

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MODEL
SNOWBALL THROWING DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB
KELAS III DI SD ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muwafiqul Wahdah

NIM. 15140113



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANAMALIK IBRAHIM
MALANG**

September, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MODEL
SNOWBALL THROWING DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB
KELAS III DI SD ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

Oleh:

Muwafiqul Wahdah

NIM. 15140113



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

September, 2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA UJAR TANGGA BERBASIS MODUL
SNOWBALL THROWING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS III DI SD
ISLAM AS-SALAM MALANG

SKRIPSI

Oleh;

Muwafiqul Wahdah
15140113

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd
NIP. 19741205 200003 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MODEL
SNOWBALL THROWING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS III DI SD
ISLAM AS-SALAM MALANG**

SKRIPSI

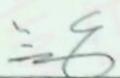
Dipersiapkan dan disusun oleh Muwafiqul Wahdah (15140113)
Telah dipertahankan di depan penguji pada September 2019 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar
Starta Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Abdul Ghofur, M.Ag
NIP. 19730415 20050 1 1004

: 

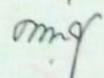
Sekretaris Sidang,
Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd
NIP. 19741205 200003 2 001

: 

Pembimbing,
Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd
NIP. 19741205 200003 2 001

: 

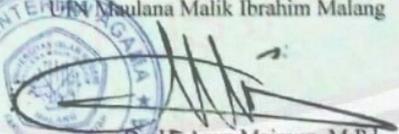
Penguji Utama,
Dr. Muhammad Samsul Ulum, MA
NIP. 19720806 200003 1 001

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UN Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998030031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur Alhamdulillahirobbil'alamin saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan selalu menuntun penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Tak lupa sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan untuk baginda agung Nabi Muhammad SAW. Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya **Bapak Ahmad Khozin dan Ibu Maslahatud Dawwam** yang telah menjadi motivasi terbesar dalam hidup saya yang tidak pernah bosan mendoakan dan menyayangi saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini, tidak pernah cukup saya membalas cinta pada Bapak dan Ibu. **Kakaku tersayang Urwatul Wustqo Al-Awaliyah** serta **adekku tersayang Dhiyausy Syamsi Ash Shofi** serta **seluruh keluarga** yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan untuk mewujudkan cita-citaku dalam mencapai ridha Allah SWT.

Terimah kasih untuk keluarga ke dua saya yang ada dimalang yaitu teman-teman seperjuangan **Ikatan Mahasiswa Muammadiyah (IMM) angkatan 2015** dan **Kakanda, Ayunda** serta para Immawan dan Immawati yang telah memberikan pengalaman terbesar dalam hidup diperantauan ini.

Juga sahabat-sahabatku “Pondok Boyo” **Emil, Adin, Kiki, Sinar, Erdina, Nyuk, Tud, Wildan** karena keceriaan dan canda tawa kalian yang selalu

menghiburku dan saling memberi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir,

semoga pertemanan kita akan terus terjalin hingga nanti. Amin

Dan tak lupa keluarga baruku SD Islma As-Salam Malang yang telah menerimaku

sebagai keluarga dan telah memberiku kesempatan untuk mengabdikan dan

mencari pengalaman baru untuk hidup didunia kerja sebelum tugas akhir

peneliti selesai.



MOTTO

قُلْ يَا قَوْمِ اَعْمَلُوا عَلَىٰ مَكَانَتِكُمْ اِنِّي فَسَّوْفٌ تَعْلَمُونَ

Katakanlah: “Hai kaumku, bekerjalah sesuai dengan keadaanmu, sesungguhnya aku akan bekerja (pula), maka kelak kamu akan mengetahui.”¹



¹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: CV, KARINDO, 2004)

Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universita Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muwafiqul Wahdah

Malang, 12 September 2019

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muwafiqul Wahdah

NIM : 15140113

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Iii Di Sd Islam As-Salam Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd
NIP. 19741205 200003 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Muwafiqul Wahdah

NIM : 15140113

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model
Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III DI SD
Islam As-Salam Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 12 September 2019



Muwafiqul Wahdah
NIM. 15140113

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan serta kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III DI SD Islam As-Salam Malang* dengan baik meskipun banyak kekurangan. Sholawat serta salam semoga tetap terhaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang islamiyah. Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Suatu kebanggaan dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. H. Ahmad Sholeh, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

4. Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kartika Ratnasari, M.Pd, selaku dosen ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* yang dikembangkan penulis.
6. Wiku Aji Sugiri, M.Pd, selaku dosen ahli desain media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan penulis.
7. Risna Rianti Sari, M.Pd.I, selaku dosen ahli pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan pembelajaran yang dikembangkan penulis.
8. Semua civitas SD Islam As-Salam Malang, khususnya Bapak Mochamad Arief Chusaini, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Islam As-Salam yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD Islam As-Salam dan ibu Efi Fitriani, S.Pd selaku guru Bahasa Arab kelas III, dan tak lupa siswa-siswi kelas III A dan kelas III B yang bersedia menjadi subjek uji coba penulis sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-teman seperjuangan Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM), khususnya angkatan 2015, semoga tetap terjalin ikatan yang ukhuwah selamanya.
10. Teman-teman PGMI, khususnya angkatan 2015, semoga kebersamaan kita tetap bisa terjalin di laur sana.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan baik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga skripsi ini manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, 12 September 2019

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = AW

أي = Ay

أو = Ū

إي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 3.1	Model Pengembangan Langkah Utama Penelitian Dan Pengembangan Borg and Gall	45
Tabel 3.2	Tabel Indikator Pada Aspek Materi.....	53
Tabel 3.3	Tabel Indikator Pada Aspek Desain	54
Tabel 3.4	Tabel Indikator Pada Aspek Pembelajaran.....	55
Tabel 3.5	Tabel Indikator Pada Aspek Penggunaan.....	57
Tabel 3.6	Kriteria Kelayakan Media	58
Tabel 4.1	Kriteria Penskoran Angket Ahli Desain dan Media, Ahli Pembelajaran, Ahli Isi/Materi, Praktisi dan Siswa.....	71
Tabel 4.2	Perbedaan Media Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Materi	71
Tabel 4.3	Perbedaan Media Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Pembelajaran	72
Tabel 4.4	Perbedaan Media Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Desain.....	73
Tabel 4.5	Hasil Kemenarikan Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil).....	74
Tabel 4.6	Hasil Kemenarikan Uji Lapangan (Kelompok Besar).....	76
Tabel 4.7	Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Materi.....	79
Tabel 4.8	Hasil Validasi Data Kualitatif Ahli Materi.....	80
Tabel 4.9	Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran.....	81

Tabel 4.10	Hasil Validasi Data Kualitatif Ahli Pembelajaran.....	83
Tabel 4.11	Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Desain	84
Tabel 4.12	Hasil Validasi Data Kualitatif Ahli Desain	85
Tabel 4.13	Hasil Validasi Data Kuantitatif Praktisi	86
Tabel 4.14	Hasil Validasi Data Kualitatif Praktisi	88
Tabel 4.15	Hasil Pretest Kelas IIIA dan IIIB	90
Tabel 4.16	Uji Homogenitas.....	92
Tabel 4.17	Hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol	92
Tabel 4.18	Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.19	Ringkasan Hasil Olah Data Uji <i>Independent Sample T Test</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berfikir Ular Tangga.....	41
Gambar 3.1	Model Pengembangan Brog and Gall.....	44
Gambar 3.2	Desain Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Gambar 4.1	Media Ular Tangga	68
Gambar 4.2	Dadu	68
Gambar 4.3	Orang – Orangan	69
Gambar 4.4	Kartu <i>Snowball Throwing</i>	69
Gambar 4.5	Buku Panduan	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Surat Permohonan Menjadi Validator
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Isi/Materi
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran VI	: Angket Penilaian Ahli Desain Media
Lampiran VII	: Angket Penilaian Praktisi
Lampiran VIII	: Angket Hasil Respon Siswa
Lampiran IX	: Tabel Analisis Hasil Respon Siswa
Lampiran X	: Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>
Lampiran XI	: Dokumentasi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
ABSTRAK	xxii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi Pengembangan	10

F. Ruang Lingkup Pengembangan	11
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Orisinalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional	17
J. Sistematika Pembahasan	17
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	19
A. Landasan Teori	19
1. Pengembangan Media Pembelajaran	19
a. Pengertian Pengembangan.....	19
b. Pengertian Media Pembelajaran	20
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	22
d. FungsiPemilihan Media Pembelajaran	23
e. Karakteristik Media Ular Tangga	24
2. Pembelajaran Bahasa Arab	25
a. Arah Pembelajaran Bahasa Arab	25
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab.....	25
c. MAnfaat Pembelajaran Bahasa Arab.....	28
3. Konsep <i>Snowball Throwing</i>	29
a. Pegertian <i>Snowball Throwing</i>	29
b. Langkah-langkah Model <i>Snowball Throwing</i>	31
c. Kelebihan Metode <i>Snowball Throwing</i>	34
d. Kekurangan Metode <i>Snowball Throwing</i>	36
4. Hasil Belajar.....	36

a. Pengertian Hasil Belajar	36
b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	38
B. Kerangka Berfikir	39
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan	44
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	46
2. Perencanaan	46
3. Pengembangan Format Produk Awal	46
4. Uji Produk Awal	46
5. Revisi Produk	47
6. Uji Coba Lapangan	47
7. Revisi Produk	47
8. Uji Lapangan	48
D. Uji Produk.....	49
1. Uji Ahli	49
a. Desain Uji Ahli	49
b. Subjek Uji Ahli.....	50
c. Data Uji Ahli	51
d. Instrument dan Tehnik Pengumpulan Data	52
e. Teknik Analisis Data	58
2. Uji Coba	60

a. Desain Uji Coba	60
b. Subjek Uji Coba	60
c. Data Uji Coba	61
d. Instrument dan Tehnik Pengumpulan Data	61
e. Teknik Analisis Data	62
E. Prosedur Penelitian.....	64
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	66
A. Proses Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball</i> <i>Throwing</i>	66
1. Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball</i> <i>Throwing</i>	66
a. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	66
b. Perencanaan.....	66
c. Pengembangan Produk Awal	67
d. Uji Coba Produk Awal	70
e. Revisi Produk	71
f. Uji Coba Lapangan	73
g. Revisi Produk.....	75
h. Uji Lapangan.....	76
2. Tingkat Kevalidan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball</i> <i>Throwing</i>	78
a. Validasi Ahli Materi	78
b. Validasi Ahli Pembelajaran	81

c. Validasi Ahli Desain	83
d. Validasi Ahli Praktisi	86
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	88
C. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	89
BAB V: PEMBAHASAN.....	97
A. Proses Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	97
1. Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	97
2. Tingkat Kevalidan Media Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	101
B. Tingkat Kemenarikan Media Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	103
C. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa terhadap Penggunaan Ular Tangga Berbasis Model <i>Snowball Throwing</i>	104
BAB VI PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut	107
DAFTAR RUJUKAN	109
LAMPIRAN LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

ABSTRAK

Wahdah, Muwafiqul. 2019. *Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Di SD Islam As-Salam Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd

Pengembangan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* untuk kelas III SD Islam As-salam Malang ini merupakan pengembangan media yang membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi Bahasa Arab alat tulis. Sebab materi alat tulis merupakan materi yang bersifat menghafal, sehingga diperlukan sebuah media yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini menyajikan berbagai tulisan arab, Indonesia dan gambar yang konkrit di dalam media ular tangga tersebut. Selain itu terdapat kotak yang kosong untuk menjawab kartu *snowball throwing*.

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) mengembangkankan produk berupa media ular tangga, 2) mengetahui tingkat kemenarikan media ular tangga, 3) mengetahui keefektifan media ular tanggan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian pengembangan ini adalah *Research and development* yang mengacu pada model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, hasil *pre-test* dan *post-test*, dan observasi.

Hasil penelitian pengembangan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* dalam pembelajaran alat tulis di kelas III memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 98%, ahli pembelajaran mencapai 78%, ahli desain 87%, dan praktisi mencapai 88%. Hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media dan tidak menggunakan media menunjukkan adanya perbedaan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen yaitu 80,48 dan kelas kontrol yaitu 65,08, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media dan tidak menggunakan media. Hasil uji t pada perhitungan manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,136 \geq 5,537$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat efektivitas yang tinggi, sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : media ular tangga, berbasis model *snowball throwing*, materi bahasa arab “alat tulis”, hasil belajar siswa.

ABSTRAK

Wahdah, Muwafiqul. 2019. *The Development of Snakes and Ladders Media through Snowball Throwing media* to Improve Learning Outcomes At Subject Arabic Class III In Islam As-Salam Elementary School. Thesis, Skripsi, Department of Elementary School Teacher Education, Tarbiyah Teaching Training Faculty, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Guided By Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd

The Development of Snakes and Ladders Media through Snowball Throwing media for third class of As-Salam students is the development which helps students to improve learning outcomes in Arabic stationery materials. because arabic stationery is a memorized materials so its need a media which can facilitate students in the learning process. This media seg fbrerves a variety of Arabic writing, Indonesian and concrete image in the snake ladder media.

The purpose of this research are: 1) development of media products such as snakes and ladders, 2) know the level of attractiveness of snake ladder media, 3) determine the effectiveness of media using the Snowball Throwing model on students learning outcomes. This type of research is research and development, which refers to the model of Borg and Gall. Data collection techniques in this research using a questionnaire, the results of pre-test and post-test, and observation.

Results of research development *The Development of Snakes and Ladders Media through Snowball Throwing media* in third grade is valid criteria with results of subject matter experts test reached the 98% level of validity, learning experts reached 78%, 87% from design experts, and practitioners reached 88%. Learning outcomes of students between classes which is use the media and do not use the media show any differences. It can be seen from the experimental class average is 80.48 and 65.08 in the control class, it can be said that there are differences in learning outcomes of students between classes which is use the media and do not use the media. T test results on the manual calculation with a significance level of 0.05 was obtained results that $t \geq t_{table} 3.136 \geq 5.537$ means H_0 rejected and H_a accepted. So that there are significant differences in learning outcomes between classes using instructional media and classes that do not use the medium of learning. This indicates that the product developed qualified high level of effectiveness, so that decent learning media used in learning.

Keywords : snakes and ladders Media, throwing snowball model-based, Arabic language materials "stationery" student learning outcomes.

مستخلص البحث

وحدة، موافق. 2019. تطوير وسيلة حية السلم التي تؤسس على شكل *Snowball Throwing* لترقية نتائج تعليم التلاميذ في مادة دراسية اللغة العربية للفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج. بحث علمي، قسم تعليم مدرس المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتدريس جامعة مولنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة، مملوءة الحسنة.

تطوير وسيلة حية السلم التي تؤسس على شكل *Snowball Throwing* للفصل الثالث بمدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج هو تطوير الوسيلة الذي يساعد على التلاميذ لترقية نتائج التعليم في مدة اللغة العربية لباب أدوات الكتابة. لأن مادة أدوات الكتابة هي مادة حفظية. لأجل ذلك تحتاج إلى الوسيلة التي تسهل التلاميذ في عملية التعليم. هذه الوسيلة تقدم على عدد كتابة العرب والاندونيسيا والصورة المحسوسة في تلك وسيلة حية السلم. سوى ذلك، هناك الصندوق الحال لإجابة بطاقة *Snowball Throwing*.

وهدف من هذا البحث: (1) لتطوير النتائج يعنى وسيلة حية السلم (2) لمعرفة رتبة الرائع في وسيلة حية السلم (3) لمعرفة فعالية وسيلة حية السلم باستخدام شكل *Snowball Throwing* على نتائج التعليم. نوع هذا بحث التطوير هو البحث والتطوير الذي يشير إلى شكل Borg and Gall. وطريقة جمع البيانات في هذا البحث هي استخدام استطلاع ونتائج الاختبار الأمل (المدلولة) والاختبار النتائج (إنتاجية) والملاحظة. أما البيانات المحسولة فتم تحليلها كميًا ووصفيًا نوعيًا.

نتائج بحث التطوير في وسيلة حية السلم التي تؤسس على شكل *Snowball Throwing* في تعليم أدوات الكتابة للفصل الثالث يملأ المعيار الصحيح بنتائج اختبار أهل المادة التي تصل إلى رتبة الصحة 98% و أهل

التعليم تصل إلى 78% و أهل الشكل 87% و أهل المزاوول تصل إلى 88%. نتائج تعليم التلاميذ بين الفصل الذي يستخدم الوسيلة والفصل الذي لا يستخدم الوسيلة يدل على الفرق. هذا الحال مشهود من اجمالي الفصل التجريبي هو 80,48 و الفصل الضابط 65,08. فلذلك. يستطيع أن يقال أن جودة الفرق نتائج تعليم التلاميذ بين الفصل الذي يستخدم الوسيلة والفصل الذي لا يستخدم الوسيلة. و نتائج اختبار t على احتساب المقرر برتبة المعنى 0,05 ينال إلى نتائج t احتساب < t دفتر هي 3,136 < 5,537 معناها Ho مردود و $H\alpha$ مقبول. حتى وجدة نتائج التعليم الأهمية بين الفصل الذي يستخدم وسيلة التعليم والفصل الذي لا يستخدم وسيلة التعليم. هذا الحال يدل على أن النتائج المتطور يملك الاستحقاق رتبة الفعالية المرتفعة, حتى هذه وسيلة التعليم يستحق لاستخدامها في التعليم.

الكلمات الأساسية : وسيلة حية السلم, تؤسس شكل *Snowball Throwing*, مادة اللغة العربية " أدوات الكتابة", نتائج تعليم التلاميذ.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum berkaitan dengan upaya merubah perilaku manusia untuk menjadi lebih baik lagi, pemahaman dan pengetahuan tentang perilaku manusia ini begitu sangat penting untuk dijadikan suatu patokan dalam pelaksanaan dan perencanaan suatu pendidik. Jadi, pendidik merupakan suatu kegiatan untuk merubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun secara kelompok untuk mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan.² Pada hakikatnya belajar merupakan sesuatu yang tidak pernah berakhir sejak manusia ada dan berkembang sampai akhir zaman nanti. Belajar adalah proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja, hingga menjadi dewasa sampai ke liang lahat.³

Bahasa Arab sebagai suatu bahasa yang kompleks, mencakup beberapa ilmu penerapan yang digunakan sebagai perantara pencapaian kebenaran yang mutlak secara lisan dalam pengucapan dan tulisan bahasa arab.⁴ Dalam pembelajaran bahasa arab dikenal empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa, yaitu keterampilan mendengar (*maharah al-istima'*) keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*),

² Sugiharto, Kartika N.F.Farida Harapan. dkk. *Psikologi Pendidikan*.(Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm. 18

³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) hlm. 1

⁴ Musthofa Gholayani, *Jami'ud Durus Al-'Arobiyahlm*, (Mesir : Daarul Hadits, 2005) hlm.7

keterampilan membaca (*maharah al-qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*maharah Kitabah*).⁵ Namun pada materi ini peneliti hanya menekankan tentang *maharah kalam*.

Pembahasan dalam penelitian ini hanya akan berkisar pada salah satu cabang ilmu bahasa arab, yaitu: *Mufrodat*, dimana *Mufrodat* adalah: Himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas orang lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa. Dalam pembelajaran bahasa arab ada beberapa masalah dalam pembelajaran kosakata yang disebut problematika pembentukan kosakata. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran kosakata mencakup di dalamnya tema-tema yang kompleks yaitu perubahan *derivasi*, perubahan *infleksi*, kata kerja, *mufrad*, *tatsniyah*, *jama'*, *ta'nits*, *tadzkir* dan makna *leksikal* dan *fungsional*.⁶

Dengan pembelajaran *Mufrodat*, diharapkan siswa dapat menghafal kosakata-kosakata yang dapat membantu mereka untuk berbicara menggunakan bahasa arab. Namun kenyataan yang terjadi tidak selalu seperti yang diharapkan, masih ada para siswa yang belum dapat mengetahui tujuan utama menghafalkan *Mufrodat* tersebut. Serta masih ada siswa yang belum dapat memahami dan menghafalkan *Mufrodat* yang telah dipelajari, sehingga seakan-akan pelajaran *Mufrodat* hanya menjadi sebuah pelajaran yang wajib dihafalkan dan setelah itu hilang.

⁵Syaiful mustofa, *strategi pembelajaran bahasa arab inovatif*. UIN-Maliki Press.Malang .2011. hlm 2

⁶ *Ibid*. hlm. 61-62

Namun dalam pembelajaran bahasa arab ini siswa begitu kesulitan untuk memahami dan menghafal *Mufrodat* yang diberikan oleh guru, jadi ketika pembelajaran siswa hafal *mufrodatnya* pada waktu dikelas saja, namun ketika pembelajaran selesai hafalan *Mufrodat* tersebut cepat hilangnya dan tidak menempel dimemori otaknya. Selain itu, ada faktor lain yang kemungkinan membuat siswa kesulitan untuk memahami materi tersebut, yaitu belum adanya media pembelajaran yang mendukung dalam kegiatan, sehingga pembelajaran tersebut tidak ada kemenarikan bagi siswa untuk menghafal *Mufrodat* ataupun memahami *Maharoh Kalam*. Karena siswa hanya disuruh menghafal dengan berpatokan buku yang dimiliki oleh siswa .

Secara praktis, untuk memotivasi dan mempermudah siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab diperlukan suatu media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran tersebut 1) Untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan, 2) Untuk meningkatkan pengertian siswa terhadap materi yang disampaikan, 3) Mampu untuk menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu kejadian, 4) Untuk menguatkan suatu info, 5) Serta memudahkan dalam kegiatan pengumpulan data.⁷ Media yang harus digunakan yaitu media yang menarik dan harus sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Aspek kemenarikan pada media ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain.

⁷ Latuheru. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. (Jakarta: Depdikdup. 1998) hlm. 76

Lemahnya perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru untuk mengajar secara langsung yang berimplikasi terhadap lemahnya proses pembelajaran, dan seandainya pada proses pembelajaran itu terjadi maka siswa tidak akan termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Sehingga siswa mengalami kesusahan untuk menghadapi pembelajaran dikelas dan menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar pada siswa tersebut. Supaya siswa mencapai hasil belajar yang maksimal dalam melaksanakan pembelajaran, maka perlu dirancang proses pelaksanaan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi siswa maupun guru. Karena pada praktek tersebut, perlu memberikan kebutuhan emosional yang berupa rasa puas, senang dan menggembirakan bagi siswa maupun guru. Pada saat itulah maksud dan tujuan pendidik tersebut dapat tercapai dengan baik, jika materi yang disampaikan guru dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang sering digunakan, tentu membuat para siswa merasa bosan dan jenuh mendengarkan guru dalam menyampaikan materi tersebut, maka siswa pun sulit menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada kegiatan ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa .

Snowball throwing adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif*. Pada model pembelajaran ini dapat juga digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep pada model pembelajaran. Model *Snowball throwing* ini dapat mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Strategi pembelajaran ini

melatih siswa untuk menjadi lebih tanggap ketika menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya.⁸

Model pembelajaran *Snowball throwing* juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan model *kooperatif* tipe *Snowball throwing* yaitu pengetahuan tidak luas hanya berkuat pada pengetahuan sekitar siswa dan kurang efektif. Kelebihannya adalah melatih kesiapan siswa dan saling memberikan pengetahuan.⁹

Pelaton menyatakan bahwa model *snowball throwing* merupakan model yang menitikberatkan pada suatu pertanyaan yang diajukan dalam sebuah permainan. Di mana masing-masing siswa saling melempar bola-bola yang terbuat dari kertas, namun berisi tentang pertanyaan. Setiap individu yang terlibat dalam metode ini harus mempersiapkan diri untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh temannya.

Rahman menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diketahui dalam menerapkan metode pembelajaran dengan teknik *snowball throwing*. Prinsip-prinsip tersebut yaitu sebagai berikut : menuntut siswa untuk belajar secara aktif atau dinamakan dengan *student active learning*, menuntut siswa untuk belajar bekerja sama dengan teman sebaya atau dinamakan dengan *cooperative learning*, menuntut guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang partisipatorik, menuntut guru untuk mengajar

⁸ Miftahul Huda, 2013, *Model-model pengajaran dan pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), hlm. 226

⁹ Sekolah dasar.Net, 2013, *model pembelajarann snowball throwing*. 24 Februari 2013

secara reaktif atau dinamakan dengan reactive teaching, pembelajaran yang dilakukan bersifat menyenangkan atau dinamakan dengan joyfull learning.¹⁰

Pada penghafalan *Mufrodat* ini merupakan salah satu kegiatan yang sangat sulit bagi siswa pada kelas III SD Islam As-Salam Malang. Hal tersebut terjadi karena kesulitan guru dalam mengajar tidak memakai suatu media yang dapat membantu mereka. Guru di SD Islam As-Salam Malang hanya memakai metode hafalan saja untuk melancarkan kegiatan pembelajaran namun setelah itu siswa sudah lupa apa yang baru saja dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Arab kelas III yang bernama Ibu Efi Fitriani Dewi, S.Pd bahwasannya di SD Islam As-Salam Malang beliau menuturkan sebagai berikut:

Permasalahan yang utama pada kelas III ini terletak pada daya ingat siswa terutama pada pembelajaran bahasa arab. Saya menggunakan buku pembelajaran dan kartu kata yang saya buat sendiri dengan kertas dan beberapa lagu yang saya buat, jadi ketika saya mengajar dikelas dan saya berikan pertanyaan setelah materi yang saya sampaikan tanggapan siswa yaitu, sebagian siswa mampu menjawab pertanyaan saya dan sebagian siswa lagi tidak dapat menjawab pertanyaan dari saya. Oleh karena itu, kadang saya juga merasa bersalah dan masih bingung mau diberikan metode pembelajaran seperti apa lagi. Karena setiap harinya pembelajaran bahasa arab ini biasanya saya suruh untuk menghafal *Mufrodat* yang ada di setiap bab. Namun ketika

¹⁰ Indriyana, 2016, *metode pembelajaran snowball throwing*. 07 juni 2016

pembelajaran itu selesai dan keesokan harinya saya memberi pertanyaan lagi tentang materi kemarin siswa hanya mampu menghafal sebagian *mufrodat* saja dan susah untuk menghafal kembali. Jadi, kelemahan siswa disini itu menghafal *mufrodat* dan harus ada peningkatan lagi untuk kedepannya.¹¹

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam proses pembelajaran adalah kemampuan mengingat siswa sangat rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar mereka. Karena guru menggunakan media pembelajaran buku ajar yang guru miliki dan media kartu kata, guru tidak menekankan siswa lagi setelah pembelajaran selesai. Sehingga siswa mudah lupa dengan *mufrodat* yang telah dia hafalkan dikelas.

Jadi, yang ingin peneliti ketahui adalah bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena apabila hasil belajar siswa itu tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru itu terjadi maka perlu direncanakan program perbaikan sebagai solusi pemecahan masalah baik diadakan oleh guru maupun sekolah dan untuk meningkatkan prestasi siswa melalui dan mengetahui hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas, guru disekolah sudah menggunakan media kartu kata dan peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran “ular tangga berbasis model *Snowball Throwing*” pada materi alat tulis kelas III. Media ular tangga yang dimaksud peneliti merupakan permainan yang sudah ada pada zaman dahulu, namun media ular tangga ini dikembangkan menjadi media untuk

¹¹ Wawancara langsung dengan guru kelas III di SD Islam As-salam Malang pada tanggal 17 Februari 2018, jam 09:30 WIB

materi bahasa arab pada kelas III. Dengan adanya media ular tangga ini peneliti mengasumsikan bahwa siswa dapat dengan mudah menghafal materi ini dan sangat tertarik dengan media yang peneliti kembangkan. Karena tanpa adanya guru, siswa dapat dengan mudah memainkan media ular tangga tersebut. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Di SD Islam As-Salam Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab kelas III SD Islam As-Salam Malang?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab kelas III SD Islam As-Salam Malang?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media ular tangga dengan menggunakan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab kelas III SD Islam As-Salam Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan produk berupa media ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab kelas III SD Islam As-Salam Malang.

2. Untuk mendeskripsikan tingkat kemenarikan media ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab kelas III SD Islam As-Salam Malang.
3. Untuk mengetahui keefektifan media ular tangan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab kelas III SD Islam As-Salam Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Pada pengembangan media pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar dan menjadi alternatif pembelajaran bahasa arab disekolah dasar. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yakni:

1. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif kepada guru untuk menggunakan media ular tangga dalam mengajar. Penggunaan media ular tangga ini, guru dapat membantu siswa untuk memahami dan mengerti tentang *Mufrodah* dan *maharah* serta lebih mudah melihat antusias siswa dengan menggunakan media ular tangga tersebut.

2. Bagi Siswa

Peneliti ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami. Pada penggunaan media ini siswa dapat termotivasi dan mempunyai pandangan selalu belajar lebih giat lagi.

3. Bagi Sekolah

Menambah koleksi dan referensi media pembelajaran yang baik bagi lembaga pendidik yang terkait dengan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan semangat siswa, serta hasil dari penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

E. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan penelitian sebelumnya, ada beberapa asumsi pembahasan yang menjadi titik pengembangan media pembelajaran berbasis media ular tangga, antara lain:

1. Media ular tangga ini dapat meningkatkan pemahaman tentang *Mufrodat dan Maharoh Kalam* pada materi Alat Tulis.
2. Media ular tangga ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* tentang *Mufrodat dan Maharoh Kalam* pada materi Alat Tulis.
3. Belum adanya media pembelajaran yang menarik di sekolah, maka media ini membantu siswa dalam proses pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan pada penelitian ini adalah:

- 1) Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media ular tangga saja.
- 2) Produk pengembangan media pembelajaran hanya pada mata pelajaran Bahasa Arab dengan mempercepat hafalan *Mufrodah dan Maharoh Kalam* dengan bermain pada media ular tangga tersebut.
- 3) Produk pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi “Alat Tulis”.
- 4) Objek pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga hanya terbatas pada siswa kelas III.
- 5) Penilaian kevalidan pada media pembelajaran Bahasa Arab berbasis ular tangga ini dilakukan oleh validator ahli, diantaranya validator ahli materi, validator ahli pembelajaran, validator ahli desain, dan guru mata pelajaran bahasa arab (praktisi) di SD Islam As-Salam Malang.

G. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini akan dikembangkan media ular tangga pada materi “Alat Tulis” pada pembelajaran Bahasa arab. Dimana media ular tangga ini di beberapa kolom akan diberikan gambar maupun tulisan yang berhubungan dengan Alat Tulis dan beberapa kolom akan dikosongkan untuk memberi pertanyaan pada “*Maharah*” tersebut dan setiap kolom pasti ada ular yang menyuruh kita untuk turun, ketika mereka turun karena ular maka

mereka akan diberikan pertanyaan juga, dan jika naik tangga maka siswa akan diberikan poin. Spesifikasi dari media ular tangga yang akan dibuat, yakni:

- a) Media ular tangga berbentuk landscape dan di cetak.
- b) Pada media ular tangga berisikan materi tentang *Mufrodat dan Maharoh Kalam* yang diletakkan tiap kotak pada ular tangga.
- c) Setiap kotak berisikan gambar dan *Mufrodat* ataupun arti dari materi Alat Tulis.
- d) Media pembelajaran disertai dengan kegiatan pada model *Snowball Throwing* dengan menekankan cara cepat menghafal *Mufrodat* yang dilakukan secara individu.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Snowball Throwing* telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang media pembelajaran ular tangga dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut:

- 1) *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Pada jurnal teknik vol.3 no.1/April 2013, yang ditulis oleh dosen Teknik Informatika yaitu Yumarlin MZ pada tahun 2013. Jurnal ini mengangkat penelitian tentang pengembangan media ular tangga yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran sains. Sehingga media pembelajaran ini mampu melibatkan siswa secara aktif minimal pada indera penglihatan

dan pendengaran, serta media ini juga dapat digunakan kuis pembelajaran secara individu maupun kelompok. Adapun persamaannya yaitu, mengenai penggunaan media ular tangga.¹² Perbedaan dari penelitian ini adalah letak obyek penelitiannya. Adapun obyek penelitian ini adalah siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Arab di SD Islam As-Salam Malang. Namun, pada penelitian terdahulu difokuskan pada Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar untuk Kuis.

2) *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.* Pada jurnal yang ditulis oleh Rahina Nugrahani jurusan seni rupa, FBS unnes. Jurnal ini mengangkat penelitian tentang pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar siswa yang bertujuan untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini dapat dilihat dari nilai post tes siswa. Adapun persamaannya yaitu, menggunakan media ular tangga.¹³ Perbedaan dari penelitian ini adalah letak obyek penelitiannya. Adapun obyek penelitian ini adalah siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Arab di SD Islam As-Salam Malang. Namun, pada penelitian terdahulu

¹² Yumarlin YZ, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar.* jurnal teknik vol.3 no.1. April 2013

¹³ Rahlmina Nugrahmani, *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.* Jurnal. 2007

difokuskan pada Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.

3) *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Di Gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur.* Pada jurnal yang ditulis oleh Md. Puspa Dewi, I Kt. Adnyana Putra, I Gst. A. Oka Negara jurusan PGSD, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Jurnal ini mengangkat siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Snowaball Throwing* dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA dengan materi cahaya pada semester genap. Hasil analisis penelitian yang menunjukkan $t_{hitung} = 2,562 > t_{tabel} = 2,000$ dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang mendapat *treatment* model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu $X = 8350 > X = 71,20$ pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajarann *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur.¹⁴ Adapun persamaannya yaitu, menggunakan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini adalah letak obyek penelitiannya. Adapun obyek

¹⁴ Puspa Dewi dkk, Pengaruhlm Model Pembelajaran Snowball Thlmrowing Terhlmadap HLMasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Di Gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur. Jurnal jurusan PGSD, FIP UnIIIersitas Pendidikan Ganeslma Singaraja Indonesia.

penelitian ini adalah siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Arab di SD Islam As-Salam Malang. Namun, pada penelitian terdahulu difokuskan pada mata pelajaran Ipa Kelas V SD Di Gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur.

Berdasarkan penelitian diatas, belum ada penelitian pengembangan media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab kelas III di SD Islam As-Salam Malang.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Yurmalina MZ, 2013, Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar	Penelitian yang dilakukan sama-sama mengangkat tentang pengembangan media ular tangga untuk proses pembelajaran	penelitian ini lebih menekankan pada kuis yang dilakukan pada mata pelajaran sains	Penelitian yang dilakukan oleh Yurmalina MZ. memfokuskan pada pengembangan media untuk kuis saja pada mata pelajaran sains, sedangkan yang dilakukan dalam penelitian ini mengangkat tentang pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab materi Alat Tulis

2.	Rahina Nugrahani, 2007, Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar	Penelitian yang dilakukan sama-sama mengangkat tentang pengembangan media ular tangga untuk proses pembelajaran	penelitian ini lebih menekankan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yang berbasis visual pada sekolah dasar	Penelitian yang dilakukan oleh Rahina Nugrahani memfokuskan pada meningkatkan kualitas belajar siswa melalui media ular tangga, sedangkan yang dilakukan dalam penelitian ini mengangkat tentang pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab materi Alat Tulis
3.	Puspa Dewi, Adnyana Putra, dan A. Oka Negara, Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap	Penelitian ini sama-sama membahas tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan model <i>Snowball Throwing</i>	penelitian ini membahas tentang hasil belajar siswa dengan model <i>Snowball Throwing</i> pada materi IPA	Penelitian yang dilakukan oleh puspa dewi, dkk memfokuskan pada materi IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan model <i>Snowboll Throwing</i> ,

	<p>Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Di Gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur</p>			<p>sedangkan yang dilakukan dalam penelitian ini mengangkat tentang pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran bahasa arab materi Alat Tulis</p>
--	---	--	--	--

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan presepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media adalah suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk menyalurkan informasi dalam proses belajar secara efektif dan efisien.
- 2) Ular tangga, sebuah media yang dilakukan dengan bermain dan dikombinasikan dengan gambar, *Mufrodah* ataupun arti dalam Bahasa Arab tersebut. Dan beberapa kotak akan dikosongkan dan disitulah dilakukan kegiatan model *Snowball Throwing* dengan memberikan soal berupa kartu pada *Maharoh Kalam*.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran pembahasan yang jelas mengenai skripsi, maka terlebih dahulu akan penulis uraikan sistematikanya. Sistematika penulisan ini juga akan memudahkan untuk memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang

ada, pada penulisan skripsi ini ada enam bab, dan disetiap bab nya dibagi dalam sub bab:

Bab I : Bab ini memaparkan pendahuluan yang brisikan, a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah memuat tentang bentuk spesifik, c) tujuan pengembangan, d) manfaat pengembangan, e) asumsi pengembangan, f) ruang lingkup pengembangan, g) spesifikasi produk, h) originalitas penelitian, i) definisi operasional, j) sistematika pembahasan.

Bab II : Bab ini memaparkan kajian teori yang berisi, a) pengembangan media pembelajaran, b) pembelajaran bahasa arab, c) snowball throwing, d) hasil belajar, serta membahas tentang kerangka berfikir.

Bab III : Bab ini memaparkan metode penelitian yang berisi a) jenis penelitian, b) model pengembangan, c) prosedur pengembangan, d) desain uji coba, e) subyek uji coba, f) jenis data, g) instrument pengumpulan data, dan h) teknik analisis data.

Bab IV : Bab ini memaparkan hasil pengembangan pada a) penyajian data uji coba, b) analisis data, c) revisi produk.

Bab V : Bab ini memaparkan tentang kajian produk yang telah direvisi, serta saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

Bab VI : Kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.¹⁵

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan, sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidik baik berupa proses, produk, dan rancangan.¹⁶

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori

¹⁵ Adhin Maulidya Nurwiga, Pengembangan Buku Panduan Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V Pada Materi Sifat Cahaya Dan Alat Optik Di MI Negeri Gedog Kota Blitar, Skripsi. Program Studi PGMI. UIN Malang, 2012. Hlm.19

¹⁶ Punaji Setyosari Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hlm. 277

ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap. Menurut Seels & Richey pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam *Webster Dictionary*, media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai

sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.¹⁷

Media 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 lebih 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.¹⁸

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (instructional material), komunikasi pandang-dengar (audiovisual

¹⁷ Sri Anitah, Media Pembelajaran (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010) hlm. 4

¹⁸ Azhar Arsyad, Media Pengajaran (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997) hlm. 3

communication), alat peraga pandang (visual education), alat peraga dan media penjas.¹⁹

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad menyebutkan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga ciri, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Artinya, media tersebut mempunyai kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi peristiwa atau objek.

2) Ciri Manipulatif

Yaitu, media dapat diedit dengan menghilangkan bagian yang tidak diperlukan, hanya menampilkan bagian-bagian yang penting dari suatu kejadian. Dari hasil pengeditan tersebut, media dapat menampilkan suatu proses kejadian secara detail.

3) Ciri Distributif

Memungkinkan suatu kejadian dapat ditransportasikan melalui ruang dan dapat disajikan secara bersamaan. Informasi yang ada dalam media dapat diproduksi berulang kali.²⁰

Berdasarkan penjelasan diatas ciri media dapat dijadikan landasan untuk menentukan suatu objek tersebut, termasuk

¹⁹ Cecep Kustandi & Bambang Sutjibto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm.9

²⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2005) hlm 12

sebagai media atau bukan media. Apabila ciri-ciri media dapat terpenuhi yakni berhubungan dengan alat peraga, berkaitan dengan metode mengajar, mempunyai ciri fiksatif, distributif dan manipulatif, maka media tersebut akan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, Miarso menyatakan bahwa berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa yaitu, untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, konkrit, serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media ini dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran tersebut juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, dan menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.²¹

Menurut Angkowo dan Kosasih berpendapat bahwa salah satu dari fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu suatu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi, dan

²¹ Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*.(Jakarta:PT Prestasi Pustakaraya) hlm. 32

lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif yang dimiliki sebagian siswa.

e. Karakteristik Media Ular Tangga

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik sebagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu, memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran.

Media ular tangga pembelajaran sebaiknya memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu untuk memperkuat respon siswa secara cepat dan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol belajar secara cepat.

- 2) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.
- 3) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa adanya partisipasi dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan.²²

Dengan demikian penggunaan media ular tangga ini dapat berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar mandiri dan dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Arah Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab diberikan pada seluruh jenjang pendidik dari tingkat sekolah dasar hingga perpendidik tinggi. Pembelajaran bahasa Arab pada masing-masing jenjang memiliki tujuan yang berbeda satu sama lain. Perbedaan ini bukan sekedar dalam hal materi melainkan juga berkenaan dengan gradasi ketrampilan yang harus dimiliki.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP) mata pelajaran Bahasa Arab bertujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan yang dijelaskan sebagai berikut. Tujuan pertama yang tertuang dalam KTSP adalah

²² Niken Ariani dan Dani Haryanto, Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 27

siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien ini akan tercapai jika siswa menguasai konsep gramatika bahasa pilihan kata dan kalimat efektif. Selain bertemali dengan konsep gramatika, komunikasi yang efektif dan efisien juga hanya akan tercapai ketika siswa memahami benar konteks penggunaan bahasa yang dalam hal ini akan sangat berhubungan dengan kompetensi pragmatik yakni kompetensi penggunaan bahasa berdasarkan konteks atau situasi ujar yang menyertainya.

Pembelajaran bahasa diperlukan agar seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dengan sesamanya dan lingkungannya, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk menguasai ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa arab, seperti muthala'ah, muhadatsah, insya', nahwu dan sharaf, sehingga memperoleh kemahiran berbahasa yang meliputi empat aspek kemahiran, yaitu: (1) kemahiran menyimak, kemahiran membaca, kemahiran menulis, dan kemahiran berbicara. Menyimak merupakan proses perubahan wujud bunyi (bahasa) menjadi wujud makna. Kemahiran menyimak sebagai kemahiran berbahasa yang sifatnya reseptif, menerima informasi dari orang lain (pembicara).

Departemen Agama menjelaskan bahwa tujuan umum pembelajaran bahasa Arab adalah: (1) untuk dapat memahami al-Quran dan hadist sebagai sumber hukum ajaran islam; (2) untuk dapat memahami buku-buku agama dan kebudayaan islam yang ditulis dalam bahasa Arab; (3) untuk dapat berbicara dan mengarang dalam bahasa Arab; (4) untuk dapat digunakan sebagai alat pembantu keahlian lain (supplementary); (5) untuk membina ahli bahasa arab, yakni benar-benar profesional.

Di samping itu tujuan pengajaran bahasa Arab adalah untuk memperkenalkan berbagai bentuk ilmu bahasa kepada siswa yang dapat membantu memperoleh kemahiran berbahasa, dengan menggunakan berbagai bentuk dan ragam bahasa untuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, untuk tercapainya tujuan tersebut para pengajar/ahli bahasa, pembuat kurikulum atau program pembelajaran harus memikirkan materi/bahan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta mencari metode atau teknik pengajaran ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa arab, dan melatih siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik kemahiran membaca, menulis dan berbicara.²³

²³<http://najeibtaufiq.blogspot.co.id/2012/06/tujuan-pembelajaran-bahlmasa-arab>.
Diakses pada Selasa, 19 Juni 2012

c. Manfaat Pembelajaran Bahasa Arab

Bagi umat Islam, bahasa Arab memiliki keutamaan. Disamping itu, banyak sekali orang yang mempelajari bahasa Arab dengan berbagai alasan. Alasan untuk agama menjadi salah satunya. Ada banyak manfaat dalam mempelajari bahasa Arab antara lain.²⁴

1) Mempelajari Al-Qur'an

Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an Al-Karim. Mempelajari bahasa Arab bagi umat Islam tentu sudah sangat jelas. Umat Islam dapat lebih mudah memahami Al-Quran dengan manfaat mempelajari bahasa Arab.

2) Mempermudah Memahami Al-Qur'ann

Manfaat mempelajari bahasa Arab selanjutnya adalah memudahkan dalam memahami, menghafalkan isi dari Al-Qur'an. Umat Islam dengan mempelajari bahasa Arab juga dapat mengajarkan serta mengamalkan isi Al-Qur'an dengan lebih mudah. Bukan hanya itu kemampuan berbahasa Arab juga akan memudahkan dalam memahami hadits-hadits. Umat Islam bukan hanya akan paham namun juga dapat dengan mudah menghafalkan, mengamalkan dan menjelaskan hadits-hadits dengan lebih mudah.

²⁴ <https://manfaat.co.id/manfaat-mempelajari-bahlmasa-arab> diakses pada 31 Maret

3) Mudah Memahami Agama Islam

Bahasa Arab dapat memudahkan seseorang dalam memahami agama Islam, terutama jika dia memahami kaedah-kaedah yang terkandung dalam ilmu nahwu. Bagi seorang penyampai dakwah, tentu sangat memerlukan mempelajari bahasa Arab. Penyampai dakwah dapat memberikan pemahaman yang benar mengenai agama Islam. Hal ini sangat penting karena penyampai dakwah akan memberi informasi bagi banyak orang, sehingga ia harus bisa memberikan informasi dengan benar.

4) Mudah Memahami Keilmuan

Umat Islam dapat lebih mudah belajar ilmu dari para ulama. Baik secara langsung atau tidak langsung. Bahasa Arab akan memudahkan pemahaman saat menggali ilmu. Seseorang juga bisa lebih mudah membaca karya ulama dengan manfaat mempelajari bahasa Arab. Seseorang juga bisa lebih mudah dan cepat memahami arti karya ulama yang asli karena tidak mengandalkan kitab terjemahan dengan mempelajari bahasa Arab.

3. Konsep *Snowball Throwing*

a. Pengertian *Snowball Throwing*

Ada beberapa pendapat tentang pengertian metode *snowball throwing* atau yang lebih dikenal dengan lempar bola

salju. Jhon M. Echols dan Hasan Shadily menyebutkan bahwa, “Kata *Snowball throwing* berasal dari bahasa Inggris “*snow*” artinya salju, “*ball*” berarti bola dan “*throwing*” berasal dari kata dasar “*throw*” artinya melempar”.²⁵ Jadi *Snowball throwing* memiliki pengertian lempar bola salju. Slamet Widodo memaparkan bahwa, “metode *snowball throwing* merupakan salah satu modifikasi teknik bertanya menitikberatkan pada kemampuan membuat pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan menarik yaitu saling melemparkan bola salju yang berisi pertanyaan kepada sesama teman.”²⁶

Arta Januwardana, dkk memaparkan bahwa “metode *Snowball throwing* adalah cara belajar melalui permainan yaitu saling lempar kertas yang berisi pertanyaan, mengajak siswa untuk selalu siap dan tanggap menerima pesan dari orang lain serta lebih responsif dalam menghadapi segala tantangan khususnya dalam pembelajaran”²⁷

Diantara metode permainan *Snowball throwing* secara kooperatif dan aktif sangat berbeda pelaksanaannya, apabila dilihat dari pengertian secara pembelajaran kooperatif memiliki

²⁵ Jhon M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta:Gramedia,1997) Cet, X hlm.337

²⁶ Slamet Widodo, “Meningkatkan Motivasi Peserta didik Bertanya Melalui Metode *Snowball throwing* Dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”, *Jurnal Pendidikan Penabur*, 2009, hlm. 44-45

²⁷ Arta Januwardana, dkk, “Pengaruh Metode *Snowball throwing* Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik kelas V SD Gugus 1 Kuta Badung”, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganeshma*, Vol.2, 2014, hlm. 4

pengertian yaitu salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melempar bola salju yang berisi pertanyaan kepada sesama teman.

Dilihat dari model pembelajaran yang digunakan, metode *snowball throwing* ini akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara, akan tetapi mereka juga melakukan aktifitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas.

b. Langkah-langkah Model *Snowball Throwing*

Terdapat beberapa pendapat tentang langkah-langkah metode *snowball throwing*. Langkah-langkah metode *Snowball throwing* menurut Yatim Riyanto, sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan diberikan kepada siswa.
- 2) Guru membentuk kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi tersebut. Ketua kelompok sudah dibentuk sebelumnya.

- 3) Setelah dijelaskan masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temantemannya.
- 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kemudian siswa menentukan kelompok mana yang dapat melempar terlebih dahulu, lalu kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain secara bersamaan.
- 6) Setelah siswa dapat satu bola atau satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang telah disediakan
- 7) Evaluasi.
- 8) Penutup.²⁸

Langkah-langkah *snowball throwing* yang dikemukakan oleh Yatim Riyanto merupakan langkah-langkah yang menggambarkan pembelajaran kooperatif yang dikemas dalam suatu permainan lempar bola.

²⁸ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2012). Cet.3, hlm. 276

Menurut buku karya Hisyam Zaini, dkk, langkah-langkah metode *Snowball throwing* yaitu sebagai berikut:²⁹

- a) Menyampaikan topik yang akan diajarkan.
- b) Minta siswa untuk menjawab secara berpasangan
- c) Setelah siswa yang bekerja berpasangan tadi mendapatkan jawaban, pasangan tadi digabungkan dengan pasangan di sampingnya. Dengan ini terbentuk kelompok dengan anggota empat orang.
- d) Kelompok berempat ini mengerjakan tugas yang sama seperti dalam kelompok dua orang.
- e) Setelah kelompok berempat ini selesai mengerjakan tugas, setiap kelompok digabungkan dengan satu kelompok lain, dengan ini muncul kelompok baru yang anggotanya delapan orang.
- f) Yang dikerjakan kelompok baru ini sama dengan tugas pada langkah keempat di atas, langkah ini dapat dilanjutkan sesuai dengan jumlah siswa atau waktu yang tersedia.
- g) Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasilnya kepada kelas.
- h) Pengajar akan membandingkan jawaban dari masing-masing kelompok kemudian memberikan ulasan-ulasan dan penjelasan secukupnya sebagai klarifikasi dari jawaban

²⁹ Hisyam Zaini, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Insan Madani, 2008) hlm.58

siswa.

Dari dua pendapat di atas penulis memakai langkah-langkah metode *snowball throwing*, antara lain:

- (1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan, dan KD yang ingin dicapai.
- (2) Guru membentuk siswa kelompok-kelompok
- (3) Guru meminta tiap kelompok untuk mendiskusikan dan membuat pertanyaan untuk tiap-tiap siswa.
- (4) Guru memberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan pertanyaan.
- (5) Guru membantu siswa untuk membuat bola dari kertas tersebut dan dilempar pada kelompok lain.
- (6) Setelah membuat bola, guru mengarahkan kelompok yang mendapatkan bola untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas.
- (7) Kelompok yang telah menjawab pertanyaan, melemparkan pertanyaan yang telah dibuat pada kelompok lain
- (8) Memberikan kesimpulan.

c. Kelebihan Metode *Snowball throwing*.

Setiap metode dalam suatu pembelajaran pasti mempunyai kelebihan, seperti halnya metode *snowball throwing*. Adapun kelebihan-kelebihan metode ini akan dikemukakan oleh beberapa pendapat. Arta Januwardana, dkk, mengemukakan bahwa

“kelebihan dari metode Snowball throwing adalah sebagai berikut.³⁰

- 1) Untuk melatih kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.
- 2) Agar dapat saling memberikan pengetahuan antara siswa yang satu dengan yang lainnya.
- 3) Pada metode ini ada unsur permainan, yaitu saling lempar-melempar pertanyaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.
- 4) Menarik perhatian siswa mengenai materi yang dipelajari.

Slamet Widodo memaparkan bahwa, “metode *Snowball throwing* mempunyai kelebihan di antaranya untuk melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan”.³¹

Berdasarkan beberapa ahli di atas kelebihan metode *Snowball throwing* sangat banyak khususnya pada siswa, yaitu: siswa lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapat di depan orang banyak, siswa mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan, tidak malu, dan yang terpenting pembelajaran lebih menyenangkan.

