

Article history :

Received 10 November 2024

Revised 1 Desember 2024

Accepted 16 Desember 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ISOKU”
(ISI KOTAK KU) UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA
KELAS 2 SD MUHAMMADIYAH 15 WIYUNG
JAJARTUNGGAL SURABAYA**

Ana Sikriya

Universitas Muhammadiyah Surabaya

anasyukriya5@gmail.com

M. Arfan Mua'ammar

Universitas Muhammadiyah Surabaya

arfan.slan@gmail.com

Abstract

This research was motivated by students' low ability to write Arabic words and sentences both separately and continuously. And the aim of this research is to understand students' Arabic writing skills, find out about the development of ISOKU (Contents of My Box) learning media as a means of improving students' writing skills and analyze the results of the development of ISOKU (Contents of My Box) learning media in improving writing skills in class students. 2 SD Muhammadiyah 15 Surabaya. This research uses the Research and Development (R & D) research method and data analysis for this research uses qualitative and quantitative analysis. From the results of the researcher's observations, it shows that the students' writing ability, seen from the pretest results, is stated to be low with a percentage gain of 65 - 70%. The feasibility of this media is reviewed from the validation results of media experts with a percentage of 92% and material experts with a percentage of 94%.

Keywords: Isoku Game Media, Writing Skills, Arabic Language Learning

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang dari rendahnya kemampuan siswa dalam menulis kata dan kalimat bahasa Arab baik secara terpisah dan sambung. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami keterampilan menulis bahasa Arab siswa, mengetahui pengembangan media pembelajaran ISOKU (Isi Kotak Ku) sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dan menganalisis hasil pengembangan media pembelajaran ISOKU (Isi Kotak Ku) dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D) dan analisis data penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa jika dilihat dari hasil pretest dinyatakan rendah dengan perolehan prosentase 65 – 70 %. Kelayakan penggunaan media ini ditinjau dari hasil validasi ahli media dengan prosentase 92 % dan ahli materi dengan prosentase 94 %.

Kata Kunci: Media *Game Isoku*, Keterampilan Menulis, Pembelajaran Bahasa Arab

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Islam formal di Indonesia meliputi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Bahasa Arab. Bahasa Arab dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan bahasa al – Qur’an. Dan Pemerintah telah menetapkan bahasa Arab sebagai bahasa asing bagi warga negara Indonesia. Hal ini dikarenakan meskipun bahasa Arab telah diperkenalkan sebagai mata pelajaran bahasa Arab yang dipelajari oleh siswa, namun bahasa Arab tidak digunakan sebagai bahasa sehari-hari, sehingga seluruh warga negara Indonesia khususnya pembelajar yaitu seluruh pelajar Indonesia belum memahami secara detail tentang bahasa Arab.¹

Dalam pembelajaran bahasa Arab guru seringkali menerapkan keterampilan menulis (*Maharah al – Kitabah*) kepada siswa – siswanya dengan tujuan agar siswa mampu membedakan huruf Arab dari segi bentuk satuan hurufnya dan siswa mampu menulis dengan rapi dan cepat baik dari sisi menulis tiap huruf, tiap kata serta menulis kalimat dengan menggunakan huruf Arab. Namun kenyataannya dalam pengamatan peneliti, banyak siswa khususnya siswa kelas dua SD Muhammadiyah 15 Surabaya belum bisa menulis huruf Arab secara terpisah dan sambung, menulis tiap kata dan menulis kalimat bahasa Arab dengan baik dikarenakan beberapa hal diantaranya guru menggunakan metode ceramah dan belum mengembangkan media yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dari beberapa permasalahan yang dialami siswa kelas dua SD Muhammadiyah 15 Surabaya, maka solusinya yang pertama yaitu guru harus bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi misalnya penggunaan internet, pembelajaran multimedia, sistem informasi terpadu dan lain-lain.² Dan solusi yang kedua peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab dan membantunya memahami bahasa Arab dengan cepat dan baik. Menurut Hasan, media pembelajaran yang berbasis teknologi itu terdiri dari beberapa macam diantaranya:³

1. Media pembelajaran berbasis komputer. Pada media ini kita bisa memanfaatkan program yang terdapat pada komputer misalnya Microsoft word, power point dan lain – lain.
2. Media pembelajaran berbasis internet.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi. Contohnya aplikasi google classroom, google form, kahoot, edmodo, Quiz dan lain – lain.

