

Pengembangan Media Pembelajaran Dadu mufrodat Pada Keterampilan Membaca Siswa Di Mts Raudlatus Sholihin Kraksaan Probolinggo

Anisatul Jannah¹, Siti Masruchah², Diah Dina Aminata³

Universitas Islam Malang¹, Universitas Islam Malang²,

Universitas Islam Malang³,

e-mail: ¹annisajannah3017@gmail.com, ²sitimasruchah@unisma.ac.id,

³diahdina@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to develop an educational media in the form of vocabulary dice (dadu mufrodat) to enhance students' reading skills at MTs Raudlatus Sholihin. The background of this research is the low reading skills of students in Arabic, which is caused by the lack of engaging and interactive learning media. The vocabulary dice media is expected to provide variety in learning and increase students' interest in reading Arabic texts. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall development model. The research procedures include needs analysis, planning, product development, product testing, revision, and final implementation. The research subjects were eighth-grade students at MTs Raudlatus Sholihin, with a total of 30 participants. The results of the study indicate that the vocabulary dice media is effective in improving students' reading skills. This is evidenced by the increase in the average score of students' learning outcomes before and after using the media. Product trials also showed that this media is easy to use, engaging, and capable of motivating students to be more active in the learning process.

Keywords: Learning Media, Mufrodat Dice, Maharoh Qiroah

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia tak terkecuali di kalangan pelajar Indonesia. Oleh karena itu kita harus mempelajarinya pembelajaran bahasa Arab yang sesuai untuk siswa non Arab, pembelajaran bahasa asing termasuk Bahasa

Arab dapat diajarkan dengan menggunakan media dan metode yang berbeda-beda. Dalam halnya mempelajari kosakata, kosakata adalah sebuah elemen bahasa yang harus dikuasai pelajar asing, termasuk bahasa Arab. Dengan adanya kosakata bahasa Arab yang relevan dapat membantu seseorang berkomunikasi menulis dalam bahasa ini (Mahmudah Siti, 2018). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa membaca dan menulis merupakan kemahiran berbahasa yang harus didukung dengan pengetahuan kosakata yang kaya, produktif dan aktual. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa atau pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Siswa sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa menganggap pembentukan kosakata sebagai sesuatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

Media dadu mufrodat merupakan salah satu unsur yang dapat merangsang proses belajar siswa sehingga melancarkan proses belajar mengajar, peran media hanyalah untuk mendukung gurumeun dalam pengajarannya. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk mendorong proses pembelajaran menuju pembelajaran yang lebih spesifik. Penggunaan media tidak hanya sebatas penggunaan kata-kata (simbol verbal) sehingga diharapkan hasil pengalaman belajar ini lebih bermakna bagi siswa. oleh karna itu, guru harus memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar mengajar selalu terjadi interaksi antara guru, siswa dan media belajar yang digunakan, media yang digunakan dianggap tidak hanya sebagai alat pendidikan tetapi juga sebagai alat informasi atau berita dukungan terhadap peserta didik.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kurangnya penggunaan dan keberagaman dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah menengah, khususnya di Sekolah Mts Roaudatus Salihin. Penelitian ini

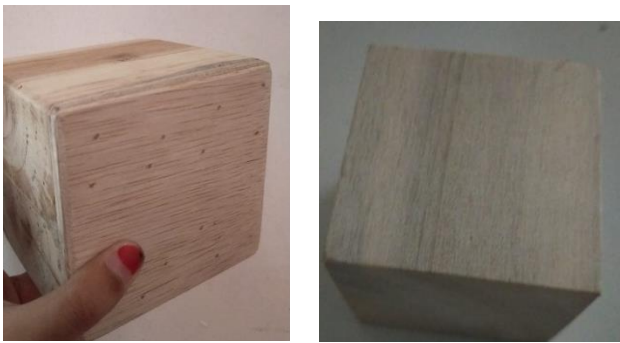
menyoroti bahwa metode pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku teks, papan tulis, dan lembar kerja, tanpa adanya variasi atau inovasi yang cukup untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti dadu mufrodat, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Arab tentang Al-hiwayah. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran (Hermawan, asep. 2013). Dengan demikian, latar belakang masalah penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah Mts, serta untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

