

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB DENGAN PERMAINAN *MY HAPPY ROUTE* DI SEKOLAH DASAR

Alauddin Ahmad¹, Nur Khozim Muhlis^{2*}, Muhammad Amin Fathih³

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email: alauddinahmad324@gmail.com¹, mukliskhozin123@gmail.com², amienelfatih@gmail.com³

Received: 13 Februari 2023

Accepted: 28 Juni 2023

Published: 30 Juni 2023

Abstract: Vocabulary learning that is called *mufradat* in Arabic demands teacher creativity in presenting innovations that accommodate increased learning outcomes. However, the fact is that *mufradat* learning in Raudhatul Qur'an Elementary School is not on target, so researchers see the need for learning innovations using the Happy Route which aims to accommodate the ability to memorize vocabulary. The aims of this research are to develop media through the game of my happy route at the Raudhatul Qur'an school and measure its effectiveness. This study uses the Research and Development (R&D) Borg and Gall model. The procedure uses 8 stages, namely: Potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage test. The results of this study indicate that the development of the Happy Route game is carried out by product design, content development, feasibility testing, field trials and product finalization. The results of the feasibility test showed that the products created and designed by the researchers were suitable for use as learning media due to an increase in the score from the pretest, which averaged 80 to the post-test, to an average of 94.4. Through this product, children become enthusiastic about learning and memorizing vocabulary according to their material.

Keywords: *Interactive Learning Media, My Happy Route Games, Vocabulary Learning*

Abstrak: Pembelajaran *mufradat* menuntut kreatifitas pengajar dalam menyajikan inovasi yang memudahkan peningkatan hasil belajar. Namun kenyataannya bahwa pembelajaran *mufradat* di SD Raudhatul Qur'an tidak sesuai target sehingga peneliti memandang perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan *My Happy Route* yang bertujuan memudahkan kemampuan menghafal kosakata. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media melalui permainan *My Happy Route* di sekolah Raudhatul Qur'an dan mengukur tingkat efektifitasnya. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) Borg and Gall. Adapun prosedurnya menggunakan 8 tahap, yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji pemakaian. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan permainan *My Happy Route* dilakukan dengan desain produk, pengembangan konten, uji kelayakan, uji coba lapangan dan finalisasi produk. Adapun hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa produk yang dibuat dan dirancang oleh peneliti sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan adanya peningkatan nilai dari pretest yang rata-ratanya 80 meningkat ke post-test menjadi rata-ratanya 94,4. Melalui produk ini, anak-anak menjadi semangat untuk belajar dan menghafal kosakata yang sesuai dengan materi mereka.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Permainan Happy Route, Pembelajaran Kosakata*

*Korespondensi Penulis: alauddinahmad324@gmail.com

A. Pendahuluan

Penguasaan berbagai bidang bahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang yang ingin memperdalam sebuah kajian ilmu, baik itu ilmu agama maupun ilmu pengetahuan umum. Penguasaan terhadap suatu bahasa akan dipengaruhi oleh beberapa keterampilan yang harus dilatih secara konsisten, mulai dari keterampilan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Akan tetapi dari keterampilan tersebut tidak bisa dilakukan dengan baik, jika kosakata yang dimiliki kurang sesuai dengan penguasaan dasar.

Seorang yang kurang dalam penguasaan kosakata dan istima' atau mendengar akan sulit untuk memahami literatur dan berkomunikasi menggunakan bahasa asing ataupun memahaminya jika kosa kata yang dihafalnya sedikit. Oleh karena itu, mempelajari dan menghafal kosakata merupakan bagian terpenting bagi seseorang yang ingin benar-benar menguasai secara mendalam bahasa asing. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin banyak perbendaharaan kosakata yang seseorang miliki, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang tersebut terampil berbahasa (Azizah, 2018).