Dan adapun kegunaan media pembelajaran menurut Sudjana dan Rifa’I yang dikutip oleh Husniyatus Salamah yaitu:⁴

1. Menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan motivasi belajar.
2. Memperjelas pengertian bahan ajar agar siswa dapat memahaminya.
3. Metode pengajaran semakin beragam.

¹ Muhammad Hambal Shafwan, “IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ILMU BAHASA ARAB BAGI PEMULA BERBASIS KITAB DL 1 MENGGUNAKAN MODUL BELAJAR BERPOLA DEEP Q&A SEBAGAI UPAYA UPGRADING HASIL BELAJAR SANTRI DI PESANTREN MAHASISWA THAYBAH SURABAYA,” *STAIKA* 5, no. 2 (2022): 172–282, <https://jurnal.staim-paciran.ac.id/index.php/staika/article/view/60>.

² Tolchah Moch Muhammad Arfan Mu ’ammar, “Islamic Education In The Globalization Era; Challenges, Opportunities, And Contribution Of Islamic Education In Indonesia,” *Jurnal International* 7, no. 4 (2019): 1033.

³ Hasan, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Media Jadul Sampai Media Unggul* (Kalimantan Selatan: STIQ Amuntai Press, 2020), 105.

⁴ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: PT.Kharisma Putra Utama, 2017), 71.

4. Kegiatan belajar dapat lebih banyak dilakukan siswa.

Dari berbagai macam kegunaan media pembelajaran yang telah disebutkan maka peneliti dalam penelitiannya akan mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab secara teknologi berbasis aplikasi pada siswa kelas dua SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Peneliti memilih dan mengkhususkan penggunaan berbasis aplikasi ini kepada siswa kelas dua dikarenakan sebagian siswa kelas dua merasakan kesulitan untuk menduplikasikan tulisan yang ada di buku paket dan menirukan tulisan yang ditulis oleh guru di papan tulis. Dengan demikian peneliti sangat berharap dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi yang diterapkan dan diaplikasikan kepada siswa kelas dua SD Muhammadiyah 15 Surabaya bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran bahasa Arab yang terkait keterampilan dalam kepenulisan (*Maharah al – Kitabah*) dalam bahasa Arab dan tercapainya pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif.

Media pembelajaran bahasa Arab berbasis Aplikasi yang diterapkan oleh peneliti yaitu berupa game edukasi yang berjudul “ISOKU” singkatan dari Isi Kotak Ku. Game “ISOKU” ini dibuat melalui Microsoft power point. Game ini sangat menarik karena siswa bisa merasakan belajar dengan bermain. Dengan adanya game “Isoku” ini siswa dapat belajar melalui komputer, laptop dan hp android dengan ketentuan siswa sudah memiliki link aplikasi game tersebut. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media Game *ISOKU* pada pembelajaran Bahasa Arab dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab dan menganalisis hasil pengembangan media game *Isoku* pada pembelajaran Bahasa Arab dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas II SD Muhammadiyah 15 Surabaya.

Media Game Isoku yang Efisien

Media pembelajaran ISOKU (Isi Kotak Ku) termasuk media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Secara umum media pembelajaran berbasis ICT ini terdiri dari perangkat keras (*hardware*) contohnya komputer, speaker, kamera, mikrofon dan perangkat lunak (*software*) contohnya Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Excel dan beberapa macam Software.⁵ Media pembelajaran Game Isoku selain termasuk media berbasis ICT, media ini juga termasuk jenis media visual proyeksi.

Media Pembelajaran Game Isoku ini dirancang melalui Microsoft power point. Dan di dalam Microsoft power point tersebut terdiri dari sepuluh slide dan setiap slide terdapat gambar hewan yang berbeda – beda dan beberapa kotak – kotak kecil yang di setiap kotaknya berisi beberapa rangkaian huruf – huruf hijaiyah secara acak dengan tujuan agar siswa mampu mengurutkan huruf – huruf hijaiyah menjadi satu kata yang sempurna terkait kosakata nama – nama hewan dalam bahasa Arab secara mandiri, cepat dan baik. Dan adapun langkah – langkah pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran game Isoku yang diimplementasikan oleh guru bahasa Arab kepada siswa kelas 2 diantaranya:

- a. Guru menyampaikan maksud pembelajaran yang akan diperoleh dan dipelajari siswa pada waktu pembelajaran tersebut.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi hewan dalam bahasa Arab dan cara menggunakan game dalam pembelajaran bahasa Arab.
- c. Guru mengajak siswa untuk mengamati game Isoku yang telah ditampilkan guru pada layar LCD.
- d. Siswa menyebutkan nama – nama hewan dan urutan huruf hijaiyah yang benar tentang nama – nama hewan dalam bahasa Arab yang tercantum dalam setiap slide game Isoku.
- e. Guru menyuruh siswa untuk mencoba menggunakan media pembelajaran game Isoku pada Hp

⁵ Sumargono Muhammad, Basri, *Media Pembelajaran Sejarah, Graha Ilmu Yogyakarta* (Graha Ilmu, 2018),50.

Android masing – masing ketika pembelajaran berlangsung dengan pantauan guru dan ketika belajar materi bahasa Arab tersebut di rumah masing – masing secara mandiri.

Tujuan Penggunaan media *game Isoku* agar siswa kelas dua SD Muhammadiyah 15 Surabaya dapat memahami pembelajaran bahasa Arab, menulis bahasa Arab baik secara terpisah dan sambung serta agar siswa senang ketika proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung.

Adapun kelebihan media pembelajaran game Isoku ini diantaranya:

- a. Game tersebut terdapat beberapa gambar hewan yang menarik sehingga minat siswa dapat meningkat dalam mempelajari bahasa Arab khususnya pada keterampilan menulis bahasa Arab.
- b. Siswa dengan mudah mempelajari cara menyusun huruf hijaiyah acak menjadi satu kata bahasa Arab dengan benar.
- c. Game tersebut dapat digunakan dan dipelajari siswa melalui Hp Android atau Laptop.
- d. Dengan menggunakan dan menerapkan game Isoku pada pembelajaran bahasa Arab guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab dengan mudah dan cepat difahami oleh para siswa.

Strategi Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia diterapkan pada lembaga sekolah berbasis Islami seperti Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah dan Perguruan Tinggi Islami. Dan sejak tahun 1973 bahasa Arab telah resmi menjadi bahasa Internasional, menjadi bahasa nasional oleh 21 negara di Asia Barat, Afrika Utara, Irak Timur dan Maroko Barat. Serta bahasa Arab menjadi bahasa resmi dalam organisasi Liga Arab, Konferensi Islam dan persatuan Afrika.⁶

Istilah Keterampilan menulis dalam bahasa Arab disebut *Maharah Kitabah*. Pengertian Maharah Kitabah menurut Moh Amin Santoso yang dikutip oleh Ahmad Rathomi dalam jurnalnya yaitu keterampilan yang membentuk huruf dan mengungkapkan pikiran atau perasaan dalam bentuk tulisan.⁷ Dan tujuan pembelajaran keterampilan menulis dalam bahasa Arab (*Maharah Kitabah*) yaitu mewujudkan peserta didik mampu menulis huruf, kata dan kalimat serta mampu mengarang cerita bahasa Arab sesuai dengan kaidah penulisan pembelajaran bahasa Arab yang benar.