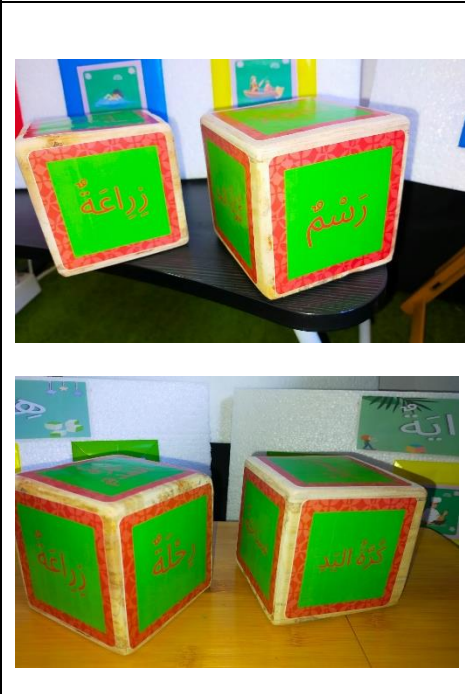
B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dadu mufrodat sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Arab tentang Al-hiwayah. Metode R&D digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan secara detail, mulai dari tahap awal pengembangan hingga revisi produk akhir. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan model prosedural ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pengembangan produk dadu mufrodat. Model ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan sistem pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang membantu dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Research and Development (R&D) dan model ADDIE, bertujuan

untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Arab (Hidayat Fitria,2021). Pengembangan produk yang dihasilkan berupa dadu mufrodat sebagai media yang dikembangkan. Penelitian bertujuan untuk menguji kelayakan produk pendidikan dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan produk pengembangan. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh ahli baik ahli dari segi media maupun materi, dan siswa sebagai pengguna media. Sebagian besar harapan peneliti, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab pada materi “hobi” di kelas IX Mts Raudlatus Sholihin Kraksaan Probolinggo

Tabel 1.1 Proses Pengembangan Media

	Dadu terbuat dari kayu ukuran 9 x 9 cm
	Steroform dilapisi dengan plastic bening warna putih dengan ditempel kotak amplop dengan ga,bar delaminating yang bertemakan HOBI

		
		Materi terkait Bahasa Arab bertema hobiku
		mufrodat ditempelkan kekayu dengan bertema hobi

		
		Media dadu mufrodat di beri wadah kardus agar lebih terjaga dan awet
		Berikut tata cara bermain media dadu mufrodat

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dadu mufrodat dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTs Raudlatus Sholihin. Pengembangan media ini dilakukan melalui tahapan Research and Development (R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, desain produk, validasi ahli, uji coba

produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. pembahasan dan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dadu mufrodat dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa MTs Raudlatus Sholihin Karakasaan Probolinggo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal mufrodat (kosakata bahasa Arab). Kesulitan ini berimplikasi pada rendahnya keterampilan membaca teks berbahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu siswa menghafal mufrodat dengan lebih efektif (Albet Maydiantoro,2019).
2. Desain dan validasi produk Media pembelajaran dadu mufrodat didesain sebagai alat bantu pembelajaran yang memuat kosakata bahasa Arab pada setiap sisinya. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sudah layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor, seperti penambahan petunjuk penggunaan dan variasi kosakata yang lebih luas.
3. Uji Coba Produk Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII di MTs Raudlatus Sholihin. Uji coba ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan dan mengetahui seberapa besar media tersebut dapat membantu siswa dalam menghafal mufrodat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 90% siswa merasa media dadu mufrodat ini menarik dan membantu mereka lebih cepat menghafal kosakata. Selain itu, 85% siswa menunjukkan peningkatan dalam skor tes membaca setelah menggunakan media ini.
4. Uji Coba Pemakaian Uji coba pemakaian dilakukan selama satu bulan dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasilnya, keterampilan membaca siswa meningkat secara signifikan. Data kuantitatif dari tes

keterampilan membaca menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 menjadi 80 setelah menggunakan media dadu mufrodat. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam belajar dan merasa lebih percaya diri saat membaca teks berbahasa Arab.

5. Proses Pengembangan Media Dadu Mufrodat: Skripsi ini menjelaskan secara rinci proses pengembangan media dadu mufrodat dari tahap awal pengembangan hingga tahap revisi produk akhir. Proses ini melibatkan validasi dari ahli media, ahli praktisi, serta uji coba pada siswa untuk memastikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran.
6. Validasi Ahli Media dan Praktisi: Hasil validasi dari ahli media dan ahli praktisi menunjukkan tingkat kesesuaian dan kelayakan media dadu mufrodat sebagai alat bantu pembelajaran. Skor validasi ahli media sebesar 91%, validasi ahli praktisi sebesar 89%, dan skor uji coba pada siswa sebesar 505,4, yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran: Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dadu mufrodat berhasil dilakukan dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab tentang Al-hiwayah. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.

Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dadu mufrodat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTs Raudlatus Sholihin. Efektivitas ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan serta respon positif dari siswa terhadap penggunaan media ini (Fitacademy,2019).

1. Interaktivitas dan Motivasi Belajar Media pembelajaran dadu mufrodat mampu meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar mengajar. Permainan yang menyenangkan membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar kosakata baru. Selain itu, media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan membaca, karena siswa lebih termotivasi untuk berlatih membaca teks berbahasa Arab.
2. Pengulangan dan Penguatan Memori Penggunaan dadu sebagai media pembelajaran memungkinkan terjadinya pengulangan kosakata secara alami dan berulang-ulang. Pengulangan ini sangat penting dalam proses penguatan memori jangka panjang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat kosakata yang sering muncul saat bermain dadu mufrodat, yang pada akhirnya membantu mereka dalam memahami dan membaca teks berbahasa Arab dengan lebih baik.
3. Peningkatan Keterampilan Membaca Peningkatan keterampilan membaca yang signifikan pada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran dadu mufrodat efektif dalam membantu siswa menghafal dan memahami mufrodat. Dengan pemahaman kosakata yang lebih baik, siswa dapat membaca teks berbahasa Arab dengan lebih lancar dan percaya diri. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa pemahaman kosakata adalah salah satu kunci utama dalam pengembangan keterampilan membaca.
4. Keterbatasan Penelitian Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan media dadu mufrodat, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Salah satunya adalah keterbatasan waktu uji coba pemakaian yang hanya satu bulan. Penelitian jangka panjang perlu dilakukan untuk melihat dampak penggunaan media ini dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan di satu

sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian ke sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati.

Secara keseluruhan, media pembelajaran dadu mufrodat telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTs Raudlatus Sholihin. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam menghafal mufrodat, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mereka dalam membaca teks berbahasa Arab. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media ini diujicobakan di sekolah-sekolah lain dengan berbagai latar belakang siswa untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Dengan demikian, pembahasan dan hasil dalam skripsi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dadu mufrodat sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Arab telah berhasil dilakukan dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa MTs Raudlatus Sholihin Karakasaan Probolinggo.

D. Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam dapat diambil berdasarkan pembahasan dan temuan yang telah disampaikan adalah Pengembangan media pembelajaran dadu mufrodat dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa MTs Raudlatus Sholihin Karakasaan Probolinggo merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah. Proses pengembangan media dadu mufrodat melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) telah terbukti efektif dalam merancang sistem pembelajaran yang sistematis dan terarah. Validasi dari ahli media, ahli praktisi, serta uji coba pada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran dadu mufrodat layak digunakan dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam memperkaya kosakata dan meningkatkan keterampilan membaca. Media pembelajaran dadu mufrodat diharapkan dapat memicu aspek perkembangan bahasa siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta

membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian, kesimpulan dari karya ilmiah ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran dadu mufrodat merupakan langkah positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di sekolah menengah, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Daftar Rujukan

- Aulia, Rambu -, Nasrun Supardi, Iskandi Iskandi, and M.Thajib Rizki. "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021): 39–48. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2051>.
- Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran," 2011.
- E-komik, Pengembangan Media Pembelajaran, Pada Mata, Pelajaran Pendidikan, Agama Islam, D A N Budi, Pekerti Kelas, X I Materi, et al. "Universitas Islam Malang Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam 2023," 2023.
- Ezpinoza Juanillo, Norma Cecilia, and Alexandra Rupa Huayllapuma. "No Tujuan Dari Pengujian Produk," 2018, 1–26.
- F. Erma. "Kajian Teori" Pengertian Media Pembelajaran", 2012, 11–44.
- Fauziah, Laelatul. "Peranan Media Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab Ikhsanul." *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2022): 63–77 .
- Fay, Daniel Lenox. "Prosedur Pengembangan Model ADDIE." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2020, 109–22.
- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, Annie. "BAB III METODE PENELITIAN Menurut." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.
- Hamal 2023. " <https://Perpusteknik.Com/Pendekatan-Pembelajaran-Konvensional/>," n.d.
- Heinich. "Pengertian Media Pembelajaran," 2011.

Hidayat, Fitria. "No Title," n.d.

"<https://News.Detik.Com/Berita/d-4850130/Metode-Pengumpulan-Data-Kuantitatif-Dan-Kualitatif>," n.d.

"<https://Text-Id.123dok.Com/Document/Eqoo0w7kq-Kekurangan-Permainan-Dadu-Kelebihan-Dan-Kelemahan-Permainan-Dadu-a-Kelebihan-Permainan-Dadu.Html>," n.d.

"https://Www.Researchgate.Net/Publication/328121053_METODE_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN," n.d.

"https://Www.Researchgate.Net/Publication/367289225_Peran_Media_Dalam_Pembelajaran_Mufrodat," n.d.

Ibluacademy. "<https://Www.Tripven.Com/Model-Addie/>," 2021.

ida mufidah. "<https://Shafta.Sch.Id/Bahan-Ajar-Bahasa-Arab-Kelas-8-Alhiwaayaat-Hobbies/>," 11, n.d.