Bahasa Arab merupakan bahasa yang banyak digunakan di berbagai belahan dunia, mengingat banyaknya orang yang menggunakan bahasa Arab, karena bahasa Arab sendiri merupakan bahasa pokok dari ajaran Islam. Maka tidak heran kalau bahasa Arab diakui sebagai bahasa internasional sebagaimana bahasa Inggris. Di Indonesia sebagai negara yang mayoritas masyarakatnya menganut agama Islam menjadikan bahasa Arab sebagai suatu bahasa yang sangat diminati mulai dari tingkat dasar sampai tingkat universitas terutama yang berbasis Islam. Bahkan bahasa Arab menjadi mata pelajaran yang harus dipelajari di tingkat dasar yang berciri khas agama (MI) (Nasyiah, 2022).

Beberapa sekolah dasar telah mengajarkan tentang kosakata bahasa Arab dasar dari jenjang kelas 1. Akan tetapi pada praktek penggunaan metodenya masih banyak ditemukan menggunakan metode ceramah, sehingga hal ini menjadi problematika kurang efektifnya pembelajaran seperti ditemukannya beberapa murid yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan seksama, serta beberapa murid juga merasa jenuh karena media yang digunakan hanya proyektor, slide power point, dan papan tulis. Dalam pengajaran tersebut seringkali murid tidak berinteraksi terhadap pelajaran yang mereka pelajari. Berdasarkan pemaparan tersebut, menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media berupa permainan agar murid-murid bisa berinteraksi dengan pelajaran dan mendapatkan motivasi untuk mempelajari kosakata bahasa Arab (Isnaini and Huda, 2020).

Dalam sebuah penelitian terdahulu disebutkan bahwa beberapa sekolah dasar dalam realitanya sudah mengajarkan tentang kosakata bahasa Arab mulai dari tingkat dasar yaitu kelas

satu. Akan tetapi kebanyakan penggunaan metodenya masih menggunakan metode ceramah, sehingga beberapa murid tidak bisa mengikuti pelajaran dengan efektif, serta beberapa murid juga merasa jenuh. Praktek pembelajaran seperti ini, seringkali menjadikan murid tidak berinteraksi terhadap pelajaran yang mereka pelajari. Maka dari itu, fenomena ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, salah satunya dengan menggunakan permainan agar murid-murid bisa berinteraksi secara aktif dalam pelajaran dan mendapatkan motivasi untuk mempelajari kosakata bahasa Arab. (Isnaini and Huda, 2020)

Problematika yang diakibatkan karena ketidakmampuan dalam memberikan media pembelajaran yang menyenangkan, seringkali berdampak kepada hasil yang diperoleh peserta didik. Salah satunya yang terjadi di SD Raudhatul Qur'an yang menunjukkan bahwa hasil siswa-siswa di SD Raudhatul Qur'an tidak memenuhi target pembelajaran *mufradat* dimana mereka tidak dapat secara langsung menyebutkan makna *mufradat* pada saat ditanya oleh guru. Hal itu dikarenakan mereka seringkali merasa jenuh dengan metode yang selama ini dipakai selalu ceramah disaat jam pelajaran bahasa Arab.

Dalam proses pembelajaran, banyak ditemukan para pembelajar yang belum bisa menentukan perbedaan antara media dan alat peraga yang memiliki kemiripan dalam bentuk. Perbedaan diantara istilah kedua tersebut terletak fungsinya, bukan pada substansinya. Suatu sumber belajar akan disebut sebagai alat peraga apabila digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dan sumber belajar akan disebut sebagai media apabila akan menjadi bagian integral dari seluruh proses atau kegiatan pembelajaran yang harus ada pertanggung jawaban antara pengajar dan sumber lain (Hasan et al., 2021).

Asminar dalam penelitiannya berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat" menunjukkan bahwa Hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan metode pembelajaran index card match dapat meningkatkan hasil belajar Penjaskes pada siswa kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat tahun pelajaran 2016/2017. Hasil belajar sebelum PTK adalah 66.7 dengan kategori kurang dan ketuntasan klasikal sebesar 62.5% dengan kategori tidak tuntas. Hasil belajar siklus I pertemuan 1 adalah 75.8 dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal sebesar 87.5% dengan kategori tuntas. Hasil belajar siklus I pertemuan 2 adalah 79.2 dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal sebesar 91.7% dengan kategori tuntas. Hasil belajar siklus II pertemuan 3 adalah 82.1 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 95.8% dengan kategori tuntas. Hasil belajar siklus II pertemuan 4 adalah 87.9 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kategori tuntas (Asninar, 2017).