Strategi pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang didesain dan direncanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan tertentu. Adapun Strategi pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab menurut Ahmad Muradi diantaranya:⁸

- a. Guru menerapkan teks acak dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b. Guru membuat dan menggunakan *Card Sort* (Sortir Kartu).
- c. Guru mengajak siswa membuat Peta Konsep Pembelajaran.
- d. Guru mengajak siswa membuat galeri belajar.

Dan dapat disimpulkan dari beberapa uraian strategi pembelajaran menulis (*Maharah Kitabah*) bahwasanya diantara strategi tersebut, strategi yang cocok diterapkan pada siswa tingkat

⁶ Ahmad Muradi, *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab Dalam Prespektif Komunikatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 15-16.

⁷ Ahmad Rathomi, "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *TARBIYA ISLAMICA: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam* 1 (2020): 4, http://ojs.iaisambas.ac.id/index.php/Tarbiya_Islamica/index.

⁸ Slamet Riyadi, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Serdang: Sekolah Tinggi Agama Islam As - Sunnah, 2022), 84.

dasar yaitu penerapan strategi teks acak dan penggunaan card sort. Sedangkan strategi pembuatan peta konsep dan galeri belajar cocok diterapkan pada siswa tingkat menengah atas (SMP – SMA).

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode Research and Development merupakan tahap merancang dan menguji efektivitas produk baru atau revisi produk, serta menyelidiki dan bereksperimen dengan pengembangan produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada.⁹ Pada dasarnya, jenis penelitian R&D ini adalah pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, dan mengembangkan produk. Dan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 15 Surabaya, media tersebut yaitu media pembelajaran Game ISOKU (Isi Kotak Ku) pada Hp Android atau Laptop.

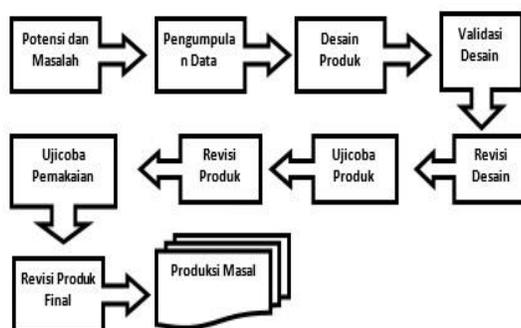
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi, angket, dokumentasi, dan wawancara. Dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Pada teknik analisis data metode kuantitatif menerapkan dua rumus yaitu:

$$\frac{01 \quad x \quad 02}{03 \quad x \quad 04}$$

Keterangan :

Keterangan rumus tersebut yaitu X sebagai tanda tindakan terhadap kelas eksperimen, 01 sebagai tanda pretest pada kelas eksperimen, 02 sebagai tanda posttest pada kelas eksperimen, 03 sebagai tanda pretest pada kelas kontrol dan 04 sebagai tanda posttest pada kelas kontrol. Dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas 2 A sebagai kelas kontrol dan kelas 2 B sebagai kelas eksperimen.

Adapun beberapa Tahapan-tahapan penelitian pelaksanaan metode *Research and Development* (R&D) dengan model yang dikembangkan Borg and Gall dalam penelitian ini dalam bentuk bagan berikut:¹⁰



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian RnD Model Sugiyono

1. Tahap Potensi dan masalah

Potensi dalam penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran bahasa Arab kelas 2, namun potensi ini berubah menjadi suatu masalah karena adanya kejenuhan dan kebosanan siswa kelas 2 SD Muhammadiyah ketika mengikuti pembelajaran bahasa Arab yang disebabkan oleh guru

⁹ Eny dkk, Winaryati, *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)* (Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021),3.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 298.

bahasa Arab yang kurang menyadari bahwa metode pembelajarannya monoton sehingga menimbulkan satu masalah yaitu siswa kelas 2 SD Muhammadiyah tidak dapat menguasai keterampilan menulis dalam bahasa Arab. Potensi dan masalah yang ada dalam penelitian ini akan ditunjukkan dengan data empirik dan menggunakan metode kualitatif.

