

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS IV
MDTA MUHAMMADIYAH AUR KUNING**

TESIS



Oleh

KAILA SAPARINA

NIM 1203711

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

ABSTRACT

Kaila Saparina. 2014. “Media Development of Based Game Learning of Arabic Grade IV at MDTA Muhammadiyah Aur Kuning”. Thesis. Graduate Program of Padang State University.

Learning Arabic in Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyah (MDTA) Muhammadiyah Aur Kuning still monotonous like to listen, take notes, and exercises as well as verbalistis. Learning is done by giving emphasis on the concepts contained in the book. Learning is done in less interesting and challenging for students. Students are less active because the learning is dominated by teachers. Teachers utilize only print books, slates, and markers as a means of learning. Teachers have not been able to present a varied media such as audio media, audio visual, video, and multimedia as a means for it is not yet available at the school. This research aims to utilize visual media such as the development of game-based learning media are valid, practical, and effective in Arabic subjects so that students actively in learning.

Development of game-based learning media using the 4D model that includes Define, Design and Develop. This development was not until the Disseminate because of the limitations of the study. The study begins with an analysis of needs, designing and developing media-based learning games and analyze media developed. The results of the development of game-based learning media is tested its validity by seven experts who confirm the validity of the media and the practicalities tested by teachers and students as well as the effectiveness of the test by students as learning media users.

Media-based learning game developed is valid instructional media, practical and effective to create an active student in Arabic subjects. Teachers are encouraged to use games-based learning media as a source of learning on the subjects of Arabic. The media can make students actively in learning.

ABSTRAK

Kaila Saparina. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MDTA Muhammadiyah Aur Kuning”. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

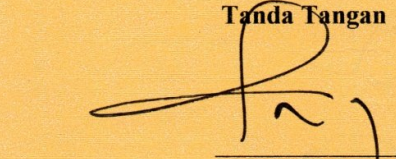
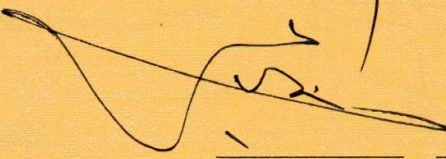
Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyah (MDTA) Muhammadiyah Aur Kuning masih monoton seperti menyimak, mencatat, dan latihan serta verbalistis. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan penekanan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku. Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan menantang bagi siswa. Siswa kurang aktif karena pembelajaran didominasi oleh guru. Guru hanya memanfaatkan buku cetak, papan tulis, dan spidol sebagai sarana pembelajaran. Guru belum bisa menghadirkan media yang bervariasi berupa media audio, audio visual, video, dan multimedia karena sarana untuk itu belum tersedia di madrasah. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media visual berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Arab agar siswa aktif dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* menggunakan model 4D yang mencakup *Define*, *Desain* dan *Develop*. Pengembangan ini tidak sampai pada *Disseminate* karena keterbatasan penelitian. Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* serta menganalisis media yang dikembangkan. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *game* ini diuji validitasnya oleh tujuh ahli yang mengkonfirmasi keabsahan media dan dilakukan uji praktikalitas oleh guru dan siswa serta uji efektivitas oleh siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *game* yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk menciptakan siswa aktif pada mata pelajaran Bahasa Arab. Bagi guru disarankan agar menggunakan media pembelajaran berbasis *game* sebagai salah satu sumber belajar pada mata pelajaran Bahasa Arab. Media ini dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : *Kaila Saparina*
NIM. : 1203711

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. H. Nurtain</u> Pembimbing I		9/4-2015
<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> Pembimbing II		



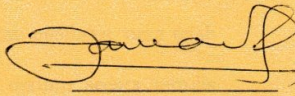
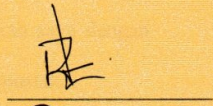

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Ketua Program Studi/Konsentrasi

Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325 199403 2 001

Dr. Jasrial, M.Pd.
NIP. 19610603 198602 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. H. Nurtain</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Darmansyah, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> (Anggota)	
5	<u>Prof. Dr. H. Syahrul R., M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : **Kaila Saparina**

NIM. : 1203711

Tanggal Ujian : 2 - 2 - 2015

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MDTA Muhammadiyah Aur Kuning, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Maret 2015

Saya yang Menyatakan



Kaila Saparina

NIM: 1203711

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua. Demikian pula pada saat ini penulis bersyukur karena telah dapat menyelesaikan penelitian pengembangan ini dengan baik. Penelitian pengembangan yang dilakukan ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MDTA Muhammadiyah Aur Kuning.

Dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nurtain sebagai pembimbing I yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, motivasi, ketelitian dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian pengembangan ini.
2. Bapak Dr. Jasrial, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, motivasi, ketelitian dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian pengembangan ini.
3. Bapak Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd., Dr. Ridwan, M.Sc. Ed., dan Dr. Darmansyah, ST., M.Pd. selaku kontributor yang telah memberikan masukan demi kesempurnaan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* ini.
4. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan yang penulis jalani.
5. Bapak Dr. Jasrial, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan.
7. Bapak/Ibu Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd., Dr. Ridwan, M.Sc. Ed., Dr. Darmansyah, ST., M.Pd., Dr. Ramalis Hakim, M. Pd., Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd., Charles, M.Pd.I. dan Rita Febrianta, M.Pd. selaku validator media pembelajaran berbasis *game*.
8. Bapak/Ibu guru Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyah (MDTA) Muhammadiyah Aur Kuning yang telah membantu dan memfasilitasi penulis dalam proses pelaksanaan penelitian pengembangan ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang angkatan 2012, yang selalu memberikan semangat dan terjalannya silaturahmi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian pengembangan ini.

Penulis berharap agar hasil penelitian pengembangan ini dapat diterima dan bermanfaat.

Padang, Maret 2015

Penulis

Kaila Saparina

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Pengembangan.....	11
E. Spesifikasi Produk	11
F. Pentingnya Pengembangan	13
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
H. Definisi Operasional	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	18
1. Belajar dan Pembelajaran.....	18
2. Media Pembelajaran.....	20
3. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	32
a. Defenisi <i>Game</i>	32
b. Manfaat <i>Game</i> dalam Pembelajaran	35
c. Memilih <i>Game</i> dan Menyesuaikan dengan Pelajaran	44
d. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	48
e. Mengembangkan <i>Game</i> Pembelajaran.....	58
f. Prosedur <i>Game</i>	68
4. Mata Pelajaran Bahasa Arab	72
5. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas Media	

Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	73
B. Penelitian yang Relevan.....	74
C. Kerangka Berpikir	77
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan.....	80
B. Prosedur Pengembangan	80
C. Uji Coba Produk Pengembangan.....	83
D. Subjek Uji Coba.....	86
E. Jenis Data	86
F. Instrumen Pengumpulan Data	86
G. Teknik Analisis Data	88
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Uji Coba	91
1. Analisis Kebutuhan.....	91
2. Analisis Materi.....	92
3. Analisis Karakteristi Siswa	94
B. Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	95
C. Evaluasi dan Analisis Data.....	100
D. Pembahasan	107
BAB IV KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	114
B. Implikasi.....	114
C. Saran	115
DAFTAR RUJUKAN	116
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Petunjuk Permainan	97
2. Paraturan Permainan	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	41
2. Rangkaian Kesatuan Pengalaman Abstrak ke Konkret Dale's	43
3. Empat Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget.....	44
4. Roda Warna	55
5. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> ...	79
6. Diagram Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	85
7. Rancangan Papan Permainan dengan <i>Microsoft Word 2007</i>	96
8. Rancangan Kartu Permainan	98
9. Rancangan Papan Permainan pada <i>Adoble Photoshop CS4</i>	99
10. Rancangan Petunjuk Permainan dengan <i>Adoble Photoshop CS4</i>	99
10. Rancangan Peraturan Permainan dengan <i>Adoble Photoshop CS4</i>	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen.....	121
2. Nama dan Saran Validator Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	123
3. Angket Validasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	125
4. Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> oleh Guru	129
5. Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> oleh Siswa...	131
6. Analisis Uji Validasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	135
7. Analisis Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> oleh Guru Bahasa Arab	137
8. Analisis Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> oleh Siswa.....	139
9. Rekapitulasi Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	142
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV	143
11. Soal Bahasa Arab Kelas IV	147
12. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	150
13. Rekapitulasi Penilaian Permaian Siswa	151
14. Surat Izin Penelitian	153
15. Riwayat Singkat Peneliti	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mutu pendidikan sering dikaitkan dengan mutu pembelajaran. Mutu pembelajaran yang tinggi akan menghasilkan mutu pendidikan yang tinggi pula. Salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang mutu pembelajaran di sekolah adalah sarana dan prasarana pendidikan. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Ketetapan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 9 bahwa setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pembelajaran sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 menjelaskan sarana dan prasarana pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang sangat besar perannya dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan itu, dapat dicapai melalui pedoman pembelajaran yang telah ditetapkan. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa pembelajaran harus dilakukan 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 dan psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, kreatif, dan mandiri berkaitan dengan adanya aksi dan reaksi dari siswa. Aksi dan reaksi ini dapat diwujudkan ketika siswa aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa, membuat mereka mendapatkan pengetahuan yang dapat menjadikan pengalaman. Pengalaman yang dimiliki siswa tersebut dapat berkembang menjadi cikal bakal pembentukan kompetensi. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih memotivasi, jika kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang inspiratif dan menyenangkan. Pembelajaran bisa memotivasi siswa untuk membangun kelas yang partisipatif berdasarkan prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan perkembangan masing-masing siswa.

Pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan sistemik dapat membantu guru dan siswa agar lebih terarah dan terstruktur. Misalnya perencanaan pembelajaran, dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian potensi lulusan. Perencanaan itu disesuaikan dengan metode, strategi, dan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran yang sesuai Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 ini, dilakukan juga dengan menjalankan standar yang mensyaratkan seorang guru dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswanya. Karakteristik siswa menurut Smaldino, Lowther & Russell (2012) ada tiga yaitu (1) karakteristik umum berupa usia, gender, kelas dan faktor budaya serta sosioekonomi. (2) kompetensi khusus yang belum atau sudah dimiliki siswa

berupa pengetahuan dan keterampilan. (3) gaya belajar berupa kecerdasan, kebiasaan, motivasi dan faktor fisiologis.

Pembelajaran yang berlangsung selama ini di Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyah (MDTA) belum memenuhi seperti yang disebutkan PP No 32 tahun 2013 dan Permendiknas No 41 Tahun 2007. Pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Arab, dilakukan dengan kegiatan yang monoton seperti menyimak, mencatat dan latihan serta verbalistik. Siswa kurang aktif karena pembelajaran didominasi oleh guru. Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa secara aktif untuk belajar.

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa MDTA, karena Bahasa Arab termasuk salah satu mata pelajaran wajib yang ada di kurikulum Departemen Agama (Depag). Bahasa Arab pada dasarnya membahas tentang tata cara sebuah hubungan atau komunikasi. Artinya pembelajaran Bahasa Arab tidak terlepas dari proses komunikasi, dimana informasi dari sumber belajar perlu disampaikan kepada siswa. Salah satu alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting diperhatikan karena ikut menentukan keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Arab di MDTA dilakukan dengan memberikan penekanan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku. Belum adanya memanfaatkan sumber-sumber belajar, seperti media visual, audio, audio visual, video dan multimedia. Pengajaran yang dilakukan terpusat pada kata-kata sehingga pembelajaran kurang bermakna. Tugas-tugas yang diberikan kepada

siswa tidak menentu sehingga mereka kesulitan menyelesaikan tugas tersebut. Kesulitan itu menyebabkan siswa kurang kreatif menemukan sendiri hal-hal baru untuk dijadikan sebagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang ditemukan melalui media pembelajaran yang sudah ada maupun yang diciptakan guru untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Jam pelajaran yang disediakan madrasah juga tidak sebanding dengan kompetensi yang akan dicapai siswa. Ada empat kompetensi dasar Bahasa Arab yang mesti dicapai siswa yaitu membaca, menulis, berbicara dan mengenal bentuk kata dan kaidah Bahasa Arab. Pelajaran Bahasa Arab selama ini sering dianggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan. Anggapan siswa ini menyebabkan mereka kurang termotivasi untuk belajar sehingga mengakibatkan kekurangaktifan siswa itu sendiri.

