

Pengembangan Media *Scrabble* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VA MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung

Paliya Faizatul Aulia¹, Khairil Anwar², Muhammad Singgih³

^{1,2,3} STIT Darul Fattah Bandar Lampung -Indonesia

Article History:

Received:
May 20, 2024
Revised:
May 27, 2024
Accepted:
May 28, 2024
Published:
May 31, 2024

Abstract:

The 5th grade children at MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung have difficulty understanding Arabic, especially in arranging letters into mufrodat. The lack of enthusiasm was caused by limited learning media, only using books and blackboards. The aim of this research is to determine the design of the Scrabble media that will be used, to determine the feasibility of the Scrabble media and also to determine the effectiveness of the media that has been developed. The questions in this research include "What is the feasibility and effectiveness of the Scrabble media that has been developed?". This research is Research and Development (RnD) research and the development model that researchers use is ADDIE. The subjects in this research were 38 students of the VA MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung class. The results of this research show that this scrabble media has criteria that are suitable for use based on an assessment from material experts of 94% and media experts of 97%. Based on the results of calculations in the pre-test and post-test, it was found that the average was 26.31579 and 78.68421, which was an increase after using the Scrabble media. And also based on the results the significance value obtained is 0.000, where $0.000 < 0.05$ can be interpreted as H_0 being rejected and H_a being accepted. So the conclusion obtained in this research is that there is effectiveness of the Scrabble media in learning Arabic for class V students at MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

***Correspondence**

Address:
paliyafaizatulaulia00@gmail.com

Keywords:

Development, Scrabble media, Arabic language learning

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam sejarah peradaban manusia merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling urgen. Aktivitas ini telah dimulai sejak manusia pertama ada di dunia sampai berakhirnya kehidupan di muka bumi ini. Bahkan kalau kita lihat lebih jauh kita akan mengetahui bahwa pendidikan mulai berproses sejak Allah SWT menciptakan manusia pertama yaitu nabi Adam a.s. di syurga, dan Allah SWT telah mengajarkan kepada beliau semua nama-nama benda bahkan para malaikatpun belum mengetahuinya (Q.S. Al-Baqarah: 31-33). Sedangkan ilmu adalah pengetahuan tentang sesuatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode tertentu yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu Assingkiy

(2021). Menurut Ashely Montagu ilmu adalah pengetahuan dalam satu sistem yang berasal dari study, pengamatan juga percobaan untuk menentukan dasar prinsip tentang suatu hal yang sedang dikaji. Ilmu bukan hanya sekedar pengetahuan (*knowledge*) tetapi juga merangkum sekumpulan pengetahuan berdasarkan teori-teori yang disepakati dan dapat secara sistematis diuji dengan seperangkat metode yang diakui dalam bidang ilmu tertentu Aprizal (2021)

Belajar suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahann tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya Aisyah (2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar dapat menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Atau guru sekurang kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain dituntut mampu menggunakan alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Media merupakan perantara atau pengantar, Gerlach and Ely dalam Arsyad (2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Umi Hijriyah (2018) Maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran ini sangat penting dan juga berpengaruh untuk siswa. Menurut Muhammad faqih (2021) media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Arab ini yang akan disajikan dalam bentuk *scrabble* akan membantu dan memudahkan guru atau pendidik pada saat menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik.

Media *scrabble* ini adalah media yang nanti akan dikemas dalam bentuk permainan (*game*), yang bertujuan untuk melatih konsentrasi siswa dan juga mengasah otak siswa. Nurjatmika mengutarakan bahwa *scrabble* adalah jenis

permainan yang dapat dimainkan dua orang atau lebih yang mana hal tersebut memiliki tujuan untuk mengumpulkan nilai point berdasarkan dari nilai yang tertulis atau tersusun dari setiap huruf pada *scrabble*. Dengan kepingan huruf pemain menggunakannya untuk membentuk kata secara menurun atau mendatar, layaknya bermain teka teki silang. *Scrabble* masuk kategori alat permainan edukatif dengan cara bermain yang sederhana. Adapun manfaat permainan *scrabble* adalah sebagai berikut: (1) Secara kognitif dengan tujuan agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan mengingatnya, (2) Motorik dengan tujuan agar peserta didik mampu mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan sehingga mereka lebih terampil dalam menjalankan motorik halus dan kasar, (3) Logika dengan tujuan agar peserta didik mampu berpikir secara tepat dan teratur sehingga mereka lebih cepat mengambil keputusan, (4) Emosional/Sosial dengan tujuan agar peserta didik mampu menjalankan interpersonal skill sehingga mereka memiliki kesabaran dan lebih berhati-hati dalam bertindak, (5) Kreatif dengan tujuan agar peserta didik mampu menghasilkan ide melalui olah huruf menjadi kata.

Scrabble ini akan digunakan dengan bentuk permainan, yang mana ada papan dan huruf-huruf nya, dan disini huruf-huruf pada *scrabble* ini dalam bentuk bahasa arab atau huruf hijaiyyah, permainan ini bisa di mainkan 2 atau 4 orang, dan juga bisa dimainkan dalam bentuk tim yang mana pada tiap tim ini akan menyusun setiap huruf yang mereka miliki agar mendapat point. Jadi permainan ini bisa digunakan dengan guru memberikan huruf-huruf secara acak kepada tiap individu atau tim, dan guru meminta untuk mereka menyusunnya di papan *scrabble* agar menjadi kosa kata yang bermakna. Mereka dapat menyusun tiap huruf tersebut dengan menurun ataupun mendatar. Permainan *scrabble* ini bisa guru sesuaikan pada tiap tema pelajaran bahasa arab, atau keseluruhan tema bahasa arab. Setelah tersusunnya huruf-huruf tersebut maka guru akan menghitung jumlah point pada huruf yang mereka susun untuk menentukan siapa yang lebih unggul pointnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada Ibu Fika Maharani, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas 5 MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung, selaku narasumber beliau menjelaskan bahwa anak-anak cukup kesulitan terhadap materi Bahasa Arab ini terutama dalam materi penyusunan huruf-huruf menjadi sebuah mufrodat atau kosa kata, dan anak-anak menjadi kurang antusias terhadap pembelajaran ini dikarenakan kurang memahami materi penyusunan huruf menjadi sebuah mufrodat ini. Kurangnya antusias siswa ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya buku dan papan tulis, sehingga siswa biasanya hanya disuruh menyusun huruf menjadi mufrodat yang dituliskan di papan tulis ataupun dibuku. Dengan adanya penemuan masalah seperti yang telah diuraikan, peneliti akhirnya memutuskan untuk menerapkan media pembelajaran berupa *Scrabble* khususnya pada pelajaran Bahasa Arab ini, agar peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran ini dan merasa antusias

ketika pelajaran berlangsung.

Media pembelajaran *Scrabble* ini akan dikembangkan dan akan disajikan dalam bentuk seperti permainan, yang mana akan berfungsi untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan otak siswa. *Scrabble* ini merupakan permainan yang disajikan berbentuk papan dan untuk cara bermainnya yaitu dengan menyusun setiap huruf agar menjadi kosa kata yang bermakna. Dan ini cukup baik diterapkan untuk siswa, dengan adanya *Scrabble* ini maka siswa akan mengingat setiap materi atau kosa kata yang sudah dipelajari dan ini akan melatih kefokusannya siswa dan juga mengasah otak dalam mengingat materi yang sudah dipelajari. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Scrabble* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau bisa disebut juga Research and Development (R&D). Yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiono (2021). Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu keseluruhan dari siswa kelas V MI Ismaria al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dengan cara angket, observasi, test, dokumentasi dan wawancara sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul dari angket yang telah dibagikan. Data kuantitatif diperoleh pada tahap validasi desain dan juga saat uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut didapat dengan menggunakan angket analisis validasi ahli yaitu (ahli media dan juga ahli materi) terhadap media pembelajaran berbasis permainan ini yaitu *scrabble*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Prosedur Pengembangan Media Scrabble

Pada proses pengembangan media pembelajaran berupa Scrabble bahasa Arab peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) yang merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Pada tahap *Analysis* ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan juga menganalisis materi agar mengetahui media dan juga materi apa yang cocok dan sesuai dalam pembelajaran. Kemudian pada tahap *Design* peneliti mulai mendesain tahapan media yang akan peneliti kembangkan. Yaitu dengan menggambar desain papan scrabble terlebih dahulu pada sebuah kertas. Selanjutnya pada tahap *Development* peneliti mulai mengembangkan media

yang telah peneliti desain sebelumnya. Yaitu dengan mengukur papan kayu scrabble yang akan digunakan, kemudian mengukur tiap kotak pada papan tersebut menyesuaikan ukuran balok yang ada, pada papan tersebut terdapat 15 kotak menurun dan 15 kotak mendatar.

Setelah papan scrabble tersebut selesai peneliti memberi cat papan tersebut berwarna putih dan dikeringkan, setelah kering peneliti menuliskan setiap huruf pada beberapa kotak dipapan *scrabble* tersebut. Setelah dikembangkan peneliti meminta Ahli Materi yaitu bapak Muhammad Zaky Sya'bani, M.Pd. dan bapak Kasmudi, M.Pd. dan Ahli Media yaitu bapak Muhammad Irham, M.Pd. dan bapak Ahmad Habibullah, S.Pd. untuk menilai media yang telah peneliti kembangkan dengan memberikan angket yang telah peneliti buat yang didalamnya terdapat berbagai aspek untuk dinilai dengan skor tertentu untuk mengetahui apakah sudah layak media tersebut untuk digunakan. Pada tahap *Implementation* ini peneliti lakukan pada siswa kelas VA MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung sebanyak 38 siswa. Yang mana peneliti lakukan sebanyak 5 kali pertemuan mulai pada hari Jum'at tanggal 24 Februari 2023 dan berakhir pada hari Kamis pada tanggal 02 Maret 2023. Dan Terakhir yaitu *Evaluation* dilakukan apabila masih terdapat kekurangan pada media.

2. Kelayakan Media *Scrabble*

Setelah produk selesai dibuat selanjutnya yaitu dilakukan validasi produk oleh beberapa ahli agar menghasilkan produk yang layak digunakan sebelum dilakukannya uji coba lapangan. Validasi ini dilakukan oleh 2 ahli materi dan juga 2 ahli media.

a. Hasil validasi Ahli Materi

Pada proses validasi ahli materi terdapat aspek penilaian berupa pembelajaran, isi materi, interaksi, umpan balik dan penanganan kesalahan. Dan pada proses validasi ahli materi ini terdapat beberapa saran dan masukan dari validator untuk dilakukan perbaikan dan tambahan terhadap produk yang dikembangkan yaitu menambahkan petunjuk penggunaan dan menambahkan gambar pada materi agar terlihat menarik. Hasil penilaian dari angket validasi materi yang dilakukan pada dua ahli materi memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94% dengan kriteria "sangat layak" seperti yang telah dipaparkan pada table 4.1, hal ini menyatakan bahwa materi pada media pembelajaran *Scrabble* ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Pada proses validasi ahli media ini terdapat aspek penilaian meliputi pewarnaan, pemakaian kata / bahasa, grafis, dan desain. Pada proses

validasi ahli media ini terdapat saran dan masukan dari validator untuk dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan yaitu untuk menambahkan lagi balok berwarna agar lebih menarik. Hasil penilaian validasi ahli media ini yang dilakukan oleh dua ahli media memperoleh rata-rata presentase sebesar 97% dengan kriteria "sangat layak" seperti yang telah dipaparkan pada table 4.2, maka dengan ini berarti desain media pada media *Scrabble* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil Efektifitas Produk

Berdasarkan perhitungan yang peneliti peroleh dari hasil pretest di dapatkan rata-rata 26,31579 dan juga posttest di dapatkan rata-rata 78,68421 pada siswa kelas VA yaitu terdapat peningkatan dari nilai pretest ke nilai posttest setelah penggunaan media scrabble ini. Dan untuk melihat seberapa besar efektifitas dari penggunaan media scrabble tersebut maka peneliti menggunakan bantuan SPSS yang tertera pada table 4.5 didapatkan dengan hasil signifikansi yaitu 0.000, yang mana dapat dilihat bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka terdapat efektifitas. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media scrabble ini sangat efektif untuk digunakan siswa, yang mana sangat membantu siswa dalam penyusunan huruf-huruf hijaiyyah menjadi kosa kata yang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *scrabble* ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertama yaitu dengan menganalisa kebutuhan siswa dan materi, selanjutnya mulai mendesain media yang akan dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan media yang telah didesain, kemudian mengimplementasikan media pada siswa kelas VA MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung, dan yang terakhir yaitu mengevaluasi media yang telah dikembangkan.
2. Hasil dari validasi media *scrabble* ini menunjukkan kriteria bahwa media scrabble ini sangat layak digunakan dengan penilaian dari ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 97%
3. Media pembelajaran *scrabble* ini dinyatakan terdapat efektifitas bagi siswa berdasarkan hasil nilai signifikansi pada uji t test yang mana didapatkan nilai signifikansi yaitu 0.000 maka berdasarkan keterangan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka terdapat efektifitas. Dari sini dapat dilihat bahwa $0.000 < 0.05$ dapat di artikan bahwa terdapat efektifitas pada media *scrabble*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran “Pakar (Papan & Kartu) Scrabble Untuk Pembelajaran Mufrodat Pada Kelas X Madrasah Aliyah Nidzamiyyah Ploso Jombang*.
- Aprizal, A. P. (2021). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(2).
- Assingily, M. S. (2021). Ilmu Pendidikan Islam (Mengulas Pendekatan Pendidikan Islam dalam Studi Islam Hakikat Pendidikan Bagi Manusia). In *Books*. K media.
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Faqih, M. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN PUISI. *KONFIKS JURNAL BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 7(2).
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Maharani, Fika (2023). Wawancara Pembelajaran Bahasa Arab. Sekolah Dasar Ismariyah Quraniyah
- Hijriyah, U. (2018). *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*.
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.