Dari penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa peneliti dapat mengembangkan “media pembelajaran kosakata bahasa arab dengan permainan “*My Happy Route*” di sekolah Raudhatul Qur’an Malang, dan penelitian sebelumnya, adalah sama dan fokus pada pengembangan metode pengajaran untuk mengajar kosa kata. Peneliti juga menemukan perbedaan yaitu kualitas metode pengajaran yang digunakan oleh berbagai penelitian sebelumnya, serta penelitian ini yang mengembangkan media pembelajaran kosakata melalui permainan “*My Happy Route*”.

My Happy Route adalah permainan yang mengkombinasikan permainan antara peta ular tangga dan peta mini perjalanan. Permainan ular tangga yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan cara melempar dadu, banyaknya jumlah yang ditunjukkan oleh dadu, maka angka tersebut akan menentukan berapa kotak untuk melangkah yang dilakukan oleh pemain. Apabila pemain mendapatkan tangga, maka pemain akan melangkah kotak-kotak permainan dengan cara menaiki tangga tersebut, apabila pemain mendapatkan ular, maka pemain harus turun melewati punggung ular yang didapati ular tersebut. Permainan dimulai dari garis start (البداية) (dan diakhiri dengan garis finish (النهاية)). (Untuk mencapai garis finish (النهاية)) (Zubaidillah & Hasan, 2019).

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis akan membuat suatu media pembelajaran yang berupa permainan berbentuk peta permainan ular tangga, permainan tersebut adalah *My Happy Route*. Adapun tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses, kelayakan, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa arab dengan permainan *My Happy Route* di sekolah Raudhatul Qur’an Malang. Harapan lain pada permainan ini, dapat mendorong pemahaman siswa terhadap penguasaan kosakata, dapat melatih jiwa sosial, dan kejujuran siswa. Penulis merencanakan suatu media pembelajaran melalui permainan yang Bermodel ular tangga, permainan tersebut dinamakan *My Happy Route*. Tujuannya agar dengan permainan ini, murid-murid dapat mempelajari kosakata melalui permainan yang menyenangkan. Disamping itu, juga untuk meningkatkan keaktifan pada anak-anak serta melatih mereka untuk bekerja sama antar teman.

B. Metode Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dan data dengan maksud dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2014). Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian R&D (*Research and Development*) (Winaryati et al., 2021). Penelitian ini dapat digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan produk tertentu, selain itu juga dapat menguji keefektifan suatu produk. Di dalam dunia pendidikan, metode ini bisa digunakan dalam mengembangkan buku, modul, media pembelajaran model kurikulum dan lain sebagainya (Hs dan Suriningsih, 2021). Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena

tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai.

Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *My Happy Route* dalam pembelajaran *mufradat* yang disusun berdasarkan masalah yang dihadapi di Raudhatul Qur'an. Jenis penelitian ini relevan mengingat penguasaan *mufradat* harus dikuasai namun pencapaian target belum memenuhi harapan. Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan teori Borg and Gall yang berkaitan dengan desain pengembangan yang berkaitan dengan pengujian hasil produk yang dikembangkan.

Borg dan Gall (1985) mengungkapkan bahwa R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan suatu produk agar bisa digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Di antara pendidikan dan pembelajaran, ada sebuah jembatan untuk menghubungkan antara penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*applied research*), yang mana penelitian dasar bertujuan untuk "*to discover new knowledge about fundamental phenomena*", sedangkan penelitian terapan berfungsi untuk menemukan informasi yang secara praktis bisa digunakan (Sugiyono, 2014).

Adapun instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah 1) Wawancara yang ditujukan kepada kepala SD Raudhatul Qur'an, dan guru bahasa Arab untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran *mufradat* dan penggalian informasi tentang perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, 2) Observasi, dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada kelas 4 di SD Raudhatul Qur'an setelah diterapkan media *My Happy Route*, dan 3) Tes yang dilakukan pra uji coba produk dalam bentuk peneliti melakukan sebuah tes yang berupa pertanyaan tertulis berupa kosa kata agar mengetahui seberapa jauh kemampuan anak-anak kelas 4 SD Raudhatul Qur'an dalam menghafal kosa kata bahasa Arab.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 laki-laki SD Raudhatul Qur'an, ahli materi, dan ahli media. Alasan peneliti memilih subjek uji produk tersebut adalah sesuai dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sasaran tersebut sesuai untuk menguji produk yaitu media pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan permainan *My Happy Route*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memakai model pengembangan Borg and Gall yang peneliti batasi sampai tahap ke-8, yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Desain uji coba produk menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2014).