³⁰ Arta Januawardana, dkk. *ibid*, hlm.4

³¹ Slamet Widodo, *Meningkatkan motivasi peserta didik bertanya melalui metode Snowball throwing dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan, Jurnal pendidikan penabur* 2009. Hlm 45.

d. Kekurangan Metode *Snowball throwing*

Selain mempunyai kelebihan metode *snowball throwing* juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan dari metode ini dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Slamet Widodo, metode *Snowball throwing* juga mempunyai kekurangan, yaitu:

- 1) Pengetahuan tidak luas hanya berkutat pada pengetahuan siswa
- 2) Siswa tidak efektif

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan pada metode *snowball throwing* adalah kurang kondusifnya belajar mengajar karena gaduh, beberapa siswa mengandalkan siswa yang lain, dan materi tidak meluas, memerlukan waktu yang lama.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang akan terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar siswa.³² Hasil belajar ini sering sekali digunakan sebagai pengukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*Product*) merupakan suatu perolehan akibat

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013) hlm. 5

dilakukannya pada suatu aktivitas atau prosesnya yang akan mengakibatkan berubahnya sesuatu secara fungsional.³³ Sedangkan belajar merupakan tahap perubahan pada seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.³⁴

Hasil belajar ini tampak terjadi sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat kita amati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik lagi dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan siswa dari tidak tahu akan menjadi tahu, sikap siswa yang kurang sopan akan menjadi sopan, dan sebagainya. Menurut Benjamin S. Bloom menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:³⁵

- 1) Pengetahuan, pencapaian suatu kemampuan pada ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan tersebut. Pengetahuan tersebut berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, ataupun metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan ketika menangkap suatu arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

³³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm 44

³⁴ Muhibbin Syahlm, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007) hlm 64

³⁵ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hlm 26-27

- 3) Penerapan, mencakup kemampuan pada penerapan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan pada suatu kesatuan ke dalam seluruh bagian-bagian sehingga dapat mudah dipahami dengan baik.
- 5) Sistensis, mencakup kemampuan ketika membentuk sesuatu yang baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan ketika membuat pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tersebut.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian sebagai tujuan pembelajaran dikelas, hal tersebut tidak terlepas dari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, sebagai berikut.³⁶

- 1) Faktor internal: faktor internal merupakan faktor yang bersumber pada diri siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar. Faktor internal tersebut memiliki kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan belajar, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal: faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar pada diri siswa yang dapat mempengaruhi

³⁶ *Ibid*, Ahmad Susanto., hlm 12-13

hasil belajar siswa, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketika keadaan keluarga tidak harmonis, keadaan ekonomi keluarga yang sedang sulit, kurangnya perhatian dari orang tua, kebiasaan berperilaku yang kurang baik dari orang tua kepada anaknya dalam kehidupan sehari-hari tentu sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Selain itu sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketika semakin tinggi kualitas sistem pengajarannya di sekolah maka akan semakin tinggi juga hasil belajar yang dapat diperoleh siswa.

B. Kerangka Berfikir

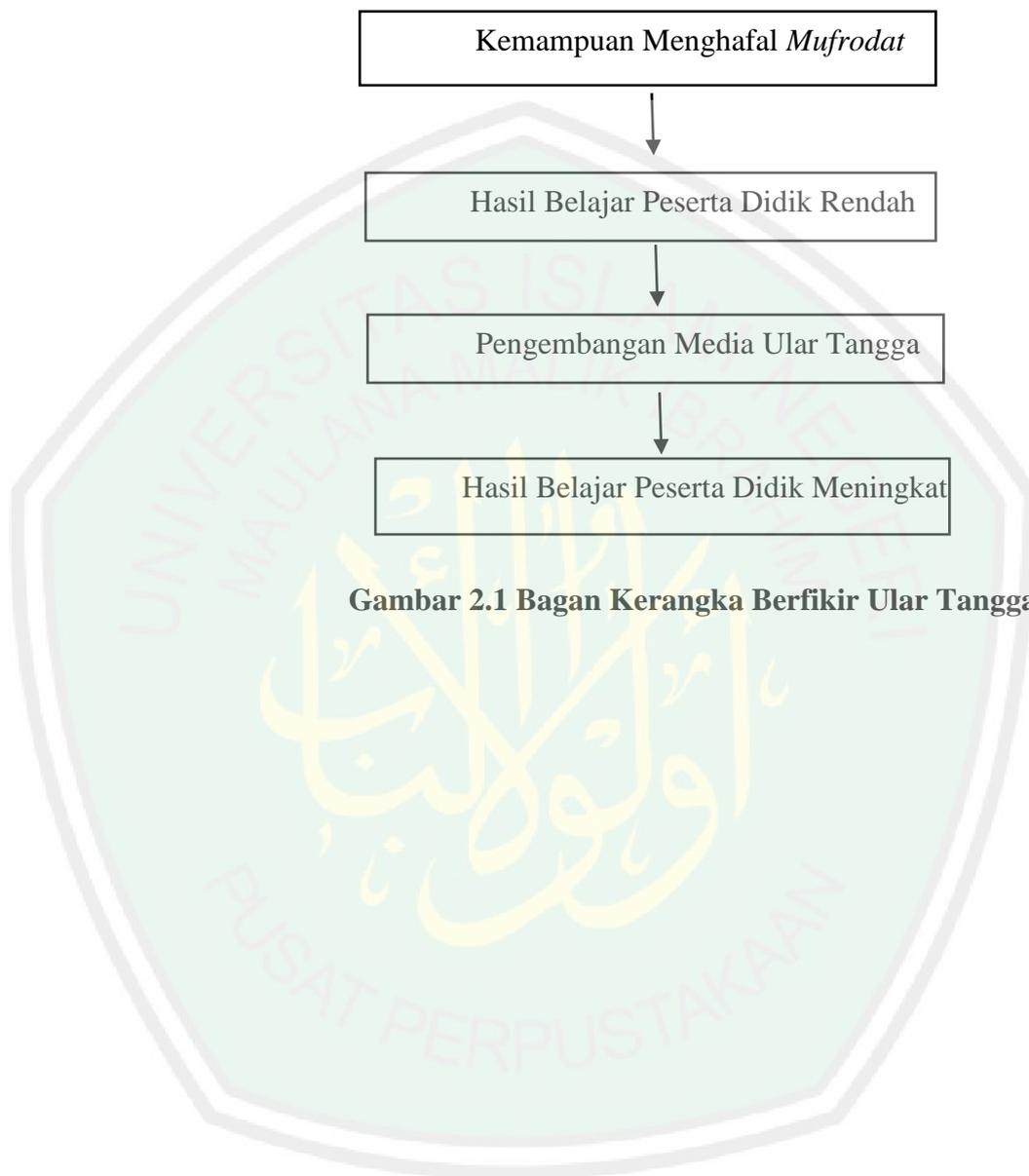
Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD/MI Islam. Hal tersebut berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Arab bertujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan yang dijelaskan sebagai berikut. Tujuan pertama yang tertuang dalam KTSP adalah siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran Bahasa Arab akan menjadi bermakna apabila guru memperhatikan tahap kemampuan berfikir siswa di SD/MI. Tahap berfikir anak SD/MI masih dalam tahap Operasional Konkrit. Siswa pada tingkat SD/MI masih memerlukan bantuan benda-benda atau objek yang konkrit

untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan hasil belajar yang baik, karena siswa diajarkan untuk mempelajari Bahasa Al-Qur'an. Pada pembelajaran ini siswa disediakan media pembelajaran yang dapat membuat KBM lebih terkesan, sehingga siswa tidak gampang lupa pada materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan pada kelas III dalam KBM pelajaran Bahasa Arab materi "Alat Tulis" di SD Islam As-Salam Malang diperoleh keterangan bahwa setiap guru dalam mengajarkan pembelajaran Bahasa Arab hanya memakai media kartu kata dan buku pembelajaran dan jarang sekali menggunakan media yang membuat siswa lebih semangat lagi dalam menangkap materi pembelajaran, ketika guru mengajarkan hanya mengandalkan kartu kata, buku pembelajaran, papan tulis dan spidol saja serta hanya menekankan hafalan pada mufrodat, sehingga siswa terkadang bosan untuk belajar Bahasa Arab.

Kesimpulan dari hasil studi pendahuluan adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas III SD Islam As-Salam Malang untuk penyampaian materi Bahasa Arab belum optimal. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan sekolah dan siswa, maka akan dikembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berupa media Ular Tangga.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Ular Tangga

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau dalam Bahasa Inggris disebut *Research And Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁷ Penelitian pengembangan menurut Brog & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini terdiri atas kajian tentang permasalahan yang ditemukan peneliti tentang produk yang akan dikembangkan, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang dimana produk tersebut akan dicapai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.³⁸

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada produk yang dikembangkan dalam bidang pendidikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media ular tangga berbasis model *Snowball Trhawing* yang akan dikembangkan pada media dan tidak hanya pada materi saja, akan tetapi materi yang akan disampaikan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari,

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297.

³⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hlm. 199-200

dan media dapat digunakan siswa setiap harinya guna memperlancar mufrodat Bahasa Arabnya.

Produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam melakukan kegiatan pembelajaran, serta siswa lebih faham dengan materi yang telah dijelaskan. Oleh Karena itu, salah satu cara yang akan ditempuh oleh peneliti adalah melalui “Pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa media pembelajaran berbasis model *Snowball Throwing* untuk siswa kelas III dengan pokok bahasan pembelajaran Alat Tulis.

B. Model Pengembangan

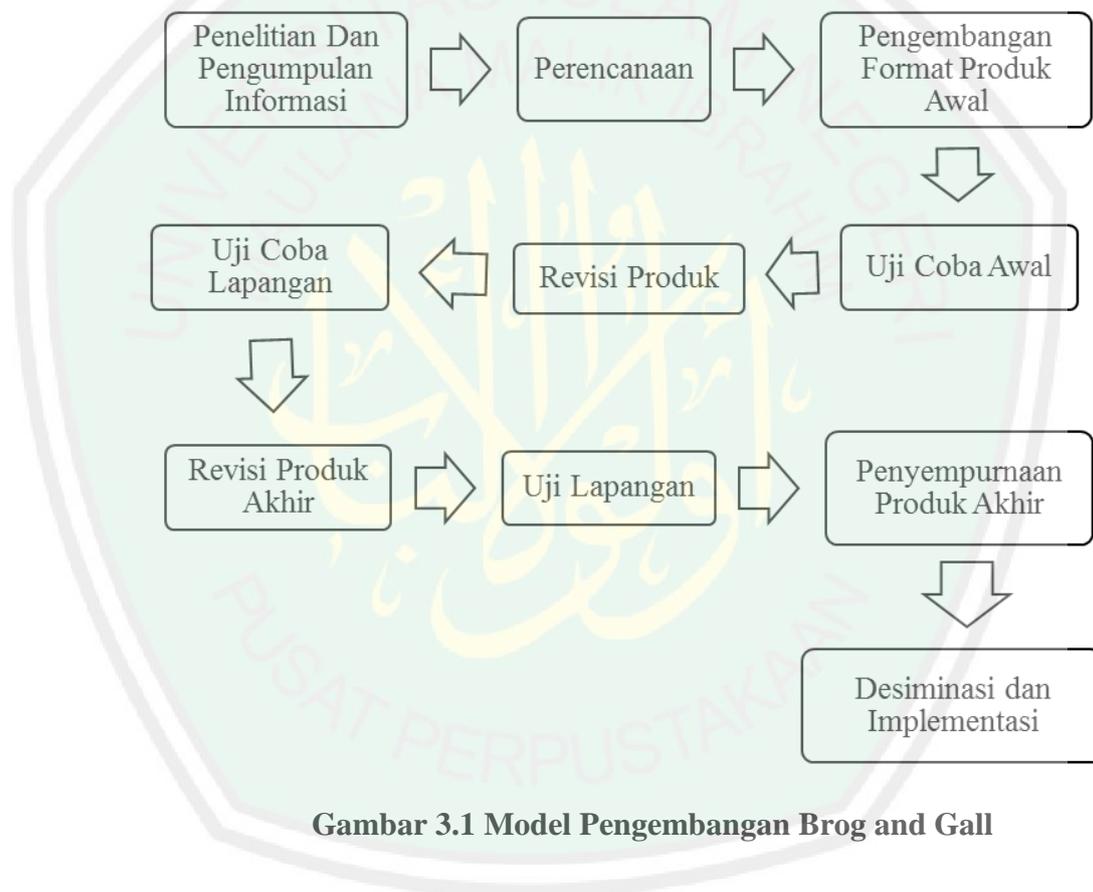
Model penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Pada Model pengembangan Borg & Gall merupakan salah satu model prosedural yang bersifat deskriptif, yang sesuai dengan karakteristik pada jenis penelitian *R&D*. Adapun tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall terdiri dari 10 tahap.³⁹ Tahapan tersebut antara lain:

1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi Produk
6. Uji Coba lapangan

³⁹ Punaji Setyosari, *ibid*, hlm. 292

7. Revisi produk
8. Uji lapangan
9. Penyempurnaan produk akhir
10. Desiminasi dan implementas

Berdasarkan langkah-langkah diatas maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Brog and Gall

C. Prosedur Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengurangi langkah-langkah penelitian menurut Borg and Gall karena keterbatasan waktu dan biaya untuk melakukan penelitian serta tidak memungkinkan untuk melakukan langkah-langkah dengan lengkap, untuk

mlakukan langkah selanjutnya maka peneliti mengadopsi model Borg and Gall menjadi 8 langkah. Pernyataan tersebut sesuai dengan yang dilakukan Borg and Gall dalam Emzir yang menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian.⁴⁰ Peneliti menggunakan delapan tahap penelitian dan pengembangan diantaranya:

Tabel 3.1
Model Pengembangan Langkah Utama Penelitian Dan Pengembangan Borg and Gall

8 Langkah Utama	10 Langkah Borg and Gall
1. Penelitian dan pengumpulan data	1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan	2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal	3. Pengembangan format produk awal
	4. Uji coba awal
4. Uji coba produk awal	5. Revisi produk
5. Revisi produk	6. Uji coba lapangan
	7. Revisi produk
6. Uji coba lapangan	8. Uji lapangan
7. Revisi produk akhir	9. Revisi produk akhir
8. Uji Lapangan	10. Desiminasi dan implementasi

⁴⁰ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 271.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Melakukan observasi dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung, analisis kebutuhan, dan kajian pustaka guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Peneliti disini mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD Islam As-Salam Malang, untuk itu peneliti melakukan observasi di SD tersebut.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil studi literatur terdahulu dan kebutuhan lapangan, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dan menjadi sebuah media, yang nantinya dapat membantu guru dalam proses pembelajaran bahasa arab. Dengan adanya media pembelajaran ini, guru dapat membuat siswa lebih mudah mengafal materi alat tulis dan hasil belajar siswa akan meningkat.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal ini mencakup penyiapan bahan-bahan media pembelajaran dan evaluasi. Pada tahap ini produk yang dihasilkan berbentuk ular tangga berbasis model *Snowball Throwing*. Oleh karena itu, media tersebut dapat diubah, ditambah ataupun dikurangi lagi sesuai dengan hasil validasi para ahli.

4. Uji Coba Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi ahli. Selama proses pengujian produk, peneliti meminta para ahli untuk mengoreksi

produk tersebut layak atau tidak untuk dilanjutkan. Produk ini nantinya akan divalidasikan ke 3 validator (ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain, serta 1 orang praktisi (guru)). Hasil dari validasi kemudian akan dikaji dan diperbaiki.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan dari hasil uji coba awal, kemudian diuji coba awal ini dijadikan acuan untuk revisi produk yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan dengan melibatkan subjek uji coba dalam skala kecil sebanyak 6 siswa yaitu 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah dan data hasil dari uji coba dan angket yang dikumpulkan kemudian dianalisis. Hasil dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk revisi media pembelajaran lebih baik lagi.

7. Revisi Produk Akhir

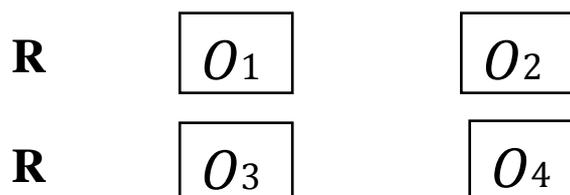
Pada tahap revisi produk akhir tersebut peneliti akan menyempurnakan produk yang telah diuji coba lapangan. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran akan semakin bagus dan layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembuatan media tersebut.

8. Uji Lapangan

Setelah melakukan penyempurnaan produk, maka peneliti harus mengujikan kembali produk yang telah dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk ketika digunakan dilapangan. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran dikelas secara langsung. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti mengetahui secara langsung keefektifan sebuah media yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk menentukan keberhasilan mencapai tujuan.

Pada tahap ini peneliti melakukan uji homogenitas pada kelas control dan eksperimen pada kelas IIIA dan IIIB. Jika dua kelas tersebut telah homogen, maka dapat dilakukan perlakuan. Untuk menguji homogenitas tersebut peneliti mengambil data nilai *pre-tes* yang didapat dari kelas IIIA dan IIIB, uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan analisis SPSS. Taraf uji signifikansi α adalah 0,05. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka kelas tersebut tidak homogen.

Uji coba/ekperimen yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2
Desain Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan

- R : Pengambilan kelas eksperimen dan kontrol secara random
 O_1 : Nilai kemampuan awal kelas eksperimen
 O_2 : Nilai kemampuan awal kelas kontrol
 O_3 : Nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media
 O_4 : Nilai kelas kontrol dengan menggunakan media
X : Media pembelajaran domino perkalian

Dapat dijelaskan bahwa R menunjukkan pengambilan sampel adalah secara random X merupakan treatment (tindakan) dengan O_1 adalah nilai kemampuan awal kelompok eskperimen, dan O_3 merupakan nilai kelompok awal, sedangkan O_2 Adalah hasil dari O_1 Setelah tindakan (menggunakan media pebelajaran) dan O_4 adalah hasil dari O_2 Dengan menggunakan cara lama.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli
 - a. Desain Uji Ahli

Uji coba produk pada pengembangan ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai dasar menetapkan tingkat kelayakan, kevalidan, kemenarikan serta keefektivitas pada produk pengembangan media yang akan digunakan siswa. Kegiatan uji coba ini dilakukan melalui tahap uji coba pada ahli materi khususnya yang berkaitan dengan materi alat tulis, ahli desain

media pembelajaran, guru mata pelajaran Bahasa arab kelas III, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar.

Adapun meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam As-Salam Malang yaitu memperoleh dari memberikan angket dan soal *pre-test* dan *post-tet* yang digunakan untuk menetapkan tingkat keefektifan media ular tangga dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui uji t.

b. Subyek Uji Ahli

1) Ahli Media

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seseorang yang minimal mempunyai latar belakang pendidik lulusan S2 dan menguasai terkait desain media pembelajaran.

2) Ahli Materi

Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah seseorang yang minimal mempunyai latar belakang pendidik lulusan S2 dan menguasai terkait materi bahasa arab.

