

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
LUDO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II  
DI MI NURUL HUDA GEMPOL**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**EVA NURPADILAH**

**200103110086**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
LUDO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II  
DI MI NURUL HUDA GEMPOL**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh**

**Eva Nurpadilah**

**200103110086**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2024**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmu.iik.um-malang.ac.id/> email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abd. Gafur, M. Ag

NIP : 19730415200501

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Eva Nurpadilah

NIM : 200103110086

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan  
Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Abd. Gafur, M. Ag  
NIP. 19730415 200501 1 004

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes  
NIP. 19760405 200801 1 018

## HALAMAN PENGESAHAN

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN LUDO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS II DI MI NURUL HUDA GEMPOL**

#### **SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Eva Nurpadilah (200103110086)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2024 dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### **Panitia Penguji**

#### **Tanda Tangan**

Ketua Sidang

**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes** :  
**NIP. 19760405 200801 1 018**



Sekretaris Sidang

**Dr. Abd. Gafur, M.Ag** :  
**NIP. 19730415 200501 1 004**



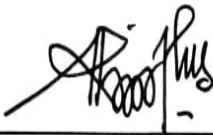
Pembimbing

**Dr. Abd. Gafur, M.Ag** :  
**NIP. 19730415 200501 1 004**



Anggota Penguji

**Maryam Faizah, M.Pd.I** :  
**NIP. 19901225 201903 2 019**



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd**  
**NIP. 19650403 199803 1 002**

Dr. Abd Ghafur, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, Juni 2024

Hal : Skripsi Eva Nurpadilah

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

|               |                                                                                                                                                                   |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama          | : Eva Nurpadilah                                                                                                                                                  |
| NIM           | : 200103110086                                                                                                                                                    |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)                                                                                                                      |
| Judul Skripsi | : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol |

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

Walaikumsalam Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Abd. Gafur, M.Ag  
NIP.197304152005

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eva Nurpadilah  
NIM : 200103110086  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Alamat : Dusun Kliwon, Rt 003 Rw 001 Ds. Karangmuncang Kec.  
Cigandamekar Kab. Kuningan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab  
Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol

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

Malang, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Eva Nurpadilah

NIM. 200103110086

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### **Pelayaran Menuju Bintang Pengetahuan**

Dengan tinta pena kuurai kisah perjuangan, Menembus kabut keraguan, membelah samudra pemikiran. Bagai pelaut mengarungi lautan pengetahuan, Skripsi ini kupersembahkan sebagai persembahan.

**Kepada Bintang Penuntun,** Yang menerangi gelapnya malam dan menuntun di kala tersesat. Terima kasih atas kekuatan dan keyakinan yang selalu melingkupi.

**Kepada Orang Tuaku, Pelabuhan Kasih Sayang,** Ibu tercinta **Aah Murbiah (alm)** doa dan dukungan tiada henti selama penulis menempuh pendidikan. Meskipun Ibu telah tiada, kenangan indah dan kasih sayang Ibu selalu terpatir dalam hati penulis. Bapak dan bundaku tersayang, **Jahidin dan Nurhayati.** Terima kasih atas pelukan hangat dan kata-kata penyemangat yang tiada henti. Tanpa kalian, perahu kecil ini takkan sampai di tujuan.

**Kepada Guruku, Kapten di Lautan Ilmu,** Terima kasih atas bimbingan dan arahan yang bijaksana. Mengajarkan cara membaca peta dan mengendalikan bahtera ilmu.

**Kepada Sahabat Seperjuangan, Angin yang Membawa Perahu Melaju,** Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang ikhlas. Menyanyikan lagu semangat yang mengusir lelah dan keputusasaan.

**Dan Kepada Diriku Sendiri,** Terima kasih atas keberanian untuk berlayar dan pantang menyerah. Semoga bintang pengetahuan yang kugapai, menerangi bukan hanya diri ini, tapi juga semua.

**Skripsi ini kupersembahkan,** Sebagai bukti bahwa perjalanan panjang ini takkan sia-sia. Semoga menjadi jangkar yang kuat, menambatkan kita pada ilmu dan kebijaksanaan.

## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR. Al-Qadlaa’iy dalam Musnad Asy-Syihaab no. 129, Ath-Thabaraaniy dalam Al-Ausath no. 5787).

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Abd. Gafur, M.Ag, Dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dosen-dosen di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan.

6. Maryam Faizah, M.Pd selaku validator media dan M. Ibnu Ahmad, S.S., M.Pd selaku validator materi yang telah memberikan penilaian terhadap produk media pada penelitian pengembangan ini.
7. Kepala Sekolah MI Nurul Huda Gempol Mamas Maslahah, S.Pd.I dan Wali Kelas II Lomrah, S.Pd yang telah berkenan memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa-Siswi kelas II MI Nurul Huda Gempol yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian serta telah meluangkan waktu belajar bersama penulis.
9. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2020 atas kebersamaan yang sangat berkesan.
10. Keluarga besar Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek Malang, terkhusus Abah KH. Marzuki Mustamar, Umik Hj. Saidah, Seluruh pengasuh, beserta asatidz dan asatidzah terima kasih atas ilmu, bimbingan dan nasihatnya.
11. Pihak-pihak lain yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, almamater, dan masyarakat luas.

Malang, 18 Juni 2024



Eva Nurpadilah

NIM 200103110086

## PEDOMAN LITERASI 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 besar 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 = h  | 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 Diftong

او = aw  
اي = ay  
أو = û

## DAFTAR ISI

|                                                  |              |
|--------------------------------------------------|--------------|
| <b>LEMBAR SAMPUL .....</b>                       | <b>i</b>     |
| <b>LEMBAR PENGAJUAN.....</b>                     | <b>ii</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                  | <b>iii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                   | <b>iv</b>    |
| <b>LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>         | <b>v</b>     |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>                   | <b>vi</b>    |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>                  | <b>vii</b>   |
| <b>LEMBAR MOTTO .....</b>                        | <b>viii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                       | <b>ix</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                           | <b>xii</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                        | <b>xiv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                       | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR BAGAN .....</b>                        | <b>xvi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                             | <b>xvii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                            | <b>xviii</b> |
| <b>خلاصة .....</b>                               | <b>xix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                    | <b>1</b>     |
| A. Latar Belakang .....                          | 1            |
| B. Rumusan masalah.....                          | 4            |
| C. Tujuan Pengembangan .....                     | 5            |
| D. Manfaat Pengembangan.....                     | 5            |
| E. Asumsi Pengembangan dan Batasan Masalah ..... | 6            |
| F. Spesifikasi Produk.....                       | 7            |
| G. Originalitas Pengembangan .....               | 7            |
| H. Definisi Istilah.....                         | 11           |
| I. Sistematika Penulisan.....                    | 11           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>               | <b>13</b>    |
| A. Landasan Teori.....                           | 13           |
| 1. Pengembangan Media Pembelajaran .....         | 13           |
| 2. Pembelajaran Bahasa Arab.....                 | 16           |
| 3. Permainan Ludo .....                          | 18           |
| 4. Hasil Belajar.....                            | 22           |
| B. Perspektif Teori Dalam Islam.....             | 24           |
| C. Kerangka Berfikir.....                        | 27           |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>           | <b>28</b>    |
| A. Jenis Penelitian.....                         | 28           |
| B. Model Pengembangan.....                       | 29           |
| C. Prosedur Pengembangan .....                   | 31           |
| D. Uji Produk .....                              | 33           |
| 1. Uji Ahli.....                                 | 33           |
| 2. Uji Coba .....                                | 33           |
| E. Jenis Data .....                              | 34           |
| F. Instrumen Pengumpulan Data.....               | 34           |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....                 | 35           |
| H. Teknik Analisis Data .....                    | 37           |

|                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Analisis Kelayakan Media .....                                    | 37        |
| 2. Analisis Kemenarikan Media .....                                  | 38        |
| 3. Analisis Hasil Belajar Siswa .....                                | 39        |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>                               | <b>40</b> |
| A. Proses Pengembangan.....                                          | 40        |
| 1. Penelitian dan Pengumpulan Data .....                             | 40        |
| 2. Perencanaan.....                                                  | 40        |
| 3. Pengembangan Format Produk Awal .....                             | 41        |
| 4. Uji Coba Produk Awal.....                                         | 49        |
| 5. Revisi Produk .....                                               | 49        |
| 6. Uji Coba Lapangan .....                                           | 47        |
| 7. Revisi Produk .....                                               | 49        |
| 8. Uji Lapangan.....                                                 | 49        |
| B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk .....                      | 51        |
| C. Revisi Produk .....                                               | 60        |
| <b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>                                        | <b>63</b> |
| A. Pengembangan Media .....                                          | 63        |
| B. Hasil Data Validasi .....                                         | 69        |
| C. Hasil Data Kemenarikan Media .....                                | 71        |
| D. Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....                             | 72        |
| <b>BAB VI PENUTUP .....</b>                                          | <b>74</b> |
| A. Kesimpulan .....                                                  | 74        |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut ..... | 75        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                           | <b>76</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                             |           |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....</b>                               | <b>10</b> |
| <b>Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....</b>                  | <b>17</b> |
| <b>Tabel 2.2 Mufrodat Beserta Artinya.....</b>                              | <b>18</b> |
| <b>Tabel 3.1 Kategori Pemberian Skor Kelayakan Media .....</b>              | <b>37</b> |
| <b>Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Kelayakan Media .....</b>                   | <b>37</b> |
| <b>Tabel 3.3 Kategori Pemberian Skor Kemenarikan Media .....</b>            | <b>38</b> |
| <b>Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Kemenarikan Media .....</b>                 | <b>38</b> |
| <b>Tabel 4.1 Perbedaan Prosedur Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan ..</b>  | <b>45</b> |
| <b>Tabel 4.2 Perbedaan Soal Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....</b>         | <b>45</b> |
| <b>Tabel 4.3 Perbedaan Warna Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....</b>  | <b>46</b> |
| <b>Tabel 4.4 Perbedaan Bahan Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....</b>   | <b>46</b> |
| <b>Tabel 4.5 Hasil Kemenarikan Uji Coba Lapangan (Skala Kecil).....</b>     | <b>47</b> |
| <b>Tabel 4.6 Angket kemenarikan media (uji lapangan).....</b>               | <b>49</b> |
| <b>Tabel 4.7 Hasil Validasi Materi .....</b>                                | <b>51</b> |
| <b>Tabel 4.8 Data Kualitatif Validator Materi.....</b>                      | <b>53</b> |
| <b>Tabel 4.9 Hasil Validasi Media .....</b>                                 | <b>53</b> |
| <b>Tabel 4.10 Data Kualitatif Validator Media.....</b>                      | <b>55</b> |
| <b>Tabel 4.11 Angket Kemenarikkan Media.....</b>                            | <b>57</b> |
| <b>Tabel 4.12 Nilai Pre-test Post-test .....</b>                            | <b>58</b> |
| <b>Tabel 4.13 Perbedaan Prosedur Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan</b>    | <b>61</b> |
| <b>Tabel 4.14 Perbedaan <i>Soal</i> Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....</b> | <b>61</b> |
| <b>Tabel 4.15 Perbedaan Warna Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan ....</b>  | <b>62</b> |
| <b>Tabel 4.16 Perbedaan Bahan Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....</b>  | <b>62</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                        |            |
|--------------------------------------------------------|------------|
| <b>Gambar 2.1 Macam Macam Transportasi.....</b>        | <b>18</b>  |
| <b>Gambar 4.1 Papan Permainan Ludo .....</b>           | <b>41</b>  |
| <b>Gambar 4.2 Dadu .....</b>                           | <b>42</b>  |
| <b>Gambar 4.3 Pion.....</b>                            | <b>42</b>  |
| <b>Gambar 4.4 Kartu Pertanyaan .....</b>               | <b>43</b>  |
| <b>Gambar 4.5 Prosedur Pertanyaan .....</b>            | <b>44</b>  |
| <b>Gambar 4.5 Hasil <i>Paired Sample Test</i>.....</b> | <b>449</b> |

## DAFTAR BAGAN

|                                                        |            |
|--------------------------------------------------------|------------|
| <b>Bagan 4.1 Hasil <i>Paired Sample Test</i> .....</b> | <b>449</b> |
|--------------------------------------------------------|------------|

## ABSTRAK

Nurpadilah, Eva. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Abd. Gafur, M.Pd.

---

Pembelajaran akan berdampak positif pada siswa jika dilakukan dengan benar dan dengan cara yang tepat, bukan hanya itu potensi yang dimiliki siswa bisa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang efektif sehingga menjadi tuntutan kepada guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif bagi siswanya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kelas saat pembelajaran Bahasa Arab, siswa cenderung mudah lupa dalam menghafal mufrodat (kosa kata) tema transportasi hanya dengan metode mengulang dan tanpa media. Hal ini memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Sebagai solusi untuk membantu siswa agar mudah menguasai kosa kata Bahasa Arab, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang dilakukan memiliki tujuan, (1) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran permainan ludo, (2) Mendeskripsikan tingkat kemenarikan permainan ludo, (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol setelah menggunakan media permainan ludo.

Penelitian yang dilakukan merupakan pengembangan yang mengadopsi teori Borg and Gall dengan 10 rangkaian tahapan, namun disingkat hanya 6 tahapan. Sample yang digunakan sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Data yang didapat dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran permainan ludo terdiri dari papan ludo, pion, dadu, kartu pertanyaan yang telah di validasi oleh 2 validator ahli yakni validator media dan validator materi. Validasi media mendapat nilai dengan persentase 84% dan validasi materi mendapat nilai presentase 94%, keduanya dianggap layak. (2) Hasil kemenarikan media melalui angket respon siswa mendapat presentase nilai sebesar 96%. (3) Hasil belajar siswa melalui *pre-test post-test* menyatakan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan perhitungan menggunakan uji t. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dengan pembuktian yaitu probabilitas ( $\text{sig.}$ )  $0.000 < 0.05$  artinya terdapat perubahan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest.

**Kata kunci:** Pengembangan media, permainan ludo, hasil belajar siswa, Bahasa Arab

## ABSTRACT

Nurpadilah, Eva. 2024. Development of Ludo Game-Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Grade II Arabic Subject at MI Nurul Huda Gempol. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Dr. Abd. Gafur, M.Pd.

---

Learning can have a positive impact on students when conducted correctly and effectively. Additionally, students' potential may be hindered by less effective learning methods, highlighting the need for teachers to create an innovative learning atmosphere. Based on interview results and classroom observations during Arabic lessons, students tend to forget vocabulary related to the transportation theme easily when relying solely on repetition without media. This situation adversely affects student learning outcomes. To address this issue and assist students in mastering Arabic vocabulary more easily, the researcher developed a learning tool.

The development research carried out has the objectives, (1) Describe the development of ludo game learning media, (2) Describe the level of attractiveness of ludo games, (3) Describe the learning outcomes of grade II students of MI Nurul Huda Gempol after using ludo game media.

The research carried out is a development that adopts the Borg and Gall theory with 10 series of stages, but abbreviated to only 6 stages. The sample used is 30. The data collection technique uses observation, interviews, questionnaires, and tests. The data obtained was analyzed using quantitative and qualitative analysis. The research design uses one group pre-test post-test.

The results of the study show that: (1) The learning media of the ludo game consists of a ludo board, pawns, dice, and question cards that have been validated by 2 expert validators, namely media validators and material validators. Media validation received a score of 84% and material validation received a percentage score of 94%, both of which were considered feasible. (2) The results of media attractiveness through student response questionnaires received a percentage of 96% score. (3) The results of learning outcomes through the post-test pre-test stated that there was an increase in the average score before and after the treatment was given by calculation using the t-test. The results of the calculation show that  $H_a$  is accepted with proof, namely probability (sig.)  $0.000 < 0.05$ , meaning that there is a significant change in the results of the pretest and posttest.