Analisis data dilakukan dengan mengukur tingkat efektifitas penggunaan media *My Happy Route* dari hasil tes dan wawancara yang dilakukan melalui pengukuran rata-rata peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran *mufradat* sehingga dapat diketahui efektifitas pembelajaran sehingga dapat memberi kontribusi pada pelaksanaan pembelajaran yang baik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Mufradat* Berbasis Permainan *My Happy Route*

Sebelum menyusun media pembelajaran, peneliti telah melakukan observasi dan wawancara kepada guru bahasa Arab SD Raudhatul Qur'an. Setelah itu, peneliti mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, melakukan pengumpulan data dan informasi, kajian dan konsultasi. Maka didapatkan desain awal produk yaitu media pembelajaran berbasis permainan *my happy route* untuk kelas 4 SD Raudhatul Qur'an.

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa permainan "*My Happy Route*", peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada guru Bahasa Arab kelas 4 SD Raudhatul Qur'an. Setelah itu, peneliti mengumpulkan data-data yang berupa kosakata dan desain agar bisa diikuti dan dibuat bentuk permainan ular tangga kepada anak-anak kelas 4 SD Raudhatul Qur'an. Adapun pengumpulan data yang berupa materi pelajaran untuk permainan *My Happy Route* mengacu pada buku cetak yang digunakan oleh guru maupun anak-anak kelas 4 SD Raudhatul Qur'an. Materi yang diambil untuk permainan ini adalah kosakata yang ada di bab *تجربة مثيرة* dari hal 8-47.

Desain Produk dari Media Pembelajaran Kosakata bahasa arab dengan penggunaan permainan *My Happy Route* di sekolah Raudhatul Qur'an yaitu merancang konsep permainan *My Happy Route* untuk anak-anak kelas 4 SD Raudhatul Qur'an. Peneliti mencari dan mendapatkan referensi desain yang berupa ular tangga di internet, dengan desain tersebut peneliti hanya mengikuti bentuk desainnya dan menggantikan kosakata dari buku cetak yang digunakan oleh guru dan anak-anak kelas 4 SD Raudhatul Qur'an. Adapun desain dari media pembelajaran *My Happy Route* adalah:

- a. Proses pembuatan komponen-komponen yang melingkup permainan *My Happy Route* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Komponennya terdiri dari dadu, mainan untuk sang pemain, dan denah perjalanan yang didesain dengan aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop. Denah perjalanannya dicetak dengan ukuran 65cm x 65cm. Adapun dadunya dan mainan beli di took-toko mainan.



- b. Penulisan Materi. Penulisan dalam permainan *My Happy Route* menggunakan font Traditional Arab dengan ukuran yang disesuaikan di tiap kotak. Peraturan Permainan *My Happy Route*. Seperti permainan ular tangga, dalam permainan ini peneliti membagikan anak-anak menjadi dua kelompok, di setiap kelompok akan mendapatkan giliran untuk bermain, dan di setiap kelompok harus bergiliran untuk mengocok dadu. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang. Permainan diawali dengan garis start (البداية) dan berakhir di garis finish (النهاية).



Setiap pemain yang mendapatkan kotak yang ada kosakatanya, maka pemain harus menjawab kosakata tersebut, tidak boleh dibantu oleh teman kelompoknya karena dalam kelompok juga ada gilirannya, jika bisa menjawab maka akan mendapatkan poin 10, apabila tidak bisa menjawab, maka pemain tidak mendapatkan poin. Begitu pun dengan mencapai garis finish terlebih dahulu, akan mendapatkan poin 30, sedangkan yang mencapai garis finish setelahnya akan mendapatkan poin 02. Maka dalam permainan ini yang akan menjadi pemenang adalah yang mengumpulkan poin lebih banyak. Adapun materi yang diambil untuk permainan ini adalah kosakata yang ada di bab تجربة مثيرة dari hal 8-47.

- c. Revisi Desain. Bentuk dari desain produk permainan *My Happy Route* dengan kosakata Bahasa Arab tidak memiliki revisi dari para materi.
- d. Validasi desain. Dalam produk yang dibuat oleh peneliti sudah cukup baik dan layak digunakan karena sudah menyesuaikan tema dan materi serta gambar dan desainnya sudah cukup baik untuk digunakan oleh anak-anak.

Media yang dikembangkan oleh peneliti bersesuaian dengan perkembangan belajar peserta didik SD Raudhatul Qur'an dimana penggunaan gambar dan panduan yang jelas telah dilakukan untuk menambah nilai manfaat pada proses pembelajaran *mufradat*. Dalam pada itu, validasi terhadap kelayakan media juga dilakukan untuk mendapatkan masukan dari ahli tentang kelayakan dilakukan uji coba di lapangan.

Dikarenakan media berkaitan dengan teknik bermain, maka media disusun dalam bentuk seperti ular tangga yang dikembangkan dengan font berbahasa Arab dan tulisan Arab sehingga diharapkan siswa dapat menguasai *mufradat* dengan cepat dikarenakan proses pembelajaran dengan bermain untuk menambah motivasi belajar tersendiri. Permainan ini melibatkan penguasaan *mufradat* dan tindak lanjut berupa menjawab pertanyaan yang akan dapat mengukur wawasan tentang *mufradat* yang sedang dipelajari.

Hakikatnya standar pembelajaran *mufradat* harus melibatkan kemampuan mengumpulkan kata-kata sebagai dasar pembentukan bahasa yang digunakan dalam menyusun kalimat agar menjadi informasi yang disampaikan oleh penutur. Menurut Richard dalam Alam (2021) Azhar alam bahwa *mufradat* menjadi salah satu unsur penting dan pokok dalam mencapai kemahiran seorang pelajar (Alam and Khotimah, 2021). Kemampuan seorang siswa dalam mengembangkan penguasaan *mufradat* tampak baik secara lisan dan tulisan agar dapat mengembangkan penguasaan berbahasa secara baik dan benar (Hasna Qonita Khansa, 2016)

Permainan sebagai media yang membuat siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan tertentu. Game sebagai aktivitas kompetitif yang dibuat sistematis dengan tujuan, aturan, dan batasan tertentu yang ditetapkan oleh para pembuat permainan tersebut (Syarifah and Rodli, 2019). Adapun permainan bahasa merupakan

media pembelajaran tradisional yang digunakan untuk mengenal lebih tentang kosakata-kosakata dari bahasa yang dipelajari yang berupa permainan seperti TTS, Scrabble, Kartu, dan lain sebagainya.

Media sebagai alat bantu yang bertujuan menyampaikan materi bisa dalam bentuk desain visual, audio maupun audio visual (Mujib and Bashori, 2020). Berkenaan dengan hal tersebut, maka penggunaan media memang belum dioptimalkan oleh guru dalam mengajarkan *mufradat* di dalam kelas. Sejalan dengan hal tersebut, proses pembelajaran memerlukan keinginan yang kuat dari peserta didik untuk dilakukan berbagai kegiatan yang dapat membangkitkan semangat belajar seperti halnya teknik drama atau hiburan untuk dapat memotivasi dalam bertindak dan belajar. Hal ini tentunya akan melibatkan mental siswa dalam mewedahi aspek pendidikan yang memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar (Hasan et al., 2021).

Penggunaan media sebagai bagian dari upaya optimalisasi proses pembelajaran *mufradat* tidak terbantahkan, karena mempelajarinya terkait dengan memori yang sepadan dengan proses input dan output yang harus berjalan secara seimbang. Media yang melibatkan desain audio, visual maupun audio visual, akan memberikan pengalaman secara empirik untuk peningkatan kualitas memori siswa dalam belajar *mufradat*.

2. Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran *Mufradat* Melalui *My Happy Route*

Penggunaan media pembelajaran *Mufradat* sebagai bagian dari *anashir lughawiyah* memerlukan pengujian yang efektif dimana hasilnya dapat dijadikan referensi bagi pengajar bahasa Arab untuk perbaikan hasil belajar di masa yang akan datang. Penelitian ini telah menerapkan media pembelajaran sebagai hasil pengembangan produk yang disusun berbasis permainan *My Happy Route* yang memberikan pengalaman bagi siswa untuk dapat mengembangkan dan mengasah penguasaan *mufradat* yang dimiliki. Adapun hasil pengujian terdapat media ini adalah sebagai berikut terbagi menjadi beberapa tahapan:

a. Hasil Pengukuran

Untuk mengetahui hasil dari permainan *my happy route*, maka peneliti melakukan uji coba dengan membuat 3 kelompok yang terdiri dari 3 orang dari kelas 4 Ikhwan SD Raudhatul Qur'an. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O1 = nilai pre-test (sebelum menggunakan permainan *My Happy Route*)

X = treatment yang diberikan (media permainan *My Happy Route*)

O2 = nilai post-test (setelah menggunakan permainan *My Happy Route*)

Mengikuti rumusan yang di atas, peneliti akan melakukan perbandingan antara O1 dan O2. Setelah melakukan perbandingan, diketahui bahwa O2 lebih besar daripada O1, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata menggunakan media permainan *My Happy Route* berhasil untuk peningkatan kosakata bahasa Arab. Berikut uji coba kelompok tersebut:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Uji Coba Kelompok Terbatas

| No. | Jenis Nilai Tes | Nilai Rata-Rata |
|-----|-----------------|-----------------|
| 1. | Pre-test | 80 |
| 2. | Post-test | 94,4 |

Hasil di atas terdapat perbandingan hasil antara saat sebelum diterapkan uji coba dengan pasca dilakukan uji coba produk. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Mufradat* yang disusun dengan permainan *My Happy Route*. Disamping itu, perlu dilihat pada proses pembelajaran secara individual untuk mendapatkan gambaran tentang data konkrit pada pemberlakuan proses pembelajaran yang dirancang dengan media yang belum pernah ditemui oleh siswa dalam mempelajari *mufradat* sebagaimana berikut:

Tabel 2. Nilai Uji Coba Siswa Kelompok Terbatas

| No. | Nama | Pre-test | Post-test |
|------------------|------|----------|-----------|
| 1. | IBA | 80 | 100 |
| 2. | SLM | 40 | 80 |
| 3. | SAA | 100 | 100 |
| 4. | MKAA | 90 | 100 |
| 5. | SSA | 100 | 100 |
| 6. | FAT | 60 | 100 |
| 7. | FBED | 100 | 100 |
| 8. | MAZA | 80 | 100 |
| 9. | MHR | 50 | 80 |
| Total | | 720 | 850 |
| Rata-rata | | 80 | 94,4 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai pre-test dari jumlah 9 murid yang berjumlah 720 dengan nilai rata-rata 80, sedangkan post-test yang berjumlah 850 dengan nilai rata-rata 94,4. Dari penilaian tersebut, kita bisa simpulkan bahwa produk *My Happy Route* yang dibuat peneliti berdampak positif. Bisa dilihat bahwa adanya peningkatan uji coba sebelum dan setelah menggunakan produk *My Happy Route* yang dibuat oleh peneliti.

Jika dilihat secara kasatmata, maka terdapat kenaikan hasil secara signifikan khususnya bagi siswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang mengalami peningkatan hasil dengan

kenaikan yang fantastis. Secara umum semua siswa mengalami peningkatan yang berarti ini media ini cocok dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran *mufradat*.

b. Revisi Produk

Adapun produk ini sudah sesuai dengan materi maupun kemampuan anak-anak, sehingga tidak diperlukan revisi dari pemateri baik dari segi materi maupun dari segi desain. Tujuan dari produk *My Happy Route* adalah agar anak-anak bisa bermain sekaligus belajar mengenai apa yang telah mereka pelajari di kelas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, di saat peneliti mengeluarkan permainan ular tangganya anak-anak, kesan mereka terhadap permainan tersebut memberikan positif dan merasa tertarik dengan permainan tersebut karena mereka sangat menyukainya sehingga di kelas sering ribut perlu adanya pengkondisian kelas, terutama disaat pembagian kelompok.