Guru sudah melakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan umpan balik bagi siswa, ternyata masih sangat kurang. Kekurangan itu terlihat ketika guru bertanya arti kata Bahasa Arab, sedikit sekali siswa yang menjawab atau tidak menjawab (menggelengkan kepala) bahkan ada yang menjawab tidak tahu. Sebagian besar siswa berpendapat pelajaran Bahasa Arab menakutkan bagi mereka sehingga sulit dipahami. Guru seharusnya menciptakan siswa aktif dalam pembelajaran agar menjadi mudah dan menyenangkan. Pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan, perlu bagi siswa agar pembelajaran berpusat pada mereka. Penciptaan pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan ini, salah satunya dapat dilakukan melalui media.

Fakta lain di lapangan ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Arab masih kurang menarik dan menantang bagi siswa. Kekurangan ini bisa saja disebabkan minimnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan buku cetak, papan tulis dan spidol sebagai sarana dalam pembelajaran. Guru belum bisa menghadirkan media yang bervariasi berupa media audio, audio visual, video, maupun multimedia karena belum tersedianya sarana untuk itu di Madrasah. Keadaan ini membuat siswa tidak tertarik dan terlihat bosan dalam belajar Bahasa Arab. Ketidaktertarikan dan kebosanan mereka mempengaruhi hasil belajar mereka sendiri sehingga nilai yang diperoleh masih di bawah standar yang ditetapkan.

Sarana yang tidak mendukung dalam pembelajaran menyebabkan siswa hanya bisa membayangkan tanpa melihat konkretnya seperti apa. Kesulitan yang dialami guru yaitu menghadirkan media dengan suasana konkret kepada siswa. Guru lebih fokus menjelaskan contoh-contoh yang ada di buku paket, sedangkan menurut Edgar Dale, siswa bisa memperoleh pengalaman belajar melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari. Semakin konkret siswa mempelajari materi ajar dengan mengalami secara langsung maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa dan sebaliknya. Salah satunya media visual, dapat dijadikan guru sebagai format yang konkret. Menurut Smaldino, Lowther & Russel (2012:183), media visual bisa dirubah dari ide yang abstrak menjadi format yang realistis, misalnya melalui foto atau gambar. Foto atau gambar dari objek sebenarnya yang dibawa ke kelas. Foto atau gambar disesuaikan dengan objek sebenarnya, jika objek sebenarnya besar maka gambar

ditampilkan juga besar agar gambar tidak mengurangi makna dari objek sebenarnya dan begitu juga sebaliknya.

Foto atau gambar, jika ditampilkan secara seri maka disusun pula berdasarkan urutan objek sebenarnya. Penyesuaian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis bagi siswa. Pengalaman belajar yang realistis, apabila dipadukan dengan partisipasi aktif siswa maka suasana pembelajaran semakin konkret. Penciptaan suasana belajar yang lebih konkret dapat dilakukan guru melalui media pembelajaran berbasis *game* di kelas maupun di luar kelas. Media ini dapat melibatkan siswa secara langsung pada materi pelajaran. Terutama untuk menciptakan pengalaman belajar konkret pada mata pelajaran Bahasa Arab bagi siswa agar tingkat keabstrakannya berkurang.

Game pembelajaran yang diciptakan untuk memfasilitasi mata pelajaran Bahasa Arab sebagai salah satu alat yang memotivasi siswa, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitif. Siswa melalui permainan mengenali pola yang ada dalam situasi tertentu (Moursund, 2006). Sebagai contoh, siswa melakukan permainan Bahasa Arab yang berguna dan bermakna sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih luas. Siswa yang melakukan permainan memahami apa yang siswa lain bicarakan dan mengungkapkan titik pandang mereka secara langsung terhadap materi pelajaran. Mereka mendengarkan perkataan siswa lain benar atau salah sebagai penguatan untuk diri mereka sendiri dan siswa lain.

Menurut Smaldino, Lowther & Russel (2012:79), permainan bisa memberikan keragaman pengalaman belajar yang baik. Pengalaman belajar yang

diberikan melalui beberapa papan permainan yang ada dimodifikasi untuk digunakan siswa dalam belajar. Modifikasi permainan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar siswa agar menjadi luas. Siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan motivasi dan minat belajar mereka untuk mendalami materi pelajaran. Materi pelajaran yang memiliki relevansi langsung dengan aktivitas keseharian mereka.

Permainan membuat siswa aktif terhadap konten pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyenangkan sesuai tujuan pembelajaran. Cara ini menurut Sugar & Sugar (2002:4), setiap permainan memiliki kesenangan sendiri bagi siswa sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan format permainan. Keterlibatan siswa melakukan permainan secara aktif agar siswa berinteraksi dengan konten pembelajaran. Keaktifan siswa berupa keterampilan dalam memecahkan masalah, kreativitas dan berbagai persoalan kelompok bermain.

Interaksi dalam permainan dapat mendorong motivasi siswa untuk memahami konten pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran untuk memotivasi diri sendiri, siswa lain, waktu dan skor (nilai) yang telah ditetapkan. Keberhasilan memotivasi diri sendiri, siswa lain, waktu dan nilai adalah kemenangan dalam permainan. Siswa yang belum berhasil memotivasi diri sendiri, siswa lain, waktu dan nilai yang tidak tercapai merupakan kategori kalah dalam permainan.

Guru bisa menciptakan media permainan melalui komputer dan internet sekarang ini. Media permainan bisa diakses setiap hari oleh guru melalui internet untuk mencari informasi tentang media, mengelola media dan menciptakan media

tersebut. Pengelolaan dan penciptaan media pembelajaran berbantuan komputer dan internet memudahkan guru dalam menghadirkan media yang bervariasi. Guru MDTA sudah mencoba mengatasi kendala-kendala yang dihadapinya dalam pembelajaran, namun masih belum menunjukkan hasil yang berarti. Penggunaan media berbantuan komputer maupun internet dalam kegiatan pembelajaran belum memadai di madrasah.

Pembelajaran yang menggunakan media berbantuan internet seperti *game online*, tidak semuanya membawa hal positif dalam belajar juga ada hal negatif. Menurut Angela tahun 2013 dalam penelitiannya menemukan kelebihan dan kelemahan *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Hasil penelitiannya dipengaruhi dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pengaruh motivasi intrinsik adalah siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk belajar. Pengaruh motivasi ekstrinsik adalah dorongan dari luar diri siswa yang tidak mementingkan belajar. Siswa tersebut lebih mementingkan hal lain salah satunya adalah *game online*. Siswa yang melakukan *game online* secara tidak langsung mempengaruhi motivasi belajarnya. Pengaruh motivasi belajar ini dikarenakan waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

Penggunaan media berbantuan komputer maupun internet belum memadai di madrasah, maka penggunaan media visual ditimbang sebagai suatu keharusan. Media visual yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran seperti media

pembelajaran berbasis *game*. Media pembelajaran berbasis *game* ini digunakan untuk mencapai keefektivan pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyah (MDTA). Media ini dikembangkan untuk siswa MDTA kelas IV. Rata-rata siswa kelas IV ini berusia 10-12 tahun.

Game memiliki peran yang lebih kuat dalam kehidupan anak SD atau MDTA. Suatu studi, menemukan jumlah terjadinya permainan *games* yang paling tinggi terjadi di antara usia 10 sampai 12 tahun Eiferman dalam (Santrock, 2007:220). Penelitian ini menemukan pembelajaran berbantuan media *game* cocok dikembangkan untuk siswa MDTA. Media *game* yang dikembangkan dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Pengembangan, penelitian, perbaikan, dan pembaharuan yang dilakukan sebelumnya sudah ada tentang media pembelajaran berbasis *game*, tetapi masih diperlukan pengetahuan lebih lanjut terutama sebagai jalan bagi perbaikan pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *game*. Media ini dipergunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab. Media ini juga dipergunakan untuk membantu guru mengembangkan materi ajar di kelas atau di rumah. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* juga berguna untuk memberikan salah satu solusi bagi pembelajaran Bahasa Arab.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Guru belum menggunakan media untuk menciptakan siswa aktif belajar di kelas.
2. Guru belum memanfaatkan sumber-sumber belajar seperti media visual, audio, audio visual, video, dan multimedia.
3. Guru belum menciptakan pengalaman belajar bagi siswa melalui media pelajaran yang sudah ada ataupun yang diciptakan sendiri.
4. Guru belum memotivasi siswa melalui media pembelajaran.
5. Penggunaan media pembelajaran masih minim untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswa.
6. Guru belum bisa menghadirkan media yang bervariasi karena sarana yang disediakan sekolah belum memadai.
7. Guru kesulitan menghadirkan media dengan suasana konkret kepada siswa.
8. Pengembangan media visual belum ada digunakan di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning, apalagi media visual berbasis *game*, audio, audio visual, video dan multimedia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis *game* yang valid dengan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* yang praktis dengan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* yang efektif dengan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk

1. Merancang media pembelajaran berbasis *game* yang valid dengan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning.
2. Mengembangkan rancangan media pembelajaran berbasis *game* yang praktis dengan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning.
3. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* yang efektif dengan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik yaitu media pembelajaran berbasis *game* dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *game* ini pada dasarnya sama dengan permainan ular tangga yang bertujuan untuk menjuarai. Tujuan dari media *game* ini adalah menjuarai kosa kata Bahasa Arab.
2. Kotak permainan ular tangga berjumlah seratus, sedangkan kotak permainan media *game* ini berjumlah tujuh puluh.
3. Media *game* ini tidak hanya bertujuan menjuarai sampai pada angka tujuh puluh tetapi juga menambah penguasaan kosa kata dan menerjemahkan Bahasa Arab dengan benar sesuai gambar tentang aktivitas sehari-hari.
4. Media pembelajaran berbasis *game* ini tidak menggunakan ular dan tangga, melainkan bintang emas untuk maju dan bintang perak untuk mundur.
5. Gambar aktivitas sehari-hari pada kotak permainan sudah dilengkapi dengan Bahasa Arabnya untuk dibaca dan diterjemahkan siswa dalam permainan.
6. Bacaan dan terjemahan yang benar dapat dikoreksi melalui kartu jawaban yang didalamnya terdapat nilai sesuai jawaban yang disediakan lembar penilaian.
7. Media pembelajaran berbasis *game* ini dibuat menggunakan perangkat lunak yang ada di komputer yakni *Microsoft Word 2007* dan *Adoble Photoshop CS4*.
8. Media *game* ini dirancang pada kertas berukuran A3, di atasnya terdapat alur permainan berupa kata dan frasa Bahasa Arab serta dilengkapi gambar aktivitas sehari-hari, bintang emas dan perak dalam kotak persegi yang berukuran 4x4 cm.

9. Tulisan Arab yang digunakan adalah Arabic (Saudi Arabia) dengan ukuran 20 dan nomor Arab yang digunakan adalah Andalus dengan ukuran 22.
10. Kotak permainan yang berisikan gambar bintang emas dan perak tidak diberi *background* (polos) agar jelas fungsi kedua bintang tersebut.
11. Media pembelajaran berbasis *game* dipadukan dengan kartu berukuran 7x9 cm untuk jawaban, petunjuk, peraturan, dan lembar penilaian permainan.
12. Media pembelajaran berbasis *game* ini dilengkapi dengan dadu dan pion mainan sebagai alat penunjang dalam permainan.
13. Konten pembelajaran Bahasa Arab memuat materi aktivitas sehari-hari.
14. Tujuan dari *game* ini adalah untuk menambah penguasaan kosa kata, mencari arti kata, membaca, dan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Arab.

F. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan karena memberikan manfaat yang besar antara lain adalah

1. Keterbatasan sekolah menggunakan media audio, audio visual, video dan multimedia dalam pembelajaran karena sarannya belum tersedia, maka media visual adalah solusinya. Media ini digunakan sebagai alat bantu dalam menyalurkan informasi kepada siswa. Media visual berfungsi pula untuk menarik perhatian dan memperjelas penyajian agar pembelajaran tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* memberikan keragaman media pada mata pelajaran Bahasa Arab. Keragaman media ini dapat mengatasi sikap pasif siswa agar termotivasi dalam belajar. Siswa

berinteraksi langsung (antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan lingkungan) dalam pembelajaran. Mereka bisa belajar secara mandiri menurut kemampuan dan minat mereka masing-masing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di MDTA Muhammadiyah Aur Kuning.

3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* perlu dilakukan, karena gaya belajar, tingkat pemahaman dan pengalaman belajar siswa yang berbeda-beda, sedangkan materi pelajaran sama untuk semua siswa. Media pembelajaran berbasis *game* sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama dalam belajar.
4. Aktivitas belajar merupakan komponen penting dalam kurikulum. Aktivitas belajar ini terabaikan dalam pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan *The Heart of Curriculum* karena materi yang diberikan, pengetahuan yang dimiliki dan ditambah dengan kegiatan belajar siswa akan melahirkan sebuah pengalaman. Pengalaman yang dipadukan lagi dengan kegiatan belajar akan menghasilkan sebuah kompetensi. Kompetensi yang dimiliki siswa menjadikan kurikulum fungsional. Kurikulum fungsional pada mata pelajaran Bahasa Arab perlu, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *game* penting untuk meningkatkan siswa aktif belajar agar pembelajaran tidak terpusat pada guru.
5. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* dapat membantu guru dalam menghadirkan pengalaman belajar konkret kepada siswa. Pengalaman

belajar ini bertujuan untuk mempelajari materi Bahasa Arab tentang aktivitas sehari-hari. Edgar Dale menyatakan semakin langsung objek yang dipelajari maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh siswa, sebaliknya semakin tidak langsung pengetahuan yang diperoleh siswa maka semakin abstrak pengetahuan mereka.

6. Sebuah kegiatan pembelajaran memiliki tiga ranah tujuan belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Permainan dalam pembelajaran merupakan aktivitas menyenangkan untuk bereksplorasi yang mendorong rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru dan sekaligus memotivasi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.
7. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* sebagai salah satu media dan sumber belajar yang dapat digunakan siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Arab tentang aktivitas sehari-hari.
8. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Arab.
9. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* dapat pula dipakai sebagai masukan bagi peneliti lanjutan untuk mengembangkan inspirasi dan inovasi agar muncul ide-ide baru yang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
10. Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* dapat pula dipakai oleh peneliti lanjutan sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis *game* dengan ruang lingkup yang lebih luas.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a) Semua siswa kelas IV MDTA telah mengikuti penjelasan materi aktivitas sehari-hari pada mata pelajaran Bahasa Arab.
 - b) Guru Bahasa Arab kelas IV MDTA memiliki kompetensi, baik dalam penguasaan konten maupun seluk beluk *game*.
 - c) Media pembelajaran berbasis *game* ini diasumsikan siswa mampu menguasai minimal tiga puluh kosa kata baru sehingga diaplikasikannya untuk berkomunikasi dalam struktur kalimat sederhana.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a) Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran Bahasa Arab terbatas pada kompetensi dasar; membaca, menyimak, menulis, berdialog dan mengartikan sebagai pendukung materi aktivitas sehari-hari saja.
 - b) Membutuhkan kreativitas guru untuk menggunakan waktu secara efektif dalam pembelajaran.

H. Defenisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, memperjelas, mempermudah, mengarahkan pemahaman serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk mendorong siswa aktif dalam belajar sehingga terjadi interaksi dengan materi pelajaran.

2. Media pembelajaran berbasis *game* merupakan alat pembelajaran yang membantu siswa untuk mempermudah dan memahami kosa kata Bahasa Arab pada materi pelajaran aktivitas sehari-hari melalui *game* agar menyenangkan.
3. Kevalidan media pembelajaran berbasis *game* adalah ketepatan, ketelitian dan tingkat kesahihan suatu media.
4. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *game* adalah kemudahan *game* pembelajaran dalam pemakaian dan pelaksanaan.
5. Keefektifan media pembelajaran berbasis *game* adalah pengaruh positif yang disebabkan *game* terhadap hasil belajar siswa.