aktivitas kompetitif yang dibuat secara artifisial atau buatan dengan tujuan, aturan, dan batasan tertentu yang ditempatkan dalam konteks tertentu.¹⁰ Menurut penulis, permainan adalah visualisasi dari suatu pemikiran yang berguna untuk mempermudah suatu teori atau menciptakan hal yang menyenangkan. Permainan bisa berupa visualisasi dari kehidupan nyata.

⁸ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2012) h. 61.

⁹ Nani Indrawati, Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Vii B Smp Melalui Teknik Permainan (Lingtera Volume 3 No2, 2016) Hal 153 <http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11113>

¹⁰ Hirumi Atsusi, *Bermain Permainan Di Sekolah*, (Jakarta: Indeks, 2014) h. 233.

My happy route merupakan permainan yang mengkolaborasikan antara permainan ular tangga dan peta mini perjalanan. Permainan ular tangga yang konsepnya dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan melempar dadu, jumlah angka pada dadu menentukan berapa langkah seseorang menjalani kotak-kotak pada peta mini yang terkadang melewati atau mengenai tangga.¹¹ Tangga menjadikan *reward* bagi seseorang untuk melompati kotak-kotak di atasnya mendekati *finish*. Layaknya permainan ular tangga, dalam permainan ini juga terdapat dadu pengocok. Selain itu, ada juga patung-patung mini yang digunakan sebagai tokoh dalam permainan tersebut. Permainan diawali dari garis *start* (البداية) dan diakhiri dengan garis *finish* (النهاية). Untuk mencapai garis *finish* (النهاية) pemain harus berjalan dengan mengocok dadu terlebih dahulu kemudian berjalan dengan tertib sesuai dengan legenda yang ada dalam permainan tersebut. Setiap mendapatkan angka dalam mengocok dadu, pemainpun harus menjawab pertanyaan sesuai instruksi guru. Jika dapat menjawab, maka diperbolehkan melanjutkan perjalanannya, dan sebaliknya sampai maksimal tiga kali pertanyaan. Ketika pemain tidak dapat menjawab sampai batas maksimal yang diberikan, maka guru boleh mengganti pertanyaan sesuai yang diinginkan guru. Disini peneliti menggantinya dengan menyuruh siswa untuk menyebutkan 3 kosakata yang dia hafal sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memakai model pengembangan Borg and Gall yang peneliti batasi sampai tahap ke-8, yaitu: *Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Pemakaian*. Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman Yogyakarta yang melibatkan 33 siswa, ahli materi, dan ahli media. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Desain uji coba produk menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

¹¹ Rifki Afandi. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar* (INOP: Jurnal Inovasi Pembelajaran Volume 1 Nomor 1, 2015), hal 80

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata berbasis permainan *My Happy Route* siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman Yogyakarta yang melibatkan 33 siswa dengan langkah-langkah berikut:

1. Mencari Tahu Potensi dan Masalah

Sebelum menyusun media pembelajaran, peneliti telah melakukan observasi dan wawancara kepada guru bahasa Arab MTsN 10 Sleman. Setelah itu, peneliti mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, melakukan pengumpulan data dan informasi, kajian dan konsultasi, maka didapatkan desain awal produk yaitu media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* untuk kelas VIII MTsN 10 Sleman.

2. Pengumpulan data

Materi yang digunakan pada media *my happy route* mengacu pada buku LKS dan buku cetak yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Arab di kelas VIII MTsN 10 Sleman. Materi pelajaran yang di ambil oleh peneliti disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari siswa di kelas, yakni *يومياتنا في البيت*.

3. Desain produk

Desain produk dari pengembangan Media Pembelajaran Kosakata berbasis permainan *My Happy Route* yaitu dengan merancang konsep *My Happy Route*. Peneliti mendapat konsep awal media permainan *my happy route* melalui internet, kemudian peneliti ubah dan sesuaikan sesuai tujuan yang ingin dicapai peneliti. Tujuan peneliti disini yaitu untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 10 Sleman.

a. Membuat permainan *My Happy Route*

My happy route merupakan media pembelajaran bahasa Arab yang dirancang seperti peta mini perjalanan dimana permainan tersebut di mulai dari titik *start* (البداية) dan diakhiri oleh titik *finish* (النهاية). Cara memainkannya sama seperti permainan ular tangga, pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu agar mampu berjalan sesuai jalur yang tersedia didalamnya. Dalam perjalanan mencapai *finish* (النهاية) pemain harus melewati berbagai rintangan yang ada. Adapun hasil desain oleh peneliti ialah:

- 1) Proses pembuatan komponen-komponen *my happy route* dalam pembelajaran bahasa Arab. Komponen denah perjalanan, kartu belajar, dadu, dan pemain didesain dengan aplikasi *CorelDraw*. Denah perjalanan dicetak layaknya banner dengan ukuran 115 cm x 90 cm. Kartu belajar dibuat bolak-balik dengan satu sisi untuk belajar dan satu sisi untuk soal. Ukuran kartu ini dibuat layaknya kartu uno yakni 9 cm x 2 cm. Pemain

dalam penelitian ini peneliti menggunakan pion atau orang-orangan kecil berukuran sekitar panjang 5 cm.

- 2) Penulisan Materi. Penulisan materi ini menggunakan font Times New Roman ukuran 12 dan penulisan arab menggunakan Simplified Arabic ukuran 16.
- 3) Pengemasan Produk. Produk *my happy route* menggunakan tas layaknya tas laptop berukuran 34 cm x 30 cm dengan dilengkapi 2 slot depan ukuran 16 cm x 14 cm yang akan digunakan sebagai tempat kartu, miniatur pemain atau pion dan dadu pengocok. Untuk label permainan peneliti membuat stiker yang nantinya akan ditempelkan di tas bagian depan.
- 4) Tatalaksana penggunaan *my happy route*. Layaknya permainan ular tangga, dalam permainan ini juga terdapat dadu pengocok. Selain itu, ada juga patung-patung mini yang digunakan sebagai tokoh dalam permainan tersebut. Permainan diawali dari garis *start* (البداية) dan diakhiri dengan garis *finish* (النهاية). Untuk mencapai garis *finish* (النهاية) pemain harus berjalan dengan mengocok dadu terlebih dahulu kemudian berjalan dengan tertib sesuai dengan legenda yang ada dalam permainan tersebut. Setiap mendapatkan angka dalam mengocok dadu, pemainpun harus menjawab pertanyaan sesuai instruksi guru. Jika dapat menjawab, maka diperbolehkan melanjutkan perjalanannya, dan sebaliknya sampai maksimal tiga kali pertanyaan. Ketika pemain tidak dapat menjawab sampai batas maksimal yang diberikan, maka guru boleh mengganti pertanyaan sesuai yang diinginkan guru. Disini peneliti menggantinya dengan meminta siswa untuk menyebutkan beberapa kosakata yang dia hafal dengan jumlah sekitar 3-5 kosakata. Adapun materi yang diambil oleh peneliti adalah materi sesuai yang sedang dipelajari di kelas yaitu يومياتنا في البيت. Seluruh kosakata yang berhubungan dengan materi tersebut peneliti buat menjadi kartu-kartu yang didalamnya terdapat gambar dan kosakata dalam bahasa arab beserta artinya. Permainan juga dilengkapi dengan tata tertib atau petunjuk penggunaan permainan.

4. Validasi Desain

Data uji coba diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan media, hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar berdasarkan angket yang disabar kepada siswa.

Ahli materi sebagai uji validasi pengembangan media *my happy route* menyebutkan materi bahwa materi masih kurang baik. Meskipun sudah mengacu

pada buku yang digunakan di sekolah, akan tetapi masih banyak bahasa yang kurang pas dan terdapat kesalahan entah pada penulisan ataupun struktur bahasa. Berikut hasil validasi pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor rata-rata	Kualitas
1.	Materi	a-h	11	Sangat Kurang
2.	Penyajian	i-m	12	Kurang
3.	Bahasa	N	2	Kurang
Jumlah			25	Sangat Kurang

validasi ahli media *my happy route* menyebutkan bahwa media sudah cukup baik dan layak diterapkan, namun masih ada beberapa yang perlu diperbaiki yaitu gambar-gambar yang kurang sesuai, ukuran dadu, dan pemain atau pion yang harus lebih disesuaikan lagi. Data berikut ini merupakan hasil validasi ahli media, yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Rata-rata	Kualitas
1.	Penyajian	a s/d l	54	Sangat Baik
2.	Bahasa	M	5	Sangat Baik
Jumlah			59	Sangat Baik

Berdasarkan analisis data yang telah diolah di atas, maka hasil dari keseluruhan penilaian ahli media mendapatkan skor 59 yang menunjukkan kualitas SANGAT BAIK karena nilai tersebut terdapat di dalam $51,9 < X$.

