**PENGEMBANGAN**

**MEDIA PERMAINAN PUZZLE PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

**Lailatul Qomariyah1, Isniyatun Niswah MZ2**

1 Pendidikan Bahasa Arab, fakultas,Agama Islam, Universitas Hasyim Asy’ari

2 Pendidikan Bahasa Arab, fakultas,Agama Islam, Universitas Hasyim Asy’ari

E-mail : [lailatulqomariyah.unhasy@gmail.com1](mailto:lailatulqomariyah.unhasy@gmail.com1)

***Abstract***

*This study aims to develop an Arabic educational game tool that is used through experiences in Arabic classes using puzzle games. The method used is the Mixed Method, namely the cycle. The results of this study are that there are 4 stages. First, Analysis, researchers collect data about Core Competencies and Basic Competencies, data on student characteristics and availability of learning resources; Second, Design, this stage determines the expected abilities, development flowchart according to academic self-efficacy indicators; 3)Develop, the researcher arranges the game tools, the development is according to the indicators; c) The revision is based on the suggestions of material, media and language experts; 4) Implement, Researchers implement the results of game tools in the learning process Then an assessment of student responses was carried out. The results show that this tool is very feasible to use for class III in assessment activities that will increase students' academic self-efficacy.*

***Keywords:*** *puzzle, academic self efficacy, Arabic learning*

***Abstrak***

*Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat permainan edukatif arabiy yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab melalui pengalaman pembelajaran di kelas Bahasa Arab dengan menggunakan permainan puzzle. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni Mixed Method yakni dengan dengan siklus Analysis, design, develop, dan implementation. Hasil dari penelitian ini yaitu ada 4 tahap, Pertama, Analysis, peneliti mengumpulkan data tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari materi Ajar Bahasa Arab Kelas 3, data karakteristik siswa dan ketersediaan sumber belajar; Kedua, Design, tahap ini tahap menentukan kemampuan yang diharapkan, diagram alur pengembangan sesuai indikator efikasi diri akademik; 3) Develop, Tahap ini peneliti melakukan penyusunan alat permainan, pengembangannya sesuai indikator; c) Revisinya berdasarkan saran ahli materi, media dan bahasa; 4) Implement, Peneliti mengimplementasi hasil APEA dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan penilaian respons siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa alat ini sangat layak digunakan untuk kelas III dalam kegiatan penilaian yang akan meningkat efikasi diri akademik siswa.*

***Kata Kunci:*** *Puzzle, Self efikasi akademik, pembelajaran bahasa Arab*

**1. PENDAHULUAN**

Era New Normal merupakan era bersanding berjalan bersama dengan perkembangan pandemi Covid 19 dan perkembangan dunia industri 4.0. Pembelajaran selama kurang lebih 1 tahun setengah dilaksanakan secara online atau dikenal dengan pembelajaran jarak jauh. Pola pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi teknologi antara lain Whatsapp, Google Classroom, Google Meet. Pembelajaran ini pada awalnya sesuai dengan karakteristik belajar siswa generasi saat ini yakni siswa pada generasi Alpha yakni generasi tidak bisa berpaling dari digital, dan terbiasa dengan mempelajari sesuatu dengan secara instan dan tidak butuh proses yang lama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran online ini juga berdampak pada psikologis siswa.

Mahmudah, S. R. (2020: 12), Muukrandi. (2020: 92) dan Nanang Kosim, Imam Turmudi, Novi Maryani, A. H. (n.d.) bersepakat bahwa Dampak psikologis ini terjadi karna disebabkan kurang adanya komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa dan pembelajaran lebih sering dilakukan melalui kegiatan penugasan. Oleh sebab itu siswa menjadi terbebani dengan tugas yang terlalu menumpuk untuk dikerjakan dengan tanpa ada kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami dalam kegiatan belajar tersebut.

Berdasarkan realita ini, peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif Arabiy dalam menumbuhkan efikasi diri akademik siswa di era new reality dengan menstimulusi siswa untuk tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengatasi kecemasan, stress dan depresi mereka. Media ini akan mampu menumbuhkan kembali percaya diri siswa dalam menyelesaikan tugas, memotivasi dirinya untuk menyelesaikannya dan menentukan tindakan apa yang harus dilalui untuk mencapai keberhasilannya. Artikel ini difokuskan pada pengembangan APE Puzzle yang digunakan pada kelas 3 MI Al Adnani dengan materi Asma’ al Hayawanat. Hal ini sesuai dengan pendapat Al Alwan (nd: 2), Anisa (2016: 1), Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021: 14) sepakat bahwa self efikasi perlu ditumbuhkan sehingga siswa bisa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

# 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian adalah penelitian mixed method yang mana diteliti dengan dua jenis pendekatan yakni kualitatif dan kuantitatif mengikuti model Cresswell. Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate) yang digunakan dalam penelitian ini. Model ini telah dikembangkan oleh Dick dan Carry mulai pada tahun 1990-an. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 4 tahap dari model tersebut karena penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan alat evaluasi dan menilai kelayakannya tidak sampai menguji keefektifannya.

# 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan alat permainan edukatif Arabiy dalam pembelajaran Bahasa Arab bagi siswa pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Alat permainan yang dikembangkan ini didesain untuk meningkatkan efikasi akademik diri siswa yakni keyakinan diri siswa bahwa dia memiliki kemampuan dalam pengausaan situasi atau tantangan yang dihadapi mereka dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka bisa memberikan pengarahan dalam motivasi belajarnya, meningkatkan kemampuan kognisinya dan bisa menentukan tindakan apa yang bisa mereka lakukan untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi dan mencari solusi tantangan yang dihadapi dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al Adnani Kayangan Jombang dengan subjek penelitiannya yakni kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Pada pembelajaran Bahasa Arab pada tingkat ini sangat dibutuhkan sebuah alat permaian edukatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era new realita yakni era baru dimana siswa telah memasuki pembelajaran secara offline setelah siswa melakukan pembelajaran secara online. Penelitian ini dilakanakan mulai bulan 04 Juli 2022 – 20 sepetmber 2022.

**A) Pengembangan Alat Permainan Edukatif Arabiy Dalam Peningkatan Efikasi Diri Akademik Siswa Di Era New Reality**

Tahap-tahap yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif arabiy ini menggunakan media puzzle sebagai berikut:

1. **Analysis,** Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi Ajar Bahasa Arab Kelas 3 dan Kelas 4, data karakteristik siswa dan ketersediaan sumber belajar di MI Al Adnani.

Pada tahap ini, peneliti memperoleh hasil analisis kebutuhan yakni diketahui bahwa perlunya adanya inovasi dan kreatifitas guru pada kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran sebagaimana ketertarikan pada game yang penuh dengan kretaifitas. Sehingga perlulah dikembangkan alat permainan edukatif arabiy yang mampu memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif.

**2) *Design*,** Pada tahap perencanaan (design), peneliti menentukan kemampuan yang diharapkan setelah menggunakan alat permainan tersebut, menentukan materi ajar yang akan disajikan dan membuat diagram alur pengembangan alat permainan edukatif dengan berdasarkan pada indikator pengembangan alat permainan edukatif arabiy berbasis efikasi diri akademik.

**3) *Develop*,** Setelah tahap perencanaan, peneliti melanjutkan ke tahapan pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan 3 tahap kegiatan, antara lain:

a) Penyusunan alat permainan edukatif arabiy

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data sub materi apa saja yang dipelajari pada Materi *Asma’ul Hayawanat* dan menentukan indikator efikasi diri akademik siswa yang ingin ditingkatkan. Kemudian alat permainan disajikan dengan model permainan yang berbeda-beda dari mulai cara bermainnya, materi yang diajarkan melalui alat permainan tersebut dan bagaimana meningkatkan efikasi akademik diri siswa melalui alat tersebut.

Tabel 1. Indikator Pengembangan Alat Peraga Edukatif Arabiy

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **APE** | **Kegiatan** | **Indikator Yang Dikembangkan** |
| Puzzle | menyusun potongan-potongan huruf hijaiyah menjadi sebuah mufrodat Bahasa Arab yang sesuai dengan materi yang dipelajari | 1. Minat pada penyelesaian tugas sulit 2. Mampu menyelesaiakn tugas sekolah |

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua tahap pengembangan, yakni 1) Tahap pengembangan alat permainan berdasarkan indikator; 2) Revisi alat permainan edukatif Arabiy berdasarkan saran ahli materi, media dan bahasa.

b) Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan beberapa tahapan dalam pengembangan yakni pengembangan APE Puzzle, yakni:

1. Menyiapkan potongan-potongan kosa kata sesuai dengan materi yang dipelajari yakni *Asmaul Hayawanat.*



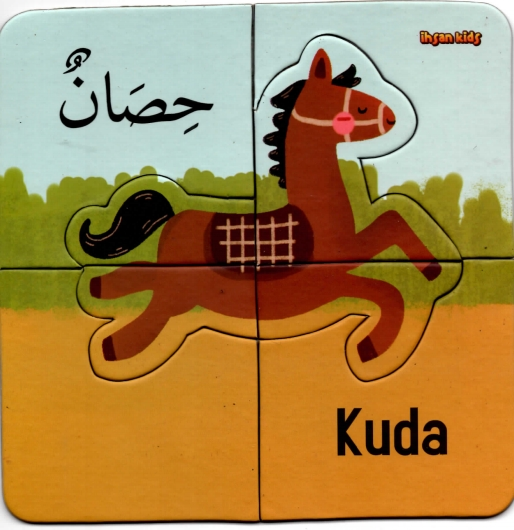
*Gambar 1. Potongan Kertas Huruf Mufrodat*

1. Membuat desain Gambar Hewan sesuai materi pelajaran Kelas 3

* *

*Gambar 2. Desain Gambar HewanAPEA*

1. Membuat Desain Puzzle “Asmaul Hayawanat”

* * 

*Gambar 3. Desain Puzzle APEA*

Setelah alat permainan edukatif arabiy dikembangkan, pada tahap selanjutnya yakni alat tersebut divalidasi oleh Ahli Materi, Ahli Bahasa dan ahli media sebagai prasyarat sebelum diuji cobakan pada pengguna. Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa.

**4) *Implement*,** Pada tahap implementasi, peneliti menguji cobakan alat permainan edukatif arabiy ini dengan melibatkan siswa kelas III. Tahap akhir dalam penelitian ini yakni merevisi alat permainan berdasarkan hasil validasi dan ujicoba. Hasil revisinya dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

Penilaian alat permainan edukatif arabiy ini bertujuan untuk memperoleh data kualitas permainan puzzle sebagai alat permainan edukatif Arabiy yang mampu meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, data yang disajikan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yakni mengubah data kuantitatif menjadi bentuk prosentase lalu diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

#### **Penilaian Ahli Materi**

Alat Permainan Edukatif Arabiy (APEA) tersebut yang dikembangkan tersebut akan divalidasi oleh Ahli materi Isniyatun Niswah, Mz. M. Hum sebagai dosen materi ketrampilan berbahasa. Adapun alat ini dinilai dari beberapa aspek antara lain: ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan. Adapun Hasil analisis validasi ahli materi diketahui bahwa APEA dengan menggunakan Puzzletergolong pada kriteria Baik untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada materi “*Asma’ul Hayawanat”*.

1. **Penilaian Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa terhadap Alat Permainan Edukatif Arabiy Puzzle dinilai kelayakannya oleh Dr. Akhmad Sauqi Ahya sebagai dosen ahli Bahasa. Adapun aspek yang dinilai antara lain: aspek lugas, komunikatif, kesesuaian dan mengikuti kaedah bahasa Arab. Hasil validasi alat permainan edukatif arabiy pada materi *Asmaul Hayawanat* dalam ketrampilan Bahasa Arab diperoleh rata-rata 85% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, Ahli Bahasa juga memberikan komentar pada lembar validasi yang menjelaskan bahwa alat ini sangat bagus diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab karena digunakannya bahasa yang sederhana sehingga memudahkan siswa memahami apa yang dipertanyakan. Dengan alat ini guru akan meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, daya kritis dan kreatif siswa dalam penggunaan bahasa Arab dalam kegiatan berbahasanya.

1. **Penilaian Ahli Media**

Validator ahli Media dilakukan oleh Dr. Ade Destry Deviana sebagai dosen Media Pembelajaran Bahasa Arab. Adapun aspek yang dinilai antara lain: penyajian, desain isi, desain dan kemudahan penggunaan. Setelah alat tersebut divalidasi, kemudian pengembang melakukan revisi sesuai saran dan komentar dari beberapa ahli tersebut. Sehingga alat ini sesuai untuk digunakan oleh siswa, kebutuhan serta karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, alat ini pada kriteria layak dengan rata-rata 84.5 % pada aspek medianya yang digunakan. Sehingga alat ini layak digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya ketrampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis Arab

1. **Respons Siswa terhadap pengembangan Alat Permainan**

Alat permainan ini diujicobakan ke siswa selama dua kali. Uji coba awal dilakukan pada enam siswa dan uji coba kedua atau disebut dengan utama dlakukan pada siswa berjumlah 20 anak. Hasil penilaian para ahli dan respons siswa menunjukkan bahwa alat permainan edukatif Arabiy ini sangat layak digunakan untuk kelas III dalam kegiatan penilaian. Hal ini akan menumbuhkan dan meningkat motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno (2006). Dia menjelaskan bahwa motivasi seseorang dalam belajar akan tumbuh dan berkembang dipengaruhi oleh dua factor yakni instrinsik yakni dari hasrat dan keingintahuan siswa sendiri dan factor ekstrinsik yakni hal yenga berasal dari luar baik lingkungan belajar yang kondusif maupun dari pola interaksi kelas dalam pembelajaran dan cara mengajar yang dikembangkan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka diketahui bahwa Alat peraga edukatif arabiy ini layak digunakan karena memenuhi dari indikator yang ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmawati, N. (2018: 39), Rohmawati, S. (2019: 18), dan Santi Deliani Rahmawati, H. S. (2020: 15) bahwa alat peraga edukatif itu perlu dikembangkan untuk menstimulus siswa agar tertanam dalam dirinya kepercayaan diri. Sehingga dengan percaya diri yang baik akan berdampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Arab.

# 4. SIMPULAN DAN SARAN

## 4.1. Simpulan

Hasil dari penelitian ini yaitu ada 4 tahap, Pertama, Analysis, peneliti mengumpulkan data tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari materi Ajar Bahasa Arab Kelas 3, data karakteristik siswa dan ketersediaan sumber belajar; Kedua, Design, tahap ini tahap menentukan kemampuan yang diharapkan, diagram alur pengembangan sesuai indikator efikasi diri akademik; 3) Develop, Tahap ini peneliti melakukan penyusunan alat permainan, pengembangannya sesuai indikator; c) Revisinya berdasarkan saran ahli materi, media dan bahasa; 4) Implement, Peneliti mengimplementasi hasil APEA dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan penilaian respons siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa alat ini sangat layak digunakan untuk kelas III dalam kegiatan penilaian yang akan meningkat efikasi diri akademik siswa.

## 4.2 Saran

Hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi guru dan siswa dalam mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien dan meningkatkan efikasi diri akademik siswa dengan memperdalam materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran baik Pembelajaran di Kelas. APE ini ke depan ini sangat perlu dimanfaatkan oleh guru guna mewujudkan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik perhatian dan motivasi siswa, meningkatkan hasil belajar mereka, menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, menjalin kerjasama dan komunikasi yang baik dengan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan meningkatkan berpikir kritis siswa sehingga timbul rasa percaya diri untuk melaksanakan kegiatan akademiknya.

# 5. DAFTAR RUJUKAN

[1] Al-Alwan, A., & Mahasneh, R. (n.d.). Reading self-efficacy and its relation to the use of reading strategies among a sample of Hashemite University Students. *Al Majalah Al Urduniyyah Fi Al ‘Ulum At Tarbawiyyah*, *7*(4), 399–418.

[2] Anisa, R. P., Saam, Z., & Arlizon, R. (2016). *Development of the Use Social Media To Improve Self Efficacy Student Class X Mia 1 Man 2 Model Pekanbaru Years 2015 / 2016 Untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas X Mia 1 Man 2 Model Pekanbaru*. 1–8.

[3] Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di Sma Negeri 15 Surabaya. *Jurnal Nusantara of Research*, *8*(1), 14–24.

[4] Hendri Yazid, N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Psikologis Siswa Akibat Covid-19. *Jurnal Human Care*, *6*(1), 207–213.

[5] Iskandar, M. (2017). *Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma’arif NU 1 Pageraji*.

[6] Lindasari, S. W., Nuryani, R., & Sukaesih, N. S. (n.d.). *Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Psikologis Siswa Pada Masa Pandemik Covid 19 The Impact of Distance Learning on Students ’ Psychology During The Covid-19 Pandemic*. *4*(2).

[7] Mahmudah, S. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Psikologis Siswa Terdampak Social Distancing Akibat Covid 19. *Al -Mauizhoh*, *2*(2, November), 1–14.

[8] Muukrandi. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 KotaWaringain Timur. *Pedagogie STKIP MUhammadiyah Sampit*, *8*(2), 90–99.

[9] Nanang Kosim, Imam Turmudi, Novi Maryani, A. H. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Daring: Problematika, Solusi dan Harapan*.

[10] Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Lisanul’ Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, *7*(1), 37–44. https://doi.org/10.15294/la.v7i1.26072

[11] Rohmawati, S. (2019). Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *2*(2), 165. https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141

[12] Santi Deliani Rahmawati, H. S. (2020). *Meningkatkan Self Efficacy (Efikasi Diri) Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model ARCS* (Vol. 3, Issue 2017) [Universitas Islam Megeri Syarof Hidayatulloh]. http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf