

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BITHOQOH SISWA KELAS X MA MIFTAHUL ULUM TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sunaryadi¹, Ketut Pudjawan², Ignatius Wayan Suwatra³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: sunaryadi17@yahoo.com¹, ketutpudjawan@gmail.com²,
wayansuwatra@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam penguasaan Mufradat karena proses pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah sehingga kurang termotivasi mengikuti pelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui rancang bangun alat permainan edukatif bithoqoh, (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh, (3) mengetahui efektivitas penggunaan alat permainan edukatif bithoqoh pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X semester ganjil di MA Miftahul Ulum. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes objektif tipe pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) alat permainan edukatif bithoqoh dikembangkan dengan ADDIE melalui 5 tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi); (2) kualitas alat permainan edukatif bithoqoh berdasarkan dari hasil review ahli dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari review ahli isi, desain dan media pembelajaran berturut-turut yaitu 96%, 96% dan 81%. Berdasarkan dari hasil uji coba produk dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan berturut-turut yaitu 93,3%, 94,66% dan 94,14%. (3) efektivitas alat permainan edukatif bithoqoh menunjukkan rata-rata nilai pre-test 59 dan nilai post-test 85. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung (4,02) > ttabel (2,000) sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, alat permainan edukatif bithoqoh dengan model TGT untuk kelas di MA Miftahul Ulum yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa.

Kata-kata kunci: ADDIE, edukatif bithoqoh, pengembangan, TGT

Abstract

This research is based on the problem that is the lack of ability of students in vocabulary mastery because of the teaching process that it with the lecture method so less motivated to follow the lesson of Arabic language. This research aim to: (1) know the design of educational game tool bithoqoh, (2) bithoqoh educational game development tools, (3) knowing the effectiveness of using bithoqoh educational game tools in the odd semester class tenth in MA Miftahul Ulum. The type of this research is development research using ADDIE model. Data collection is done by document recording method, questionnaire and test. The instruments of data collection used are document recording sheets, questionnaires, and objective tests of multiple choice types. Data analysis used was descriptive qualitative, quantitative, and inferential statistic. The result of this research were: (1) bithoqoh educational game tool developed with ADDIE through 5 stages

(analysis, design, development, implementation and evaluation); (2) quality bithoqoh educational game tool based on the results of the expert review is qualified very well. Percentage of achievement level from expert review of content, design and instructional media were 96%, 96% and 81% respectively. Based on the results of the product trials are very well qualified. Percentage of achievement levels from individual, small group and field trials were 93.3%, 94.66% and 94.14%, respectively. (3) the effectiveness of bithoqoh educational tool shows average pre-test value of 59 and post-test value 85 After calculation using t-test obtained $t_{count} (4.02) > t_{table} (2,000)$ so H_0 is rejected and H_1 accepted. Thus, the bithoqoh educational game tools with the TGT model for classes in MA Miftahul Ulum were developed effectively to improve students' Arabic learning outcomes

Keywords: ADDIE, edukatif bithoqoh, development, TGT.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Prawiradilaga (2012: 272) menyebutkan bahwa "dunia pendidikan dan pelatihan terkena dampak industri teknologi digital dan internet". Dampak ini dapat dinilai positif karena mendorong berbagai pihak, pendidik, pengajar, pengelola organisasi kependidikan, dan peserta didik untuk beradaptasi dengan inovasi dan era global.

Prawiradilaga (2012: 278) menjelaskan lebih lanjut bahwa "proses belajar sebagai bagian dari kehidupan masyarakat maju memberi kesempatan pada setiap individu untuk berkembang". Oleh karena itu, lokasi belajar, batas fisik gedung, kehadiran guru bukanlah hal mutlak untuk proses belajar. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik.

Bidang yang mengkaji dalam praktik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai merupakan wilayah dari garapan teknologi pendidikan. Istilah teknologi pendidikan sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran. Bila teori belajar dan pembelajaran mencakup proses dan sistem dalam belajar dan pembelajaran, teknologi pendidikan mencakup sistem lain

yang digunakan dalam proses mengembangkan kemampuan manusia.

Peran seorang teknolog dalam mengembangkan kemampuan manusia guna meningkatkan sebuah mutu pendidikan sangat dibutuhkan. Tuntutannya dalam pendidikan tersebut adalah kemampuan dalam mengelola media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mutu pendidikan meningkat.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan yang menjadi tuntutan yang harus dipenuhi oleh seorang pendidik maka haruslah ditunjang dengan sebuah sumber dan media pembelajaran. Sumber belajar dan media pembelajaran tersebut digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Dalam sebuah proses pembelajaran itu siswa diharapkan mampu memperoleh sebuah pengalaman belajar, karena sebuah proses pembelajaran itu merupakan suatu bagian terpenting dalam maju atau tidaknya pendidikan tersebut.

Proses yang berlangsung baik, tentu hasilnya akan baik juga, begitupun sebaliknya dengan proses yang buruk maka hasilnya akan buruk juga. Maka dari itu diperlukan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu agar suatu proses pembelajaran itu dapat dicapai dengan maksimal. Sedangkan sebelum membuat perencanaan pembelajaran, diperlukan menganalisis kebutuhan siswa terlebih dahulu agar materi yang akan diterima siswa memang benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan siswa. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui

permasalahan yang dialami oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui observasi dan wawancara dengan bapak Alman Rahadi, S.Pd selaku kepala sekolah Madrasah Aliyah Pegayaman secara non formal yang dilakukan pada hari sabtu, 10 September 2016 bahwa observer menemui permasalahan mengenai redupnya perhatian terhadap bahasa Arab di sekolah-sekolah khususnya madrasah. Hal ini nampak ketika madrasah-madrasah menjadikan pelajaran bahasa Arab menjadi pelajaran ekstrakurikuler. Tentu ini sangat memprihatinkan, madrasah yang sejatinya menjadi pondasi dasar dalam memahami agama justru berbalik arah. Padahal mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.

Bahasa Arab adalah bahasa Agama, Syaikhul Islam Ibnu Taimiyah Berkata: Sesungguhnya ketika Allah menurunkan kitab-Nya dan menjadikan Rasul-Nya sebagai penyampai risalah (Al-Kitab) dan Al-Hikmah (As-sunnah), serta menjadikan generasi awal agama ini berkomunikasi dengan bahasa Arab, maka tidak ada jalan lain dalam memahami dan mengetahui ajaran Islam kecuali dengan bahasa Arab. Oleh karena itu memahami bahasa Arab merupakan bagian dari agama. Keterbiasaan berkomunikasi dengan bahasa Arab mempermudah kaum muslimin memahami agama Allah dan menegakkan syi'ar-syi'ar agama ini, serta memudahkan dalam mencontoh generasi awal dari kaum Muhajirin dan Anshar dalam keseluruhan perkara mereka (Iqtidho Shirotil Mustaqim). Seorang muslim tidak akan dapat memahami kitab dan sunnah dengan pemahaman yang benar dan selamat (dari penyelewengan)

kecuali dengan bahasa Arab. Menyepelkan dan menggampangkan bahasa Arab akan mengakibatkan lemah dalam memahami agama serta jahil (bodoh) terhadap permasalahan agama. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan Hadits, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Bahasa Arab berbeda dengan bahasa-bahasa lain yang menjadi alat komunikasi di kalangan umat manusia. Ragam keunggulan bahasa Arab begitu banyak. Idealnya, umat Islam mencurahkan perhatiannya terhadap bahasa ini, baik dengan mempelajarinya untuk diri mereka sendiri ataupun memfasilitasi dan mengarahkan anak-anak untuk tujuan tersebut.

Melihat hal tersebut sudah tidak diragukan lagi bahwa bahasa Arab mutlak diperlukan dalam mempelajari dan mendalami ilmu pengetahuan Islam. Hal ini disebabkan buku-buku yang menjadi sumber agama Islam terutama yang lebih luas dan lengkap pada umumnya masih ditulis dalam bahasa Arab. Kitab suci umat Islam Al-Qur'an Al-Karim dan Hadis Nabawi keduanya ditulis dalam bahasa Arab. Begitu juga dengan kitab-kitab yang ditulis oleh para ulama Islam tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan agama Islam masih banyak yang ditulis dalam bahasa Arab. Hal ini tentunya menjadi hal yang mendasar mengapa madrasah merupakan sumber pembelajaran bahasa arab untuk dapat memahami kitab-kitab yang berbahasa arab.

Madrasah Aliyah (MA) Miftahul Ulum Pegayaman merupakan salah satu madrasah yang terdapat dikecamatan Sukasada yang menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Kemampuan bahasa arab siswa siswi madrasah Miftahul Ulum pegayaman masih dibawah harapan, hal ini terlihat dari hasil semester yang dibawah KKM yaitu 75. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari bahasa Arab dipengaruhi oleh minimnya pengetahuan bahasa Arab di kalangan siswa itu sendiri dan pembelajaran yang cenderung

monoton dengan metode ceramah, hal ini disebabkan oleh karena kebanyakan dari mereka berasal dari SMP yang belum mengenal bahasa Arab sama sekali dan belum pernah mempelajarinya. Di samping itu, ada juga yang berasal Madrasah Tsanawiyah, namun tidak semua dari mereka mampu mengucapkan kosakata (mufradat) bahasa Arab secara baik dan benar.

Selain itu juga proses pembelajaran masih kurang variatif dan didominasi oleh metode ceramah saat menyajikan materi yang diajarkan. Cara mengajar yang seperti ini dapat menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan karena siswa hanya bisa membayangkan atau menghafal materi yang diberikan tanpa adanya media atau perantara yang menjembatani materi yang disampaikan guru agar bisa diterima oleh alur pikiran siswa.

Pentingnya sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk membangun sikap kooperatif siswa yaitu dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Unsur-unsur utama yang terdapat dalam cooperative learning adalah adanya peserta dalam kelompok; adanya aturan kelompok; adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan adanya tujuan yang dicapai (Sanjaya, 2009 :241).

Salah satu metode yang dapat digunakan pada model pembelajaran kooperatif adalah metode Teams Games Tournaments (TGT). Akan tetapi para pendidik beranggapan bahwa semakin kesulitan mengajarkan materi yang wajib diajarkan ini, sementara media penunjang interaktif untuk mempermudah proses pembelajaran sangat jarang dijumpai. Media dalam bahasa Arab dapat diartikan sebagai wasa'il yang berarti perantara. Menurut Gerlach & Ely (1971) (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap". Melihat hal ini, sebagai calon teknolog pembelajaran yang berperan dalam mengatasi masalah-masalah belajar siswa, tentu berupaya untuk memberikan solusi alternatif agar siswa menjadi tertarik mempelajari bahasa Arab maka pengembang dalam hal ini akan mengembangkan sebuah alat permainan edukatif yang diharapkan nantinya mampu mengatasi masalah rendahnya kemampuan penguasaan bahasa Arab siswa siswi madrasah aliyah Miftahul Ulum Pegayaman melalui alat permainan edukatif bithoqoh dengan berorientasi pada Team Games Turnament (TGT) pada penguasaan mufradat pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X MA Miftahul Ulum tahun pelajaran 2016/2017. Alat permainan ini nantinya diharapkan siswa lebih termotivasi dan terdorong untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh gurunya, sehingga output hasil belajar siswa semakin meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya sebuah alat permainan edukatif bithoqoh yang memudahkan siswa untuk memahami kosakata bahasa Arab di Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Tahun Pelajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

Penelitian ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan dan memiliki alur proses pengembangan produk yang baik dan benar. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Tegeh dan Kirna (2010:41) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE terdiri

atas lima langkah, yaitu: model ADDIE terdiri atas lima langkah, yakni: "(1) analisis (analyze), tahap ini merupakan fase untuk menentukan mata pelajaran, mengidentifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus serta menetapkan indikator. (2) perencanaan (design), tahap ini merupakan fase Pada tahap perencanaan atau desain, peneliti akan membuat flow cart sebagai gambaran isi dari alat permainan edukatif bithokoh yang akan dibuat. (3) pengembangan (development), tahap ini merupakan fase pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, pengambilan gambar, dan lainlain). Langkah selanjutnya yakni kegiatan memproduksi produk yaitu berupa alat permainan edukatif. Kegiatan ini merupakan perakitan alat atau penggabungan seluruh bahan seperti materi pelajaran, gambar, domino, dan lainlain. (4) implementasi (implementasi), tahap ini merupakan fase penerapan terhadap media yang telah di hasilkan pada siswa kelas X Madrasah Miftahul Ulum Pegayaman untuk mengetahui respon siswa terhadap alat permainan edukatif yang dikembangkan dari segi kemenarikan produk dalam sebuah permainan bithokoh yang diterapkan. (5) evaluasi (evaluation). Tahap ini merupakan fase terakhir merupakan tahap untuk mengevaluasi pengembangan produk sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian pengembangan evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar.

Sesuai dengan model yang dipilih, pada tahap analisis hal yang dilakukan meliputi: karakteristik siswa, isi atau konten, dan penentuan SK dan KD. Pada tahap desain yang dilakukan adalah pembuatan rancang bangun alat permainan edukatif bithoqoh yang meliputi: pembuatan flowchart bithoqoh yang berisi alur permainan dari start awal hingga finish di akhir permainan, kemudian pembuatan desain perangkat alat permainan edukatif bithoqoh, dan petunjuk penggunaannya. Pada tahap pengembangan dan

implementasi dilakukan pembuatan komponen bithoqoh sehingga menjadi satu kesatuan kemudian dilakukan validasi para ahli dan uji coba alat permainan edukatif bithoqoh di MA Miftahul Ulum. Pada tahap akhir dilakukan evaluasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Evaluasi yang dilakukan menggunakan instrumen dengan skala 5 untuk menilai penggunaan alat permainan edukatif bithoqoh yang efektif dan dapat membantu siswa mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh ini harus diuji tingkat validitasnya. Tingkat validitas diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: (1) review oleh para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, (2) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan

Pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh ini digunakan empat metode dalam pengumpulan data, yaitu: (1) wawancara, metode ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data berupa hasil analisis situasi awal dan masalah yang melatar belakangi dilakukannya penelitian, (2) kuesioner, digunakan pada tahap penerapan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat baik itu pada tahap review dari para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan, (3) tes, digunakan pada tahap implementasi atau penerapan yang akan dilakukan dengan cara pre-test dan post-test dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif bithoqoh, (4) pencatatan dokumen, ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data serta mendeskripsikan laporan pengembangan produk alat permainan edukatif bithoqoh sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah instrumen wawancara, lembar kuesioner, lembar tes objektif, dan laporan pengembangan produk.

Uji coba instrumen pengumpulan data berupa tes objektif setelah diujikan kepada siswa yang bukan merupakan kelas penelitian (kelas XI), kemudian dianalisis, untuk mengetahui: (1) validitas butir tes, (2) reliabilitas tes, (3) daya pembeda tes, dan (4) tingkat kesukaran butir tes. Setelah diketahui validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukarannya, selanjutnya tes objektif diubah menjadi soal pre-test dan post-test yang digunakan untuk menguji efektivitas produk.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu: (1) data kualitatif untuk rancang bangun dan validasi produk, (2) data kuantitatif untuk validasi produk dan efektivitas produk. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil review ahli desain pembelajaran, hasil review ahli media pembelajaran, hasil validasi perorangan, hasil validasi kelompok kecil dan hasil validasi lapangan melalui angket tanggapan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu: (1) analisis deskriptif kualitatif, digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa.

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan; (2) analisis deskriptif kuantitatif, ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Tegeh dan Kirna (2010:26) adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan seperti pada tabel 01.

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55- 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(3) analisis statistik inferensial, digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa di kelas penelitian (kelas IV) sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diujicobakan. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Menurut Koyan (2012:109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik Liliefors yaitu: (1) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (2) Tentukan nilai z dari setiap data. (3) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan table z dan diberi nama F(z). (4) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n. Gunakan nilai L0 yang terbesar. (5) Tentukan nilai L0 = |F(z) – S(z)|, hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai Lt dari tabel Liliefors. (6) Jika L0 < Lt, maka H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan Uji homogenitas, uji ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji Homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji dengan menggunakan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian jika uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n1 – 1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n2 – 1, maka H0 ditolak yang berarti sampel tidak homogen.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji-t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan produk alat permainan edukatif bithoqoh terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi menurut Koyan (2012:29) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 : Rata-rata sampel 1
- \bar{X}_2 : Rata-rata sampel 2
- S_1 : Simpangan baku sampel 1
- S_2 : Simpangan baku sampel 2
- S_1^2 : Varians sampel 1
- S_2^2 : Varians sampel 2

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara

sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif bithoqoh.

H0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model TGT bermediakan alat permainan edukatif bithoqoh pada siswa kelas X MA Miftahul Ulum tahun pelajaran 2017/2018

H1 : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab siswa antara

sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model TGT bermediakan alat permainan edukatif bithoqoh. pada siswa kelas X MA Miftahul Ulum tahun pelajaran 2017/2018.

Hipotesis statistik:

H0: $\mu_1 = \mu_2$

H1: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keputusan:

Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H0 ditolak H1 diterima. Bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H1 ditolak H0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan pengembangan produk. Dalam laporan pengembangan produk, terdapat bagian yang menjelaskan rancang bangun pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh.

Validitas hasil pengembangan media alat permainan edukatif bithoqoh ini akan dipaparkan enam hal pokok, meliputi validitas menurut (1) ahli isi, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut.

Produk akhir dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif bithoqoh pada mata pelajaran bahasa Arab. alat permainan edukatif bithoqoh ini diuji oleh Ibu Nengah Nasi'ah Malmalah, S.Pd selaku ahli isi mata pelajaran bahasa Arab, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi sangat baik. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media, ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa dalam menilai aspek

isi perlu memperhatikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, Alles dan Trollip (2001). Hasil evaluasi ahli desain pembelajaran oleh Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd, M.Pd, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi baik. alat permainan edukatif bithoqoh tersebut termasuk kriteria sangat baik dari segi ahli desain pembelajaran karena dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Fleming dan Levie (dalam Sudarma dkk, 2015) minat awal merupakan salah satu fokus penting dalam mendesain pesan, menyajikan topik-topik yang menarik, menantang, penuh tanda tanya merupakan upaya-upaya menarik minat pembaca di awal-awal penyajian pesan. Selanjutnya hasil evaluasi oleh ahli media pembelajaran oleh Bapak I Made Tegeh, M.Pd setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 81 % berada pada kualifikasi baik. Dilihat dari aspek pengemasan dan tampilan perangkat permainan yang digunakan, dapat menarik minat belajar siswa untuk belajar kosakata. Hal ini sejalan dengan pendapat Edward dan Rebecca (dalam Rosbianiar, 2012) pada kosakata baru pengajar harus memberitahukan artinya, kemudian membuat kalimat dengan kosakata yang sudah diberikan oleh pengajar dapat melalui gambar (visual).

Berdasarkan hal tersebut alat permainan edukatif bithoqoh yang dikembangkan termasuk kriteria baik dari segi ahli media pembelajaran karena media yang dikembangkan penggunaannya sudah sesuai dengan alur permainan. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan ini adalah siswa kelas XI di MA Miftahul Ulum sebanyak 3 orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa yang berprestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase tingkat pencapaian 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil subjek uji coba pada penelitian ini adalah

siswa kelas XI di MA Miftahul Ulum sebanyak 12 orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, empat orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 94,62% berada pada predikat sangat baik. Selanjutnya diberikan pada 30 orang siswa kelas X MA Miftahul Ulum untuk melaksanakan uji coba lapangan. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 94,14% berada pada predikat sangat baik. Setelah uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan, selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk.

Efektivitas pengembangan. Alat permainan edukatif bithoqoh dilakukan dengan metode tes. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif bithoqoh. Sebelum. Alat permainan edukatif bithoqoh diterapkan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan pre-test terhadap 30 siswa kelas X di MA Miftahul Ulum. Selanjutnya diteruskan melakukan post-test setelah. Alat permainan edukatif bithoqoh diterapkan kepada siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 59 dan nilai rata-rata post-test sebesar 85 Berdasarkan nilai pre-test dan post-test tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkolerasi secara manual. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,02. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t pada tabel. Harga t_{tabel} untuk db 76 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t_{hitung} lebih besar daripada harga t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) hasil belajar bahasa Arab siswa antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model TGT bermediakan alat permainan edukatif bithoqoh pada siswa kelas X MA Miftahul Ulum tahun pelajaran 2017/2018.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. 1. Rancang bangun alat permainan edukatif bithoqoh mata pelajaran bahasa Arab ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan menggunakan lima tahap. Pada tahap pertama, yaitu tahap analisis dilakukan analisis dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Tahap kedua, yaitu tahap desain merupakan tahap pengumpulan materi. Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan alat permainan edukatif bithoqoh pembelajaran sesuai dengan materi yang sudah dikumpulkan. Tahap keempat, yaitu tahap implementasi, pada tahap ini hasil pengembangan yang dibuat kemudian diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X untuk mengetahui respon siswa terhadap alat permainan edukatif bithoqoh. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan evaluasi untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas dan keefektifan alat permainan edukatif bithoqoh. 2. Pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X semester ganjil dinyatakan valid karena, menurut ahli isi mata pelajaran bahasa Arab kelas X semester ganjil berada pada kualifikasi sangat baik (96%). Menurut ahli desain pembelajaran alat permainan edukatif bithoqoh mata pelajaran bahasa Arab kelas X semester ganjil berada pada kualifikasi sangat baik (96%). Menurut ahli media pembelajaran, validitas alat permainan edukatif bithoqoh pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X semester ganjil berada pada kualifikasi baik (81%). Pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan diperoleh hasil secara berturut-turut yaitu 93,3%, 94,62%, dan 94,14 yang berada pada kualifikasi sangat baik.

3. Pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X semester ganjil efektif karena, Rata-rata nilai pretest adalah 55 dan rata-rata nilai posttest adalah 85. Setelah dilakukan penghitungan secara

manual diperoleh hasil t hitung sebesar 4,02. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif bithoqoh

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan alat permainan edukatif bithoqoh pada mata pelajaran bahasa Arab ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu

(1) kepada siswa, (2) kepada guru, (3) kepada kepala sekolah, dan (4) kepada peneliti lain.

1. Bagi Siswa Siswa disarankan memanfaatkan alat permainan edukatif bithoqoh agar materi yang disampaikan guru bisa tersalurkan dengan baik kepada siswa melalui media yang dikembangkan.

2. Bagi Guru Alat permainan edukatif bithoqoh dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan guru sudah terbantu dengan adanya media yang dihasilkan. Oleh karena itu, kepada guru disarankan agar mencari sumber-sumber belajar lainnya agar siswa pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan tidak hanya melakukan pembelajaran secara monoton dengan menggunakan metode ceramah.

3. Bagi Kepala Sekolah Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih, tentu setiap sekolah itu bisa menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Maka disarankan kepada kepala sekolah, agar dapat menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang berkembang, seperti mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain Penelitian ini dilakukan dan dilewati dengan lancar, sehingga disarankan bagi peneliti lain agar menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan produk sejenis. Alat permainan edukatif bithoqoh ini telah teruji

validitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. Ketut Pudjawan, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
4. Ignatius Wayan Suwatra, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
5. Alman Rahadi, S.Pd, selaku kepala MA Miftahul Ulum Pegayaman yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
6. kedua orang tua yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.Gede. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha
- Arsyad, Azhar. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1992). Media Pengajaran. Jakarta: Depdikbud.
- Candiasa, I.M. 2010. Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press
- Departemen Agama RI. 1995. Alquran dan terjemahannya. Semarang: PT. Karya Thoha Putra
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fajriah, Zahratun. 2015. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar" JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI Volume 9 Edisi 1, April 2015. Tersedia pada <https://www.pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/95/95>. Diakses tanggal 16 Januari 2017.
- Hatta, Ahmad. 2007. Tafsir Qur'an Perkata. Jakarta: Pustaka Magfiroh
- Ibnu Taimiyah, Ahmad bin Abdul Halim. 1948. Iqtidho Shirotil Mustaqim. Kairo: Mathba'ah As-Sunnah AlMuhammadiyah
- Katsir, Ibnu. 2003. Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1-7. Bogor: Pustaka Imam Syafi'i
- Koyan, I.W. 2011. Asesmen dalam Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- , 2012. Statistik Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press
- Munirtadho. 2016. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta". Tesis. Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
- Mahadewi, L.P Putrini. 2014. Problematika Teknologi Pendidikan. Jakarta: Graha Ilmu
- Oemar Hamalik. (1994). Media Pendidikan. Jakarta: Alumni.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Rohendi, Dedi, dkk. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK), Vol.3 No.1 Juni 2010, Hlm 1979-9462
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. Media Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: Universitas Islam Negeri Malang Press.
- Santyasa, I.W. 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Makalah disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA dan SMK di Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha. Nusa Penida 12-14 Januari 2009. Setyosari, Punaji. 2012. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soenarto. 2005. Penelitian Pengembangan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Research Methodology to the improvement of Intruction). Bali: Departemen Pendidikan nasional.
- Tegeh, IM dan IM Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha