

PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB BAGI SISWA MA BAHRUL ULUM DI JOMBANG

Siti Mukhlisshotul Muhimmah^{1*} Aufia Aisa² Dian Kusuma Wardani³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Universitas K.H A. Wahab Hasbullah, Jombang

e-mail: mukhlisshotul3010@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the lack of MA Bahrul Ulum Jombang students in mastering Arabic, especially in speaking skills. This is because the learning process is not effective both in terms of learning methods and also textbooks that become a reference. Therefore, this study was conducted aimed at developing Arabic textbooks based on educational games of speaking skills as a solution to overcome the lack of mastery of Arabic speaking skills. The method used in this study is R&D by applying the ADDIE model. The subjects in this study were class X social studies students of MA Bahrul Ulum Jombang, totaling 29 children. The data instruments used are in the form of interviews, questionnaires, and tests. The types of data analyzed produce qualitative and quantitative data including: 1) teaching materials have been developed in the form of Arabic textbooks based on educational games of speaking skills. 2) Based on validity tests, the textbooks developed achieved a very valid feasibility level with an average of 93.33% of media experts and 85% of media experts. 3) the level of effectiveness of textbooks is very effective judging from the analysis using paired t-tests which get significant value results of $0.00 < 0.05$ so it is said that there is an influence in the use of textbooks.

Keywords: Textbook Development, Educational Games, Speaking Skills, Arabic.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya siswa MA Bahrul Ulum Jombang dalam menguasai Bahasa Arab terutama pada keterampilan berbicara. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang efektif baik dalam hal metode pembelajaran dan juga buku ajar yang menjadi acuan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara sebagai solusi untuk mengatasi minimnya penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan menerapkan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IPS MA Bahrul Ulum Jombang yang berjumlah 29 anak. Instrument data yang digunakan berupa interview, kuisisioner, dan tes. Adapun jenis data yang dianalisis menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif diantaranya: 1) telah dikembangkan bahan ajar berupa buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara. 2) berdasarkan uji validitas, buku ajar yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan sangat

valid dengan rata-rata 93,33% dari ahli media dan 85% dari ahli media. 3) tingkat keefektifitas buku ajar sangat efektif dilihat dari analisis menggunakan uji t berpasangan yang mendapatkan hasil nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga dikatakan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan buku ajar.

Kata Kunci: Pengembangan Buku Ajar, Permainan Edukatif, Keterampilan Berbicara, Bahasa Arab.

1. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang sering digunakan di dunia. Bahasa Arab memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari terlebih bagi umat Islam. Sebagai eksistensinya dalam agama Islam, bahasa Arab menjadi acuan penting dalam ketaatan beribadah, seperti halnya sholat yang meliputi bacaan Arab dan membaca Al-Qur'an yang berbahasa Arab sehingga perlu untuk mempelajari bahasa Arab.

Bahasa Arab dalam urgensinya akan tetap eksis dalam kehidupan manusia terutama bagi umat Islam, bahkan sampai akhir zaman nanti. Umat Islam memiliki kebutuhan tersendiri terhadap Bahasa Arab, seperti salah satunya untuk memahami referensi-referensi ajaran agama dan untuk mempelajari sumber pengetahuan yang sebagian besar menggunakan bahasa Arab (Abdul Kosim, 2021)

Bahasa arab sebagai bahasa kedua atau bahasa asing tentu tidak mudah dalam mempelajarinya (Roichana dan Naishoi). Bahasa Arab memiliki 4 keterampilan dalam proses pembelajarannya, yang meliputi keterampilan membaca (*al-qiro'ah*), menulis (*al-kitabah*), mendengarkan (*al-istima'*), dan berbicara (*al-kalam*) (Miftachul, 2019). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting untuk memahami bahasa asing. Keterampilan berbicara juga menjadi keterampilan utama dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru dan sumber belajar. Proses pembelajaran berjalan apabila aspek pembelajaran saling mendukung. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan interaksi yaitu disebabkan karena materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima maksimal oleh peserta didik, oleh karena itu guru dapat menyusun strategi dengan memanfaatkan sumber belajar seperti bahan ajar atau buku ajar.

Sumber belajar berupa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku ajar (Aisa dan Naba, 2021). Buku ajar adalah seperangkat atau alat.

Guru juga harus bijaksana dalam menentukan suatu model pembelajaran

bahasa Arab yang sesuai di kelas sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif. Peserta didik cenderung pasif apabila pembelajaran hanya terpacu pada buku ajar tanpa adanya suatu praktik dalam keterampilan berbicara bahasa Arab. Minat peserta didik akan berkurang jika pembelajaran hanya berisi sebuah materi tanpa ada kreatifitas belajar yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan MA Bahrul Ulum Tambakberas Jombang dapat disimpulkan, bahwa kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan bahan ajar berupa LKS, dengan strategi berupa guru melafalkan sebuah *mufrod*at atau bacaan yang kemudian diulang oleh peserta didik. Pada keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik merasa sulit dalam melafalkan suatu *mufrod*at. Peserta didik cenderung pasif ketika tersebut pelajaran bahasa Arab berlangsung dikarenakan kurangnya ketertarikan pada pelajaran. Pembelajaran yang hanya menggunakan bahan ajar yang hanya berisi materi cenderung kurang efektif bagi peserta didik yang pada dasarnya tidak menyukai pelajaran bahasa Arab.

Permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan peserta didik (Ariyanti, 2015) Pembelajaran berbasis permainan akan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam sebuah pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Peserta didik merasa lebih tertarik dari pada pembelajaran yang prosesnya hanya sebuah pemberian materi. Permainan edukatif dalam keterampilan berbicara akan meningkatkan kemahiran seorang peserta didik dalam melafalkan sebuah kalimat berbahasa Arab. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Edukatif Bahasa Arab Keterampilan Berbicara di MA Bahrul Ulum Tambakberas Jombang”.

2. Metode

Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. *Dick and Carry* menggunakan istilah ADDIE yang memiliki lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Sugiyono, 2020). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk dengan prosedur tahapan yang jelas dan rinci (Cahyadi, 2019). Uji coba dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk untuk digunakan. Produk awal yang telah dihasilkan selanjutnya melalui proses validasi dari ahli materi dan ahli media. Subjek uji coba untuk ahli materi oleh Kaprodi Program Studi Pendidikan Bahasa arab Ibu Rina Dian Rahmawati, sedangkan subjek uji coba ahli media yaitu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa arab Ibu Amrini Shofiyani, S.Pd, M.Pd.I. Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini yang bertindak

sebagai responden yaitu 29 siswa kelas X IPS MA bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Jenis data yang adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi, hasil pengisian angket respon peserta didik, dan hasil nilai tes. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil validasi berupa komentar dan saran dari validator para ahli. Data kualitatif juga diperoleh dari saran guru serta tanggapan peserta didik terhadap kualitas buku ajar yang diujikan.

3. Hasil dan pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Aspek yang Dianalisis	Hasil yang Dianalisis
1.	Proses Pembelajaran	Pembelajaran bersifat pasif karena hanya berpusat pada guru
		Peserta didik kurang aktif saat pelajaran berlangsung
		Peserta didik kurang memiliki minat dalam pembelajaran bahasa Arab terutama ketereampilan berbicara
2.	Materi/Sumber Belajar	Guru hanya memiliki acuan bahan ajar LKS tanpa ada penunjang lainnya
3.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis dan spidol

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pembelajaran bersifat pasif dikarenakan kurang minatnya peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Peserta didik kurang mampu dalam mempratikkan ucapan bahasa Arab. Di samping itu, guru hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar tetap tanpa ada penunjang lainnya. Media pembelajaran hanya meggunakan papan tulis dan spidol tanpa ada penunjang media lainnya misalnya seperti *power point* dari guru. Setelah melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X IPS MA Bahrul Ulum dan peneliti merasa perlu dilakukannya pengembangan buku ajar, kemudian peneliti perlu menganalisis materi yang dibutuhkan peserta didik yang kemudian dikaji dalam buku ajar yang akan dikembangkan.

Hasil Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan analisis, peneliti mulai melakukan tahap perancangan

pembelajaran yang tertuju pada empat unsur yaitu peserta didik, tujuan, metode, serta evaluasi. Maka dalam tahap perencanaan serta perancangan ini peneliti memilih untuk mengadopsi bab keterampilan berbicara yang akan dikaji di dalam buku ajar. Selain menjadi aspek penting, keterampilan berbicara sangat dibutuhkan dalam penguasaan bahasa asing.

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Buku ini disusun dengan menggunakan *Microsoft Word 2019* pada bagian isi materi dan menggunakan aplikasi *Canva* pada bagian cover. Dalam penyusunannya, peneliti membaca beberapa buku, artikel, web dan referensi lainnya yang berhubungan dengan permainan edukatif terutama dalam keterampilan berbicara. Langkah pertama yaitu mendesain *lay out* dengan menyesuaikan materi yang dikaji. Dalam buku ini, setiap permainan diselingi gambar ilustrasi agar menarik pembaca dan menjadikan pembaca memiliki gambaran tentang permainan tersebut. Sebagian gambar yaitu berupa gambar animasi yang ada di google. Pada *background* teks sengaja diberi warna putih agar terlihat jelas materi dalam buku ajar yang disajikan.

Format teknis buku ajar dalam pengembangan media ini menggunakan ukuran 14,8 x 21 cm atau berukuran A5, dengan jumlah 96 halaman. Isi buku ajar menggunakan font *Times New Roman* yang digunakan pada kata pengantar, daftar isi, dan materi permainan. Sedangkan untuk font yang digunakan dalam sub bab halaman adalah *Andalus*. Nama permainan menggunakan bahasa Indonesia yang kemudian diselingi nama permainan versi arab dengan huruf arab menggunakan font *Traditional Arabic*. Untuk ukuran font pada penulisan huruf abjad dalam materi berukuran 12, sedangkan pada bagian sub bab berukuran 16, dan untuk ukuran font pada penulisan arab berukuran 14.

Setelah penyusunan buku ajar selesai, maka dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media. Buku ajar divalidasi oleh ahli materi yaitu Kepala Program studi (Kaprosi) Pendidikan Bahasa Arab Ibu Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I. Pengisian angket disesuaikan dengan penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi buku ajar oleh ahli materi:

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Aspek Isi	100%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	100%	Sangat Valid
3	Aspek Penutup	80%	Sangat Valid

Rata-rata	93,33%	Sangat Valid
------------------	--------	--------------

Berdasarkan tabel 2, diperoleh presentase rata-rata penilaian buku ajar oleh ahli materi adalah 96,66%. Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan buku ajar, nilai presentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan pada bab III.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
93,33%	81 – 100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3, kevalidan buku ajar termasuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat digunakan/diimplementasikan tanpa revisi.

Selanjutnya, buku ajar divalidasi oleh ahli media yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Amrini Shofiyani, S. Pd., M, Pd. I. Pengisian angket disesuaikan dengan penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi buku ajar oleh ahli media:

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Ukuran Buku	80%	Sangat Valid
2	Desain Sampul Buku	85%	Sangat Valid
3	Desain Isi Buku	85,71%	Sangat Valid
Rata-rata		83,57%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4, diperoleh presentase rata-rata penilaian buku ajar oleh ahli materi adalah 83,57%. Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan buku ajar, nilai presentase tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan yang telah ditentukan pada bab III.

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kevalidan
83,57%	81 – 100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5, kevalidan buku ajar termasuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat digunakan/diimplementasikan tanpa revisi.

Saran perbaikan dari kedua validator yang dijadikan bahan perbaikan adalah mengganti sebagian gambar yang kurang relevan dengan budaya islami dan memperbaiki penggunaan bahasa yang kurang baku.

Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui uji validasi dan revisi, buku ajar diujicobakan kepada 29 peserta didik kelas X IPS MA Bahrul Ulum Jombang. Berikut hasil uji coba buku berdasarkan

angket respon peserta didik:

Tabel 6. Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator Penilaian Praktikalitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Praktikalitas
1	Aspek Materi	77,81%	Layak
2	Aspek Bahasa	74,28%	Layak
3	Aspek Ketertarikan	71,55%	Layak

Berdasarkan tabel 6, diperoleh presentase rata-rata penilaian dari responden adalah 74,54%. Kemudian untuk mengetahui kategori kelayakan buku ajar, nilai tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan buku ajar yang telah ditentukan pada bab III.

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk

Presentase Penilaian	Presentase (%)	Kategori Kelayakan
74,54%	61% - 80%	Layak

Berdasarkan tabel 7, kelayakan buku termasuk dalam kategori layak sehingga buku ajar dapat digunakan dalam pembelajaran.

Sebelum mengimplementasikan buku ajar yang telah dikembangkan, peneliti memberikan tes berupa pre test untuk mengukur pengaruh buku ajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS MA Bahrul Ulum Jombang.

Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan revisi terhadap buku ajare yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan saran baik dari validator maupun peserta didik. Semua saran perbaikan terhadap buku ajar yang dikembangkan direvisi dengan baik.

Analisis Data

Validasi Para Ahli

Validasi produk oleh para ahli materi dan ahli media yang berupa buku ajar dilakukan oleh dosen program studi pendidikan bahasa Arab. Hasil validasi dari kedua validator secara lengkap dapat dilihat di lampiran. Berikut hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media secara keseluruhan:

Tabel 8. Hasil Analisis Data Validasi Secara Keseluruhan

No.	Indikator Penilaian Validitas	Nilai Validitas	Kategori Validitas
1.	Ahli Materi	93,33%	Sangat Valid

2.	Ahli Media	83,57%	Sangat Valid
Rata-rata		88,45%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 8, presentase rata-rata penilaian buku ajar oleh ahli materi dan ahli media adalah 88,45% dengan kategori sangat valid. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa buku ajar telah valid menurut para ahli.

Respon dan Hasil Peserta Didik

Data hasil pengisian angket respon dari peserta didik berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil presentase rata-rata 74,54 dengan kategori layak. Mayoritas peserta didik memilih kategori jawaban sangat setuju dan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa adanya ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengacu pada buku ajar yang dikembangkan.

Hasil belajar peserta didik kelas X IPS MA Bahrul Ulum nilai *pre-test* mendapat nilai rata-rata 62,76 untuk nilai *post-test* mendapat nilai rata-rata 78,79. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan buku ajar bahasa arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Arab. Sedangkan hasil analisis menggunakan uji t (berpasangan) diperoleh nilai signifikasi $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku ajar permainan edukatif bahasa Arab keterampilan berbicara memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS MA Bahrul Ulum Jombang.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari validator ahli materi dan ahli media. Komentar dan saran perbaikan produk dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 9. Revisi Berdasarkan Komentator Validator

Validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Ahli materi	Penggunaan bab langsung ke pouin yang hendak dibahas	Buku sudah direvisi dengan menghilangkan penulisan kata bab
Ahli media	Setiap nama permainan ditambah versi bahasa arab	Nama permainan sudah diberi tambahan versi bahasa arab
	Merubah gambar yang sesuai	Semua gambar telah disesuaikan dengan standar madrasah

4. Simpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) bahan ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan menurut penilaian para ahli dan respon peserta didik. Menurut hasil uji coba produk (2) bahan ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil posttest (78,79) terhadap hasil pretest (62,76) peserta didik serta hasil analisis menggunakan uji t (berpasangan) diperoleh nilai signifikasi $0,00 < 0,05$ dari penggunaan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara.

Berdasarkan penelitian pengembangan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa saran sebagai berikut : (1) Bagi Guru, buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara dapat dijadikan sebagai buku ajar pada saat pembelajaran bahasa Arab dalam keterampilan berbicara untuk tingkat SMA/MA; (2) Bagi Peserta didik, buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan berbicara dapat dijadikan sebagai sumber pendukung untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab.

Daftar pustaka

- Aisa, Aufia. Fajri Ainun Naba. 2021. Analisis Implementasi Buku Durusul Loghoh Al Arabiyyah untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Peserta didik Kelas X di Madrasah Aliyah AL Bairuny Sambongdukuh Jombang. *Journal of Education and Management studies*. Vol. 4, No. 3.
- Ariyanti. Zidni Immawan Muslimin. 2015. Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*. Vol. 10, No. 1.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*. Vol. 3, No. 1.
- Kosim, Abdul. 2021. Nama-nama Pesantren di Bandung Raya (Kajian Sociolinguistik). *Kalamuna*. Vol 2, No. 1.
- Miftachul, Taubah. 2019. *Maharah dan Kafa'ah* dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *STUDI ARAB: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 10, No. 1.
- Roichana, Zuzan Nabila. Afif Kholisun Nashoih. 2021. Implementasi Arabic Bowling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Allahjah*. Vol. 7, No. 2.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. BANDUNG: Alfabeta.