5. Revisi Desain

Hasil desain produk pembelajaran kosakata bahasa Arab berupa permainan *my happy route* dilakukan revisi sesuai masukan dan saran dari para ahli.

6. Uji Coba Produk

untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata bahasa Arab maka dilakukan uji coba kelompok terbatas kepada 5 orang siswa kelas VIII A MTsN 10 Sleman. Desain digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = nilai pre-test (sebelum menggunakan permainan *my happy route*)

X = treatment yang diberikan (media permainan *my happy route*)

O_2 = nilai post-test (setelah menggunakan permainan *my happy route*)

Berdasarkan rumus perhitungan di atas, bahwa uji coba dilakukan dengan membandingkan O_1 dan O_2 . Dari hasil penelitian, diketahui nilai O_2 lebih besar dibanding O_1 , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata menggunakan media permainan *my happy route* berdampak positif terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab. Berikut nilai uji coba kelompok terbatas:

Tabel 3. Nilai Rata-Rata Uji Coba Kelompok Terbatas

No.	Jenis Nilai Tes	Nilai Rata-rata
1.	Pre-test	61,4
2.	Post-test	92,8

Tabel 4. Nilai uji coba siswa kelompok terbatas

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	AIF	60	87
2.	ABW	60	93
3.	DHY	67	97
4.	MFH	67	100
5.	SH	53	87
Jumlah		307	464
Rata-rata		61.4	92.8

Mengacu pada uji coba kelompok terbatas dilakukan pada siswa kelas VIII A dengan siswa sebanyak 33. Berikut hasil uji coba kelompok luas:

Tabel 5. Nilai Rata-rata Uji Coba Kelompok Luas

No.	Jenis Nilai Tes	Nilai Rata-rata
1.	Pre-test	60,85
2.	Post-test	82,97

Tabel di atas menjelaskan bahwa nilai pretest dari 33 siswa berjumlah 208 dengan nilai rata-rata 61,85, sedangkan nilai post-test mencapai 2738 dengan nilai rata-rata 82,97. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *my happy route* berdampak positif. Hal itu dapat dilihat dari adanya peningkatan uji coba sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *my happy route*.

7. Revisi Produk

Perbaiki permainan sesuai. Sehingga tidak memerlukan perbaikan kembali. Hal paling utama yang diperhatikan dalam perancangan media pembelajaran yaitu sejauh mana fungsi dan peranan media yang peneliti buat dalam membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, ketika permainan ular tangga digunakan di kelas, kesan pertama mereka memberikan respon positif dan merasa tertarik dengan permainan *my happy route* karena baru pertama kali diterima oleh siswa dalam pembelajaran khususnya dengan tampilan bahasa Arab.

8. Uji Pemakaian

Pada saat pembelajaran menggunakan media *my happy route*, keadaan kelas menjadi ramai tetapi tetap terkondisikan karena tingginya antusias siswa. Manfaat dari permainan ini ialah siswa bersaing secara jujur, bermain sekaligus belajar, merangsang kemampuan berfikir, dan melatih konsentrasi. Siswa sangat antusias dan senang dengan bermain *my happy route*. Pembelajaran terkesan tidak jenuh dan siswa aktif mengikuti pelajaran. Permainan ini baru pertama kali mereka mainkan di dalam kelas, sehingga mereka lebih tertarik dan semangat belajar bahasa Arab.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Respon Siswa

No.	Perhitungan	Seluruh Aspek
1.	Jumlah Responden	33
2.	Jumlah Pertanyaan	9
3.	Skor Maksimal	$9 \times 1 \times 33 = 297$
4.	Skor yang diperoleh	262
5.	Persentase	$262 : 297 \times 100\% = 88\%$
6.	Kriteria	Positif

Berdasarkan data di atas, bahwa media permainan *my happy route* dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan respon positif dengan jumlah skor keseluruhan respon siswa 262 dengan perolehan persentase 88%.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, media pembelajaran *my happy route* memiliki kualitas SANGAT BAIK (SB) dengan persentase penilaian oleh ahli media yaitu 90,8% serta persentase menurut ahli materi

yaitu 35,7% yang menunjukkan kualitas menurut ahli materi adalah SANGAT KURANG (SK). Namun peneliti sudah memperbaiki materi sesuai dengan saran dari ahli materi. Oleh karena itu media pembelajaran *my happy route* layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab dibuktikan dengan nilai uji coba post-test (82,97) lebih besar dari nilai pre-test (61,85), media ini juga mampu menstimulais siswa agar ia terus mau menghafal kosakata dengan santai dan menyenangkan.