3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah seseorang yang minimal mempunyai latar belakang pendidik lulusan S2 dan menguasai terkait materi pembelajaran bahasa arab.

4) Praktisi/Guru

Guru pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa arab atau guru kelas pada kelas III di SD Islam As-Salam Malang. Dasar dari pemilihan guru tersebut adalah dikarenakan guru lebih paham dengan karakteristik siswanya dan guru tersebut sudah mempunyai pengalaman dalam mengajar.

c. Data Uji Ahli

Jenis data pada penelitian R&D berupa data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dikelas mengenai pembelajaran Bahasa Arab, serta data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan dan hasil *pre-test* serta *post-test* serta data kualitatif yang diperoleh dari saran dan masukan ahli validator.

Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

- 1) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa presentase melalui angket penilaian ahli.
 - a) Penilaian ahli materi
 - b) Penilaian ahli pembelajaran
 - c) Penilaian ahli desain
 - d) Penilaian praktisi/guru

d. Instrument Pengumpulan Data

1) Observasi

Pengamatan (Observasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku.⁴¹ Dalam penelitian ini, observasi lapangan dilakukan oleh peneliti dengan cara melihat langsung kondisi proses pembelajaran baik sebelum menggunakan media maupun sesudah menggunakan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian di SD Islam As-Salam Malang.

2) Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara)⁴². Wawancara digunakan peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang

⁴¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2015, hlm. 310-313

⁴² Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Galia Indonesia, Bogor, 2014, hlm.170

variabel latar belakang murid, orang tua, pendidik, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

3) Angket

Angket yang akan saya perlukan dipenelitian ini adalah:

a) Angket penilaian dan tanggapan ahli materi mata pelajaran

Bahasa Arab.

Tabel 3.2
Tabel Indikator Pada Aspek Materi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan KI/KD	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Kesesuaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Materi pada media mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
4	Penjelasan teknik penggunaan media	Sangat tidak sesuai	Kurang jelas	Cukup jelas	jelas	Sangat jelas
5	Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6	Pendukung materi pembelajaran dengan menggunakan model <i>snowball throwing</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

7	Sistematika penggunaan media	Sangat tidak sesuai	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
8	Kesesuaian contoh soal dengan evaluasi pada media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
9	Konsistensi buku panduan dan media	Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

b) Angket penilaian dan tanggapan ahli desain media pembelajaran.

Tabel 3.3
Tabel Indikator Pada Aspek Desain

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Ketertarikan pengemasan media	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
2	Pemilihan warna yang digunakan pada media ular tangga sesuai dengan sekolah dasar	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
3	Desain gambar yang digunakan sebagai latar belakang media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Pemilihan bahan dasar yang digunakan sebagai media	Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

5	Kekuatan media untuk digunakan dalam jangka panjang	Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat
6	Pengoperasian media	Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
7	Kesesuain gambar dengan materi	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
8	Pemilihan jenis huruf dan ukuran font pada buku panduan	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
9	Pemilihan warna pada buku panduan	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
10	Tampilan buku panduan secara keseluruhan	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
11	Keterjangkauan harga	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

c) Angket penilaian dan tanggapan ahli pembelajaran bahasa arab

Tabel 3.4

Tabel Indikator Pada Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat kemudahan sistematika penggunaan atau pengoperasian	Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

2	Media memudahkan siswa dalam menghafal Mufrodat dan memahami maharoh <i>kalam</i>	Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
3	Tampilan media ular tangga	Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
4	Pemilihan bahan yang digunakan pada media	Sangat tidak tepat	Tidak tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat
5	Media ular tangga memotivasi belajar siswa	Sangat tidak baik	Tidak baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik
6	Kesesuaian isi dengan KI/KD Bahasa Arab kelas IV	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
7	Ketetapan tujuan pembelajaran pada media ular tangga	Sangat tidak tepat	Tidak tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat
8	Kejelasan soal-soal pada kegiatan model <i>Snowball Throwing</i> di buku panduan	Sangat tidak tepat	Tidak tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat
9	Kemudahan bahasa yang digunakan	Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

10	Tampilan buku panduan keseluruhan	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
----	-----------------------------------	----------------------	----------------	---------------	---------	----------------

d) Angket penilaian penggunaan media

Tabel 3.5
Tabel Indikator Pada Aspek Penggunaan

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi dengan SK/KD	Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
2	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
3	Pendukung materi pembelajaran	Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik
4	Media dapat meningkatkan motivasi siswa	Sangat tidak tepat	Tidak tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat
5	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	Sangat tidak baik	Tidak baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik
6	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
7	Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa	Sangat tidak tepat	Tidak tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

8	Kemudahan media dalam membantu pemahaman	Sangat tidak tepat	Tidak tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat
9	Media praktis digunakan dalam pembelajaran	Sangat tidak mudah	Tidak mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah
10	Media mudah dioperasikan	Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan beberapa pertanyaan atau latihan sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan cara mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Jenis tes ini dinamakan dengan *pre-test* dan *post-test*, perlakuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga model *Snowball Throwing*.

e. Teknik Analisis Data

1) Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif ini berasal dari pengumpulan angket

2) Analisis kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari penilaian tambahan dari tes atau saran dari validator.

Kriteria kelayakan produk dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan Media

Skala Nilai (Skor)	Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
5	90 – 100	Sangat Baik	Sangat baik, tidak perlu revisi
4	80 – 89	Baik	Baik, tidak perlu revisi
3	70 – 79	Cukup	Cukup baik, tidak perlu revisi
2	60 – 69	Kurang Baik	Kurang baik, perlu revisi
1	< 69	Sangat Kurang	Sangat kurang baik, perlu revisi semua

Setelah itu menganalisis data secara kualitatif-naratif atau dalam perhitungan kuantitatif, lalu menyajikan hasil analisis akan tetapi terbatas pada hal-hal yang bersifat faktual tanpa interpretasi penulis. Sehingga akan menjadi dasar dalam melakukan revisi prodek, dan yang terakhir yaitu dalam menganalisis data, menggunakan perhitungan data statistik dan sesuai dengan permasalahan yang akan diajukan dan produk yang dikembangkan.

Berikut ini rumus perhitungan nilai rata-rata:

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum xi$ = Jumlah skor dari validator

$\sum x$ = Jumlah skor ideal

100 = Bilangan konstanta

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah perbandingan hasil tes siswa di kelas yang menggunakan ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* dan kelas yang tidak menggunakan media ular tangga berbasis model *Snowball Throwin*. Desain uji coba ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti diuji cobakan kepada siswa kelas III SD Islam As-salam Malang. Sebelum diujikan langsung ke lapangan produk yang sudah dikembangkan, diuji cobakan terhadap uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dari kelas III. Adapun kriteria pemilihan 6 orang ini, yaitu 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah. Kemudian hasil dari uji kelompok kecil ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang selanjutnya diuji cobakan terhadap kelompok besar.

c. Data Uji Coba

Data digunakan dari uji coba ini sebagai dasar untuk menentukan pengaruh produk yang dihasilkan. Data uji coba ini adalah:

- 1) Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes tersebut digunakan untuk membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas yang menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* dan kelas yang tidak menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing*.
- 2) Hasil observasi. Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan pembelajaran matematika dan penggunaan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* pada saat pembelajaran

d. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

1) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes merupakan suatu alat untuk mengukur siswa dan mengukur keberhasilan program pengajaran.⁴³ Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes perbandingan kelas eksperimen dan kontrol yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu media ular tangga

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hlm. 47

2) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan pembelajaran bahasa arab dan penggunaan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* pada saat pembelajaran. Peneliti di sini mengamati keaktifan dan semangat siswa dalam menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing*, selain itu peneliti juga mengamati kesulitan siswa dalam menggunakan media tersebut.

e. Teknik Analisis Data (Uji T)

Untuk mengetahui keberhasilan implementasi produk pengembangan media pada uji coba lapangan siswa kelas III SD Islam As-Salam Malang sesudah dan sebelum menggunakan media ular tangga dengan menggunakan model *Snowball Throwing*. Rumusan t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis kooperatif dua sampel yang berkorelasi, dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\frac{\sqrt{d^2}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

t = Uji t

D = Different ($x^2 - x^1$)

d^2 = Variasi

N= Jumlah sampel

Pada analisis data ini peneliti menggunakan *SPSS* untuk menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai test pada materi perkalian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*, maka hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf 0.05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

H_a : ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Pengambilan keputusan:

1) Menggunakan perbandingan antara t hitung dengan t table. Nilai t tabel didapat dari α (taraf nyata/tingkat signifikan) dengan derajat bebas/degree of freedom (df).

a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya

H_0 ditolak.

b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_0 diterima.

2) Menggunakan nilai signifikan / P-Value

a) Jika nilai signifikan $> 0,05$; maka H_0 diterima

b) Jika nilai signifikan $< 0,05$; maka H_0 ditolak

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini berawal dari adanya masalah yang ada dan dapat digali dari sumber empiris dan teoritis, sebagai salah satu aktivitas penelitian. Agar masalah ditemukan dengan baik, maka memerlukan fakta-fakta empiris yang diikuti dengan penguasaan teori dan diperoleh dari mengkaji berbagai masalah yang relevan. Penelitian ini dilakukan secara sistematis, empiris dan kritis, mengenai kejadian yang dipandu oleh teori.

Kegiatan penelitian ini, ditujukan untuk menentukan sebuah produk yang efisien dan inovatif, sehingga memecahkan sebuah persoalan yang ada. Setelah penentuan produk yang telah ditentukan mampu menentukan tujuan dan manfaat dari hasil penelitian pengembangan.

Pada tahap selanjutnya, peneliti melihat tujuan sebagai salah satu permasalahan. Masalah yang ditemukan ini dirangkum dalam sebuah rumusan masalah, dalam rumusan masalah merupakan penentu faktor-faktor yang berkaitan dengan kajian permasalahan. Oleh karena itu, diperlukan ruang lingkup penelitian.

Pada tahap selanjutnya, peneliti diarahkan untuk mencari data yang didasari oleh rumusan masalah. Dalam hal ini diperlukan desain penelitian yang berisi tahapan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta alasan mengapa menggunakan metode tersebut. Sebelum pengumpulan data dilakukan, maka ditetapkan teknis penyusunan dan pengujian instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik dan teknik deskriptif.

Tahap berikutnya akan melakukan pengujian produk yang telah dikembangkan, dan tahap terakhir akan menganalisis hasil kelayakan produk yang kemudian dipertanggung jawabkan dalam bentuk laporan penelitian (seminar hasil penelitian).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snoball Throwing*

1. Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snoball Throwing*

a. Penelitian Dan Pengumpulan Data

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Arab di kelas III yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Pada permasalahan tersebut, guru dikelas seringkali menggunakan metode ceramah dan sekali-kali mengajak siswa untuk bernyanyi dan kurangnya media pembelajaran sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Ibu Efi Fitriani, S.Pd selaku guru bahasa arab kelas III mengatakan bahwa mayoritas siswa kurang memahami dan menghafal beberapa *mufrodats* sehingga seringkali mereka diajak untuk menyanyikan *mufrodats* yang akan dihafalkan, khususnya materi alat tulis sehingga perlu media penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Perencanaan

Berdasarkan hasil studi literatur terdahulu dan kebutuhan lapangan, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dan menjadi sebuah media, yang nantinya dapat membantu guru dalam proses pembelajaran

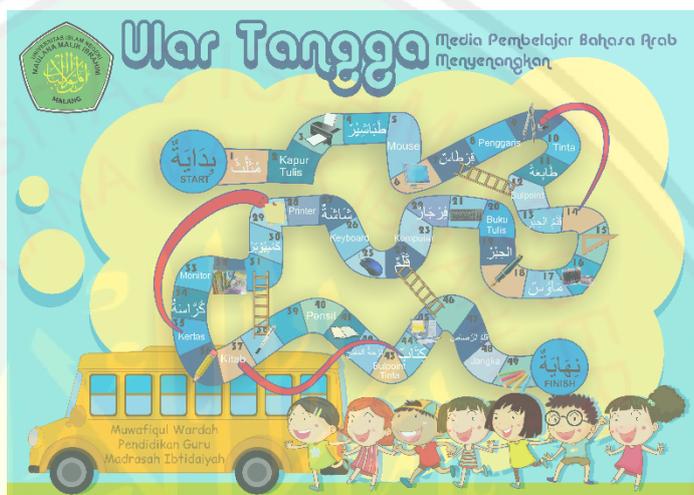
bahasa arab. Dengan adanya media pembelajaran ini, guru dapat membuat siswa lebih mudah mengafal materi alat tulis dan hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil perencanaan ini yaitu membuat media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* semenarik mungkin. Media ular tangga ini terdiri dari beberapa produk, yaitu media ular tangga, dadu, orang-orangan, dan kartu *Snowball Throwing*. Kemudian penulis merancang desain media dengan warna biru dan menambahkan gambar anak untuk mempercantik media tersebut, sedangkan dadu dan orang-orangan terbuat dari sterofom yang dilapisi dengan stiker sesuai dengan media yang dibutuhkan. Media ular tangga ini diselipkan dengan model *Snowball Throwing* cara mainkannya yaitu, ketika pemain berhenti dikotak yang kosong dan menyanyikan lagu sampai berhenti dan disitu siapa yang memegang bola *Snowball Throwing*, maka pemain harus mengambil kartu *Snowball Throwing* dan menjawab pertanyaan yang ada dikartu tersebut.

c. Pengembangan Format Produk Awal

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* materi alat tulis untuk siswa kelas III di SD Islam As-Salam Malang. Media pembelajaran ini dapat ditinjau dari beberapa aspek yaitu: media ular tangga, dadu, orang-orangan, kartu *Snowball Throwing* dan buku panduan. Berikut adalah paparan modifikasi media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* diantaranya:

1) Media Ular Tangga

Media ular tangga berukuran 100cm x 70cm, terdiri dari 51 petak, 1 petak start, 45 petak mufradat bahasa arab, bahasa Indonesia, dan gambar, 4 petak kosong untuk permainan *Snowball Throwing*, 1 petak finish.



Gambar 4.1 Media Ular Tangga

2) Dadu

Dadu digunakan dalam menentukan jumlah langkah poin berjalan dari petak sebelumnya ke petak yang setelah dimainkan. Berikut gambar dadu yang digunakan.



Gambar 4.2 Dadu

3) Orang-orangan

Orang-orangan merupakan alat yang digunakan oleh pemain untuk berjalan dalam permainan ular tangga ini. Berikut gambar orang-orangan:



Gambar 4.3 Orang-orangan

4) Kartu *Snowball Throwing*

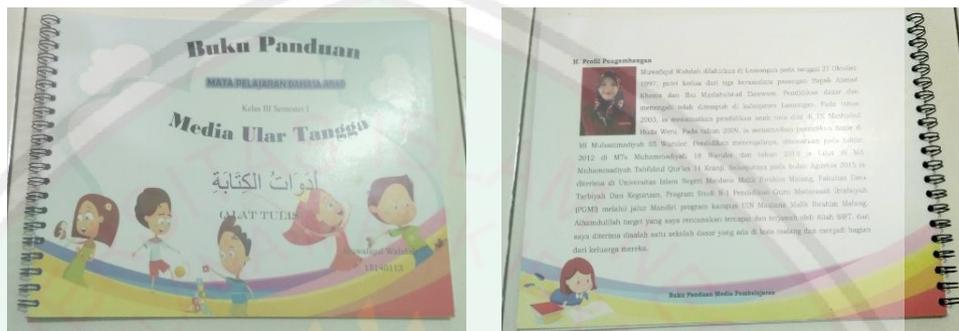
Kartu *Snowball Throwing* merupakan kartu yang berisikan pertanyaan berupa mufrodat, terjemahan, melengkapi kalimat dengan menggunakan isim isyarah. Kartu ini berjumlah 15 kartu. Berikut gambar kartu *Snowball Throwing*:



Gambar 4.4 Kartu Snowball Throwing

5) Buku Panduan

Buku panduan ini berisikan penjelasan mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, penjelasan penggunaan media, peraturan media dan biodata peneliti. Berikut gambar buku panduan:



Gambar 4.5 Buku Panduan

d. Uji Coba Produk Awal

Setelah pembuatan media ular tangga selesai, kemudian peneliti melakukan uji produk awal untuk mengetahui kevaliditas dari media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain, dan praktisi (guru kelas). Data yang terkumpul berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari 3 validasi ahli, 1 praktisi, dan uji coba lapangan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator sebagai acuan untuk kelayakan pada pengembangan media pembelajaran yang sedang dilakukan.

Berikut ini kriteria penskoran angket untuk validator:

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Angket Ahli Desain dan Media, Ahli Pembelajaran, Ahli Isi/Materi, Praktisi dan Siswa

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Penyajian data berupa analisis penilaian berupa angket dari ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain dan praktisi serta siswa sebagai pengguna media pembelajaran ular tangga berbasis model *Snowball Throwing*.