Revisi lebih ditekankan pada desain media yang menarik bagi siswa dan beberapa penambahan menu yang seharusnya dilengkapi dalam penelitian ini. Namun revisi konten atau materi tidak ditemukan dalam penelitian ini sehingga materi cukup memadai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran *Mufradat*

c. Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran *Mufradat*

Saat menggunakan produk *My Happy Route*, keadaan kelas menjadi ramai dikarenakan mereka senang terhadap permainan ular tangga. Walaupun begitu, keadaan di kelas masih bisa dikondisikan karena antusias anak-anak. Adapun manfaat dari permainan ini adalah mereka bersaing secara sehat, mampu bekerja sama, melatih dan meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir. Dalam permainan ini anak-anak tidak merasa bosan dan sangat antusias dalam permainan ini.

Sebagaimana hasil wawancara kepada guru bahasa Arab bahwa "Anak-anak mendapatkan pengalaman yang berharga dari penerapan media ini, penguasaan *mufradat* menjadi lebih baik dan tampak mereka antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran lebih atraktif dan efektif". Berdasarkan keterangan tersebut, maka secara umum baik siswa maupun guru merasakan hal yang sama dalam hal kemenarikan siswa untuk berpartisipasi dan terlibat secara aktif dalam mengikuti kegiatan yang tanpa disadari mereka telah melakukan kegiatan pematapan *mufradat* yang sedang diajarkan. Terlebih bagi siswa yang sebelumnya tampak tidak aktif, kini mereka sangat antusias mengikuti secara keseluruhan.

Kegiatan pembelajaran yang dilangsungkan dengan permainan *My Happy Route* tampak relevan dengan berbagai keaktifan siswa dalam ikut andil dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mufradat* dengan

permainan ini dapat membangkitkan semangat belajar dan secara tidak langsung dapat menambahkan jalan keluar pada kebuntuan dalam menghafal *mufradat*.

Pembelajaran *mufradat* dengan menggunakan media secara umum perlu dilakukan untuk berbagai kalangan mengingat *Mufradat* berkaitan erat dengan memori yang harus diolah secara baik. Termasuk didalamnya permainan dengan media kartu yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa untuk peningkatan penguasaannya. Qasim menjelaskan bahwa permainan yang berbentuk kartu dengan menulis kosakata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan pola bahasa bagi siswa tingkat pemula. Luqman dkk menjelaskan bahwa Pembelajaran bahasa Arab memerlukan media pembelajaran dengan permainan yang memerlukan suatu interaksi antara siswa dan guru menarik perhatian siswa dan mempermudah proses belajar (Isnaini and Huda, 2020).

Media kartu sampai detik ini masih relevan untuk digunakan dalam pembelajaran *Mufradat* dimana di dalamnya terdapat interaksi yang sangat membantu siswa dalam menuangkan *Mufradat* yang dikuasai dan menimbulkan keingintahuan yang baik. Sebagaimana Muhammad Haris Zubaidah berpendapat bahwa menggunakan media kartu bergambar (*flash card*) sedikit berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. walaupun begitu, nilai rata-rata yang dihasilkan dari kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yang bernilai $77,14 > 72,50$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar (*flash card*) lebih baik dari kelas kontrol (Zubaidillah and Hasan, 2019).

Media yang difungsikan untuk peningkatan kualitas belajar perlu didesain baik dan memiliki hipotesis yang dapat membangkitkan penguasaan belajar siswa. Hal ini tidak akan tercapai manakala media hanya disusun ala kadarnya tanpa tujuan yang jelas sehingga target pembelajaran tidak dapat dipastikan bahkan akan membuang waktu yang jauh dari tepat sasaran.