Adapun Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab menggunakan Media Pembelajaran *My Happy Route* Dalam penelitian ini, peneliti mengalami beberapa faktor yang meliputi faktor pendukung dan penghambat. Diantaranya:

a. Faktor Pendukung

- 1) Guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab yang mudah ditemui dan memperbolehkan penulis menggunakan jam pelajaran untuk penelitian.
- 2) Siswa yang merasa senang dan bersemangat ketika diajak bermain.
- 3) Siswa tertarik untuk mengetahui hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah diketahuinya.

b. Faktor Penghambat

- 1) Pengondisian kelas ketika membagi kelompok, beberapa meminta pembagian kelompok dengan berhitung dan sebagian lagi sesuai urutan bangku. Hal tersebut membuat kelas tidak kondusif.
- 2) Ruang kelas yang tidak memungkinkan untuk proses pembelajaran dengan media *my happy route*. Dikarenakan terdapat meja dan kursi belajar, sedangkan permainan ini akan lebih baik jika digunakan dalam ruangan yang cukup luas untuk membuat lingkaran sesuai urutan kelompok.
- 3) Waktu penelitian bertepatan dengan persiapan pelaksanaan UAS sehingga uji coba dilakukan dalam waktu yang singkat sehingga kurang maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *my happy route* untuk kelas VIII MTsN 10 Sleman Yogyakarta yang dikembangkan melalui 8 tahap yakni sampai uji coba produk. Tahap *pertama*, potensi dan analisis masalah yang bertujuan untuk memperoleh informasi. *Kedua*, setelah

memperoleh informasi, peneliti mengumpulkan data-data terkait media dan kebutuhan siswa. *Ketiga*, setelah memperoleh data-data peneliti merancang konsep permainan *my happy route*. *Keempat*, rancangan yang telah peneliti buat kemudian dianalisis oleh beberapa validator diantaranya: dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi. *Kelima*, perbaikan desain sesuai saran-saran dari beberapa validator. *Keenam*, uji coba kelompok kecil dengan mengambil 5 siswa kelas VIII A MTsN 10 Sleman. *Ketujuh*, berkomunikasi dengan pembimbing kemudian melakukan perbaikan. *Kedelapan*, uji coba kelompok luas dengan mengambil 33 siswa kelas VIII A MTsN 10 Sleman. Hasil uji coba kelompok luas menunjukkan nilai pre-test dari 33 siswa rata-ratanya sebesar 61,85 dan nilai post-test rata-ratanya sebesar 82,97. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *my happy route* dapat memberikan nilai positif terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII. Begitu juga respon siswa terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis permainan *my happy route* mendapat skor 262 dengan persentase 88% yang berarti menunjukkan kriteria media yakni positif.

Dalam penelitian ini ada beberapa faktor yakni faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung diantaranya: mudah berkomunikasi dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab, siswa yang antusias ketika bermain, dan siswa lebih tertarik kepada hal-hal baru. Peneliti juga mengalami beberapa kesulitan yang menjadi faktor penghambat dalam penelitian ini. Diantaranya: pembagian kelompok kurang kondusif, penataan ruangan kelas yang kurang strategis, dan waktu penelitian yang bertepatan dengan persiapan UAS sehingga uji coba dilaksanakan dalam waktu singkat sehingga kurang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. INOP: Jurnal Inovasi Pembelajaran Volume 1 Nomor 1. 2015
- Asori, Imam. *Aneka Permainan: Penyegaran Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka. 2009
- Deviana, Ade Destri استخدام لعبة الرمموز والصور في تعليم الإنشاء, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II Malang, 2016.
- Hakim, Muhammad Luqman dan Akhyar dan Asrowi. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Arabi: Journal of Arabic Studies Volume 2. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Hasnah, Siti. *Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu*. Jurnal Penelitian Ilmiah 3. No. 1. 2015
- Hirumi, Atsusi. *Bermain Permainan Di Sekolah*, Jakarta: Indeks. 2014
- Indrawati, Nani. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Vii B Smp Melalui Teknik Permainan*, Jurnal Lingtera Volume 3 No 2 2016. <http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11113>
- KMA RI No. 165 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI Dan Bahasa Arab Di Madrasah
- Munir. *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Malang Press, 2012.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press, 2004
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani, 2012