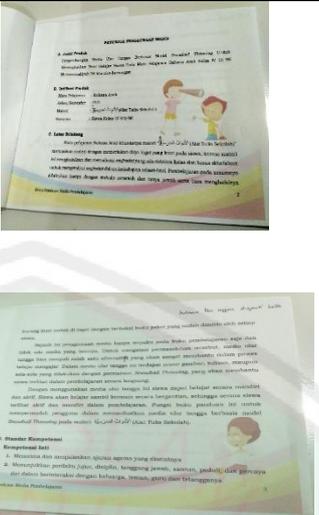
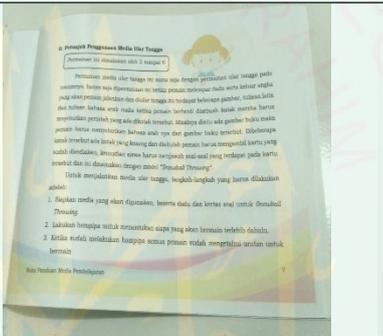
e. Revisi Produk

Pada tahap ini, media ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* telah memasuki tahap perbaikan sebelum memasuki memasuki tahap yang lainnya, yaitu uji coba lapangan. Berikut ini adalah beberapa revisi produk dari para ahli dan uji coba produk awal:

- 1) Saran perbaikan produk oleh Ahli Materi

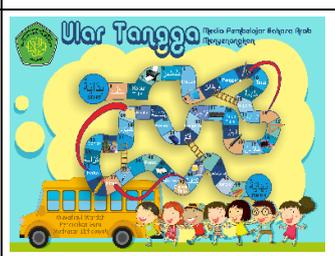
Tabel 4.2
Perbedaan Media Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Materi

No.	Saran	Sebelum	Sesudah

<p>1.</p>	<p>Penggunaan bahasa lebih diefektifkan lagi</p>		<p>C. Latah Belajar</p> <p>Mata pelajaran Bahasa Arab (Bahasa Quran) merupakan materi dengan esensinya yang sangat luas pada mata pelajaran ini diharapkan para mahasiswa muslim yang ada pada mata kuliah ini harus memperhatikan bahasa yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pada mata kuliah ini terdapat materi latah yang merupakan salah satu yang diajarkan dengan parameter Shooful Thawiq yang akan membantu para pelajar dalam pembelajaran secara langsung.</p> <p>Dengan menggunakan media atau gambar ini para dapat belajar secara mandiri dan aktif dan para siswa belajar dalam bentuk kegiatan yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan dalam pembelajaran latah yang sangat penting untuk Shooful Thawiq pada mata Al-Qur'an (Al-Qur'an).</p>
<p>2.</p>	<p>Bahasa pada teknik pengoperasian permainan bisa diperbaiki lagi (buku panduan)</p>		<p>berfungsi untuk permainan yang menggunakan media tersebut akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan.</p> <p>Untuk menjelaskan media alat sangat penting yang akan diajarkan adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan media yang akan diajarkan secara detail dan cara untuk Shooful Thawiq. 2. Menjelaskan bagaimana cara menggunakan media yang akan diajarkan tersebut. 3. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 4. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 5. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 6. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 7. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 8. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 9. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 10. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan. 11. Menjelaskan media tersebut sebagai media yang akan membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

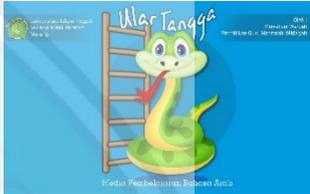
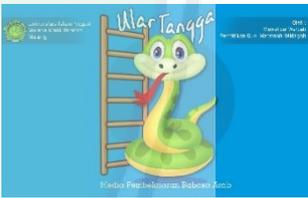
2) Saran perbaikan produk oleh Ahli Pembelajaran

Tabel 4.3
Perbedaan Media Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Pembelajaran

No.	Saran	Sebelum	Sesudah
1.	Pemilihan gambar harus jelas		

3) Saran perbaikan produk oleh Ahli Pembelajaran

Tabel 4.4
Perbedaan Media Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Desain

No.	Saran	Sebelum	Sesudah
1.	Tema layout depan dan belakang kurang sesuai		
2.	Tambahkan identitas pada seluruh media dan nama institute asal dari pengembangan		

f. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk awal ini melibatkan subjek uji coba dalam skala kecil dengan mengambil penilaian angket yang berisi 10 butir pertanyaan diberikan kepada 6 siswa dengan kriteria 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa yang berkemampuan rendah. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan siswa pada suatu produk. Adapun data kuantitatif hasil uji coba produk awal dapat dilihat pada table 4.5, dibawah ini

Table 4.5
Hasil Kemenarikan Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)

No.	Pernyataan	Skor X ₁ , X ₂ , X ₃ , X ₄ , X ₅	$\sum x^1$	$\sum x$	P (%)	Kriteria Kemenarikan
1.	Apakah media pembelajaran ular tangga ini mudah untuk digunakan?	3,4,4,4,3,4	22	24	92%	Sangat Mudah
2.	Apakah tampilan warna pada media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	4,4,4,4,4,4	24	24	100%	Sangat Menarik
3.	Apakah tampilan gambar pada media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	4,4,4,4,3,4	23	24	96%	Sangat Menarik
4.	Apakah bentuk dari media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	4,3,4,4,4,4	23	24	96%	Sangat Menarik
5.	Apakah bentuk kartu dari media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	4,3,4,3,4,4	22	24	92%	Sangat Menarik
6.	Apakah adik senang belajar bahasa arab menggunakan media ular tangga?	3,3,4,4,4,4	22	24	92%	Sangat Senang
7.	Apakah dengan menggunakan media ular tangga dapat membuat adik semangat dalam belajar bahasa arab?	3,3,4,4,4,4	22	24	92%	Sangat Semangat
8.	Apakah media ular tangga membantu adik dalam mempelajari bahasa arab?	4,4,4,4,4,4	24	24	100%	Sangat Membantu
9.	Apakah media ular tangga membantu adik dalam menghafal mufrodat?	4,4,4,4,4,4	24	24	100%	Sangat Membantu

10.	Apakah tampilan dadu dan orang-orangan sangat menarik?	4,3,4,4,4,4	23	24	96%	Sangat Menarik
Jumlah			229	240	96%	Sangat Bagus

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.5, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prestase tingkat kelayakan atau kevalidan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{229}{240} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

g. Revisi Produk

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka hasil uji coba lapangan kepada kelompok kecil mencapai 96% Jika dimasukkan pada tabel kevalidan, maka dapat disimpulkan validasi dari ujicoba terhadap kelompok kecil pada produk pengembangan media pembelajaran berupa ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* pada materi alat tulis ini termasuk dalam kriteria sangat layak atau tidak perlu revisi.

Maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini tidak perlu revisi dan kemudian tahap selanjutnya media dapat diuji coba pada subjek yang lebih luas yaitu seluruh siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen.

h. Uji Lapangan

Setelah uji coba produk terhadap skala kecil, selanjutnya pengujian dilakukan terhadap kelompok besar. Subjek dari kelompok besar ini adalah seluruh siswa kelas III A yang sudah diberi perlakuan dan *post-test*.

1) Data kuantitatif

Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Kemenarikan Uji Lapangan (Kelompok Besar)

No.	Pernyataan	$\sum x^1$	$\sum x$	P (%)	Kriteria Kemenarikan
1.	Apakan media pembelajaran ular tangga ini mudah untuk digunakan?	95	100	95%	Sangat Mudah
2.	Apakah tampilan warna pada media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	90	100	90%	Sangat Menarik
3.	Apakah tampilan gambar pada media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	93	100	93%	Sangat Menarik
4.	Apakah bentuk dari media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?	90	100	90%	Sangat Menarik
5.	Apakah bentuk kartu dari media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa	88	100	88%	Sangat Menarik

	arab?				
6.	Apakah adik senang belajar bahasa arab menggunakan media ular tangga?	90	100	90%	Sangat Senang
7.	Apakah dengan menggunakan media ular tangga dapat membuat adik semangat dalam belajar bahasa arab?	88	100	88%	Sangat Semangat
8.	Apakah media ular tangga membantu adik dalam mempelajari bahasa arab?	92	100	92%	Sangat Membantu
9.	Apakah media ular tangga membantu adik dalam menghafal mufrodat?	95	100	95%	Sangat Membantu
10.	Apakah tampilan dadu dan orang-orangan sangat menarik?	90	100	90%	Sangat Menarik
Jumlah		911	1000	91.1%	Sangat Bagus

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok besar pada tabel 4.6, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prestase tingkat kelayakan atau kevalidan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{911}{1000} \times 100\%$$

$$= 91.1\%$$

Berdasarkan analisis perhitungan pada uji coba kelompok besae memperoleh hasil 91.1. Hasil dari perhitungan tersebut jika dimasukkan kedalam tabel konversi skala maka tingkat pencapaiannya sangat baik. Dengan demikian media ular tangga berbasis model snowball throwing tidak perlu revisi.

2. Tingkat kevalidan media ular tangga berbasis model snowball throwing

Berikut adalah data kuantitatif dan kualitatif oleh materi, ahli pembelajaran, ahli desain dan praktisi atau guru kelas III SD Islam As-Salam Malang sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi materi dilakukan oleh ahli bidang bahasa arab. Validator materi pada media ular tangga dan buku panduan ini adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Ibu Kartika Ratnasari, M.Pd.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif ahli materi akan dipaparkan pada table 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Materi

No	Pertanyaan	$\sum x_i$	$\sum x$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti atau Kompetensi Dasar kelas IV MI/SD pada materi Alat Tulis Sekolah	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Materi pada media ular tangga mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Penjelasan teknik penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam buku pandangan	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV MI/SD	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Pendukung materi Alat Tulis sekolah dengan menggunakan model <i>snowball throwing</i>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Sistematika penggunaan media ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Kesesuaian contoh soal dengan evaluasi pada buku pandangan media ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9.	Konsistensi isi buku panduan dengan media pembelajaran ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		44	45	98%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi, maka dapat dihitung tingkat kevalidan materi ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* dan buku panduan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{45} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi tersebut dapat dikatakan bahwa materi dalam media ular tangga dan buku panduan yang sudah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor dari pernyataan 1-9 pada angket ahli materi dengan kevalidan sebesar 98%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran oleh validasi ahli materi. Selengkapnya terdapat pada table 4.8 dibawah ini:

Table 4.8
Hasil Validasi Data Kualitatif Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Kartika Ratnasari, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan bahasa lebih diefektifkan lagi • Teknik penggunaan dijabarkan lebih jelas • Bahasa pada teknik pengoperasian permainan bisa diperbaiki lagi (buku panduan)

Semua data hasil kritik dan saran ahli materi dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ular tangga dan buku panduan.

b. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian uji validasi produk untuk ahli pembelajaran bahasa arab dilakukan oleh ahli pembelajaran bahasa arab. Validator pembelajaran pada media ular tangga dan buku panduan ini adalah dosen Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Ibu Risna Rianti Sari, M.Pd.I.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ahli pembelajaran bahasa arab akan dipaparkan pada table 4.9 dibawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran

No.	Pertanyaan	$\sum x_i$	$\sum x$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Tingkat kemudahan sistematika penggunaan atau pengoperasian	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Media memudahkan siswa dalam menghafal Mufrodat dan memahami maharoh khitabah	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Tampilan media ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Pemilihan bahan yang digunakan pada media	3	5	60%	Valid	Tidak Perlu Revisi

5	Media ular tangga memotivasi belajar siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Kesesuaian isi dengan KI/KD Bahasa Arab kelas IV	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Ketetapan tujuan pembelajaran pada media ular tangga	3	5	60%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Kejelasan soal-soal pada kegiatan model <i>Snowball Throwing</i> di buku panduan	3	5	60%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Tampilan buku panduan keseluruhan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		39	50	78%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajaran, maka dapat dihitung tingkat kevalidan desain ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* dan buku panduan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{50} \times 100\% \\
 &= 78\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli pembelajaran tersebut dapat dikatakan bahwa materi dalam media ular tangga dan buku panduan yang sudah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang **valid**.

Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor dari pernyataan 1-10 pada angket ahli pembelajaran dengan kevalidan sebesar 78%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran oleh validasi ahli pembelajaran. Selengkapnya terdapat pada table 4.10 dibawah ini:

Table 4.10
Hasil Validasi Data Kualitatif Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Risna Rianti Sari, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> • Buku panduan direvisi • Pemilihan gambar harus jelas • Penataan kosa kata agar lebih merata

Semua data hasil kritik dan saran ahli desain dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ular tangga dan buku panduan.

c. Hasil Validasi Ahli Desain

Penilaian uji validasi produk untuk ahli desain media dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Validator desain pada media ular tangga dan buku panduan ini adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ahli desain akan dipaparkan pada table 4.11 dibawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Desain

No.	Pertanyaan	$\sum xi$	$\sum x$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Ketertarikan pengemasan media ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Pemilihan warna yang digunakan pada media ular tangga sesuai dengan sekolah dasar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Desain gambar yang digunakan sebagai latar belakang media ular tangga	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Pemilihan bahan dasar yang digunakan sebagai media ular tangga	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Kekuatan media digunakan dalam jangka panjang	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Pengoperasian media ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Kesesuain gambar dengan materi	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Pemilihan jenis huruf dan ukuran font pada buku panduan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Pemilihan warna pada buku panduan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Tampilan buku panduan secara keseluruhan	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
11	Keterjangkauan harga	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Jumlah	48	55	87%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
---------------	----	----	-----	--------------	--------------------

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli desain, maka dapat dihitung tingkat kevalidan desain ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* dan buku panduan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{55} \times 100\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli desain tersebut dapat dikatakan bahwa desain dalam media ular tangga dan buku panduan yang sudah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor dari pernyataan 1-11 pada angket ahli desain dengan kevalidan sebesar 87%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran oleh validasi ahli desain. Selengkapnya terdapat pada table 4.12 dibawah ini:

Table 4.12
Hasil Validasi Data Kualitatif Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Wiku Aji Sugiri, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Tema layout depan dan belakang kurang sesuai • Tambahkan identitas pada seluruh media • Sesuaikan desain latar belakang pada media, jika layout depan temanya ular tangga maka layout belakang harus ada gambar yang menunjukkan media ular tangga

	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan nama institusi asal dari pengembangan
--	---

Semua data hasil kritik dan saran ahli desain dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ular tangga dan buku panduan.

d. Hasil validasi Praktisi

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini hasil dari validasi praktisi atau guru kelas III akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13
Hasil Validasi Data Kuantitatif Praktisi

No.	Pertanyaan	$\sum xi$	$\sum x$	P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian isi dengan SK/KD	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Pendukung materi pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Media dapat meningkatkan motivasi siswa	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Kemampuan media untuk	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

	mengaktifkan siswa					
8	Kemudahan media dalam membantu pemahaman	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Media praktis digunakan dalam pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Media mudah dioperasikan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
	Jumlah	44	50	88%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil penelitian dari praktisi, maka dapat dihitung tingkat kevalidan desain ular tangga berbasis model *Snowball Throwing* dan buku panduan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{50} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli praktisi tersebut dapat dikatakan bahwa media ular tangga dan buku panduan yang sudah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor dari pernyataan 1-10 pada angket praktisi dengan kevalidan sebesar 88%.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran oleh validasi praktisi. Selengkapnya terdapat pada table 4.14 dibawah ini:

Table 4.14
Hasil Validasi Data Kualitatif Praktisi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Efi Fitriani Dewi, S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta dalam permainan cukup 5 anak saja, biar lebih kondusif antar peserta dalam kelompok tersebut (dalam antrian saling memperhatikan) • Bentuk orang-orangannya lebih dikecilkan, sehingga anak-anak tidak rebutan mencari tempatnya.

Semua data hasil kritik dan saran praktisi dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ular tangga dan buku panduan

B. Analisis Tingkat Kemerarikan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing*

Pada uji coba lapangan, untuk mengetahui tingkat kemerarikan pada media ular tangga berbasis model *snowball throwing* ini dapat dilihat dari hasil angket yang telah peneliti sebarakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk mengetahui tingkat kemerarikan, peneliti menyusun angket yang memiliki beberapa indikator, anatar lain: kemerarikan pada warna media, kemerarikan pada gambar media, kemerarikan terhadap bentuk media, dadu, orang-orangan, dan kartu *snowball throwing* itu sendiri. Selain kemerarikan dari media itu sendiri, siswa juga diukur pada tingkat kesenangannya, semangatnya dan

menghafal dalam belajar bahasa arab terutama pada mufrodat materi alat tulis.

Penelitian pertama peneliti menyebarkan 6 angket kepada 6 siswa yang berbeda kriterianya, yaitu 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah. Hasil pada uji kemenarikan kelompok kecil tersebut mendapatkan prestase 96%, hal tersebut dikatakan media ini sangat layak untuk dipakai dalam pembelajaran.

Pada penelitian selanjutnya, dilakukan dengan kelompok besar, yaitu kelompok pada kelas eskperimen dan semua siswa dapat menggunakan media tersebut. Hasil pada uji kemenarikan kelompok besar tersebut mendapatkan prestase 91,1%, hal tersebut menyatakan media ini sangat layak untuk digunakan. Dalam hal ini, media yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan, terlihat dari prestase kelompok kecil sampai kelompok besar.

C. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing*

Pada uji coba lapangan untuk mengetahui prestasi siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media maupun tidak menggunakan media dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-tes*. Data tersebut diperoleh dari siswa kelas IIIA dan IIIB. Siswa kelas IIIA sebagai kelas eksperimen yang diperlakukan dengan menggunakan media. Sedangkan kelas IIIB sebagai

kelas kontrol dengan tidak mendapatkan perlakuan. Untuk mengetahui kedua kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian dan merupakan kelas yang memiliki kognitif yang sama, maka peneliti melakukan uji homogenitas terlebih dahulu. Maka peneliti memberikan soal *pre-test* kepada kelas III dan hasil uji lapangan berupa hasil belajar siswa yaitu berupa *pre-test* dan *post-test* dan hasil observasi kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

a. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

1) Hasil Uji Homogenitas

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan uji homogenitas terhadap kelas kontrol dan eksperimen. Adapun data dibawah ini adalah hasil uji homogenitas pada hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap kelas IIIA dan IIIB, sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Pretest Kelas IIIA dan IIIB

Hasil <i>Pre-test</i>	
Kelas IIIA	Kelas IIIB
85	83
35	90
30	80
63	70
93	68
75	90
45	63

90	20
85	60
75	98
93	68
33	75
20	80
55	90
73	85
90	25
20	45
65	50
83	30
68	45
78	45
95	60
55	20
80	45
100	30

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 16, maka mendapatkan ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel 4.16 sebagai berikut:

Tabel 4.16
Uji Homogenitas

Hasil Pretest

Levene Statistik	df1	Df2	sig
.000	1	48	.993

Dari tabel hasil uji homogenitas di atas terlihat bahwa $p = 0,993$ karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol (data homogen). Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

2) Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Tabel 4.17
Hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AS	70	75
2.	ASL	75	78
3.	AFNL	73	75
4.	AAAW	70	73
5.	AIH	28	30
6.	AQAN	93	88
7.	AA	65	70
8.	ASRC	70	73
9.	AWN	80	83

10.	AI	85	90
11.	FNL	25	30
12.	FS	90	90
13.	GAB	80	85
14.	HM	55	58
15.	HFNH	80	78
16.	KHPW	45	40
17.	KATN	70	78
18.	KKHY	50	60
19.	MKR	20	23
20.	MAVS	70	75
21.	MRTS	45	50
22.	NAAA	53	60
23.	RMS	48	50
24.	SAE	88	68
25.	ZRP	65	65
	Rata-rata	63,72	65,08

3) Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Tabel 4.18
Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AHA	95	90

2.	AAMB	33	63
3.	ANS	63	85
4.	ARB	75	93
5.	AEA	80	80
6.	AHK	30	60
7.	ARO	75	93
8.	HAAA	93	85
9.	KAF	63	95
10.	MAK	20	65
11.	M	90	90
12.	MKA	73	83
13.	MDFR	90	88
14.	MAVS	55	75
15.	MH	65	85
16.	MZGF	35	60
17.	NAAA	20	55
18.	QRZ	85	90
19.	QS	68	75
20.	RAAJ	78	83
21.	RM	83	98
22.	RSR	58	75
23.	SAK	55	58
24.	ZFH	45	88
25.	ZEH	100	100

Rata-rata	65,08	80,48
-----------	-------	-------

b. Analisis Data

Berdasarkan tabel diatas bahwasannya rata-rata pada hasil *post-test* pada kelas kontrol 65,08 sedangkan pada kelas ekperimen mendapatkan rata-rata 80,48. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas control dan ekperimen. Hasil kelas ekperimen lebih tinggi dari kelas control.

Selain itu, untuk membuktikan bahwa terdapat peningkatan prestasi hasil belajar siswa antara kelas control dan eksperimen, peneliti juga melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test*. Sebelum melakukan analisis menggunakan SPSS versi 16.0, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H₀ :Tidak ada perbedaan antara kelas kontrol dan kelas ekperimen

H_a :Terdapat perbedaan anatara kelas ekperimen dan kontrol

Berdasarkan olah data *Independet Sample T Test* dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.19

Ringkasan Hasil Olah Data Uji *Independent Sample T Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equal variances	2,610	.113	3,136	48	.003

belajar bahasa arab	assumed Equal variances not assumed			3,136	42,876	.003
---------------------------	---	--	--	-------	--------	------

Berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama, maka peneliti membaca data pada baris *Equal Varians Assumed*. Pada tabel di atas diketahui $t_{hitung} = 3,136$ dengan sig $p = 0,113$. Berdasarkan perhitungan maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 5,537. Karena $t_{hitung} = 3,136 > t_{tabel} = 5,537$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat pengaruh prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* dengan siswa yang tidak menggunakan media.

Dari data di atas menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis model *snowball throwing* sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal itu terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing*.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball*

Throwing

1. Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball*

Throwing

Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam As-Salam Malang. Pengembangan media ini nantinya diharapkan dapat memberi peningkatan hasil belajar siswa. Pengembangan produk ini dimaksudkan untuk memenuhi tersediaannya media pembelajaran dan dapat meningkatkan keefektifan, efisiensi dan pemahaman siswa dalam mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pada penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena factor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir siswa, guru akan sulit kesulitan dalam mencapai kesuksesan.

Sebagai firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125, yaitu:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُنْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.⁴⁴

Dalam pengembangan penelitian, peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh Borg and Gall, dimana dalam penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall memiliki 10 langkah. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya mengikuti 8 langkah yang telah dikembangkan oleh Borg and Gall. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan informasi terkait masalah dan kendala dalam pembelajaran bahasa arab kelas III di SD Islam As-Salam Malang, karena pengumpulan informasi itu sangat penting bagi peneliti untuk menemukan sumber masalah yang ada sehingga peneliti dapat memberikan solusi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Azhar Susanto yang mendefinisikan informasi sebagai hasil pengolahan data, data yang dihasilkan tersebut memberikan arti dan manfaat tertentu bagi orang yang menerimanya.⁴⁵

Informasi ini didapatkan dari guru kelas III di SD Islam As-Salam Malang. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas

⁴⁴ <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>

⁴⁵ Susanto Azhar, *Sistem Informasi Akuntansi*, (Bandung: Lingga jaya, 2013), hlm. 8.

III, hasil wawancara tersebut menceritakan bahwasanya siswa susah untuk menghafalkan mufrodat dan ketika dikelas hafal tapi ketika sudah keluar kelas mereka mudah sekali lupa dengan mufrodat yang sudah dihafalkan. Langkah kedua kedua yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk untuk memberikan solusi dalam permasalahan yang ada. Langkah ini memang sangat diperlukan oleh peneliti, karena dengan adanya perencanaan peneliti dapat menentukan hal apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan produk media ular tangga berbasis model *snowball throwing*. Pernyataan tersebut sesuai dengan perkataan oleh M. Sobry Sutikno yaitu perencanaan merupakan salah satu syarat mutlak bagi setiap kegiatan pengolaan. Tanpa perencanaan, pelaksanaan suatu kegiatan akan mengalami kesulitan dan bahkan kegagalan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁶

Langkah ketiga yaitu pembuatan format produk yang akan dibuat, tujuan dari pembuatan format ini yaitu menjelaskan komponen produk yang akan dibuat dan modelnya seperti apa. Media ular tangga ini ada beberapa produk, diantaranya: media ular tangga itu sendiri, dadu, orang-orangan, dan kartu *snowball throwing*. Bahan yang digunakan dalam ular tangga itu sendiri adalah dari benner dengan ukuran benner yang tebal. Bahan dasar yang digunakan pada dadu itu sendiri terbuat dari sterofom yang disusun membentuk dadu dan dilapisi dengan kertas stiker. Bahan

⁴⁶ Pupuh Fathurrohman & Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hlm. 46.

yang digunakan untuk membuat orang-orangan sama seperti membuat dadu, yaitu terbuat dari sterofom dan dilapisi dengan kertas stiker yang sudah ada gambar orang, serta dikasih kertas karton yang tebal agar orang-orangannya dapat berdiri tegap. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu *snowball throwing* terbuat dari kertas dan sudah didesain. Untuk desain media ular tangga ini mengambil hewan ular sesuai dengan nama medianya dan semua media yang dikembangkan ini berwarna biru.

Langkah keempat yaitu melakukan validasi media dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan penilaian dari validator terhadap media yang dikembangkan. Pernyataan ini sesuai dengan pengertian yang dikembangkan oleh Sugiyono yang mengatakan validitas yaitu menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item dan mengkolerasikan skor item dengan total item-item tersebut.⁴⁷ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan empat validator dikarenakan semakin banyak validator, semakin tinggi tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator, peneliti wajib untuk memperbaiki sesuai apa yang disarankan oleh validator.

Langkah selanjutnya yaitu, peneliti melakukan uji coba penelitian dengan kelompok kecil, dengan tujuan mengetahui respon siswa sangat

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2016), hlm. 177.

baik. Kelompok kecil ini berjumlah 6 siswa. kegiatan ini sesuai dengan pernyataan Dick and Carrey dalam bukunya Benny yang mengatakan evaluasi kelompok kecil dengan menguji cobakan produk pada kelompok kecil berjumlah 6-10 siswa.⁴⁸ Setelah angket sudah disebarakan kepada kelompok kecil, ternyata respon siswa terhadap media ular tangga sangatlah bagus dan menarik. Sehingga dalam tahap ini tidak perlu revisi.

Langkah yang terakhir yaitu, uji coba media terhadap kelompok besar kelas eksperimen. Dalam uji coba kelompok besar ini sesuai dengan langkah-langkah yang telah dikembangkan oleh Borg and Gall.⁴⁹ Pada langkah ini peneliti membagikan angket kepada siswa terhadap media ular tangga berbasis model *snowball throwing*, sebelum semua siswa mengisi angket tersebut, peneliti menjelaskan secara detail dari bentuk media, komponen media, tata cara media, sampai kegunaan media itu sendiri. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon yang diberikan siswa terhadap media ular tangga berbasis model *snowball throwing*. Respon dari kelompok eksperimen ini sangat baik pada media.

2. **Tingkat Kevalidan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing***

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji pada tingkat kevalidan dengan menggunakan uji validitas terhadap beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain, dan praktisi. Tujuan dilakukannya

⁴⁸ Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Aksara, 2010), hlm. 107.

⁴⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan edisi 2*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 228-230.

uji kevalidan yaitu, untuk mengetahui tingkat kevalidan pada media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Hasil validasi ahli materi mengatakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* ini sudah bagus. Validator juga memberikan saran kepada peneliti tentang media yang dikembangkan, untuk teknis bahasa saja pada buku panduan harus diperbaiki lagi.

Hasil validasi ahli pembelajaran mengatakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* ini sudah bagus. Validator juga memberikan saran kepada peneliti tentang media yang dikembangkan, untuk pemilihan gambar harus jelas dan kosakata pada media ular tangga agar lebih merata.

Hasil validasi ahli desain mengatakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* ini sudah bagus. Validator juga memberikan saran kepada peneliti tentang media yang dikembangkan, untuk desain latar pada media temanya harus sama dengan medianya dan ditambahkan nama peneliti serta nama institute asal dari pengembangan.

Hasil validasi ahli pembelajaran mengatakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* ini sudah bagus. Validator tidak memberikan saran pada pengembangan media tersebut.

B. Tingkat Kemerarikan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball*

Throwing

Pada penilaian kemerarikan ini, sebelumnya peneliti sudah melakukan validasi dari 3 ahli dan 1 praktisi. Semua prestase yang telah diberikan oleh validator mencapai rata-rata sangat valid, maka media tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu peneliti menguji tingkat kemerarikan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* pada materi alat tulis. Hal ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Subyek penelitian untuk siswa terbagi menjadi 2 yaitu uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 siswa dan uji coba kelompok besar terdiri dari 25 siswa. Angket siswa ini terdiri dari 10 poin soal dan 1 soalnya terdiri dari 4, 3, 2, 1 point (sangat, menarik, tidak, dan sangat tidak), semua poin tersebut dijumlahkan dan menghasilkan prestase 96% pada kelompok kecil. Hal ini sudah terlihat tingkat kemerarikan sangat menarik pada media yang telah dikembangkan. Sedangkan pada uji coba lapangan terhadap kelompok besar didapatkan hasil prestase 91,1% dengan kriteria sangat valid untuk digunakan.

Dengan demikian, maka media ular tangga berbasis model *snowball throwing* pada materi alat tulis ini sudah mampu dalam membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya teori manfaat media pembelajaran yaitu lebih menarik perhatian siswa,

pembelajaran lebih bermakna, mudah dipahami, menunjang kreativitas berpikir siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar.⁵⁰

C. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing*

Pada proses awal yang peneliti lakukan ini, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan siswa yang menggunakan media maupun siswa yang tidak menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* yaitu dengan mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada hari pertama peneliti memasuki kelas kontrol dengan menggunakan metode dan memperhatikan suasana ketika penyampaian materi tersebut. Siswa mendengarkan dan menanggapi ketika diberi pertanyaan. Akan tetapi, tidak semua siswa yang memperhatikan. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan. Sehingga ketika diberikan *post-test* untuk dikerjakan, hasilnya hanya mengalami sedikit peningkatan dari *pre-test* yang sudah diberikan sebelumnya.

Pada hari berikutnya peneliti mengikuti jam pembelajaran di kelas eksperimen. Ketika di kelas eksperimen peneliti menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* sebagai alat penunjang pembelajaran pada materi alat tulis. Setelah peneliti amati ternyata banyak

⁵⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2005), hlm 28

siswa yang antusias dengan media yang sudah dibuat oleh peneliti. Siswa juga sangat bersemangat ketika memainkan media tersebut. Sehingga ketika diberikan soal *post-test* siswa mengalami peningkatan, dengan hasil rata-rata dari *pre-test* siswa kelas eksperimen yaitu 65,08 sedangkan hasil rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen yaitu 80,48.

Hasil dari penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control pada pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media ular tangga berbasis model *snowball throwing*. Dapat disimpulkan bahwa siswa lebih cepat untuk menghafal materi terutama pada mufrodat bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga menghafalnya lebih cepat dan mudah untuk di ingat dari pada siswa yang tidak menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung. Untuk ketertarikan media ini siswa sangat tertarik untuk menggunakan media yang peneliti kembangkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil akhir penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* dapat dipaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses pengembangan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* yang dikembangkan oleh peneliti ini melalui beberapa tahap. Tahap yang pertama adalah pengumpulan informasi yang ada dilapangan. Setelah itu peneliti merencanakan suatu produk yang akan dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Media yang sudah direncanakan dan dibuat oleh peneliti ini divalidasi oleh para ahli untuk dikritik dan diberikan saran pada pengembangan media yang dikembangkan, supaya media lebih sempurna lagi sebelum diujicobakan ke lapangan. Kemudian setelah peneliti mendapatkan kritik dan saran media tersebut direvisi sesuai apa yang di inginkan oleh para ahli. Setelah mendapatkan persetujuan oleh para ahli, media tersebut diujicobakan dilapangan untuk mengetahui kemenarikan terhadap media tersebut. Pada tahap uji coba lapangan ini tidak ada revisi lagi, dan dilanjutkan dengan uji lapangan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa pada pengeruh pengembangan media tersebut.
2. Tingkat kemenarikan media ular tangga berbasis model *snowball throwing* pada materi alat tulis ini memiliki kriteria yang sangat tinggi. Berdasarkan

uji coba yang dilakukan pada siswa kelas III di SD Islam As-salam Malang memperoleh prestase sebesar 9,6% untuk uji coba kelompok kecil, dan 91,1% untuk uji coba kelompok besar. Kemenarikan tersebut terlihat dari tampilan media yang menarik, mudah untuk dipakai, dan menambah semangat siswa dalam belajar.

3. Pemakaian media ular tangga berbasis model *snowball throwing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini mendapat peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Nilai *pre-test* kelas kontrol yaitu 63,72 sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol yaitu 65,08. Untuk nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu 65,08 sedangkan nilai *post-test* mendapatkan nilai 80,48. Nilai kelas eksperimen meningkat 15,4 sedangkan nilai kontrol meningkat sebesar 1,36. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga berbasis *snowball throwing* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media ular tangga berbasis *snowball throwing*.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan dapat menunjang prestasi siswa kelas III di SD/MI. Media ini masih memiliki beberapa kelemahan, oleh karena itu saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan produk

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka terdapat pemanfaatan pengembangan media ular tangga berbasis model *snowball throwing*, sebagai berikut:

- a. Media ular tangga berbasis model *snowball throwing* ini disusun sesuai dengan kompetensi yang ada dikelas III di SD/MI, diharapkan guru dapat memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran bahasa arab khususnya materi alat tulis.
- b. Media ular tangga berbasis model *snowball throwing* telah disusun sesuai dengan karakteristik siswa pada sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat memainkan media itu sendiri.
- c. Media ular tangga berbasis model *snowball throwing* telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan hasil penelitian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.

2. Saran Kajian Pengembangan

Pengembangan produk lebih lanjut penulis memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya, sebagai berikut:

- a. Berdasarkan catatan pada saat dilakukan uji coba dilaksanakan. Maka pengembangan media bisa dilakukan pada materi-materi lainnya, agar mempermudah penghafalan mufrodad.

DAFTAR RUJUKAN

- A Pribadi, Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Aksara.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ariani, Niken dan Dani Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsim. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara).
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azhar, Susanto . 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga jaya.
- Azhar, Susanto. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga jaya.
- Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: CV, KARINDO, 2004)
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh & Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Gholayani, Musthofa. 2005. *Jami'ud Durus Al-'Arobiyah*. Mesir: Daarul Hadits
- <http://najeibtaufiq.blogspot.co.id/2012/06/tujuan-pembelajaran-bahasa-arab>.
Diakses pada Selasa, 19 Juni 2012
- <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>
- Indriyana, 2016, *metode pembelajaran snowball throwing*.
- Januwardana, Arta, dkk. 2014. "Pengaruh Metode Snowball throwing Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik kelas V SD Gugus 1 Kuta Badung ", Jurnal Mimbar PGSD UnIIIersitas Pendidikan Ganesha.

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjibto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latueru. 1998. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikdup
- M. Echols, Jhon dan Hasan Shadily. 1997. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Maulidya Nurwiga, Adhin. 2012. *Pengembangan Buku Panduan Praktikum IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V Pada Materi Sifat Cahaya Dan Alat Optik Di MI Negeri Gedog Kota Blitar, Skripsi. Program Studi PGMI. UIN Malang*.
- Miftahul Huda, 2013, *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Mustofa, Syaiful. 2011. *strategi pembelajaran bahasa arab inovatif*. UIN-Maliki Press Malang
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Galia Indonesia.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiharto N.F, Kartika dan Farida Harapan. Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sekolah dasar.Net, 2013, *model pembelajarann snowball throwing*.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan edisi 2*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wawancara langsung dengan guru kelas III di SD Islam As-Salam Malang pada tanggal 17 Februari 2018.
- Widodo, Slamet. 2009. *Meningkatkan Motivasi Peserta didik Bertanya Melalui Metode Snowball throwing Dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*”. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Zaini, Hisyam. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1713 /Un.03.1/TL.00.1/06/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

21 Juni 2019

Kepada
Yth. Kepala SD Islam As-salam Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Muwafiqul Wahdah
NIM : 15140113
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di SD Islam As-salam Malang
Lama Penelitian : Juni 2019 sampai dengan Agustus 2019
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



**YAYASAN AS SALAM INSAN MADANI
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) AS SALAM**

NPSN : 60726485

TERAKREDITASI "A"

Jl. Bendungan Wonorejo 1A Malang 65145, Telp. (0341) 580550
Website : sdiassalam.sch.id email : sdassalammalang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 045/SDI-AS/IX/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. M. Arief Chusaeni, M.Kpd
Jabatan : Kepala SDI As Salam Kota Malang
Alamat : Jalan Bendungan Wonorejo 1A Malang
Kecamatan : Sukun
Kota : Malang
Propinsi : Jawa Timur

Menerangkan bahwa:

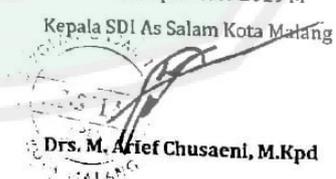
Nama : Muwafiqul Wahdah
NIM : 15140113
Asal : UIN MALIKI MALANG
Jurusan : S1 PGM1

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SD Islam As Salam, Kecamatan Sukun, Kota Malang dari bulan Juni 2019 s/d Agustus 2019 guna menyelesaikan Skripsi " Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model *Snowball Throwing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di SD Islam As-Salam Malang".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 Muharram 1441 H
13 September 2019 M

Kepala SDI As Salam Kota Malang


Drs. M. Arief Chusaeni, M.Kpd

Lampiran III : Surat Permohonan Menjadi Validator

	<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximila (0341) 552398 Malang http://tarbiyah.uin-malang.ac.id, email : fitk@uinmalang.ac.id</p>	
Nomor	: 3510 /Un. 3.1/PP.03.1/05/2019	7 Mei 2019
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator	
Kepada	Yth. Bapak/Ibu <u>Kartika Ratnasari, M.Pd</u>	
di -	Tempat	
<i>Assalamualaikum wr. wb.</i>		
Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Muwaftul Wahdah	
NIM	: 15140113	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model Snowball Throwing dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di Mi Muhammadiyah 05 Warulor - Lamongan.	
Dosen Pembimbing	: Dr. Mamlatul Hasanah, M.Pd	
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.		
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.		
<i>Wassalamu'a aikum wr. wb.</i>		
		
		Dr. Muhammad Walid, M.A. NIP. 487308232000031002

Lampiran IV : Angket Penilaian Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK VALIDASI AHLI MATERI**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan Media Pembelajaran “Ular Tangga” untuk materi Alat Tulis Sekolah pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : Kartika Ratnasari
NIDT : 19830402201802012213
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S2 Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Jl. Tapaksirung, 30A, Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang ada berikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

2	Kurang (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
3	Cukup (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
4	Baik (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
5	Sangat (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/ Ibu dapat dituliskan pada lembar yang sudah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti atau Kompetensi Dasar kelas IV MI/SD pada materi Alat Tulis Sekolah					✓
2	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
3	Materi pada media ular tangga mudah dipahami					✓
4	Penjelasan teknik penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam buku pandangan			✓		
5	Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV MI/SD					✓
6	Pendukung materi Alat Tulis sekolah dengan menggunakan model <i>snowball throwing</i>					✓
7	Sistematika penggunaan media ular tangga					✓
8	Kesesuaian contoh soal dengan evaluasi pada buku pandangan media ular tangga					✓

9	Konsistensi isi buku panduan dengan media pembelajaran ular tangga								✓
---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

D. Lembar Kritik

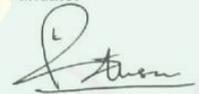
- Penggunaan bahasa lebih efektif lagi
 - Teknik penggunaan digambarkan lebih jelas

E. Lembar Saran

Melihat buku-buku panduan teknis pengoperasian permainan supaya bahasa teknis bisa diperbaiki lagi.

Malang, 12 Juli 2019...

Validator



NID.T. 083 0902 208 0201 2 213

Lampiran V : Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan Media Pembelajaran “Ular Tangga” untuk materi Alat Tulis Sekolah pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

Nama : Piska Diant Sari, M.Pd.I
NIP : 19880419 201903 2 008
Instansi : FITK UIN
Pendidikan : S2 Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Perumahan Durganda Seto Regency
Kv. 14 Lt. 08 No. 05 Mirjanri
Lowokwaru Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang ada berikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

2	Kurang (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
3	Cukup (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
4	Baik (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
5	Sangat (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/ Ibu dapat dituliskan pada lembar yang sudah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat kemudahan sistematika penggunaan atau pengoperasian				✓	
2	Media memudahkan siswa dalam menghafal Mufrodat dan memahami maharoh khitabah				✓	
3	Tampilan media ular tangga					✓
4	Pemilihan bahan yang digunakan pada media			✓		
5	Media ular tangga memotivasi belajar siswa					✓
6	Kesesuaian isi dengan KI/KD Bahasa Arab kelas IV				✓	
7	Ketetapan tujuan pembelajaran pada media ular tangga			✓		

8	Kejelasan soal-soal pada kegiatan model <i>Snowball Throwing</i> di buku panduan			✓		
9	Kemudahan bahasa yang digunakan				✓	
10	Tampilan buku panduan keseluruhan				✓	

D. Lembar Kritik

E. Lembar Saran

- Buku panduan di revisi
- Perbaikan gambar jangan bersifat rancu / ambigu harus jelas.
- Penataan kosakata pada media ulat tangga, agar kosakata lebih merata

Malang, 15 Juli 2019.....

Validator



NIP. 19800418 201903 2 008

**INSTRUMEN VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan Media Pembelajaran "Ular Tangga" untuk materi Alat Tulis Sekolah pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain.

Nama : Wilku Aji Sugiri, M.Pd
NIP : 19940429 201903 1 007
Instansi : FITK - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : Magister
Alamat : Perum. Sigura-gura Residence Kav. 30, Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang ada berikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

2	Kurang (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
3	Cukup (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
4	Baik (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
5	Sangat (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/ Ibu dapat dituliskan pada lembar yang sudah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketertarikan pengemasan media ular tangga					✓
2	Pemilihan warna yang digunakan pada media ular tangga sesuai dengan sekolah dasar					✓
3	Desain gambar yang digunakan sebagai latar belakang media ular tangga				✓	
4	Pemilihan bahan dasar yang digunakan sebagai media ular tangga				✓	
5	Kekuatan media untuk digunakan dalam jangka panjang				✓	
6	Pengoperasian media ular tangga					✓

7	Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
8	Pemilihan jenis huruf dan ukuran font pada buku panduan				✓	
9	Pemilihan warna pada buku panduan					✓
10	Tampilan buku panduan secara keseluruhan				✓	
11	Keterjangkauan harga				✓	

D. Lembar Kritik

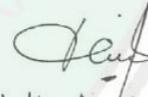
1. Tema layout depan dan belakang kurang sesuai.
2. Belum ada identitas Institusi dalam media yang menjelaskan latar belakang pengembangan media.

E. Lembar Saran

1. Sesuaikan desain latar pada media, jika layout depan temanya ular tangga, maka layout belakang harus ada gambar yang menunjukkan bahwa media tersebut adalah permainan ular tangga.
2. Tambahkan nama institusi asal dari pengembangan.

Malang, 27 Juni 2019.....

Validator



Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP. 19940429 201903 1 007

Lampiran VII : Angket Penilaian Praktisi

**INSTRUMEN VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK VALIDASI AHLI PRAKTIISI**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan Media Pembelajaran "Ular Tangga" untuk materi Alat Tulis Sekolah pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini. Hasil dari pengukuran melalui angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli praktisi.

Nama : EFI FYRIANI DEWI
NIP :
Instansi : SD ISLAM AS-SALAM
Pendidikan :
Alamat : Kedungtoto, RT 03, RW 01, kel. Beji,
Kab. Pasuruan.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang ada berikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

2	Kurang (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
3	Cukup (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
4	Baik (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)
5	Sangat (Baik, Tepat, Sesuai, Jelas, Menarik, Mudah)

3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak/ Ibu dapat dituliskan pada lembar yang sudah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi dengan SK/KD				✓	
2	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
3	Pendukung materi pembelajaran				✓	
4	Media dapat meningkatkan motivasi siswa					✓
5	Kesesuaian dengan karakteristik siswa				✓	
6	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa				✓	
7	Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa					✓
8	Kemudahan media dalam membantu pemahaman					✓

9	Media praktis digunakan dalam pembelajaran				✓	
10	Media mudah dioperasikan					✓

D. Lembar Saran

E. Lembar Kritik

- Peserta dlm permainan cukup 5 anak saja, biar lebih kondusif antar peserta dalam kelompok tersebut (dalam artian saling memperhatikan)
- Bentuk orang-orangnya lebih dicekik, sehingga anak-anak tidak rebutan mencari tempat

Malang, 03 September 2019

Validator



Eji Fitriani Deswi

NIP.

INSTRUMEN KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA BERBASIS MODEL *SNOWBALL THROWING* OLEH
SISWA

➤ Petunjuk Pengisian Angket

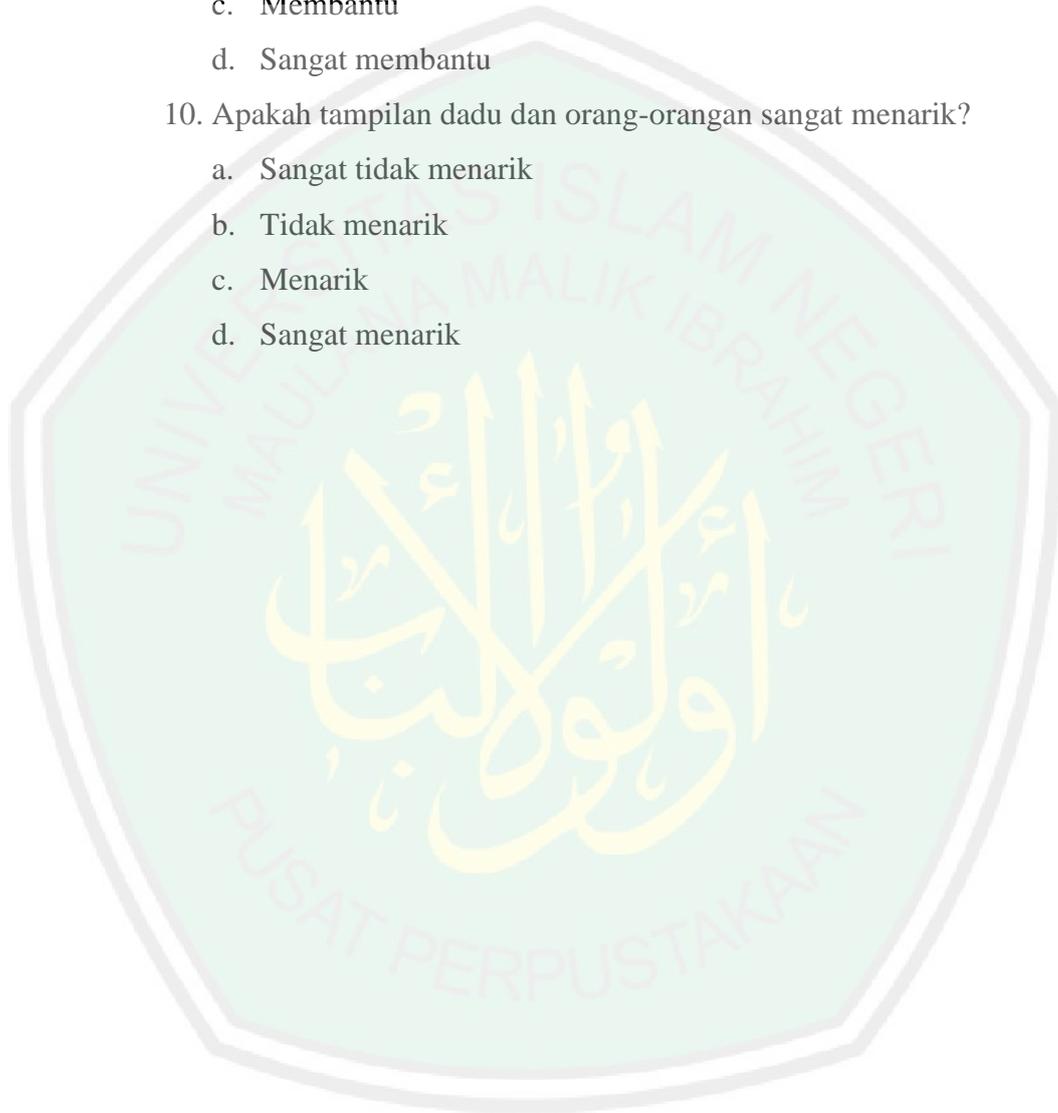
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoprasikan media pembelajaran ular tangga berbasis model snowball throwing materi bahasa arab yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat
3. Kecermatan dalam penelitian ini sangat diharapkan

➤ Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran ular tangga ini mudah untuk digunakan?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Tidak mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
2. Apakah tampilan warna pada media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Apakah tampilan gambar pada media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik

- c. Menarik
- d. Sangat menarik
4. Apakah bentuk dari media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
5. Apakah bentuk kartu dari media ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar bahasa arab?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
6. Apakah adik senang belajar bahasa arab menggunakan media ular tangga?
 - a. Sangat tidak senang
 - b. Tidak senang
 - c. Senang
 - d. Sangat senang
7. Apakah dengan menggunakan media ular tangga dapat membuat adik semangat dalam belajar bahasa arab?
 - a. Sangat tidak semangat
 - b. Tidak semangat
 - c. Semangat
 - d. Sangat semangat
8. Apakah media ular tangga membantu adik dalam mempelajari bahasa arab?
 - a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Membantu

- d. Sangat membantu
9. Apakah media ular tangga membantu adik dalam menghafal mufrodat?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Membantu
 - d. Sangat membantu
10. Apakah tampilan dadu dan orang-orangan sangat menarik?
- a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik



Lampiran IX : Tabel Analisis Hasil Respon Siswa

No.	Responden	Item pertanyaan ke-										Σx	Σxi	P(%)	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	X_1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	40	95%	Tidak perlu revisi
2	X_2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95%	Tidak perlu revisi
3	X_3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%	Tidak perlu revisi
4	X_4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	37	40	92,5%	Tidak perlu revisi
5	X_5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	40	92,5%	Tidak perlu revisi
6	X_6	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	40	92,5%	Tidak perlu revisi
7	X_7	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%	Tidak perlu revisi
8	X_8	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	40	77,5%	Tidak perlu revisi
9	X_9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5%	Tidak perlu revisi
10	X_{10}	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	35	40	87,5%	Tidak perlu revisi
11	X_{11}	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	37	40	92,5%	Tidak perlu revisi
12	X_{12}	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37	40	92,5%	Tidak perlu revisi
13	X_{13}	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%	Tidak perlu revisi
14	X_{14}	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33	40	82,5%	Tidak perlu revisi
15	X_{15}	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36	40	90%	Tidak perlu revisi
16	X_{16}	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	40	77,5%	Tidak perlu revisi
17	X_{17}	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	35	40	87,5%	Tidak perlu revisi
18	X_{18}	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	36	40	90%	Tidak perlu revisi
19	X_{19}	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	37	40	92,5%	Tidak perlu revisi
20	X_{20}	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36	40	90%	Tidak perlu revisi
21	X_{21}	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34	40	85%	Tidak perlu revisi

22	X_{22}	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%	Tidak perlu revisi
23	X_{23}	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35	40	87,5%	Tidak perlu revisi
24	X_{24}	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%	Tidak perlu revisi
25	X_{25}	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	35	40	87,5%	Tidak perlu revisi
Σx		95	90	93	90	88	90	88	92	95	90				
P(%)		95%	90%	93%	90%	88%	90%	88%	92%	95%	90%				



Lampiran X : Soal Pre-test dan Post-test

Nama: _____
 Kelas: _____

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

Soal No 1-5

Lengkapi kata dibawah ini dengan isim isyarah **بَلَدٌ هَذَا** atau **تِلْكَ**

1. كُرْسِيَةٌ
2. قِرْطَانٌ
3. كِتَابٌ
4. طَبْعَةٌ
5. جَبْرٌ

Soal No 6-11

Terjemahkan mufodot dibawah ini dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab!

6. مَثَلٌ
7. Kapur tulis
8. Bolpen
9. حَاوِسٌ
10. شَائِعَةٌ
11. Kertas

Soal No 12-16

Terjemahkan kalimat dibawah ini dalam Bahasa Arab !

12. Apa itu keyboard

13. ini bolpen

14. Ini buku كِتَابٌ

15. Apa itu kertas

16. Apa ini jangka

Soal No 16-20

Lengkapilah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

17.  مَا هَذِهِ ؟
18.  مَا ذَلِكَ ؟
19.  مَا هَذَا ؟
20.  مَا تِلْكَ ؟

Lampiran XI : Dokumentasi



Siswa mulai permainan ular tangga



Siswa memainkan media ular tangga



Siswa mengisi angket

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Muwafiqul Wahdah
TTL : Lamongan, 27 Oktober 1997
Alamat : Desa Warulor RT/RW 01/01 Kec. Paciran Kab. Lamongan
Email : Muwafiqul9@gmail.com
No. Hp : 085655175065

Jenjang Pendidikan

1. TK Muslimat Mathlabul Huda Weru Paciran Lamongan Tahun 2001-2003
2. MI Muhammadiyah 05 Warulor Paciran Lamongan Tahun 2003-2009
3. MTs Muhammadiyah 18 Warulor Paciran Lamongan Tahun 2009-2012
4. MA Muhammadiyah Tahfidzul Qur'an 11 Kranji Paciran Lamongan Tahun 2012-2015