Syarifah & Rodli menyebutkan bahwa menggunakan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtaz*" menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 97,00 %, sedangkan penilaian ahli materi terhadap media ini mendapatkan skor 49 dari skor tertinggi 60 dan memiliki kualitas "Sangat Baik" dengan persentase 81,66%. Kemudian berdasarkan hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul menunjukkan adanya peningkatan penguasaan *mufradāt*, dibuktikan dengan hasil posttest (79,4) lebih besar dibandingkan nilai pretest yaitu (61,2). Serta hasil perhitungan signifikansi menggunakan bantuan aplikasi SPSS 18, bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai tes sebelum menggunakan media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" dengan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dari uraian penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "*Arabic Corner Mumtāz*" berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan *mufradāt* untuk siswa kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul (Syarifah & Rodli, 2019).

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu proses pendukung pembelajaran yang dapat memfasilitasi pendidik dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah sebagai solusi dalam meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam proses belajar (Vandayo dan Hilmi, 2020). Penggunaan media memang bukan hal yang mutlak perlu dilakukan, namun fungsi sebagai alat yang dapat membantu pencapaian target pembelajaran perlu diperhitungkan oleh segenap pengajar dalam menjalankan tugas pematangan penguasaan bahasa Arab. Di satu sisi, pembelajaran online dengan perangkat yang dibutuhkan ternyata masih bergantung dengan strategi mengajar dosen yang perlu disusun secara sistematis (Hilmi, 2021).

Salah satu media yang memiliki inovasi disamping apa yang telah dikembangkan oleh peneliti tentang *My Happy Route*, juga terdapat Arabic Corner Mumtaz yang dikembangkan dengan memperhatikan beberapa komponen yang melengkapi kebutuhan belajar siswa sehingga upaya pencapaian target dapat diwujudkan dengan tepat. Hal ini memerlukan studi yang mendalam untuk mendapat masukan dari para ahli dan juga menambah wawasan tentang kelayakan produk yang dikembangkan. Secara umum, media yang telah dikembangkan dapat memberi kontribusi pengembangan wawasan namun kekurangan yang banyak ditemui adalah tindak lanjut pada penguasaan *mufradat* dalam bentuk penerapan maharat lughawiyah yang seakan terpisah, padahal penyatuan atau integrasi inilah yang dapat disebut dengan efektifitas.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Mufradat* melalui permainan *My Happy Route* dilakukan 8 tahapan yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji pemakaian yang kesemuanya dilakukan proses yang efektif guna menghasilkan produk yang layak dengan beberapa perbaikan dari sisi desain dengan beberapa penambahan yang menarik.

Begitu juga hasil uji pengukuran efektivitas diperoleh hasil bahwa peningkatan hasil belajar dari pretest yang rata-ratanya 80 meningkat ke post-test menjadi rata-ratanya 94,4. Hasil ini cukup memberikan informasi bahwa penggunaan produk media ini cukup relevan untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* sehingga siswa belajar dengan lebih baik, semangat dan atraktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terlebih kemampuan menghafal *Mufradat* lebih baik setelah diterapkan media ini dalam kelas.

Daftar Rujukan

Alam, Azhar, dan Kusnul Khotimah. (2021). "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter." *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1(1): 58-77.

- Asnimar. (2017). "Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat Asnimar SD Negeri 002 BATU Bersurat." *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 1(November): 208-16.
- Azizah, Hanifah Nur. (2018). "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall." *Alsuniyat* 1(1): 1-16.
- Hasan, Muhammad et al. (2021). Tahta Media Group *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hasna Qonita Khansa. (2016). "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*: 53-62.
- Hilmi, D. (2021). "Impact of Arabic Online Learning in The Perspective of How The Brain Learns." *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 4(1), 59-73. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i1.10442>
- Hs, Ahmad Iqbal, and Wuni Mei Suriningsih. (2021). "Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan roda putar pada pembelajaran kosakata bahasa arab di Taman Kanak-Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291-303
- Isnaini, Nurul, & Nurul Huda. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTSN 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3(1).
- Mujib, Ahmad, & Ahmad Bashori. (2020). "تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج 'صباح اللغة' على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة." *TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo* 1(2).
- Nasyiah, I., Zukhaira, Z., & Nawawi, M. (2022). Pengembangan Buku Cerita Sunan Kalijaga Berbahasa Arab Untuk Siswa MI/SD Islam Di Kabupaten Demak. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 11(2), 71-79.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifah dan Ahmad Rodli. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Corner Mumtāz untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 231-248.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). "Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217-236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 41-56.