2. Tahap Pengumpulan data

Langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data dengan mengumpulkan berbagai jenis data seperti kuesioner, wawancara, observasi, pengumpulan data primer dan validasi data.

3. Tahap Desain produk

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu peneliti menampilkan gambar produk tersebut agar dapat dijadikan acuan dalam evaluasi produk dan pembuatannya.

4. Tahap Validasi desain

Pada tahap ini peneliti mempresentasikan proses pembuatan produk kepada para ahli media dengan tujuan agar produk tersebut bisa dinilai dan diketahui kelemahan dan kekuatannya serta penentuan kelayakan penggunaan produk baru tersebut.

5. Revisi Desain

Dalam langkah ini peneliti melakukan perbaikan desain produk “Game Isoku” dengan ketentuan setelah para ahli media melakukan validasi dan menemukan kekurangan atau kelemahan terhadap produk tersebut.

6. Uji coba produk

Bentuk pengujian produk dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektifitas dan efisiensi antara produk lama yang telah diverifikasi dan direvisi dengan produk baru yang telah diverifikasi dan direvisi.

7. Revisi produk

Dalam tahapan ini peneliti melakukan revisi produk pertama yang dihasilkan dari hasil uji coba awal. Revisi ini dilakukan berulang-ulang dengan berbagai cara diantaranya pengujian produk melalui diskusi para ahli, kuisoner dan dengan instrument yang valid.

8. Uji coba pemakaian

Berikutnya peneliti melakukan uji coba pemakaian secara terbatas hanya pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 15 Surabaya.

9. Revisi roduk

Pada tahap ini, peneliti merevisi produk “Game Isoku” tersebut bertujuan menjadikan produk yang layak digunakan untuk seluruh siswa SD Muhamadiyah 15 dan masyarakat sekitar.

10. Produksi masal

Pada langkah terakhir langkah ini peneliti mensosialisasikan manfaat produk “Game Isoku” kepada seluruh siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya dan masyarakat sekitar

Validasi Data dan Validasi Desain

Validasi data dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan pengukuran data yang berupa soal postest dan angket yang diberikan kepada peserta didik. Dan dari hasil postest tersebut peneliti mengambil nilai siswa untuk mengukur produk yang dikembangkan apakah produk tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa atau tidak.

Dan dalam validasi desain, peneliti melakukan validasi desain produk dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Game Isoku.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran bahasa Arab pada tanggal 24 April 2024 pada siswa kelas 2 SD muhamamdiyah 15 Surabaya, menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung siswa merasa jenuh dan bosan sehingga hal ini menyebabkan pembelajaran yang kurang kondusif dan akibatnya tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Tujuan pembelajaran yang disampaikan yaitu siswa dapat memahami keterampilan menulis bahasa Arab melalui materi hewan dalam bahasa Arab.

Menurut Susetna dkk, siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam penguasaan keterampilan menulis bahasa Arab karena banyak beberapa guru bahasa Arab yang fokusnya hanya pada keterampilan mendengar, membaca dan berbicara saja.¹¹ Dan peneliti juga memiliki pendapat yang hampir sama dengan Susetna, bahwa telah diketahui penguasaan keterampilan menulis bahasa Arab pada siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 15 sangatlah minim. Hal ini dikarenakan bahwa cara penyampaian guru tersebut monoton hanya dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan masih klasik yaitu menggunakan media berupa papan tulis dan buku paket bahasa Arab .

Dan minimnya kemampuan keterampilan menulis siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 15 dapat dilihat dari hasil pretest siswa. Berikut hasil pretest siswa kelas 2A (kelas kontrol) dan kelas 2B (kelas eksperimen) sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest Keterampilan Menulis Kelas 2A

Ketuntasan	Persentase	Jumlah Siswa
Tuntas	30 %	7
Tidak Tuntas	70 %	18
Total	100 %	25

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang mencapai predikat Tuntas adalah 7 siswa dan predikat Belum Tuntas sebanyak 18 siswa. Penentuan lulus dan belum lulus itu dilihat dari batas nilai KKM Bahasa Arab. Di sekolah tersebut nilai KKM Bahasa Arab kisaran 80, jika ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 80 misalmya 50 – 75 maka disebut belum lulus atau belum tuntas.

Tabel 3. Hasil Pretest Keterampilan Menulis Kelas 2B

Ketuntasan	Persentase	Jumlah Siswa
Tuntas	25 %	5
Tidak Tuntas	75 %	20
Total	100 %	25

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang mencapai predikat Tuntas adalah 5 siswa dan predikat Belum Tuntas sebanyak 20 siswa. Penentuan lulus dan belum lulus itu dilihat dari batas nilai KKM Bahasa Arab. Di sekolah tersebut nilai KKM Bahasa Arab kisaran 80, jika ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 80 misalmya 50 – 75 maka disebut belum lulus atau belum tuntas

Pengembangan Media *Game Isoku* untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab

Media Pembelajaran Isoku (Isi Kotak Ku) ini merupakan media berbasis teknologi. Manfaat media pembelajaran yang berbasis teknologi ini ketika diaplikasikan dalam pembelajaran

¹¹ Susetna Lily Zulailiana, “Pengembangan Media Kereta Kayu Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Keterampilan Kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas 1 Makarimal Akhlaq Bantur Malang,” *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.4, no. 1 (2022): 26.

di kelas yaitu sebagai alat yang digunakan untuk menyempurnakan kegiatan pembelajaran agar siswa lebih semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan representasi siswa.¹²

Proses pembuatan media pembelajaran game Isoku yang diterapkan di SD Muhamamdiyah 15 Surabaya membutuhkan waktu sekitar 14 – 25 hari. Dan peneliti membuat game Isoku ini melalui Power Point. Adapun langkah – langkah pembuatan Game Isoku sebagai berikut:

- a. Membuka Power point , setelah itu klik Layout lalu klik Blank
- b. Pilih satu gambar untuk dijadikan Background, cara mengatur background agar terlihat tampak bagus maka lakukan Cropping . klik Crop lalu klik Aspect Ratio, sesuaikan dengan ukuran 16:9 , kemudian disesuaikan.
- c. Klik menu “insert” lalu picture untuk memilih gambar hewan yang akan dicantumkan pada slide.
- d. Klik menu “insert” lalu shape untuk memilih bentuk kotak – kotak kecil sebagai tempat jawaban benar.
- e. Klik “Text Box” untuk menulis huruf – huruf hijaiyah nama hewan secara terpisah. Contohnya ب , ن , ز , ا . lalu atur jenis huruf yaitu pilih jenis huruf Traditional Arabic, atur ukuran fontsize dengan ukuran 36.
- f. Membuat tempat empat kotak untuk tiap huruf – huruf hijaiyah dengan cara klik insert lalu pilih bentuk pada shape , klik kanan pilih format shape, setelah itu mengatur warna kotak tersebut dan mengatur jarak antara kotak satu ke kotak yang lain dengan cara klik Format lalu klik Align.
- g. Klik menu “Format” lalu “shape fill” untuk mengganti warna tempat kotak yang berisi huruf hijaiyah dan menambah satu kotak berwarna yang diletakkan di atas empat kotak.
- h. Klik “Select” pada bagian pojok kanan atas lalu klik “selection pane” untuk memberi nama pada tiap kotak huruf Arab. Kotak pertama ditulis “ Tempat Jawaban benar”, kotak kedua ditulis “ Tempat Jawaban Salah “ , kotak ketiga ditulis “ Petunjuk Jawaban benar “, dan menulis satu per satu huruf Arab secara acak.
- i. Tarik kotak petunjuk pada huruf awal kata yaitu huruf alif, lalu klik “Animation” dan klik Lines, maka kotak petunjuk akan berpindah ke bawah secara otomatis.
- j. Mengatur perubahan tiap huruf dari kotak yang salah menuju kotak yang benar dengan cara klik “Effect Options” lalu pilih “Left” untuk mengatur huruf selanjutnya yaitu huruf ra’, lalu klik Animation lagi dan klik Lines lalu klik “Right” untuk mengatur huruf nun dan ba’.
- k. Mengatur gerakan huruf – huruf hijaiyah sesuai urutan.
- l. Menambahkan gambar yang menunjukkan jawaban salah dan benar. jadi jika siswa mengklik jawaban salah maka akan muncul gambar salah dan jika siswa mengklik jawaban benar maka akan muncul gambar benar dan suara tepuk tangan.
- m. Menambahkan gambar tombol Next agar siswa bisa melanjutkan ke slide game selanjutnya

¹² Eny Fariyatul Fahyuni, *TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI (PRINSIP DAN APLIKASI DALAM STUDI PEMIKIRAN ISLAM)* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2017),16.

Gambar 2. Gambar kuis pertama pada game Isoku



Media *Game Isoku* ini telah melalui revisi berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan uji coba produk. Dengan skor kelayakan 92% oleh ahli media dan 94% oleh ahli materi.

Analisis Hasil Pengaplikasian Pengembangan Media Game Isoku pada Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis bahasa Arab

a. Hasil Uji Coba Produk

Setelah media direvisi berdasarkan saran oleh ahli media dan ahli materi maka selanjutnya adalah uji coba produk kepada siswa. Sedangkan tanggapan guru Bahasa Arab dilakukan melalui wawancara. Siswa mengisi angket yang berisi 13 indikator efektifitas media *Game Isoku* sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media game Isoku dalam pembelajaran bahasa Arab.
- 2) Tampilan Game Isoku menarik.
- 3) Media membuat semangat belajar bahasa Arab.
- 4) Media memudahkan dalam memahami menulis bahasa Arab.
- 5) Tampilan gambar dan penulisan Arab pada game sangat jelas.
- 6) Media membuat senang ketika menulis bahasa Arab.
- 7) Pembelajaran bahasa Arab saat ini mudah difahami.
- 8) Perasaan puas ketika guru menjelaskan cara menulis menggunakan media game Isoku.
- 9) Perasaan belajar seperti bermain karna adanya media.
- 10) Perasaan senang ketika guru mengajak siswa bermain game Isoku.
- 11) Tertarik memainkan game Isoku ketika di rumah.
- 12) Mudah menghafal nama hewan melalui media game Isoku.
- 13) Mudah memahami satuan huruf hijaiyah terkait kosakata nama hewan dalam bahasa Arab.

Hasil angket tiap indikator di atas dapat diketahui bahwa tanggapan sangat layak, paling banyak adalah indikator ke-2 tampilan game Isoku menarik, indikator ke-10 Perasaan senang ketika guru mengajak siswa bermain game Isoku, dan indikator ke-7 Pembelajaran bahasa Arab saat ini mudah difahami, dengan frekuensi masing-masing sebanyak 16 siswa.

Kesimpulan hasil angket siswa terhadap pemanfaatan media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Pemanfaatan Media *Game Isoku*

Kategori	Frequency	Percent	Valid percent	Cumulative percent
Tidak layak	0	0	0	0
Cukup Layak	0	0	0	0
Layak	5	30,1	30,1	30,1
Sangat layak	20	69,9	66,9	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa jumlah responden ada 25 siswa. Sebanyak 66,9% siswa menyatakan media ini sangat layak dan 30,1% menyatakan layak. Dapat disimpulkan bahwa media *Game Isoku* yang dikembangkan adalah sangat efektif. Untuk menyempurnakan produk setelah uji coba, maka kotak peristiwa diperbesar dan ditambahkan detail di atas kotak peristiwa untuk memudahkan siswa menggerakkan ke atas dan ke bawah.

b. Hasil Uji Coba Pemakaian

Tahap ini merupakan uji coba media atau produk secara praktis di lapangan yaitu kelas II SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Kegiatan Uji coba pemakaian media dilakukan dengan posttest kemampuan menulis bahasa Arab tentang menulis soal hewan. Adapun hasil posttest adalah:

Tabel 4. Hasil Posttest Game Isoku Kelas 2 A

Ketuntasan	Persentase	Jumlah Siswa
Tuntas	85 %	21
Tidak Tuntas	15 %	4
Total	100 %	25

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai Tuntas yaitu 85% atau 21 siswa dan Tidak Tuntas sebanyak 15% atau 4 siswa. Nilai posttest mengalami banyak peningkatan daripada pretest.

Tabel 5. Hasil Posttest Game Isoku Kelas 2 B

Ketuntasan	Persentase	Jumlah Siswa
Tuntas	100 %	25
Tidak Tuntas	0 %	0
Total	100 %	25

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai Tuntas yaitu 85% atau 21 siswa dan Tidak Tuntas sebanyak 15% atau 4 siswa. Nilai posttest mengalami banyak peningkatan daripada pretest.

Beberapa peningkatan kemampuan menulis bahasa Arab yang didapatkan siswa setelah memanfaatkan media *Game Isoku* ini adalah memahami penulisan huruf hijaiyah secara sambung dan pisah.

D. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Isoku merupakan media berbasis teknologi. Media ini dibuat dan didesain dengan desain yang menarik menggunakan powerpoint dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis arab siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 15. Dan terlihat siswa kelas 2 sangat antusias dalam pembelajaran menulis bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran permainan Isoku.

Hasil pengembangan media ini dapat diketahui dan dipahami dari hasil pemeriksaan tanggapan ahli media, ahli materi, dan siswa. Pada hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%. Dan mengenai jawaban siswa, dari hasil perbandingan post-test antara siswa kelas 2A (kelas kontrol) dengan siswa kelas 2B (kelas eksperimen) dinyatakan perolehan nilai yang paling unggul adalah nilai kelas 2B dengan rincian seluruh 25 siswa kelas 2B dinyatakan lulus dengan perolehan nilai rata rata 85 – 100. Sedangkan kelas 2A dari 25 siswa yang dinyatakan lulus 21 siswa dan 4 siswa masih belum lulus.

DAFTAR PUSTAKA

- dkk, Winaryati, Eny. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021.
- Fariyatul Fahyuni, Eny. *TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI (PRINSIP DAN APLIKASI DALAM STUDI PEMIKIRAN ISLAM)*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2017.
- Hasan. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Media Jadul Sampai Media Unggul*. Kalimantan Selatan: STIQ Amuntai Press, 2020.
- Lily Zulailiana, Susetna. “Pengembangan Media Kereta Kayu Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Keterampilan Kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas 1 Makarimal Akhlaq Bantur Malang.” *Bada’a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasarn* Vol.4, no. 1 (2022): 25–39.
- Muhammad, Basri, Sumargono. *Media Pembelajaran Sejarah*. Graha Ilmu Yogyakarta. Graha Ilmu, 2018.
- Muhammad Arfan Mu ’ammar, Tolchah Moch. “Islamic Education In The Globalization Era; Challenges, Opportunities, And Contribution Of Islamic Education In Indonesia.” *Jurnal International* 7, no. 4 (2019): 1033.
- Muradi, Ahmad. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab Dalam Prespektif Komunikatif*. Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Rathomi, Ahmad. “Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *TARBIYA ISLAMICA: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam* 1 (2020): 2–3.
- Riyadi, Slamet. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Serdang: Sekolah Tinggi Agama Islam As - Sunnah, 2022.
- Shafwan, Muhammad Hambal. “IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ILMU BAHASA ARAB BAGI PEMULA BERBASIS KITAB DL 1 MENGGUNAKAN MODUL BELAJAR BERPOLA DEEP Q&A SEBAGAI UPAYA UPGRADING HASIL BELAJAR SANTRI DI PESANTREN MAHASISWA THAYBAH SURABAYA.” *STAIKA* 5, no. 2 (2022): 172–282. <https://jurnal.staim-paciran.ac.id/index.php/staika/article/view/60>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: PT.Kharisma Putra Utama, 2017.