**Keywords:** Media development, Ludo game, student learning outcomes, Arabic

## خلاصة

نورباديلا ، إيفا. مدرسة إبتدائية نور الهدى جمبول. تطوير وسائط التعلم القائمة على ألعاب الودو في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية للصف الثاني في مدرسة إبتدائية نور الهدى جمبول، أطروحة، برنامج دراسة المعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة نيغري الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف د. عبد الغفور، م.أغ

سيكون للتعلم تأثير إيجابي على الطلاب إذا تم بشكل صحيح وبالطريقة الصحيحة، ليس هذا فحسب، بل إن الإمكانيات التي يتمتع بها الطلاب يمكن أن تكون ناجمة عن التعلم الأقل فعالية، لذلك يصبح مطلبًا للمعلمين أن يكونوا قادرين على إنشاء أسلوب مبتكر جو التعلم لطلابهم. بناءً على نتائج المقابلات والملاحظات الصفية عند تعلم اللغة العربية، يميل الطلاب إلى نسيان حفظ مفردات موضوعات النقل بسهولة فقط عن طريق التكرار وبدون وسائط. وهذا له تأثير على نتائج تعلم الطلاب. كحل لمساعدة الطلاب على إتقان مفردات اللغة العربية بسهولة، بتطوير وسيلة تعليمية قام الباحثون في

كان لأبحاث التطوير التي تم إجراؤها أهداف، (١) لوصف تطور الوسائط التعليمية للعبة الودو، (٢) لوصف مستوى جاذبية لعبة الودو، (٣) لوصف مستوى فعالية الودو لعبة على نتائج التعلم لطلاب الصف الثاني الودو بعد استخدام وسائط لعبة مدرسة إبتدائية نور الهدى جمبول

البحث الذي يتم تنفيذه هو التطوير أو البحث والتطوير الذي يعتمد نظرية بورغ وغال بعشرة سلاسل من . استخدمت تقنيات جمع ٣٠ مراحل فقط. وكانت العينات المستخدمة ٨ المراحل، ولكن يتم اختصارها إلى البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. وقد تم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام التحليل الكمي والنوعي. يستخدم تصميم البحث مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي

تظهر نتائج البحث ما يلي: (١) تتكون وسائط تعلم لعبة الودو من لوحة الودو والبيادق والنرد وبطاقات الأسئلة التي تم التحقق من صحتها بواسطة مدققين خبراء، وهما مدقق الوسائط ومدقق المواد. حصل التحقق من ، ٩٤% ، وحصل التحقق من صحة المواد على نسبة مئوية قدرها ٨٤% صحة الوسائط على نسبة مئوية قدرها وكلاهما يعتبران كافيين. (٢) حصلت نتائج الجاذبية الإعلامية من خلال استبيان استجابة الطلاب على نسبة مئوية قدرها ٩٨%. (٣) أشارت نتائج فاعلية وسائل الإعلام في نتائج التعلم من خلال الاختبار القبلي البعدي تظهر نتائج الحساب أن t. إلى وجود ارتفاع في متوسط الدرجات قبل وبعد العلاج بالحساب باستخدام اختبار (سيج) ٠,٥ < ٠,٠٠٠، مما يعني وجود تغيير كبير في نتائج الاختبار القبلي مقبولة بالدليل، وهو الاحتمال "ها" والاختبار البعدي

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام، لعبة الودو، مخرجات تعلم الطلاب، اللغة العربية

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum dirancang dan diterapkan di semua sekolah di Indonesia untuk mewujudkan cita-cita Nasional Bangsa Indonesia. Sasaran pendidikan yang menjadi cita cita dalam setiap kurikulum ialah hasil yang dimiliki oleh siswa dari proses pembelajaran. Pengembangan kurikulum dilakukan sebagai langkah antisipasi untuk mengatasi masalah yang muncul sebagai akibat dari perkembangan tersebut dengan mempertimbangkan kondisi dan situasi, serta norma yang berlaku.<sup>1</sup>

Nigley dan Evan mengemukakan kurikulum merupakan pengalaman pendidikan yang dirancang oleh institusi untuk membantu siswa mencapai tujuan akademik. Kurikulum merupakan sekumpulan pengalaman pendidikan yang akan dialami siswa selama proses pendidikan. Harapan dari dirancangnya kurikulum ialah mencapai tujuan pendidikan.<sup>2</sup>

Pembelajaran sangat penting untuk menentukan kualitas baik segi proses maupun hasil dari pembelajaran. Bukan hanya itu, kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran juga memengaruhi kualitas pendidikan. Pembelajaran akan berdampak positif pada siswa jika dilakukan dengan benar dan dengan cara yang tepat, bukan hanya itu potensi yang dimiliki siswa bisa

---

<sup>1</sup> Sri Armiyanti Ningsih & Meyta Pritandhari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO" (2019) 7:1 PROMOSI J Pendidik Ekon, online:

<<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2039>>.

<sup>2</sup> Wening Niki Yuntari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2" (2019).

disebabkan oleh pembelajaran yang kurang efektif sehingga menjadi tuntutan kepada guru untuk menumbuhkan suasana pembelajaran yang inovatif bagi siswanya.

Pembelajaran Bahasa Arab tema transportasi memerlukan sebuah media sebagai penyalur informasi. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dalam pembelajaran. Siswa bukan hanya belajar tetapi juga bisa sambil bermain. Selain menyenangkan, media pembelajaran dapat memudahkan siswa menerima informasi yang dijelaskan guru.<sup>3</sup>

Searah dengan pemaparan diatas, fungsi media dalam pembelajaran ada empat, terkhusus media berbasis visual, ialah Fungsi kognitif dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan untuk mengingat serta memahami pesan yang terdapat pada gambar. Fungsi afektif dapat dilihat pada proses belajar bagaimana siswa dapat menikmati apa yang dia pelajari atau membaca teks bergambar. Fungsi atensi ialah dapat memberikan daya tarik guna memperhatikan penuh konsentrasi dalam melaksanakan kegiatan belajar yang berkaitan dengan media ataupun bahan ajar yang mengandung makna visual seperti teks bergambar. Fungsi kompensatoris dapat dilihat dari siswa yang lemah dalam membaca sehingga dapat membantu mengungkapkan dan mengingat kembali dengan menunjukan media visual dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran Bahasa Arab, menghafal *mufrod*at dapat disebut bagian penting yang sulit dilalui siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol. Hal ini dapat terjadi dikarenakan sulitnya penyampaian materi yang hanya menggunakan media seadanya. Guru Bahasa Arab di MI Nurul Huda Gempol

---

<sup>3</sup> Wening Niki Yuntari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2". (2019)

menggunakan metode hafalan, atau kuis sederhana untuk meningkatkan hafalan pada saat kegiatan belajar berlangsung namun setelahnya siswa mudah lupa mengenai materi *mufrodat* yang sudah dihafalkan.

Melalui kegiatan wawancara pada guru Bahasa Arab yang sekaligus wali kelas kelas II di MI Nurul Huda Gempol, beliau menuturkan “Bahwasanya salah satu masalah utama dalam mempelajari Bahasa arab ialah dalam menghafal mufrodat. Biasanya saya menggunakan kuis sederhana menggunakan papan tulis. Mufrodat yang akan dihafal saya tulis di papan tulis kemudian saya menyuruh anak anak untuk membacanya tiga kali. Jika sudah diulang tiga kali, saya menghapus mufrodat yang saya tulis lalu memerintah anak anak untuk membacakan mufrodat yang baru saja dihapus. Cara ini efektif digunakan untuk menghafal pada saat itu saja, Ketika saya mengetes satu persatu dengan menjawab pertanyaan yang saya berikan di akhir pembelajaran, Sebagian mampu menjawab dan Sebagian lagi tidak dapat menjawab pertanyaan saya.”

Menelaah pada isi wawancara maka disimpulkan bahwa yang menjadi masalah utama ialah kemampuan siswa dalam mengingat cenderung rendah sehingga hasil belajar siswa pun ikut terpengaruh. Salah satu faktornya ialah dalam pembelajaran tersebut guru hanya memanfaatkan media seadanya yaitu modul dan permainan kuis sederhana. Penerapan media yang seadanya memberi efek pada siswa yang mudah lupa dalam menghafal mufrodat.

Dari pemaparan tersebut peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo untuk menunjang inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol tema

transportasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wening Niki Yuntari (2019) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV* menunjukkan hasil bahwa permainan ludo layak diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV dan disarankan agar dapat dilanjutkan penelitian pada materi pelajaran lain.<sup>4</sup> Permainan ludo sendiri merupakan permainan tradisional yang dapat di mainkan mulai 2 orang lebih, dapat juga dimainkan secara kelompok. Permainan ini melatih siswa untuk berkompetensi dan bekerja sama dengan tim dan bersikap positif.<sup>5</sup>

Melihat hasil dari penelitian terdahulu peneliti mengasumsikan bahwa permainan ludo yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang memudahkan siswa menghafal *mufrodat*. Karena permainan ini dapat dengan mudah dimainkan tanpa adanya guru. Sehingga peneliti menurumkan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol”.

## **B. Rumusan masalah**

Menelaah pada latar belakang yang terjadi, berikut merupakan rumusan masalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada pembelajaran bahasa arab tema Transportasi kelas II di MI Nurul Huda Gempol?

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Rosdatul Pawazah et al, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga” (2023) 11:1 J Pendidik DASAR 152–158.

2. Bagaimana kemenarikan permainan ludo pada pembelajaran bahasa arab tema transportasi kelas II MI Nurul Huda Gempol?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol setelah mengaplikasikan media pembelajaran permainan ludo?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada pembelajaran Bahasa Arab tema transportasi kelas II MI Nurul Huda Gempol.
2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan permainan ludo pada pembelajaran Bahasa Arab tema transportasi kelas II MI Nurul Huda Gempol.
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol setelah menggunakan media permainan ludo.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memperluas serta memperdalam wawasan dalam menciptakan media untuk pembelajaran yang efektif serta dapat berfungsi sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa:

Dapat menjadi sumber belajar individu maupun kelompok, membantu siswa dalam menguasai serta meningkatkan pemahaman pembelajaran Bahasa Arab tema transportasi.

b. Bagi Guru:

Dapat menjadi media yang diaplikasikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab tema Transportasi.

c. Bagi Peneliti:

Untuk memperluas wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif.

### **E. Asumsi Pengembangan dan Batasan Masalah**

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran permainan ludo adalah sebagai berikut:

- a. Permainan ludo yang dikembangkan memuat materi pelajaran Bahasa Arab tema transportasi yang berupa gambar macam-macam transportasi seperti mobil, pesawat, motor dan lain sebagainya, dengan penyajian lebih efisien serta mudah dipahami.
- b. Permainan ludo yang dikembangkan dapat menunjang dan membantu peserta didik dalam mengingat kosa kata pada tema transportasi.
- c. Permainan ludo dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengonsep belajar sambil bermain.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian bertujuan agar menghindari adanya pelebaran masalah sehingga penelitian yang dilakukan lebih terfokuskan dan terarah. Batasan pada penelitian ini ialah media permainan ludo difokuskan dalam Maharah Kalam yaitu penguasaan kosa kata bahasa Arab tema transportasi di kelas II.

## F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media permainan ludo.
2. Ukuran permainan ludo 36x36 cm.
3. Media Permainan berisi *mufrodat* serta gambar sesuai dengan tema Transportasi.
4. Media Permainan ludo dilengkapi dengan prosedur permainan.
5. Media permainan ludo dilengkapi dengan kartu soal.
6. Ruang lingkup materi yaitu tentang Pembelajaran Bahasa Arab tema transportasi.
7. Media ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tema transportasi.
8. Media yang dikembangkan untuk menguasai kosa kata Bahasa Arab

## G. Originalitas Pengembangan

Berikut penelitian terdahulu yang telah dikaji terlebih dahulu dengan tujuan agar dapat diketahui perbedaan serta persamaan hasil dari penelitian yang menjamin originalitas terkait dengan penelitian skripsi ini:

1. *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo*. Pada jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro vol.7 No.1/2019, yang ditulis oleh Sri Armiyanti Ningsih pada tahun 2019. Penelitian yang dibahas pada jurnal ini mengenai pengembangan media pembelajaran ludo dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga permainan ini mampu menciptakan siswa aktif, antusias serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Persamaan

dalam penelitian yang dilakukan ialah pengembangan media ludo. Sedangkan perbedaan ialah objek penelitian dan materi yang digunakan. Adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas II pada mata Pelajaran Bahasa Arab di MI Nurul Huda Gempol.

2. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2.* Pada jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNY. Penelitian pada jurnal ini membahas tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik untuk mempelajari Bahasa Jawa dan kebudayaan lebih dalam sehingga dapat meningkatkan kemampuan menghafal dan membaca Aksara Jawa. Adapun persamannya yaitu dalam penelitian ini menggunakan media ludo. Perbedaan dari penelitian ini adalah materi pelajaran penelitiannya. Adapun materi pada penelitian ini adalah Pembelajaran Bahasa Arab kelas II di MI Nurul Huda Gempol. Namun, pada penelitian terdahulu pada Pembelajaran Aksara Jawa siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2.
3. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Siswa SMA.* Pada jurnal Pengembangan Media pembelajaran 2018, yang ditulis oleh Mufida Miftahul Jannah pada tahun 2018. Penelitian pada jurnal ini membahas tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan penguasaan materi dan menumbuhkan minat belajar siswa. Persamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan media permainan ludo sedangkan yang menjadi pembeda adalah variabel penelitiannya.

Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian terdahulu pada penguasaan materi dan minat belajar siswa SMA (Sekolah Menengah Keatas).

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

| No | Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian                                                                                                               | Persamaan                                                                                                | Perbedaan                                                             | Originalitas Penelitian                                                                                                                                                                                                     |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Sri Armiyanti Ningsih, 2019.<br>Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo                                                   | Penelitian yang dilaksanakan mengkaji tentang pengembangan media permainan ludo dalam pembelajaran       | Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Purnama Trimurjo | Penelitian yang dilakukan oleh Sri Armiyanti Ningsih berfokus pada jenjang SMA, sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada jenjang MI (Madrasah Ibtidaiyah).                                                              |
| 2. | Wening Niki Yuntari, 2019.<br>Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Berbah 2                                  | Penelitian yang dilakukan membahas media pembelajaran permainan ludo.                                    | Penelitian yang dilakukan difokuskan pada pembelajaran aksara Jawa    | Penelitian yang dilakukan oleh Wening Niki Yuntari memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Jawa dan kebudayaan, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada mata Pelajaran Bahasa Arab materi transportasi.                      |
| 3. | Mufida Miftahul Jannah, 2018.<br>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Siswa SMA | Penelitian yang dilakukan sama-sama mengangkat tentang pengembangan media ludo untuk proses pembelajaran | Penelitian ini lebih menekankan untuk menumbuhkan minat belajar siswa | Penelitian yang dilakukan oleh Mufida Miftahul Jannah memfokuskan untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada materi Fisika, sedangkan dalam penelitian ini memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas II materi |

## **H. Definisi Istilah**

1. Pengembangan media merupakan proses guna menumbuhkan kualitas suatu produk sebagai alat menyalurkan pesan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media adalah orang, kejadian, atau materi yang membuat lingkungan di mana siswa dapat memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan.
3. Permainan Ludo termasuk salah satu permainan yang dimainkan dua sampai empat pemain. Permainan ludo memiliki kotak kecil sebagai jalur permainan dan kotak besar sebagai markas.
4. Pembelajaran Bahasa Arab tema Transportasi merupakan tema pertama pada pembelajaran Bahasa Arab pada kelas II MI dan dilaksanakan pada pembelajaran di semester genap.

## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini dapat dideskripsikan ke dalam 6 bab pokok bahasan, yakni:

- Bab I adalah menyajikan konteks penelitian, fokus penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.
- Bab II adalah menguraikan studi teori untuk membantu menyelesaikan masalah yang terkait dengan objek penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran permainan ludo untuk pembelajaran Bahasa Arab tema Transportasi di MI Nurul Huda Gempol.
- Bab III adalah memaparkan pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data yang meliputi:

- Bab IV adalah memaparkan hasil pengembangan, yaitu mencakup penyajian dan uji coba data, analisis data, dan revisi produk.
- Bab V adalah memaparkan pembahasan proses pengembangan produk serta hasil belajar setelah menerapkan produk yang dikembangkan.
- Bab VI adalah menyajikan hasil dan rekomendasi mengenai metode pengembangan permainan ludo untuk pembelajaran Bahasa Arab tentang tema Transportasi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan merupakan penjabaran dari perincian produk kedalam wujud tertentu. Dalam proses penjabaran tersebut mencakup menetapkan masalah, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan metode pembelajaran serta evaluasi keberhasilan pembelajaran.<sup>6</sup>

Pengembangan ialah suatu usaha yang dapat memupuk kemampuan teoritis, teknis dan moral melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan ialah proses yang digunakan untuk mengembangkan serta melegalisasi suatu produk pendidik.<sup>7</sup>

###### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Asal kata media merupakan dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah atau sesuatu yang berada diantara dua hal. Menurut AECT 1977, media diartikan sebagai suatu apapun yang dapat mentransfer informasi antara dua pihak. Fleming (1987-234) juga menyuarakan pendapatnya bahwa media atau mediator merupakan perantara atau pemicu yang ikut andil dalam dua kubu dan mendamaikannya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> SUKIMAN - PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.pdf.

<sup>7</sup> Mufida Miftahul Jannah, Yusman Wiyatmo & M Si, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI DAN MINAT BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK SMA" (2018).

<sup>8</sup> Ningsih & Pritandhari, *supra* note 1.

Dina Indriana memaparkan gagasannya mengenai media bahwa media ialah perantara yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar untuk mempermudah guru serta siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Yusufhadi Miarso mengemukakan gagasannya bahwa media pembelajaran ialah alat penyalur informasi yang mempengaruhi perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian siswa sehingga menjadikan suatu proses pembelajaran yang bertujuan, dan terkendali.<sup>9</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media ialah alat penyalur informasi dari seorang guru kepada siswa.

### c. Kriteria Media Pembelajaran

Kriteria yang diharapkan dalam penggunaan media pembelajarn, yaitu:

#### 1) Searah dengan KI KD

Pembelajaran harus menggunakan media yang searah dengan KI KD pembelajaran yang telah ditentukan

#### 2) Mendukung bahan pembelajaran

Diperlukan dukungan media pembelajaran karna dasar sifat bahan pembelajaran ialah fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.

#### 3) Mudah didapat

Media mudah didapat atau dibuat oleh guru agar tidak menyulitkan.

---

<sup>9</sup> Teni Nurrita, *"Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"* (2018) 3:1 MISYKAT J Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syariah Dan Tarb 171.

4) Guru trampil alam penggunaannya

Pada penggunaan media pembelajaran guru diharapkan dapat berinteraksi dengan siswa.

5) Waktu yang cukup

Media yang digunakan tidak memakan waktu

6) Sesuai taraf fikir siswa

Bertujuan agar isi yang dikandung dalam permainan dapat dicerna oleh dengan baik.<sup>10</sup>

**d. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya ialah sebagai berikut:

1) Komunikatif

Berfungsi untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan kepada siswa yang bertujuan agar meminimalisir kesalahan sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi dalam penyaluran informasi.

2) Motivasi

Media pembelajaran yang beragam dapat mendorong gairah siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

3) Kebermanaknaan

Sebagai penyalur informasi serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mencipta dan menganalisa.

---

<sup>10</sup> Mohamad Miftah & Nur Rokhman, “*Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*” (2022) 1:4 Educenter J Im Pendidik 412–420.

4) Penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan persepsi yang sama terhadap pesan yang disampaikan.

5) Individualitas

Gaya serta minat belajar yang berbeda dapat terpenuhi dengan melalui media yang tepat.<sup>11</sup>

## 2. Pembelajaran Bahasa Arab

### a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan bahasa Semitik yang berasal dari wilayah Arab Saudi. Dilihat dari jumlah penutur Bahasa Arab merupakan Bahasa terbesar dalam dunia Seminitik. Bahasa Arab digunakan oleh seluruh semenanjung Arab. Ahmad Al-Hasyimy berpendapat bahwa Bahasa Arab ialah suara yang didalamnya terdapat unsur huruf hijaiyyah. Syaikh Al-Ghulayayniy juga mengemukakan, Bahasa Arab ialah tulisan yang digunakan dalam berkomunikasi atau menyampaikan tujuan serta maksud oleh bangsa Arab.<sup>12</sup>

Pembelajaran bahasa arab yang dilaksanakan di kelas dua menggunakan kurikulum 2013 memiliki 6 tema berbeda. Tema transportasi terdapat pada pembelajaran 4. Penguasaan mufrodat pembelajaran bahasa arab berkaitan erat dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD).

---

<sup>11</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, “*Fubfsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*” (2018) 16:1 J Pendidik Akunt Indones, online: <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>>.

<sup>12</sup> Devy Nur Pika Putri, “*Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Dengan Memanfaatan Teknologi*” (2018).

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

| Kompetensi Inti                                                                                                                                                                                                                           | Kompetensi dasar                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasar rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah | 3.7 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema transportasi (وسائل المواصلات) dengan melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi. |
| 2. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia                           | 4.7 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi.                                                                                                                                            |

#### b. Materi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II Tema Transportasi

Dalam pembelajaran bahasa arab setiap tema yang dipelajari memiliki beberapa kosa kata atau mufrodat yang wajib dihafalkan. Dalam tema transportasi, berikut merupakan mufrodat yang harus dihafalkan siswa:



Gambar 2.1 Macam Macam Transportasi

Sumber: Buku Siswa Bahasa Arab Kelas II 2020

**Tabel 2.2 Mufrodat Beserta Artinya**

| Kendaraan Umum | وسائل المواصلات |
|----------------|-----------------|
| Sepeda         | دراجة           |
| Sepeda Motor   | دراجة نارية     |
| Mobil          | سيارة           |
| Bus            | حافلة           |
| Kereta         | قطار            |
| Perahu         | سفينة           |
| Pesawat        | طائرة           |
| Kereta dorong  | عربة            |
| Stasiun        | محطة            |
| Bandara        | مطار            |
| Pelabuhan      | مناء            |
| Rel kereta api | سكة الحديد      |

### 3. Permainan Ludo

#### a. Pengertian Permainan Ludo

Permainan Ludo dapat dijadikan media dalam kegiatan belajar mengajar. Permainan ludo yaitu salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan 2 orang sampai 4 orang. tiap pemain menggunakan pion yang memiliki warna berbeda masing-masingnya.<sup>13</sup>

Permainan ludo merupakan jenis permainan yang sangat diminati anak anak, selain menyenangkan permainan ini mudah didapatkan dan mudah dibuat. Permainan ludo terdiri dari papan permainan yang berisikan

<sup>13</sup> Sri Armiyanti Ningsih & Meyta Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo" (2019) 7:1 PROMOSI J Pendidik Ekon, online: <<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2039>>.

kolom, pion atau bidak yang memiliki warna yang berbeda serta 1 dadu sebagai petunjuk jalan berapa kali pion atau bidak berjalan.

Lain halnya dengan Alvi dan Ahmed berpendapat bahwasanya permainan ludo dapat digunakan untuk menumbuhkan minat serta memotivasi siswa. Untuk menjadi pemenang pemain dituntut agar dapat menentukan strategi yang baik dalam menjalankan yang mengacu pada nilai dadu yang dilempar.<sup>14</sup>

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, peneliti menyimpulkan ludo adalah permainan yang berisikan kolom kecil dan 4 kolom besar sebagai markas disertai kartu soal, pion dan satu dadu. Implementasi Permainan ludo sebagai alat pembelajaran dapat dilihat dari fitur permainan yang menyenangkan. Dalam pengembangan permainan ludo, perlu adanya modifikasi terhadap isi dengan mencantumkan terkait materi pembelajaran.

## **b. Fungsi Permainan Ludo**

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran berbasis permainan ludo yang mencakup fungsi komunikatif, motivasi, kebermaknaan, menyamaan persepsi serta individualitas, yaitu:

- 1) Menyalurkan informasi pada kegiatan pembelajaran
- 2) Menyederhanakan informasi yang disampaikan pendidik
- 3) Melengkapi dan memperkaya informasi dengan gambar
- 4) Meningkatkan minat belajar
- 5) Pembelajaran yang lebih efektif
- 6) Meningkatkan pemahaman nyata tentang suatu informasi

---

<sup>14</sup> Wening Niki Yuntari, "Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Barbah 2 " (2019) 23:8 J Pendidikan Guru SD.

- 7) Memberi kesan pembelajaran yang menyenangkan
- 8) Penyajian materi yang bervariasi
- 9) Pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat peserta didik
- 10) Menumbuhkan interaksi nyata baik guru dengan siswa, antar siswa ataupun interaksi dengan lingkungan.<sup>15</sup>

**c. Langkah-langkah bermain Ludo**

Berikut langkah-langkah permainan ludo:

- 1) Menentukan warna pion
- 2) Menentukan urutan bermain
- 3) Pemain melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam untuk mengeluarkan salah satu pion ke jalur permainan
- 4) pion yang telah keluar dari homebase digerakkan mengikuti arahan angka dadu yang keluar
- 5) Jika lemparan dadu menunjukkan angka enam, maka pion dapat digerakkan atau mengeluarkan salah satu pion ke jalur permainan dan dapat melemparkan dadu lagi
- 6) Jika pion berhenti pada kotak yang terdapat pion lawan, pion lawan harus kembali ke homebase
- 7) Setelah melewati satu putaran dan selanjutnya pion masuk jalur akhir permainan

---

<sup>15</sup> Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (2018).

- 8) Pion tidak bisa dijalankan jika angka dadu tidak sesuai jumlah bidak untuk masuk ke finish.<sup>16</sup>

Berdasarkan prosedur permainan ludo yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan prosedur permainan ludo yakni:

- 1) Peserta dibagi menjadi empat kelompok
- 2) Tiap kelompok menentukan warna untuk bermain
- 3) Setiap kelompok menentukan pemain untuk bermain secara bergantian
- 4) Tiap kelompok memilih Perwakilan kelompok untuk menentukan urutan bermain
- 5) Pemain pertama tiap kelompok melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam.
- 6) Pemain selanjutnya melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai angka yang keluar, begitupun pemain selanjutnya.
- 7) Pion yang berhenti pada kotak dengan tanda bintang, pemain diharuskan menjawab pertanyaan dari kartu soal
- 8) Jika pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan bintang
- 9) Pion yang berhenti pada kotak yang berisi pion lawan, pion lawan harus kembali ke homebase.
- 10) Game berakhir apabila semua pemain sudah melemparkan dadu
- 11) Pemenang ditentukan dari kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak.

---

<sup>16</sup> Primarani Dyah Bestari & Jl Dipatiukur, “Implementasi Algoritma Greedy Untuk Penentuan Langkah Pion Pada Permainan Ludo” .. ISSN.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah kegiatan dalam pendidikan yang dijalankan oleh setiap individu guna mendapat perubahan tingkah laku diantaranya pengetahuan dan wawasan, sikap atau perbuatan serta keterampilan. Sedangkan Nana Sudjana beranggapan hasil belajar ialah suatu kecakapan atau kompetensi yang diperoleh setiap individu setelah melalui kegiatan pembelajaran yang di ruang kelas atau sekolah tertentu.<sup>17</sup>

Tiga kategori hasil belajar menurut Benjamin Bloom: psikomotorik, afektif, dan kognitif. Kognitif mengacu pada ranah pengetahuan, afektif berperan pada ranah sikap, dan psikomotorik berperan pada ranah keterampilan.<sup>18</sup>

Sesuai dengan pemaparan para ahli dapat ditarik kesimpulan hasil belajar ialah sesuatu penilaian setelah mengikuti kegiatan belajar dengan instrument penilaian yang berupa, keterampilan, pengetahuan, serta sikap.

##### b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pembelajaran ialah kegiatan menyampaikan serta menerima informasi dengan memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran dengan tujuan adanya perubahan tingkah laku seperti pengetahuan dan sikap. Dalam mencapai sebuah hasil dari tujuan pembelajaran terdapat 2 faktor yaitu:

---

<sup>17</sup> Leni Marlina, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong"

<sup>18</sup> Tri Indra Prasetya, "Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang" (2012).

## 1) Faktor Internal

Faktor Internal muncul dari sumber dirinya sendiri, diantaranya:

### a) Minat

Menurut Slamet Minar ialah rasa kecenderungan atau ketertarikan tinggi terhadap suatu atau kegiatan tanpa adanya perintah atau kemauan sendiri.

### b) Bakat

Bakat ialah potensi alamiah seseorang yang perlu ditingkatkan. Pada hakikatnya setiap individu memiliki potensi dengan kualitas yang berbeda.

### c) Motivasi

Atkinson beranggapan bahwa motivasi ialah adanya kecenderungan untuk menyiapkan keadaan tertentu sehingga adanya kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu.

### d) Cara Belajar

Strategi yang dirancang siswa untuk mendalami pemahaman suatu materi dengan kondisi yang disenangi.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor atau unsur dari sumber luar, diantaranya:

### a. Lingkungan Sekolah

Dalyono dalam sebuah jurnal mengemukakan bahwa lingkungan sekolah turut menjadi pengaruh perkembangan serta pertumbuhan terutama pada aspek kecerdasannya. Dalam lingkup sekolah, guru merupakan tanduk yang bertugas menyampaikan informasi sebaik

mungkin dengan kondisi semenyenangkan mungkin. Selain guru, fasilitas sekolah merupakan salah satu faktor yang berpengaruh bagi hasil belajar siswa.

b. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh bagi kehidupan siswa baik pertumbuhan serta perkembangan, terkhusus dalam dunia pendidikan. Dalam sebuah keluarga, hubungan siswa dengan orang tuanya secara kodrati mencakup kedalam unsur dalam membangun kepribadian anak serta mendewasakannya. Jadi, pendidikan yang diperoleh sebelum disekolah ialah pendidikan dari keluarga khususnya orang tua sebagai unsur paling penting.<sup>19</sup>

## B. Perspektif Teori Dalam Islam

Pendidikan memandang media pembelajaran sebagai perantara informasi agar dapat mewariskan ilmu pengetahuan beserta pemahaman. Selain sebagai alat pengantar pesan, media juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif karena dalam penggunaan media dapat merangsang perasaan, perhatian maupun motivasi siswa. Berkenaan dengan hal tersebut sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. An-Nahl: 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

---

<sup>19</sup> Marlina, *supra* note 17.

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

### **1. Tafsir Tahlili**

Dalam ayat ini, Allah swt memberikan pedoman kepada Rasul-Nya tentang cara mengajak manusia (dakwah) ke jalan Allah. Jalan Allah di sini maksudnya ialah agama Allah yakni syariat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. Allah swt meletakkan dasar-dasar dakwah untuk pegangan bagi umatnya di kemudian hari dalam mengemban tugas dakwah.

Arti hikmah yang paling mendekati kebenaran ialah pertama pengetahuan tentang rahasia dan faedah sesuatu, yakni pengetahuan itu memberi manfaat. Dakwah dengan hikmah adalah dakwah dengan ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan rahasia, faedah, dan maksud dari wahyu Ilahi, dengan cara yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi, agar mudah dipahami umat. Ketiga, Allah swt menjelaskan kepada Rasul agar dakwah itu dijalankan dengan pengajaran yang baik, lemah lembut, dan menyejukkan, sehingga dapat diterima dengan baik.

Untuk menghindari kebosanan dalam pengajiannya, Rasul saw menyisipkan dan mengolah bahan pengajian yang menyenangkan dengan bahan yang menimbulkan rasa takut. Dengan demikian, tidak terjadi kebosanan yang disebabkan uraian pengajian yang berisi perintah dan larangan tanpa

memberikan bahan pengajian yang melapangkan dada atau yang merangsang hati untuk melakukan ketaatan dan menjauhi larangan.<sup>20</sup>

## 2. Tafsir Wajzi

Usai menyebut keteladanan Nabi Ibrahim sebagai imam, nabi, dan rasul, dan meminta Nabi Muhammad untuk mengikutinya, pada ayat ini Allah meminta beliau menyeru manusia ke jalan Allah dengan cara yang baik, “Wahai Nabi Muhammad, seru dan ajak-lah manusia kepada jalan yang sesuai tuntunan Tuhanmu, yaitu Islam, dengan hikmah, yaitu tegas, benar, serta bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Dan berdebatlah dengan mereka, yaitu siapa pun yang menolak, menentang, atau meragukan seruanmu, dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Yang Maha Memberi petunjuk dan bimbingan, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dan menyimpang dari jalan-Nya, dan Dialah pula yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk dan berada di jalan yang benar.”<sup>21</sup>

Penggunaan media pembelajaran menjadi landasan yang dilaksanakan dengan penuh hikmah dan bijaksana, agar komunikasi dalam pembelajaran antara siswa dan pendidik terjalin dengan baik, sehingga dapat menciptakan suasana yang kondusif dan edukatif. Islam memandang media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pendidikan, karena tercapainya tujuan pembelajaran yang baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Qur'an Kemenag Android  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag>)

<sup>21</sup> { Qur'an Kemenag Android  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag> )

<sup>22</sup> Abdul Haris Pito, “MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN” (2018) VI.

### C. Kerangka Berfikir



**Bagan 4.1 Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan produk baru dengan menggunakan metode pengembangan, yaitu penelitian yang bermanfaat serta menilai hasil keefektifan dikembangkan produk tersebut. Borg and Gall RnD mengatakan bahwa pendekatan yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan memvalidasi produk hasil seorang pendidik. Penelitian ini tercantum mengenai kajian masalah yang ditemukan pada produk pengembangan, melakukan uji coba lapangan, kemudian merevisi yang mengacu pada hasil uji coba lapangan.

Orientasi dari penelitian dengan metode pengembangan adalah produk di dunia pendidikan. Metode ini sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan, ialah pembuatan permainan ludo yang akan dikembangkan bukan hanya dalam materi saja melainkan berhasil diimplementasikan dalam kehidupan serta dapat digunakan untuk memperlancar dalam mufradat Bahasa Arab.

Diharapkan dengan pengembangan produk permainan ludo ini dapat menjadi perantara tersampainya materi atau informasi dengan baik. Dengan ini upaya yang akan dilalui peneliti adalah pengembangan produk yaitu permainan ludo untuk siswa kelas II dengan pokok pembahasan Alat Transportasi.

## B. Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan bergantung pada teori menurut Borg and Gall. Teori ini bersifat deskriptif yang sesuai dengan karakteristik penelitian RnD. Penelitian didasarkan pada teori Borg and Gall. Ini adalah sepuluh tahapan:

### 1. Penelitian dan pengumpulan data

Terdapat dua unsur yang harus terpenuhi yaitu studi literatur dan telaah lapangan. Dalam studi literatur peneliti mencari landasan teori sebagai penguat produk. Sedangkan penelitian lapangan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan, karena analisis kebutuhan sebagai acuan dalam pengembangan.

### 2. Perencanaan

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data yang didapat, selanjutnya merancang produk termasuk tujuan dalam penggunaan, pengguna produk serta deskripsi setiap unsur produk dan penggunaannya.

### 3. Membuat format produk awal

Tahap ini merupakan rancangan awal produk yang akan dikembangkan, sebisa mungkin mencantumkan dengan lengkap dan detail. Tahap ini juga melibatkan para ahli yang sering disebut dengan validasi ahli.

### 4. Melakukan uji coba awal

Dalam melakukan uji coba dilaksanakan pada sample kecil. Pada tahap ini juga dilakukan observasi intensif dan mencatat isu-isu penting dari responden yang harus dijadikan bahan untuk memperbaiki produk asli.

5. Memodifikasi produk

Modifikasi produk mengikuti uji coba awal. Pada tahap ini lebih kepada penilaian proses, sehingga perbaikan yang dilakukan adalah perbaikan internal.

6. Melakukan uji coba lapangan

Pada tahap ini dilakukan untuk memenuhi standar tertentu. Tahap ini menggunakan populasi yang lebih besar. Pengujian produk dilakukan dengan langkah-langkah yang sama persis dengan pengujian produk awal, hanya jumlah sample yang berbeda.

7. Memodifikasi produk

Modifikasi produk pada tahap ini dari hasil uji coba lapangan untuk memperkuat produk yang dikembangkan. Desain yang digunakan pretest dan post test.

8. Melakukan uji lapangan

Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan dalam praktek. Namun, tahap ini tidak lagi ditujukan untuk menyempurnakan produk karena menganggap produk tersebut sempurna.

9. Penyempurnaan produk akhir

Tahapan ini dianggap penting untuk mengembangkan produk yang lebih akurat. Dalam tahap ini memiliki nilai «generalisasi» yang dapat diandalkan.

## 10. Desiminasi dan aplikasi

Desiminasi merupakan pesndistribusian yang dikembangkan, dalam tahap ini membutuhkan sosialisai yang cukup luas. Secara umum, tahap ini menghadapi masalah keuangan, politik maupun hukum.<sup>23</sup>

### C. Prosedur Pengembangan

Metode yang digagas oleh Borg and Gall digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, namun karna keterbatasan biaya serta keterbatasan waktu dalam melengkapi langkah-langkah sehingga peneliti mengadopsi prosedur penelitian menjadi 6 tahap. Hal ini sesuai dengan gagasan Borg and Gall dalam Emzir bahwasanya disahkan apabila membatasi langkah-langkah proses penelitian ataupun membatasi skala penelitian menjadi skala kecil.<sup>24</sup>

Berikut ini adalah delapan tahap penelitian pengembangan yang dilakukan::

#### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Observasi dilakukan bertepatan dengan berlangsungnya kegiatan belajar dan wawancara pada guru mata pelajaran dan analisis kebutuhan untuk mendapatkan data awal. Subjek penelitian diambil pada siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol.

---

<sup>23</sup> Okpatrioka (last), "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan" (2023) 1.

<sup>24</sup> Ni Ketut Desia Trisiantari, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERMUATAN FOLKLOR BALI" (2019) 2:3 J Educ Technol 128.

## 2. Perencanaan

Menentukan materi pembelajaran Bahasa Arab kelas II mengacu pada KI dan KD sebagai isi pada media yang dikembangkan. Kemudian merancang model produk meliputi, desain, warna, gambar, font ornamen lainnya.

## 3. Pengembangan Format Produk Awal

Format produk awal yang dikembangkan terkait mempersiapkan media saat pembelajaran serta evaluasi. Produk yang lahirkan pada tahap ini adalah permainan ludo. Media yang sudah dibuat lalu divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Dengan hal ini produk yang dikembangkan dapat di tambah, dikurangi ataupun di ubah berdasarkan hasil validasi.

## 4. Uji Coba Produk Awal

Uji coba lapangan dilakukan pada subjek yang lebih kecil, terdiri dari enam siswa. Peneliti membagikan angket kepada siswa yang kemudian dianalisis mengenai kemenarikan produk yang dikembangkan melalui angket.

## 5. Revisi Produk

Hasil uji coba produk awal dijadikan sebagai acuan dalam merevisi produk.

## 6. Uji Lapangan

Uji lapangan ialah mengujikan kembali produk yang dikembangkan setelah selesai tahap revisi produk agar diketahui keberhasilan serta kelayakan produk saat digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini peneliti melakukan uji lapangan dengan menggunakan media saat pembelajaran dikelas berlangsung serta membagikan soal *pretst* dan *postest* bertujuan mengetahui secara langsung keefektifan produk yang dikembangkan.

## **D. Uji Produk**

### **1. Uji Ahli**

#### **a. Desain Uji Ahli**

Penetapan tingkat kevalidan, kelayakan, serta kemenarikan media perlu dilakukan uji coba ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran.

#### **b. Subyek Uji Ahli**

##### **1) Ahli Media**

Ahli media untuk menguji produk yang dikembangkan adalah seseorang yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan minimal S2 serta menguasai terkait hal tersebut.

##### **2) Ahli Materi**

Ahli media yang akan menguji produk yang dikembangkan harus memiliki gelar minimal S2 dan memiliki pengetahuan tentang subjek tersebut.

##### **3) Ahli Pembelajaran**

Ahli pembelajaran akan menguji produk yang dikembangkan adalah guru yang mengampu pembelajaran Bahasa Arab di MI Nurul Huda Gempol.

### **2. Uji Coba**

#### **a. Desain Uji Coba**

Tahap ini digunakan untuk mengetahui kemenarikan serta efektifitas terhadap hasil belajar siswa dengan menganalisa angket serta mengukur hasil sebelum dan sesudah mengimplementasikan permainan ludo. .

### **b. Subjek Uji Coba**

Subjek yang digunakan ialah siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol dengan skala kecil yaitu berjumlah 6 orang. Hasil dari uji coba dijadikan acuan untuk revisi produk yang kemudian di uji coba pada skala besar yakni siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol.

### **E. Jenis Data**

Data yang didapat terbagi menjadi dua, yaitu:

#### **1. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dengan panduan skala likert dari validator ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, angket kemenarikan dari siswa serta hasil *post-test pre-test*

#### **2. Data Kualitatif**

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan di MI Nurul Huda Gempol, hasil wawancara yang dilakukan pada wali kelas II sekaligus pengampu mata pelajaran bahasa arab, serta saran dari validator.

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument yang digunakan diantaranya:

#### **a. Observasi**

Observasi atau pengamatan ialah metode untuk memperoleh data dengan mencatat informasi yang didapat sesuai dengan apa yang disaksikan peneliti selama melakukan penelitian.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Hasyim Hasanah, “*Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*” (2017) 8:1 -Taqaddum 21.

### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan suatu kegiatan dengan berhadapan atau bertatap muka disertai tanya jawab dengan tujuan agar mendapatkan informasi yang searah dengan tujuan penelitian dengan menggunakan panduan wawancara atau alat yang dinamakan *interview guide*.<sup>26</sup>

### **c. Angket**

Angket digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data validitas serta efektifitas media berupa penilaian dari validator ahli media dan ahli materi serta angket kemenarikan media ditujukan kepada siswa.

### **d. Tes Hasil Belajar**

Pretest dan post-test merupakan soal latihan yang digunakan sebagai alat tolak ukur dengan tujuan agar dapat mengetahui hasil yang didapat siswa selama mengikuti kegiatan belajar baik sebelum maupun sesudah mengaplikasikan media permainan ludo.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Data kualitatif**

Data kualitatif diperoleh dari beberapa proses yaitu:

#### **1) Observasi**

Observasi lapangan yang dijalankan peneliti melalui pengamatan secara langsung kondisi lapangan yaitu kondisi kelas II saat kegiatan belajar sebelum maupun setelah mengaplikasikan media pembelajaran di MI Nurul Huda Gempol.

---

<sup>26</sup> *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, preprint, by Sitti Rabiah, DOI.org (Crossref), preprint (INA-Rxiv, 2018).

## 2) Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru mata Pelajaran Bahasa arab di MI Nurul Huda Gempol dengan wawancara tidak terstruktur sehingga narasumber dapat dengan bebas menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti.

## 3) Saran Validator

Saran validator didapat dengan mencantumkan kolom saran pada angket validasi yang diajukan kepada validator ahli untuk dijadikan acuan dalam revisi perbaikan.

### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif diperoleh dari beberapa proses kegiatan, yaitu:

#### 1) Angket

Angket validasi media ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk dengan jumlah 2 validator yang diajukan, yaitu validator media dan validator materi.

Angket respon siswa diajukan untuk mendapatkan informasi kemenarikan produk. Angket ini di sebar kepada siswa kelas MI Nurul Huda Gempol.

#### 2) Tes Hasil Belajar

Siswa diberikan Pre-test dan post-test guna mengetahui pengaruh media yang dikembangkan sebelum dan sesudah diterapkan terhadap hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media ditentukan dari hasil angket validasi media, ahli materi serta ahli pembelajaran yang dilaksanakan oleh validator ahli. Penilaian yang dilakukan mengadopsi pada penskoran skala likert berikut:

**Tabel 3.1 Kategori Pemberian Skor Kelayakan Media**

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | Sangat Baik       |
| 4    | Baik              |
| 3    | Ragu-ragu         |
| 2    | Tidak baik        |
| 1    | Sangat tidak baik |

(Sumber: Sugiyono, 2017:93)

Skor rata-rata validitasnya ditentukan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

$p$  = Presentase

$\sum xi$  = jumlah skor dari validator

$\sum x$  = Jumlah skor maksimum

Setelah didapatkan skor hasil penilaiannya, kemudian dianalisis menggunakan pedoman tabel berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Kelayakan Media**

| Skor       | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat valid |
| 61% - 80%  | Valid        |
| 41% - 60%  | Cukup valid  |
| 21% - 40%  | Kurang valid |
| <20%       | Tidak valid  |

(Sumber: Upik Zarina Maharani, 2023)

## 2. Analisis Kemenarikan Media

Kemenarikan media ditentukan dari hasil angket yang dilaksanakan oleh siswa. Penilaian yang dilakukan mengadopsi pada penskoran skala likert berikut:

**Tabel 3.3 Kategori Pemberian Skor Kemenarikan Media**

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | Sangat Baik       |
| 4    | Baik              |
| 3    | Ragu-ragu         |
| 2    | Tidak baik        |
| 1    | Sangat tidak baik |

(Sumber: Sugiyono, 2017:93)

Skor rata-rata validitasnya ditentukan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

$p$  = Presentase

$\sum xi$  = jumlah skor dari validator

$\sum x$  = Jumlah skor maksimum

Setelah didapatkan skor hasil penilaiannya, kemudian dianalisis menggunakan pedoman tabel berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Kemenarikan Media**

| Skor       | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat valid |
| 61% - 80%  | Valid        |
| 41% - 60%  | Cukup valid  |
| 21% - 40%  | Kurang valid |
| <20%       | Tidak valid  |

(Sumber: Upik Zarina Maharani, 2023)

### 3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis untuk mengukur hasil belajar siswa dikaji menggunakan uji T. Uji T dependen digunakan untuk membandingkan dua kelompok kasus yang bersifat acak. Hasil *Pre-test* dan *post-test* kelas II MI Nurul Huda Gempol dengan materi pembelajaran Bahasa Arab tema transportasi dianalisis menggunakan Uji T dependent yang dibantu oleh SPSS.20 dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$thitung \frac{\bar{d}}{\frac{Sd}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$\bar{d}$  = rata-rata beda

$n$  = banyaknya data

$Sd$  = deviasi standar dari beda

Tujuan dari penggunaan rumus analisis ini adalah untuk mengetahui signifikansi hasil belajar siswa dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%:

Ho : Hasil belajar tetap terhadap materi Bahasa arab tema transportasi sebelum maupun sesudah belajar dengan memanfaatkan permainan ludo.

Ha : Hasil belajar semakin baik terhadap materi Bahasa Arab tema transportasi setelah memanfaatkan media pembelajaran.

Pemilihan kesimpulan:

1. Jika probabilitas (sig.) >0.05 artinya Ho diterima
2. Jika probabilitas (sig.) <0.05 artinya Ha diterima.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Nurmalasari, “MODUL STATISTIK INFERENS (MIK 411)” (2018).

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Proses Pengembangan**

##### **1. Penelitian dan Pengumpulan Data**

Mengacu pada data yang diperoleh saat observasi dan wawancara pada wali kelas 2 sekaligus pengampu mata pelajaran Bahasa Arab di MI Nurul Huda Gempol, diketahui terdapat faktor penghambat dalam pembelajaran Bahasa Arab. Permasalahan yang terjadi ialah guru seringkali menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan permainan kuis sederhana serta kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ibu Lomrah, S.Pd selaku guru bahasa Arab Kelas II mengungkapkan bahwa kuis sederhana merupakan pengalihan dari kurangnya media yang menunjang siswa dalam menghafal mufradat, khususnya materi transportasi sehingga perlu media penunjang dalam pembelajaran dan upaya peningkatan hasil belajar.<sup>28</sup>

##### **2. Perencanaan**

Merujuk pada studi literatur dan kebutuhan lapangan, maka menentukan KI dan KD serta materi pembelajaran. Kemudian merancang sebuah media yang diasumsi dapat menunjang guru dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam menghafal mufradat materi transportasi dengan serta meningkatkan hasil belajar siswa. Perencanaan media yang akan dibuat ialah permainan ludo. Permainan ini dirancang semenarik mungkin dengan beberapa

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Latif, tanggal 19 Oktober, di MI Nurul Huda Gempol

produk yaitu papan permainan ludo, dadu, pion, kartu pertanyaan dan buku panduan bermain. Media yang dirancang menggunakan color palet yang beragam, diantaranya merah, hijau dan biru serta ditambahkan gambar menarik yang masik berkaitan dengan materi transportasi. Kartu pertanyaan didapatkan apabila pion pemain berhenti pada kotak yang terdapat gambar bintang, maka pemain tersebut harus menjawab soal yang tercantum didalamnya.

### 3. Pengembangan Format Produk Awal

Media yang dikembangkan ialah permainan ludo dengan materi transportasi untuk siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol. Media ini ditinjau dari beberapa aspek yaitu: Papan permainan ludo, dadu, pion, kartu pertanyaan dan buku panduan permainan. Berikut merupakan paparan modifikasi media permainan ludo yaitu:

#### a. Papan Permainan Ludo

Papan permainan ludo berukuran 36x36cm dengan desain yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Papan ludo ini terdiri dari 4 *homebase* yang memiliki warna berbeda yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Jalur permainan dibuat 1 petak kosong dan 1 petak diberi bintang sebagai tanda bahwa pemain yang berhenti pada petak tersebut harus menjawab pertanyaan.



**Gambar 4.1 Papan Permainan Ludo**

b. Dadu

Dadu digunakan sebagai alat penentu banyaknya langkah tiap pion dari satu petak ke petak yang selanjutnya dengan cara dilempar. Dadu yang digunakan terbuat dari plastik yang kokoh.



**Gambar 4.2 Dadu**

c. Pion

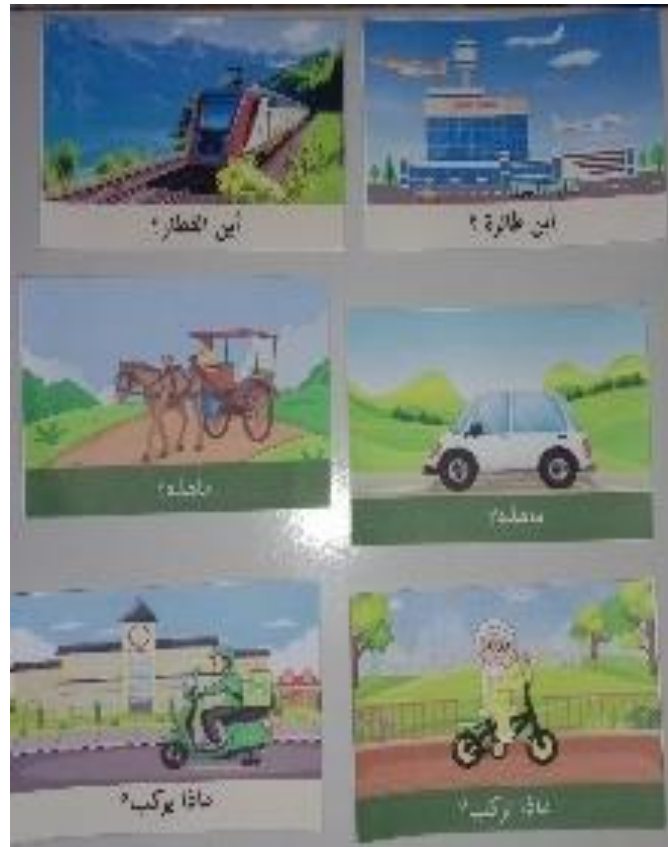
Pion dijalankan oleh pemain diatas papan permainan ludo. Pion ini terbuat dari kayu yang kemudian diatasnya di beri warna sesuai *homebase* dengan masing-masing warna berjumlah 4 pion.



**Gambar 4.3 Pion**

d. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan bahasa arab yang menunjukan mufrodat disertai gambar. Kartu ini berjumlah 12 kartu yang didesain menggunakan aplikasi Canva lalu dicetak dengan bahan dasar kertas artpaper kemudian dimasukkan pada amplop.



**Gambar 4.4 Kartu Pertanyaan**

e. Prosedur Permainan

Buku panduan yang dibuat dengan selembar kertas artpaper lalu dicetak dengan model bolak balik berisikan penjelasan mengenai KI dan KD serta prosedur penggunaan permainan ludo.



### Prosedur permainan ludo

1. Peserta dibagi menjadi empat kelompok sesuai warna yang didapat.
2. Anggota kelompok yang bermain boleh hanya perwakilan atau seluruh anggota kelompok (Disesuaikan dengan durasi jam pelajaran)
3. Urutan bermain ludo searah dengan jarum jam.
4. Tiap kelompok memilih Perwakilan kelompok untuk menentukan urutan bermain pertama dengan hompimpa.
5. Pemain pertama tiap kelompok melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam.
6. sebelum mendapatkan angka enam, dadu tidak bisa keluar dari *homebase*.
7. Pion yang sudah keluar dari *homebase*, dapat dijalankan pada bidak sesuai angka lemparan dadu.
8. Pemain selanjutnya melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai angka yang keluar, begitupun pemain selanjutnya.
9. Pion yang berhenti pada bidak dengan tanda bintang, mengambil tumpukan kartu soal paling atas.
10. Jika pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan bintang. jika salah maka tidak mendapat bintang.





11. Pion yang berhenti pada kotak yang berisi pion lawan, pion lawan harus kembali ke *homebase*.
12. Game berakhir apabila semua pemain sudah melemparkan dadu.
13. Pemenang ditentukan dari kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak.

### KI dan KD

| Kompetensi inti                                                                                                                                                                                                                                 | Kompetensi dasar                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah | 3.7 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema transportasi (وسائل المواصلات) dengan melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi. |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia                                 | 4.7 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi.                                                                                                                                            |



**Gambar 4.5 Prosedur Pertanyaan**

Media yang sudah selesai dirancang, kemudian dilakukan uji validitas oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Terdapat dua data yang diperoleh yaitu data kuantitatif berupa angket dengan perhitungan skala likert, dan data kualitatif berbentuk saran dari validator.

Setelah mekukan validasi media, didapatkan saran dari validator sebagai data acuan dalam melakukan tahap revisi produk ini. Berikut merupakan beberapa revisi yang disarankan:

a. Saran perbaikan produk oleh ahli materi

1. *Prosedure* permainan ditulis serinci mungkin

**Tabel 4.1 Perbedaan Prosedur Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan**

| Sebelum Perbaikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Sesudah Perbaikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>Prosedur permainan ludo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dibagi menjadi empat kelompok</li> <li>2. Tiap kelompok menentukan warna untuk bermain</li> <li>3. Setiap kelompok menentukan pemain untuk bermain secara bergantian</li> <li>4. Tiap kelompok memilih Perwakilan kelompok untuk menentukan urutan bermain</li> <li>5. Pemain pertama tiap kelompok melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam.</li> <li>6. Pemain selanjutnya melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai angka yang keluar, begitupun pemain selanjutnya.</li> <li>7. Pion yang berhenti pada kotak dengan tanda bintang, pemain diharuskan menjawab pertanyaan dari kartu soal</li> <li>8. Jika pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan bintang</li> <li>9. Pion yang berhenti pada kotak yang berisi pion lawan, pion lawan harus kembali ke homebase.</li> <li>10. Game berakhir apabila semua pemain sudah melemparkan dadu</li> <li>11. Pemenang ditentukan dari kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak</li> </ol> |  <p><b>Prosedur permainan ludo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dibagi menjadi empat kelompok sesuai warna yang didapat.</li> <li>2. Anggota kelompok yang bermain boleh hanya perwakilan atau seluruh anggota kelompok (Disesuaikan dengan durasi jam pelajaran)</li> <li>3. Urutan bermain ludo searah dengan jarum jam.</li> <li>4. Tiap kelompok memilih Perwakilan kelompok untuk menentukan urutan bermain pertama dengan hampimpa.</li> <li>5. Pemain pertama tiap kelompok melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam.</li> <li>6. Sebelum mendapatkan angka enam, dadu tidak bisa keluar dari homebase.</li> <li>7. Pion yang sudah keluar dari homebase, dapat dijalankan pada bidak sesuai angka lemparan dadu.</li> <li>8. Pemain selanjutnya melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai angka yang keluar, begitupun pemain selanjutnya.</li> <li>9. Pion yang berhenti pada bidak dengan tanda bintang, mengambil tumpukan kartu soal paling atas.</li> <li>10. Jika pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan bintang, jika salah maka tidak mendapat bintang.</li> <li>11. Pion yang berhenti pada kotak yang berisi pion lawan, pion lawan harus kembali ke homebase.</li> <li>12. Game berakhir apabila semua pemain sudah melemparkan dadu.</li> <li>13. Pemenang ditentukan dari kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak.</li> </ol> <p align="center"><b>KI dan KD</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Inti</th><th>Kompetensi dasar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk diplanet dan lingkungannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah</td><td>3.7 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks lisan dan tulis yang berkaitan dengan transportasi (kemungkinan dengan melibatkan tindakan tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi)</td></tr> <tr> <td>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</td><td>4.7 Mendemonstrasikan tindakan tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi</td></tr> </tbody> </table>  | Kompetensi Inti | Kompetensi dasar | 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk diplanet dan lingkungannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah | 3.7 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks lisan dan tulis yang berkaitan dengan transportasi (kemungkinan dengan melibatkan tindakan tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi) | 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia | 4.7 Mendemonstrasikan tindakan tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi |
| Kompetensi Inti                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Kompetensi dasar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                     |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk diplanet dan lingkungannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 3.7 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks lisan dan tulis yang berkaitan dengan transportasi (kemungkinan dengan melibatkan tindakan tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                     |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 4.7 Mendemonstrasikan tindakan tutur memberi dan meminta informasi tentang nama sarana transportasi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                     |

2. Beberapa soal pada kartu pertanyaan diubah, agar memiliki bobot yang sama

**Tabel 4.2 Perbedaan Soal Sebelum dan Sesudah Perbaikan**

| Sebelum Perbaikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Sesudah Perbaikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>هل هذه سكة الحديد؟</p>  <p>هل الطائرة في الماء؟</p>  <p>هل السفينة على سكة</p>  <p>هل هذا مطار؟</p>  <p>هل هذا عربة</p>  <p>هل السيارة على الطريق؟</p> |  <p>أين القطار؟</p>  <p>أين طائرة ؟</p>  <p>ما هذا؟</p>  <p>ما هذا؟</p>  <p>ماذا يركب؟</p>  <p>ماذا تركب؟</p> |

b. Saran perbaikan produk oleh ahli media

1. Pemilihan warna lebih kontras

**Tabel 4.3 Perbedaan Warna Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan**



2. Bahan yang digunakan untuk kartu pertanyaan dan prosedur permainan menggunakan artpaper (sebelumnya menggunakan kertas bufallo)

**Tabel 4.4 Perbedaan Bahan Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan**



- c. Saran perbaikan produk oleh ahli pembelajaran
1. Font yang digunakan yang mudah dibaca
  2. Gambar pada kartu pertanyaan lebih bervariasi

**Tabel 4.3 Perbedaan Font dan Gambar Sebelum dan Sesudah Perbaikan**

| Sebelum Perbaikan | Sesudah Perbaikan |
|-------------------|-------------------|
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |
|                   |                   |

#### 4. Uji Coba Produk Awal

Tahap uji coba lapangan menggunakan angket dengan 10 pertanyaan untuk mengetahui kemenarikan media permainan ludo dengan melibatkan 6 siswa berkemampuan berbeda, yaitu 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah. Berikut merupakan data kuantitatif berupa hasil perhitungan menggunakan skala likert pada angket:

**Tabel 4.5 Hasil Kemenarikan Uji Coba Lapangan (Skala Kecil)**

| No. | Pernyataan                                                                                             | Skor X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> , X <sub>3</sub> , X <sub>4</sub> , X <sub>5</sub> | $\sum x^1$ | $\sum x$ | P(%) |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------|------|
| 1.  | Saya mudah menggunakan media pembelajaran permainan ludo                                               | 5,4,5,5,5,4,                                                                            | 28         | 30       | 93%  |
| 2.  | Saya merasa media pembelajaran permainan ludo membantu saya dalam menghafal mufrodat tema transportasi | 5,5,5,5,5,5                                                                             | 30         | 30       | 100% |

| No.           | Pernyataan                                                                                 | Skor X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> , X <sub>3</sub> , X <sub>4</sub> , X <sub>5</sub> | Σx <sup>1</sup> | Σx  | P(%) |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----|------|
| 3.            | Saya mudah mempelajari materi tema transportasi                                            | 5,4,5,5,5,5                                                                             | 29              | 30  | 97%  |
| 4.            | Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi                                               | 5,5,5,4,5,5                                                                             | 29              | 30  | 97%  |
| 5.            | Saya suka dengan tampilan media pembelajaran permainan ludo                                | 5,5,4,5,4,5                                                                             | 28              | 30  | 93%  |
| 6.            | Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media permainan ludo                    | 5,5,4,4,5,5                                                                             | 28              | 30  | 93%  |
| 7.            | Saya sangat semangat mempelajari materi tema transportasi menggunakan media permainan ludo | 5,5,5,5,4,4                                                                             | 28              | 30  | 93%  |
| 8.            | Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran permainan ludo       | 5,5,5,5,5,5                                                                             | 30              | 30  | 100% |
| 9.            | Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ludo      | 5,5,5,5,5,5                                                                             | 30              | 30  | 100% |
| 10.           | Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ludo | 5,5,5,5,4,5                                                                             | 29              | 30  | 97%  |
| <b>Jumlah</b> |                                                                                            |                                                                                         | 288             | 300 | 96%  |

Berdasarkan hasil angket yang didapat kemudian dilakukan analisa dengan menghitung presentase kevalidan dengan rumus berikut:

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

$$p = \frac{288}{300} \times 100\%$$

$$p = 96\%$$





## B. Penyajian dan Analisis Data

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif didapat dari angket validator, angket kemenarikan siswa serta *pre-test post-tet*, dan data kualitatif didapat dari saran dan kritik dari validator. Berikut penyajian data:

### 1. Data Validitas

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ustadz Ibnu Ahmad, S.S., yang mumpuni dibidang materi Bahasa Arab. Hal tersebut dilihat dari pengalaman serta dedikasi yang dimiliki. Ustadz Ibnu Ahmad, S.S mengabdikan diri di dunia pendidikan dengan menjadi Lektor Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Malang.<sup>29</sup> Selain itu, beliau juga telah melakukan berbagai penelitian dibidang pendidikan yang diterbitkan di jurnal-jurnal terpercaya. Salah satu penelitian beliau yang telah diterbitkan ialah *Pengembangan bahan ajar Maharah Al-Qiro'ah Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) melalui Quizizz real Interactive* (2023). Hal ini menunjukkan komitmen dan kemampuannya dalam mendalami materi secara akademis. Validasi materi dilakukan di Malang pada bulan mei 2024. Berikut data yang diperoleh:

#### 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Materi**

| No | Butir Pertanyaan                                             | Skor yang diperoleh | Skor maksimum |
|----|--------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 1. | Kesesuaian materi pada media permainan ludo dengan KI dan KD | 5                   | 5             |

<sup>29</sup> uin-malang.ac.id

|               |                                                                                                            |    |    |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 2.            | Kesesuaian materi pada media permainan ludo dengan bahan ajar                                              | 5  | 5  |
| 3.            | Ketepatan pemilihan kosa kata dan gambar pada media pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa kelas II | 5  | 5  |
| 4             | Bentuk soal yang diberikan pada kartu pertanyaan permainan ludo sesuai tingkat kemampuan siswa kelas II    | 4  | 5  |
| 5.            | Prosedur permainan pada media permainan ludo jelas dan mudah dipahami                                      | 5  | 5  |
| 6.            | Materi pada media permainan ludo menggunakan bahasa yang komunikatif                                       | 4  | 5  |
| 7.            | Konsistensi kosa kata dan gambar pada media pembelajaran dengan <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i>       | 5  | 5  |
| 8.            | Materi yang disajikan pada media tidak keluar dari topik pembahasan                                        | 5  | 5  |
| 9.            | Materi pada media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran                                    | 4  | 5  |
| 10.           | Kejelasan teks kosa kata pada kartu pertanyaan                                                             | 5  | 5  |
| <b>Jumlah</b> |                                                                                                            | 47 | 50 |

Analisis data menggunakan rumus berikut:

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

$$p = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$p = 94\%$$

Dari analisis tersebut dapat diketahui hasil validasi materi sebesar 94%. Dengan hal ini media mendapat predikat sangat layak.

## 2) Data Kualitatif

**Tabel 4.8 Data Kualitatif Validator Materi**

| <b>Nama Validator</b>         | <b>Saran/Kritik</b>                                                                                                                   |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ustadz Ibnu Ahmad, S.S., M.Pd | 1. <i>Prosedure</i> permainan ditulis serinci mungkin<br>2. Beberapa soal pada kartu pertanyaan diubah, agar memiliki bobot yang sama |

## b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Ibu Maryam Faizah, M.Pd selaku Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang.<sup>30</sup> Pengalaman luasnya dalam merancang dan mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran seperti alat peraga, video pembelajaran menjadikan wawasan yang mendalam bagi beliau mengenai kebutuhan dan tantangan dalam pembuatan media. Salah satu penelitian yang telah diterbitkan ialah berjudul *Papan Flanel Berbasis Cerita Islami Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah* (2022).<sup>31</sup> pada bulan mei 2024. Berikut data yang diperoleh:

## 1) Data Kuantitatif

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Media**

| <b>No</b> | <b>Butir Pertanyaan</b>                               | <b>Skor Yang Diperoleh</b> | <b>Skor maksimum</b> |
|-----------|-------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------|
| 1.        | Desain pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa | 4                          | 5                    |
| 2.        | Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa     | 4                          | 5                    |

<sup>30</sup> *uin-malang.ac.id*

<sup>31</sup> Maryam Faizah, Putri Nur Faizah & Khulsum Ulfa, "PAPAN FLANEL BERBASIS CERITA ISLAMI SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH" (2022).

| No            | Butir Pertanyaan                                                                                    | Skor Yang Diperoleh | Skor maksimum |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 3.            | Unsur pada media pembelajaran menarik                                                               | 4                   | 5             |
| 4.            | Media pembelajaran dapat menstimulus siswa lebih aktif                                              | 4                   | 5             |
| 5.            | Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas II                                                  | 4                   | 5             |
| 6.            | Media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa maupun guru                                            | 4                   | 5             |
| 7.            | Semua unsur-unsur yang terdapat dalam media Ludo dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permainan | 5                   | 5             |
| 8.            | Ukuran Panjang dan lebar media sesuai dengan jangkauan siswa                                        | 5                   | 5             |
| 9.            | Media ludo ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran          | 4                   | 5             |
| 10.           | Media pembelajarn permainan ludo tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif.                        | 4                   | 5             |
| <b>Jumlah</b> |                                                                                                     | 42                  | 50            |

Analisis data menggunakan rumus berikut:

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

$$p = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$p = 84\%$$

Dari analisis tersebut dapat diketahui hasil validasi media sebesar 84%. Dengan hal ini media mendapat predikat sangat layak.

## 2) Data Kualitatif

**Tabel 4.10 Data Kualitatif Validator Media**

| Nama Validator          | Saran / Kritik                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ibu Maryam Faizah, M.Pd | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warna pada prosedur permainan dibuat agak kontras, supaya tulisannya bisa terbaca.</li> <li>2. Bahan yang digunakan untuk kartu pertanyaan dan prosedur permainan menggunakan artpaper (sebelumnya menggunakan kertas bufallo)</li> </ol> |

Data kualitatif ini dijadikan acuan atau pertimbangan dalam melakukan revisi penyempurnaan media yang dikembangkan.

## c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Pembelajaran dilakukan oleh Ibu Lomrah, S.Pd selaku wali kelas II MI Nurul Huda Gempol sekaligus guru pengampu pembelajaran Bahasa Arab. Dedikasi beliau didunia pendidikan ini lah yang dirasa bahwa beliau mumpuni dibidang ahli pembelajaran. Berikut data yang diperoleh:

## 1) Data Kuantitatif

**Tabel. 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi**

| No | Butir Pertanyaan                                                      | Skor yang diperoleh | Skor maksimum |
|----|-----------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 1. | Kesesuaian Materi dengan KI dan KD                                    | 5                   | 5             |
| 2. | Konten Media Sesuai dengan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas II | 5                   | 5             |
| 3. | Kejelasan Materi yang Disampaikan pada Media                          | 5                   | 5             |
| 4  | Media Sesuai dengan Karakteristik siswa Kelas II                      | 5                   | 5             |

|               |                                                                           |    |    |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 5.            | Kemudahan Dalam Penggunaan Media                                          | 5  | 5  |
| 6.            | Media Berbasis Permainan Ludo Bersifat Menyenangkan                       | 4  | 5  |
| 7.            | Game yang Digunakan Dapat Memotivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab | 4  | 5  |
| 8.            | Media Dapat Memudahkan Siswa Dalam Menguasai Bahasa Arab                  | 4  | 5  |
| 9.            | Kualitas Media Pembelajaran                                               | 5  | 5  |
| 10.           | Media Dapat Menstimulus Siswa untuk Aktif Dalam Pembelajaran              | 5  | 5  |
| <b>Jumlah</b> |                                                                           | 47 | 50 |

Analisis data menggunakan rumus berikut:

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

$$p = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$p = 94\%$$

Dari analisis tersebut dapat diketahui hasil validasi media sebesar 94%. Dengan hal ini media mendapat predikat sangat layak.

## 2) Data Kualitatif

**Tabel 4.11 Data Kualitatif Validator Pembelajaran**

| Nama Validator   | Saran / Kritik                                                                                                                                    |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ibu Lomrah, S.Pd | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Font diusahakan agar mudah terbaca</li> <li>2. Gambar pada kartu pertanyaan lebih bervariasi</li> </ol> |

## 2. Analisis Kemenarikan Media

Data yang didapat dalam mengukur kemenarikan media adalah angket yang di isi siswa kelas 2 MI Nurul Huda Gempol. Berikut data yang diperoleh:

**Tabel 4.12 Angket Kemenarikkan Media**

| No. | Pernyataan                                                                                             | Skor $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5$                  | $\sum x^1$ | $\sum x$ | P(%) |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------|----------|------|
| 1.  | Saya mudah menggunakan media pembelajaran permainan ludo                                               | 4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5 | 147        | 150      | 98%  |
| 2.  | Saya merasa media pembelajaran permainan ludo membantu saya dalam menghafal mufrodat tema transportasi | 5,5,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 | 147        | 150      | 98%  |
| 3.  | Saya mudah mempelajari materi tema transportasi                                                        | 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 | 147        | 150      | 98%  |
| 4.  | Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi                                                           | 5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 | 148        | 150      | 99%  |
| 5.  | Saya suka dengan tampilan media pembelajaran permainan ludo                                            | 5,5,4,5,5,4,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 | 145        | 150      | 97%  |
| 6.  | Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media permainan ludo                                | 5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5 | 145        | 150      | 97%  |
| 7.  | Saya sangat semangat mempelajari materi tema transportasi menggunakan media permainan ludo             | 5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5 | 146        | 150      | 97%  |

| No.           | Pernyataan                                                                                 | Skor X <sub>1</sub> , X <sub>2</sub> , X <sub>3</sub> , X <sub>4</sub> , X <sub>5</sub> | $\sum x^1$ | $\sum x$ | P(%) |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------|------|
| 8.            | Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran permainan ludo       | 4,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5                                       | 145        | 150      | 97%  |
| 9.            | Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ludo      | 5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5                                         | 147        | 150      | 98%  |
| 10.           | Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ludo | 5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5                                         | 147        | 150      | 98%  |
| <b>Jumlah</b> |                                                                                            |                                                                                         | 1.464      | 1.500    | 98%  |

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh kemudian dilakukan analisis dengan menghitung presentase kemenarikan dengan rumus berikut:

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

$$p = \frac{1.464}{1.500} \times 100\%$$

$$p = 98\%$$

Melihat pada hasil persentase dengan nilai 98% maka dapat disimpulkan media yang dikembangkan sangat menarik.

### 3. Hasil Pre-test Post-test

Berikut hasil nilai *pre-test post-test* sebagai data kuantitatif:

**Tabel 4.13** Nilai *Pre-test Post-test*

| Inisial Siswa | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|---------------|-----------------|------------------|
| AU            | 40              | 50               |
| NL            | 45              | 70               |
| II            | 90              | 100              |
| WWF           | 95              | 100              |
| FH            | 10              | 45               |

| Inisial Siswa | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|---------------|-----------------|------------------|
| AT            | 10              | 50               |
| AA            | 90              | 95               |
| AM            | 90              | 90               |
| RY            | 40              | 55               |
| HA            | 85              | 95               |
| ZI            | 80              | 80               |
| ZN            | 35              | 75               |
| AR            | 60              | 40               |
| FI            | 30              | 35               |
| MH            | 80              | 85               |
| WF            | 80              | 100              |
| AP            | 85              | 80               |
| NN            | 45              | 50               |
| AH            | 75              | 95               |
| VA            | 65              | 95               |
| FA            | 75              | 95               |
| AD            | 95              | 100              |
| SA            | 60              | 60               |
| FI            | 50              | 45               |
| SS            | 40              | 75               |
| NY            | 80              | 95               |
| AF            | 45              | 60               |
| ML            | 90              | 100              |
| HF            | 45              | 30               |
| AB            | 50              | 55               |

Analisis nilai *pre-test post-test* dilakukan menggunakan uji t dependen atau *paired sample test* menggunakan SPSS. Hasil yang didapat sebagai berikut:

| Paired Samples Test |                      |                    |                |                 |                                           |          |        |    |                 |
|---------------------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|----------|--------|----|-----------------|
|                     |                      | Paired Differences |                |                 | 95% Confidence Interval of the Difference |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|                     |                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1              | PRE TEST - POST TEST | -11.33333          | 14.90969       | 2.72212         | -16.90070                                 | -5.76596 | -4.163 | 29 | <.001           |

**Gambar 4.6 Hasil *Paired Sample Test***

Diketahui bahwa  $T_{hitung} -4.163$  dengan probabilitas (sig) <001 atau 000.

Pengambilan keputusan sebagai berikut:

$H_0$  : Hasil belajar tetap terhadap materi Bahasa arab tema transportasi sebelum maupun sesudah belajar dengan memanfaatkan permainan ludo.

$H_a$  : Hasil belajar semakin baik terhadap materi Bahasa Arab tema transportasi setelah memanfaatkan media pembelajaran.

Pemilihan kesimpulan:

Jika probabilitas (sig.)  $>0.05$  artinya  $H_0$  diterima

Jika probabilitas (sig.)  $<0.05$  artinya  $H_a$  diterima

Dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dengan pembuktian yaitu probabilitas (sig.)  $0.000 < 0.05$  artinya terdapat peningkatan secara signifikan pada nilai *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa arab tema transportasi kelas II MI Nurul Huda.

#### 4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan merujuk pada saran yang diberikan validator, bertujuan menghasilkan media yang lebih maksimal. Berikut revisi yang dilakukan:

1. *Prosedure* permainan ditulis serinci mungkin

**Tabel 4.14 Perbedaan Prosedur Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan**

| Sebelum Perbaikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Sesudah Perbaikan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>Prosedur permainan ludo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dibagi menjadi empat kelompok</li> <li>2. Tiap kelompok menentukan warna untuk bermain</li> <li>3. Setiap kelompok menentukan pemain untuk bermain secara bergantian</li> <li>4. Tiap kelompok memilih Perwakilan kelompok untuk menentukan urutan bermain</li> <li>5. Pemain pertama tiap kelompok melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam.</li> <li>6. Pemain selanjutnya melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai angka yang keluar, begitupun pemain selanjutnya.</li> <li>7. Pion yang berhenti pada kotak dengan tanda bintang, pemain diharuskan menjawab pertanyaan dari kartu soal</li> <li>8. Jika pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan bintang</li> <li>9. Pion yang berhenti pada kotak yang berisi pion lawan, pion lawan harus kembali ke homebase.</li> <li>10. Game berakhir apabila semua pemain sudah melemparkan dadu</li> <li>11. Pemenang ditentukan dari kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak</li> </ol> |  <p><b>Prosedur permainan ludo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta dibagi menjadi empat kelompok sesuai warna yang didapat</li> <li>2. Anggota kelompok yang bermain boleh hanya perwakilan atau seluruh anggota kelompok (Disesuaikan dengan durasi jam pelajaran)</li> <li>3. Urutan bermain ludo searah dengan jarum jam.</li> <li>4. Tiap kelompok memilih Perwakilan kelompok untuk menentukan urutan bermain pertama dengan hompimpa.</li> <li>5. Pemain pertama tiap kelompok melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan bermain sampai memperoleh angka enam.</li> <li>6. sebelum mendapatkan angka enam, dadu tidak bisa keluar dari homebase.</li> <li>7. Pion yang sudah keluar dari homebase, dapat dijalankan pada bidak sesuai angka lemparan dadu.</li> <li>8. Pemain selanjutnya melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai angka yang keluar, begitupun pemain selanjutnya.</li> <li>9. Pion yang berhenti pada bidak dengan tanda bintang, mengambil tumpukan kartu soal paling atas.</li> <li>10. Jika pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan bintang. Jika salah maka tidak mendapat bintang.</li> </ol><br> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Pion yang berhenti pada kotak yang berisi pion lawan, pion lawan harus kembali ke homebase.</li> <li>12. Game berakhir apabila semua pemain sudah melemparkan dadu.</li> <li>13. Pemenang ditentukan dari kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak.</li> </ol> <p><b>KI dan KD</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Inti</th><th>Kompetensi dasar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, lingkungan alam dan sosial, dan hal-hal lainnya yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</td><td>3.7 Memahami fungsi sosial dan makna dari teks tentang transportasi. (teks: nama transportasi) وسائل المواصلات</td></tr> <tr> <td>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</td><td>4.7 Mendemonstrasikan tindakan literasi membaca dan menulis informasi tentang nama sarana transportasi.</td></tr> </tbody> </table>  | Kompetensi Inti | Kompetensi dasar | 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, lingkungan alam dan sosial, dan hal-hal lainnya yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. | 3.7 Memahami fungsi sosial dan makna dari teks tentang transportasi. (teks: nama transportasi) وسائل المواصلات | 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | 4.7 Mendemonstrasikan tindakan literasi membaca dan menulis informasi tentang nama sarana transportasi. |
| Kompetensi Inti                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Kompetensi dasar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                         |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, lingkungan alam dan sosial, dan hal-hal lainnya yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 3.7 Memahami fungsi sosial dan makna dari teks tentang transportasi. (teks: nama transportasi) وسائل المواصلات                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                         |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 4.7 Mendemonstrasikan tindakan literasi membaca dan menulis informasi tentang nama sarana transportasi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                 |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                         |

2. Beberapa soal pada kartu pertanyaan diubah, agar memiliki bobot yang sama

**Tabel 4.15 Perbedaan Soal Sebelum dan Sesudah Perbaikan**

| Sebelum Perbaikan                                                                                                 | Sesudah Perbaikan                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>هل هذه سكة الحديد؟</p>     |  <p>أين القطار؟</p>  |
|  <p>هل الطائرة في الحناء؟</p>  |  <p>أين طائرة؟</p>  |
|  <p>هل السفينة على سكة</p>     |  <p>ما هذه؟</p>      |
|  <p>هل هذا مطار؟</p>           |  <p>ما هذه؟</p>     |
|  <p>(هذه) ..... عربة</p>       |  <p>ماذا يركب؟</p>   |
|  <p>هل السيارة على الطريق؟</p> |  <p>ماذا تتركب؟</p> |

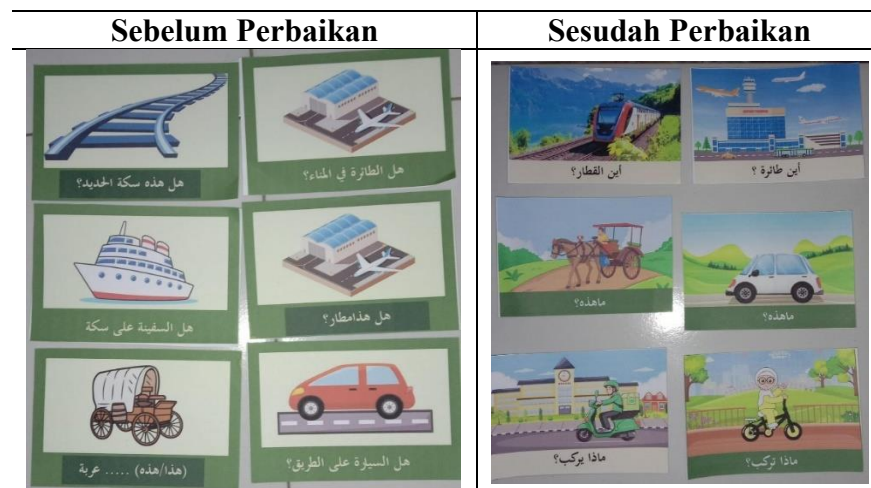
3. Pemilihan warna lebih kontras

**Tabel 4.16 Perbedaan Warna Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan**



4. Bahan yang digunakan untuk kartu pertanyaan dan prosedur permainan menggunakan artpaper (sebelumnya menggunakan kertas bufallo)
5. Font yang digunakan agar mudah dibaca
6. Gambar pada kartu pertanyaan dibuat lebih bervariasi

**Tabel 4.17 Perbedaan Bahan Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan**



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Media

Penelitian yang dilaksanakan dalam upaya mengembangkan permainan ludo menjadi media yang praktis, menarik dan layak diimplementasikan untuk membantu siswa menghafal mufradat pada pembelajaran Bahasa Arab kelas II MI Nurul Huda Gempol. Dikutip dari sebuah artikel pendapat Rusyan (1993) mengenai media pembelajaran yakni prinsip pada media adalah digunakan agar menciptakan komunikasi dalam pembelajaran yang lebih efisien serta efektif.<sup>32</sup>

Kemampuan siswa dalam berbahasa Arab tentunya sangat penting dalam memperdalam sumber keilmuan dalam Islam terutama Al-Qur'an dan Hadis, serta kitab-kitab Islam yang kebanyakan menggunakan Bahasa Arab.<sup>33</sup> Pembelajaran Bahasa Arab disiapkan untuk mencapai kompetensi siswa dalam berbahasa. Kompetensi ini mencakup empat keterampilan, yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata sebagai hal dasar yang penting untuk memahami suatu bahasa. Hal ini diperkuat sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqarah: 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Ina Magdalena, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Merayu Selatan 06 Pagi” (2021) 3.

<sup>33</sup> Lady Farah Aziza & Ariadi Muliansyah, “KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN KOMPREHENSIF” (2020) 19:1 El-Tsaqafah J Jur PBA 56–71.

<sup>34</sup> Al-Quran Terjemah Surat Albaqarah (2) : 31

Ayat diatas mengajarkan sebuah konsep pembelajaran sebagaimana Allah memberi pengajaran kepada nabi Adam mengenai kosa kata benda disekitar untuk mengambil manfaat dari apa yang diketahui. Maka dalam pembelajaran bahasa kosa kata menjadi hal penting untuk dikuasai. Pengajaran kosa kata tentunya akan lebih mudah dikuasai apabila guru dan siswa responsive dan berperan aktif dalam keefektifan suatu proses pembelajaran.<sup>35</sup> Dalam mengupayakan suasana aktif dan efektif dalam pembelajaran tentunya harus menggunakan media yang tepat sebagai penyalur informasi dari guru ke siswa.

Dalam pengembangan ini peneliti mengadopsi teori Borg and Gall. Teori ini memiliki kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dengan tahapan yang terdiri dari 10 langkah.<sup>36</sup> Fleksibel, seperti yang dikutip dari sebuah artikel Emzir mengungkapkan bahwa disahkan apabila membatasi langkah-langkah proses penelitian ataupun membatasi skala penelitian menjadi skala kecil.<sup>37</sup> Selain itu Teori Borg and Gall telah telah banyak diadopsi diberbagai penelitian yang berhasil menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Salah satu penelitian yang mengadopsi teori ini adalah penelitian oleh Wening Niki Yuntari Pada tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Ludo aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negri Barbah 2*” bahwa pengembangan tersebut berhasil menciptakan sebuah media pembelajaran yaitu permainan ludo untuk memudahkan siswa mempelajari aksara Jawa.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Anjar Patri Yuliana, “PENGUNAAN KARTU KATA DAN KARTU GAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR” (2023).

<sup>36</sup> Okpatrioka (last), *supra* note 22.

<sup>37</sup> Trisiantari, *supra* note 23.

<sup>38</sup> Yuntari, *supra* note 3.

Tahapan penelitian borg and gall sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara pada narasumber yang merupakan guru pengampu pelajaran. Narasumber menyatakan bahwa pembelajaran bahasa arab dilakukan dengan metode ceramah dan kuis sederhana yang mengakibatkan siswa mudah bosan dalam belajar, selain itu siswa juga mudah lupa terhadap kota kata yang dihafalkan. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bukan hanya itu, narasumber juga mengungkapkan minimnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menghafal kosa kata, guru hanya mengandalkan gambar pada buku serta kosa kata yang dibacakan berulang.<sup>39</sup>

Hasil dari analisis kebutuhan, peneliti berasumsi dengan menciptakan produk berupa media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat membantu siswa menguasai kosa kata. Meninjau dari karakteristik siswa, media pembelajaran yang berbentuk permainan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.<sup>40</sup>

### 2. Perencanaan

Peneliti melakukan pemilihan kosa kata yang diseleraskan dengan KI KD pada materi transportasi. Materi transportasi ditetapkan karena peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal mufrodat serta mudah lupa terhadap mufrodat yang sudah dihafalkan.

---

<sup>39</sup> Wawancara dengan Latif, tanggal 16 Oktober 2023 di MI Nurul Huda Gempol

<sup>40</sup> Universitas Khairun et al, "PERAN PERMAINAN LUDO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN" (2020) 2:1 J Ilm CAHAYA PAUD 106–116.

Selanjutnya peneliti merancang media yang dapat membantu siswa dalam menghafal mufrodat khususnya pada materi transportasi. Keefektifan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan media yang digunakan dalam menyampaikan dan menerima suatu informasi.<sup>41</sup> Media yang akan dikembangkan berupa permainan ludo yang dimodifikasi dari segi desain serta peraturan dalam bermain. Permainan ini dilengkapi dengan kartu pertanyaan yang disertai gambar yang dapat membantu mengingatnya dengan lebih baik.

### 3. Membuat Format Produk Awal

Peneliti membuat desain papan ludo, kartu pertanyaan serta prosedur permainan menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur yang tergolong lengkap. Papan ludo didesain dengan beragam warna serta elemen gambar pendukung yang tentunya masih berkaitan dengan tema transportasi. Kemudian desain tersebut dicetak dengan stiker vinil susu glossy lalu ditempelkan pada papan yang berukuran 36x36 cm. Papan ini dapat dilipat, serta dapat menyimpan elemen permainan lainnya seperti kartu soal, dadu, pion serta prosedur permainan sehingga dirasa lebih praktis. Permainan ludo dilengkapi dengan kartu pertanyaan sebanyak 12. Kartu pertanyaan didesain menggunakan aplikasi canva lalu dicetak menggunakan artpapper. Pion yang digunakan terbuat dari kayu yang diberi tanda warna pada bagian atasnya menggunakan paku payung berwarna. Permainan ludo merupakan permainan dengan empat

---

<sup>41</sup> Amelia Putri Wulandari et al, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar" (2023) 5:2 J Educ 3928–3936.

bidak warna yang mewakili suatu kelompok atau pemain, pada umumnya permainan ini dimainkan oleh 2-4 orang, namun akan sangat menarik jika permainan ini dimainkan oleh banyak pemain.<sup>42</sup>

Setelah produk selesai dibuat, peneliti melakukan validasi. Validasi yang dilakukan merupakan validasi logis dimana validasi yang dilakukan oleh seorang ahli, hasil validasi atau kevalidan media berdasarkan penalaran.<sup>43</sup> Data yang didapat berupa angket kevalidan media, serta saran yang diberikan oleh validator. Pada validasi materi dengan perolehan nilai sebesar 94% kategori sangat valid, validasi media dengan perolehan nilai sebesar 84% kategori valid, dan validasi ahli pembelajaran mendapat presentase 94% kategori sangat valid. Meskipun begitu, revisi produk tetap dilaksanakan sesuai saran yang diberikan validator.

Validator materi memberikan saran mengenai prosedur permainan agar dijelaskan lebih rinci, serta pertanyaan yang diberikan pada kartu pertanyaan agar dibuat dengan bobot yang sama. Validator media memberikan saran mengenai warna yang digunakan pada papan serta elemen yang lain agar dibuat lebih kontras, sehingga lebih terlihat menarik serta tulisan pada prosedur permainan dapat dibaca dengan jelas. Sedangkan validator ahli pembelajaran memberikan saran agar font yang digunakan mudah dibaca serta gambar pada kartu pertanyaan lebih bervariasi.

---

<sup>42</sup> Desna Kore, Rosita Wondal & Rita Samad, "PERAN PERMAINAN LUDO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN" (2020) 2:1 J Ilm CAHAYA PAUD 106–116.

<sup>43</sup> Rizki Riyani, Syafdi Maizora & Hanifah Hanifah, "UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN TES UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN PEMAHAMAN RELASIONAL PADA MATERI PERSAMAAN KUADRAT SISWA KELAS VIII SMP" (2017) 1:1 J Penelit Pembelajaran Mat Sekol JP2MS 60–65.

#### 4. Uji coba lapangan

Media yang sudah dikonfirmasi valid selanjutnya di uji coba pada kelompok kecil. Media yang dikembangkan diaplikasikan pada 6 siswa pilihan dengan kategori kemampuan yang berbeda yaitu 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa lainnya dengan kemampuan rendah. Pada tahap ini terlihat bahwa siswa dapat mengikuti permainan dengan baik.

Pada tahap ini pula, siswa mengisi angket sebagai acuan terhadap tahapan selanjutnya yaitu revisi produk. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa presentase penilaian sebesar 96% kategori sangat valid.

#### 5. Revisi produk

Merujuk pada hasil angket penilaian siswa dengan kategori sangat valid, maka revisi produk tidak perlu dilakukan.

#### 6. Uji coba lapangan

Pada tahapan ini produk diimplementasikan pada skala yang lebih besar, yaitu siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol dengan jumlah 30 siswa. Sebelum diberi perlakuan, siswa diberikan pre-test terlebih dahulu untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil yang diamati, siswa cenderung antusias dalam menjawab pertanyaan dan mendapatkan bintang sebagai reward. Setelah pengaplikasian media selanjutnya siswa diberikan post-test dengan jumlah 15 soal. Pada tahap ini juga siswa mengisi angket kemenarikan media, dengan perolehan nilai 96% kategori sangat menarik.

## B. Hasil Data Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media untuk diujicobakan pada subjek yang telah ditentukan. Penilaian validitas terhadap materi dan media diadakan untuk menghasilkan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa sebagai tolak ukur media yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran menurut ahli.<sup>44</sup>

Validasi dilakukan oleh 3 ahli validator yang mumpuni di bidangnya, yakni validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. Berikut penilaian yang diberikan:

### 1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi yang terdapat pada media. Validasi dilakukan oleh validator ahli dibidangnya, yaitu bidang materi Bahasa Arab. Validasi materi mencakup kesesuaian materi dengan KI KD, bentuk soal pada kartu pertanyaan, kesesuaian materi dengan tingkat siswa, serta ketepatan penulisan kosa kata serta konten yang dimuat sesuai dengan media yang dikembangkan.

Hasil validasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan ludo memperoleh nilai 94% kategori sangat valid. Dengan hasil validasi ini media yang dikembangkan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada penguatan kosa kata kelas II di MI Nurul Huda Gempol. Hanya saja merujuk pada saran validator revisi pada media tetap dilakukan. Validator memberikan saran mengenai soal yang dibuat agar

---

<sup>44</sup> Nabilah Hamudiana Saski, "KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN" (2021) 9:1.

memiliki bobot yang sama, serta prosedur permainan agar dijelaskan lebih rinci.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran efektif dalam mendukung proses belajar mengajar dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Validasi ini dilakukan oleh para ahli di bidang pendidikan. Faktor yang diukur dalam validasi media yaitu desain media yang sesuai dengan karakter siswa, unsur atau elemen pendukung menarik, media dapat menstimulus siswa untuk aktif belajar, kesesuaian media dengan tingkat pendidikan siswa, media yang dikembangkan mudah dipahami baik guru maupun siswa, ukuran media serta warna yang dipilih pada desain media yang dikembangkan.

Validasi yang telah dilakukan memperoleh nilai presentase sebesar 84% dengan kategori valid. Dengan hasil validasi ini media yang dikembangkan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada penguatan kosa kata kelas II di MI Nurul Huda Gempol. Hanya saja merujuk pada saran validator revisi pada media tetap dilakukan. Validator memberikan saran mengenai warna yang digunakan agar lebih kontras, sehingga terlihat lebih menarik dan tulisan yang terkandung dalam prosedur permainan dapat terbaca dengan jelas. Selain itu, kertas yang digunakan disarankan berbahan *artpaper*, yang sebelumnya menggunakan kertas buffalo.

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran memastikan bahwa konten media pembelajaran akurat, relevan, dan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku. Bukan hanya itu, media yang dikembangkan mendukung strategi dan metode pengajaran yang efektif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Uji ahli membantu mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan atau kekurangan dalam media pembelajaran sebelum diterapkan secara luas.

Validasi yang telah dilakukan memperoleh nilai presentase sebesar 94% dengan kategori valid. Dengan hasil validasi ini media yang dikembangkan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada penguatan kosa kata kelas II di MI Nurul Huda Gempol. Hanya saja merujuk pada saran validator revisi pada media tetap dilakukan. Validator memberikan saran mengenai font yang digunakan agar mudah dibaca dan gambar yang digunakan pada kartu pertanyaan agar lebih bervariasi.

### C. Hasil Data Kemenarikan Media

Setelah media dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya media diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas II MI Nurul Huda Gempol. Meskipun sudah dianggap valid pada tahap ini siswa diberi angket untuk mengetahui respon siswa terkait kemenarikan media yang dikembangkan.

Poin yang dicantumkan pada angket merupakan tolak ukur dalam menentukan kemenarikan media bahwa dengan tampilan yang menarik, media ini dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar, membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi tema transportasi. Media

pembelajaran permainan Ludo juga mendorong siswa untuk lebih bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan baik selama proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Faktor yang menjadi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah media dibuat dengan sangat menarik sehingga siswa semakin fokus pada media dan materi yang ada di media. Siswa juga mudah untuk memahami materi jika media di desain dengan menarik dan tepat.<sup>45</sup> Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari uji coba lapangan data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis dengan menghitung presentase kemenarikan. Hasil persentase memperoleh nilai 98% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik.

#### **D. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Penelitian yang dilakukan bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran permainan ludo, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar ialah suatu prestasi yang dapat dicapai melalui tugas, ujian, aktif dalam menjawab dan bertanya yang mendukung hasil prolehan belajar.<sup>46</sup> Media yang dikembangkan didesain untuk menarik minat belajar siswa juga memudahkan siswa dalam menghafal mufrodat dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada materi transportasi. Keefektifan rancangan media dalam meningkatkan hasil belajar

---

<sup>45</sup> Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" (2020) 12.

<sup>46</sup> Agustin Sukses Dakhi, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA" (2020) 8.

siswa ditentukan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh kelas II MI Nurul Huda Gempol.

Hasil yang diperoleh kemudian di analisis dengan membandingkan hasil rata-rata yang diperoleh menggunakan uji t melalui aplikasi SPSS untuk membuktikan bahwa media pembelajaran permainan ludo efektif dalam memudahkan siswa menghafal mufrodat dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Nurul Huda Gempol. Penentuann efektifitas media apabila rata-rata hasil *post-test* terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil rata-rata *pre-test*.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah  $T_{hitung}$ -4.163 dan probabilitas (sig) <001 atau 000 artinya probabilitas dibawah 5% yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil yang signifikan. Hasil yang serupa juga dibuktikan oleh penelitian sebelumnya dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Ludo aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negri Barbah 2*” oleh Wening Niki Yuntari pada tahun 2019, hasil rata-rata skore yang diperoleh sebesar 4,25 dengan kriteria “sangat baik”.<sup>47</sup> Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ludo efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>47</sup> Yuntari, *supra* note 2.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Pengembangan media permainan ludo dikembangkan menggunakan model Borg and Gall dengan sepuluh tahapan yang di ringkas menjadi enam tahapan saja, yakni penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, membuat format produk awal, melakukan uji coba awal (skala kecil), revisi produk, uji coba lapangan (skala besar). Pada tahap membuat format produk awal, validasi yang dilakukan oleh validator mendapat nilai presentase ahli materi 94%, ahli media 84% dan ahli pembelajaran 94% dengan predikat layak diujicobakan.
2. Hasil kemenarikan media permainan ludo mendapatkan presentase 98% dengan kategori sangat menarik. Hal ini berdasarkan angket kemenarikan yang di isi oleh siswa setelah pembelajaran menggunakan permainan ludo.
3. Hasil uji coba produk dalam skala besar pada kelas II MI Nurul Huda dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam *maharah kalam (Mufrodat)* pada pembelajaran bahasa arab tema transportasi. Hal demikian dibuktikan dengan perhitungan *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji T yang menunjukkan hasil probabilitas (sig.)  $000 < 0.05$  artinya terdapat perubahan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest. Dengan demikian media pembelajaran permainan ludo terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa arab tema transportasi kelas II MI Nurul Huda.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut**

### **1. Pemanfaatan**

- a. Bagi praktisi, permainan ludo dapat dijadikan media pembelajaran pembelajaran bahasa Arab tema transportasi khususnya dalam *Maharah Kalam (mufrodat)*
- b. Bagi siswa, media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam menghafal mufrodat

### **2. Diseminasi**

Permainan ludo layak di aplikasikan, maka dapat dilanjutkan pada tahap publikasi media namun tetap memperhatikan karakteristik siswa serta materi .

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris Pito, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN" (2018) VI.
- Aghni, Rizqi Ilyasa, "FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI" (2018) 16:1 J Pendidik Akunt Indones, online: <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>>.
- Agustin Sukses Dakhi, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA" (2020) 8.
- Aziza, Lady Farah & Ariadi Muliansyah, "KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN KOMPREHENSIF" (2020) 19:1 El-Tsaqafah J Jur PBA 56–71.
- Bestari, Primarani Dyah & Jl Dipatiukur, "IMPLEMENTASI ALGORITMA GREEDY UNTUK PENENTUAN LANGKAH PION PADA PERMAINAN LUDO" .. ISSN.
- Faizah, Maryam, Putri Nur Faizah & Khulsum Ulfa, "PAPAN FLANEL BERBASIS CERITA ISLAMI SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH" (2022).
- Hasanah, Hasyim, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)" (2017) 8:1 -Taqaddum 21.
- Ina Magdalena, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Merayu Selatan 06 Pagi" (2021) 3.
- Jannah, Mufida Miftahul, Yusman Wiyatmo & M Si, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI DAN MINAT BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK SMA" (2018).
- Kore, Desna, Rosita Wondal & Rita Samad, "PERAN PERMAINAN LUDO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN" (2020) 2:1 J Ilm CAHAYA PAUD 106–116.
- Marlina, Leni, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH MAJARAN KABUPATEN SORONG".
- Miftah, Mohamad & Nur Rokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik" (2022) 1:4 Educenter J Ilm Pendidik 412–420.
- Ningsih, Sri Armiyanti & Meyta Pritandhari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO" (2019) 7:1 PROMOSI J

Pendidik Ekon, online:  
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2039>.

- Nurmalasari, “MODUL STATISTIK INFERENS (MIK 411)” (2018).
- Nurrita, Teni, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA” (2018) 3:1 MISYKAT J Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syariah Dan Tarb 171.
- Okpatrioka (last), “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan” (2023) 1.
- Pawazah, Rosdatul et al, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga” (2023) 11:1 J Pendidik DASAR 152–158.
- Prasetya, Tri Indra, “MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN INSTRUMEN HASIL BELAJAR BERBASIS MODUL INTERAKTIF BAGI GURU-GURU IPA SMP N KOTA MAGELANG” (2012).
- Putri, Devy Nur Pika, “Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Dengan Memanfaatkan Teknologi” (2018).
- Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” (2020) 12.
- Riyani, Rizki, Syafdi Maizora & Hanifah Hanifah, “UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN TES UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN PEMAHAMAN RELASIONAL PADA MATERI PERSAMAAN KUADRAT SISWA KELAS VIII SMP” (2017) 1:1 J Penelit Pembelajaran Mat Sekol JP2MS 60–65.
- Saski, Nabilah Hamudiana, “KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN” (2021) 9:1.
- Trisiantari, Ni Ketut Desia, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERMUATAN FOLKLOR BALI” (2019) 2:3 J Educ Technol 128.
- Universitas Khairun et al, “PERAN PERMAINAN LUDO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN” (2020) 2:1 J Ilm CAHAYA PAUD 106–116.
- Wulandari, Amelia Putri et al, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar” (2023) 5:2 J Educ 3928–3936.
- Yuliana, Anjar Patri, “PENGUNAAN KARTU KATA DAN KARTU GAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR” (2023).

Yuntari, Wening Niki, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI BERBAH 2” (2019).

Rabiah, Sitti, *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, preprint, by Sitti Rabiah, DOI.org (Crossref), preprint (INA-Rxiv, 2018).

*SUKIMAN - PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.pdf*.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: 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>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1680/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 07 Mei 2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Nurul Huda Gempol  
di  
Kuningan

**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                      | : Eva Nurpadilah                                                                                                                                                           |
| NIM                       | : 200103110086                                                                                                                                                             |
| Jurusan                   | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)                                                                                                                               |
| Semester - Tahun Akademik | : Genap - 2023/2024                                                                                                                                                        |
| Judul Skripsi             | : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Tema Transportasi Kelas II di MI Nurul Huda Gempol |
| Lama Penelitian           | : Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)                                                                                                                               |

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
Muhammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran II: Surat Telah Melaksanakan Penelitian



### MADRASAH IBTIDAIYAH MI NURUL HUDA GEMPOL

STATUS TERAKREDITASI B

NSM : 111232080080 NPSN : 69956160

Alamat : Blok Kliwon Rt. Rw 02/01 Desa Karangmuncang Kec. Cigandamekar Kab. Kuningan  
Kode Pos 45556 E-mail : mis080nurulhudag@gmail.com

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 080/Mi.1000/SK.PEN.03/V/2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mamas Maslahah, S. Pd.I  
NPK : 2892780199064  
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah  
Unit Kerja : Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Gempol

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Eva Nurpadilah  
NIM : 20010310086  
Alamat : Jl. Sunan Kalijaga Dalam, Lowokwaru  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di MI Nurul Huda Gempol dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di MI Nurul Huda Gempol"

Karangmuncang, 16 Mei 2024

Kepala Madrasah

  
MAMAS MASLAHAH, S. Pd.I

## Lampiran III: Surat Izin Validator Ahli Media


**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> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

---

Nomor : B-199/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 02 Mei 2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
**Ibu Maryam Faizah M.Pd.I**  
 di - Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

|                  |                                                                                                                                         |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama             | : Eva Nurpadilah                                                                                                                        |
| NIM              | : 200103110086                                                                                                                          |
| Program Studi    | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)                                                                                            |
| Judul Skripsi    | : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Materi Bahasa Arab Tema Trasportasi Kelas II Di MI Sunan Kalijogo Malang |
| Dosen Pembimbing | : Abd. Ghafur M.Ag                                                                                                                      |

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

  
 Widyadarmas  
 Widyadarmas Akademik  
 Widyadarmas Valid, M.A  
 NIP. 197308282000031002

## Lampiran IV: Surat Izin Validator Ahli Materi


**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. email : fitk@uin\_malang.ac.id

---

Nomor : B-172/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 06 Mei 2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth. s.s.  
**Ibnu Ahmad, M. Pd**  
 di - Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

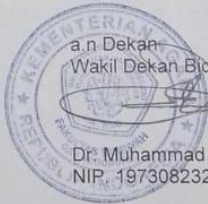
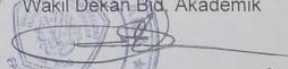
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

|                  |                                                                                                                              |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama             | : Eva Nurpadilah                                                                                                             |
| NIM              | : 200103110086                                                                                                               |
| Program Studi    | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)                                                                                 |
| Judul Skripsi    | : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II di MI Sunan Kalijogo Malang |
| Dosen Pembimbing | : Abd. Ghafur, M. Pd                                                                                                         |

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

  
 a.n Dekan  
 Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
 Dr. Muhammad Walid, M.A  
 NIP. 197308232000031002

## Lampiran V: Hasil Validasi Media

### INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Ibu Maryam Faizah, M,Pd

Nama Mahasiswa : Eva Nurpadilah

Tanggal validasi :

Petunjuk Pengisian :

- Pilih angka no 1 = sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilih angka no 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilih angka no 3 = cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilih angka no 4 = baik/tepat/sesuai
- Pilih angka no 5 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

| No  | Butir Pertanyaan                                                                                    | Skor |   |   |   |   |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |                                                                                                     | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Desain pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa                                               |      |   |   | ✓ |   |
| 2.  | Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa                                                   |      |   |   | ✓ |   |
| 3.  | Unsur pada media pembelajaran menarik                                                               |      |   |   | ✓ |   |
| 4.  | Media pembelajaran dapat menstimulus siswa lebih aktif                                              |      |   |   | ✓ |   |
| 5.  | Kesesuaian media pembelajaran untuk siswa kelas II                                                  |      |   |   | ✓ |   |
| 6.  | Media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa maupun guru                                            |      |   |   | ✓ |   |
| 7.  | Semua unsur-unsur yang terdapat dalam media Ludo dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permainan |      |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Ukuran Panjang dan lebar media sesuai dengan jangkauan siswa                                        |      |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Media ludo ini dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran          |      |   |   | ✓ |   |
| 10. | Media pembelajarn permainan ludo tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif.                        |      |   |   | ✓ |   |

## Lampiran VI: Hasil Validasi Materi

## INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : M. Ibnu Ahmad, S.S., M.Pd

Nama Mahasiswa : Eva Nurpadilah

Tanggal validasi :

**Petunjuk Pengisian :**

- Pilih angka no 1 = Sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilih angka no 2 = Kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilih angka no 3 = Cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilih angka no 4 = Baik/tepat/sesuai
- Pilih angka no 5 = Sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

| No  | Butir Pertanyaan                                                                                           | Skor |   |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |                                                                                                            | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kesesuaian materi pada media permainan ludo dengan KI dan KD                                               |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Kesesuaian materi pada media permainan ludo dengan bahan ajar                                              |      |   |   |   | ✓ |
| 3.  | Ketepatan pemilihan kosa kata dan gambar pada media pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa kelas II |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Bentuk soal yang diberikan pada kartu pertanyaan permainan ludo sesuai tingkat kemampuan siswa kelas II    |      |   |   | ✓ |   |
| 5.  | Prosedur permainan pada media permainan ludo jelas dan mudah dipahami                                      |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Materi pada media permainan ludo menggunakan bahasa yang komunikatif                                       |      |   |   | ✓ |   |
| 7.  | Konsistensi kosa kata dan gambar pada media pembelajaran dengan <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i>       |      |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Materi yang disajikan pada media tidak keluar dari topik pembahasan                                        |      |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Materi pada media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran                                    |      |   |   | ✓ |   |
| 10. | Kejelasan teks kosa kata pada kartu pertanyaan                                                             |      |   |   |   | ✓ |

## Lampiran VII: Angket Ahli Pembelajaran

Validator Ahli Pembelajaran

Jawaban tidak dapat diedit

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama Lengkap \*

Lomrah

No. HP (WhatsApp) \*

085353200051

Bagian Tanpa Judul

Kesesuaian Materi dengan KI dan KD \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Konten Media Sesuai dengan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas II \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Kejelasan Materi yang Disampaikan pada Media \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Media Sesuai dengan Karakteristik siswa Kelas II \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Kemudahan Dalam Penggunaan Media \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Media Berbasis Permainan Ludo Bersifat Menyenangkan \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                                | 5                     |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Baik |

Game yang Digunakan Dapat Memotivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                                | 5                     |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Baik |

Media Dapat Memudahkan Siswa Dalam Menguasai Bahasa Arab \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                                | 5                     |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Baik |

Kualitas Media Pembelajaran \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Media Dapat Menstimulus Siswa untuk Aktif Dalam Pembelajaran \*

|              | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                                |             |
|--------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-------------|
| Sangat Buruk | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Sangat Baik |

Saran \*

Font yang digunakan diusahakan mudah dibaca siswa. Gambar pada kartu pertanyaan bisa di buat lebih bervariasi

## Lampiran VIII: Angket Kemenarikan Siswa

## ANGKET RESPON SISWA

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN LUDO  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA ARAB TEMA TRANSPORTASI KELAS II DI MI NURUL HUDA GEMPOL”**

Nama : Reiy

Kelas : II

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penelitian yang kamu anggap paling tepat!
- Jujurlah dalam mengisi penilaian ini!

**B. PERTANYAAN**

- Pilih angka no 1 = sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- Pilih angka no 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- Pilih angka no 3 = cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- Pilih angka no 4 = baik/tepat/sesuai
- Pilih angka no 5 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

| No  | Aspek                                                                                                  | Skor |   |   |   |   |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |                                                                                                        | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Saya mudah menggunakan media pembelajaran permainan ludo                                               |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Saya merasa media pembelajaran permainan ludo membantu saya dalam menghafal mufrodat tema transportasi |      |   |   |   | ✓ |
| 3.  | Saya mudah mempelajari materi tema transportasi                                                        |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Saya mudah untuk menyelesaikan soal evaluasi                                                           |      |   |   | ✓ |   |
| 5.  | Saya suka dengan tampilan media pembelajaran permainan ludo                                            |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Saya lebih tertarik dalam belajar saat menggunakan media permainan ludo                                |      |   |   |   | ✓ |
| 7.  | Saya sangat semangat mempelajari materi tema transportasi menggunakan media permainan ludo             |      |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Saya bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dengan media pembelajaran permainan ludo                   |      |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Saya merasa tidak mudah bosan pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ludo                  |      |   |   | ✓ |   |
| 10. | Saya dapat bekerjasama secara baik pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ludo             |      |   |   |   | ✓ |

Lampiran IX: Soal *pre-test* dan *post-test*

**PRE**  
**LEMBAR POST-TEST**

Nama: Reiy  
Kelas: I I

A. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, atau c untuk jawaban yang benar!

- Bahasa arabnya motor adalah .....  
 a. دراجة ✓  
 b. دراجة نارية  
 c. حافلة
- Lafadz "سيارة" dibaca .....  
 a. Sayyaarotun  
 b. Sayarotun  
 c. Saayyaarootuun
- Arti dari "محطة" adalah .....  
 a. Rel Kereta  
 b. Kereta api  
 c. Stasiun ✓
- Yang termasuk kendaraan yang ada di laut adalah .....  
 a. قطار  
 b. سفينة  
 c. طائرة
- Berikut adalah kendaraan-kendaraan yang ada di darat, kecuali .....  
 a. طائرة  
 b. عربة  
 c. حافلة
- Gambar berikut bahasa arabnya adalah .....  
  
 a. قطار  
 b. محطة  
 c. سكة الحديد ✓
- Pada hari minggu Aku ikut ibu ke pasar naik delman/gerobak. Dalam bahasa arab delman/gerobak adalah .....  
 a. عربة  
 b. طائرة  
 c. سيارة

8. Bandara merupakan tempat pesawat udara mendarat dan lepas landar. Bandara dalam bahasa arab adalah .....

a. حافلة

b. مطار

c. سفينة

9. Gambar berikut adalah .....



a. سكة الحديد

b. مطار

c. ميناء

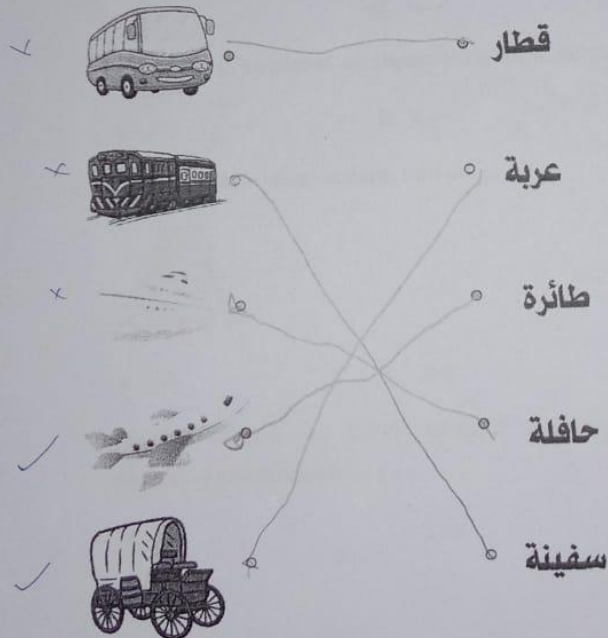
10. arti dari kata "حافلة" adalah .....

a. Bus

b. Kapal

c. Pesawat

B. Sambungkan Garis pada Gambar dengan Mufrodlat yang benar !



## LEMBAR POST-TEST

Nama: Reiy  
Kelas: I I

A. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, atau c untuk jawaban yang benar!

11. Bahasa arabnya bus adalah .....

- ✓ a. دراجة b. دراجة نارية c. حافلة

12. Lafadz "محطة" dibaca .....

- ✓ a. Mahattotun b. Maahaatootuun c. Maahaatotun

13. Arti dari "قطار" adalah .....

- a. Rel Kereta (b) Kereta api c. Stasiun

14. Yang termasuk kendaraan yang ada di udara adalah .....

- ✓ a. قطار b. سفينة c. طائرة

15. Berikut adalah kendaraan-kendaraan yang ada di darat, kecuali .....

- (a) سفينة b. عربة c. حافلة

16. Gambar berikut bahasa arabnya adalah .....



- a. قطار b. محطة c. سكة الحديد

17. Pada hari minggu Aku ikut ibu ke pasar naik mobil. Dalam bahasa arab mobil adalah .....

- ✓ a. عربة b. طائرة c. سيارة

18. Bandara merupakan tempat pesawat udara mendarat dan lepas landas. Bandara dalam bahasa arab adalah .....

a. حافلة

b. مطار

c. سفينة

19. Gambar berikut adalah .....



a. سكة الحديد

b. مطار

c. ميناء

20. arti dari kata "عربة" adalah .....

a. Delman/gerobak

b. Kapal

c. Pesawat

B. Sambungkan Garis pada Gambar dengan Mufrodlat yang benar !



طائرة

دراجة نارية

عربة

سفينة

قطار

Lampiran X: Dokumentasi



Siswa memainkan permainan ludo



Siswa mengerjakan pre-test



Siswa menjawab kartu pertanyaan

