**BAHASA ARAB ANAK**

**BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA**

**UNTUK PRODI**

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**Nur Laila Rahmawati**

****

**Penerbitan ini didukung/didanai oleh**

**Direktorat Jenderal Pendidikan Islam**

**ABSTRAK**

Dewasa ini, selain di Madrasah Ibtidaiyah dan SD Islam, diberbagai TK/TPQ yang tersebar di hampir seluruh Indonesia pun telah mulai menyajikan bahasa Arab sebagai pelajaran tambahan. Hal ini disamping bertujuan untuk lebih mengkhaskan sebuah lembaga pendidikan Islam, sekaligus merupakan upaya mengenalkan bahasa Arab kepada anak sedini mungkin. Kenyataan ini cukup menggembirakan, namun bersamaan dengan itu pula dituntut adanya penanganan pengajaran bahasa Arab secara profesional dalam rangka menanamkan sikap positif siswa terhadap bahasa Arab. Tidak adanya guru bahasa Arab yang profesional dipandang sebagai problem serius dalam program pembelajaran bahasa Arab[[1]](#footnote-1). Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab dalam bentuk produk buku, (2) mengetahui validitas dan kelayakan buku ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Jenis data meliputi data kuantitatif dan data kualitatif, sedangkan instrumen pengumpul data menggunakan angket dan wawancara serta dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk buku ini valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab,dilihat dari analisis uji ahli serta uji tanggapan pengguna.

**Kata Kunci**: Bahan Ajar ALA, Permainan Tradisional, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

**PRAKATA**

Puji syukur yang tulus penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Dialah Tuhan yang menu-runkan agama melalui wahyu yang disampaikan kepada Rasul pilihan-Nya Muhammad SAW. Berkat rahmat, hidayah serta inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian bahasa Arab kontekstual untuk mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab yang melahirkan produk buku ajar “*Mughomarotu Arabi, Qiyami wa Jawaya*”.

Buku ini hadir sebagai wujud kepedulian penulis untuk meningkatkan kualitas pembelaja-ran. Pembelajaran yang berkualitas memerlukan pengembangan buku ajar yang tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Dalam buku ini penulis mencoba memaparkan dan menguraikan proses penelitian dan pengembangan buku ajar yang terdiri atas: (1) Pendahuluan; (2) Kajian Teori; (3) Metodologi; (4) Hasil Penelitian; dan (5) Penutup.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ajar ini diperlukan kerja keras, kesabaran, dan keuletan serta bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dari sanubari yang paling dalam penulis mengucap-kan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Pengasuh dan segenap Pimpinan Yayasan Pondok Pesantren Attanwir dan STAI Attanwir Bojonegoro yang telah menyediakan tempat dan fasilitas dalam penelitian dan penulisan buku ajar ini.
2. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian buku ajar ini.

Harapan penulis semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi para dosen bahasa Ara, serta para pembaca dan pecinta bahasa Arab.

Bojonegoro, 4 Desember 2017

Penulis

**DAFTAR ISI**

ABSTRAK ............................................................... i

PRAKATA .............................................................. iii

DAFTAR ISI ........................................................... v

DAFTAR TABEL ................................................... vii

DAFTAR GAMBAR .............................................. viii

BAB I PENDAHULUAN ...................................... 1

1. Latar Belakang ................................................ 1
2. Permasalahan ................................................. 10
3. Identifikasi Permasalahan ............................ 10
4. Batasan Permasalahan ............................. 11
5. Rumusan Permasalahan ......................... 11
6. Tujuan .............................................................. 12
7. Signifikansi ...................................................... 13

BAB II KAJIAN TEORI ......................................... 15

1. Kerangka Teoritis ........................................... 15
2. Penelitian Terdahulu ...................................... 25

BAB III METODOLOGI ........................................ 31

1. Jenis Penelitian ............................................... 31
2. Pendekatan Penelitian ................................... 32
3. Data dan Sumber Data .................................. 34
4. Teknik Penetapan Responden ...................... 35
5. Teknik Analisis Data ...................................... 38

BAB IV HASIL PENELITIAN ............................. 41

1. Hasil Penelitian ............................................... 41
2. Diskusi Data/Temuan Penelitian ................ 56

BAB V PENUTUP .................................................. 67

1. Kesimpulan ..................................................... 67
2. Saran ................................................................ 67

REFERENSI ............................................................ 71

LAMPIRAN-LAMPIRAN .................................... 77

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Penelitian Terdahulu ............................. 25

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 ............................................................... 51

Gambar 2 ............................................................... 52

Gambar 3 ............................................................... 54

Gambar 4 ............................................................... 54

**BAB**

1

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Belajar bahasa mempunyai sebuah tujuan yang sangat tinggi yaitu untuk memiliki kompe-tensi berbahasa.Kemampuan berbahasa tersebut kemudian dapat digunakan untuk memenuhi ke-butuhan dan keperluan hidupnya. Misalnya un-tuk berkomunikasi dalam rangka meminta bantu-an dalam mencapai keinginannya atau untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Dalam hal ini, bahasa dapat menjadi media bagi sese-orang untuk meningkatkan kebahagiaan dalam bermasyarakat.Bahasa apapun pada prinsipnya merupakan alat bersosial bagi manusia sebagai makhluk sosial.Oleh karena itu, keberhasilan membangun sosial dan komunikasi antar sesama manusia seringkali disebabkan dan dipengaruhi oleh faktor bahasa.Seseorang yang memiliki kom-petensi bahasa yang baik biasanya lebih mampu melakukan interaksi kepada berbagai level struk-tur masyarakat yang ada disekitarnya.

Belajar bahasa Arab seharusnya tidak ha-nya karena keinginan untuk dapat mempelajari al Qur’an saja tetapi harus dikembalikan kepada fungsi awalnya yaitu sebagai alat komunikasi. Komunikasi dapat dibagi menjadi komunikasi dalam bentuk lisan atau dalam bentuk tulisan. Belajar bahasa Arab adalah belajar un-tuk mengembangkan kompetensi berbahasa Arab yang professional dalam unsur-unsur *maharah lu-ghawiyah* meliputi empat keterampilan, yaitu*istima’* (mendengarkan), *kalam*(berbicara), *qira’ah* (membaca) dan *kitabah* (menulis).

Visi dari STAI Attanwir adalah menjadi perguruan tinggi yang menghasilkan lulusan berkompeten dalam kajian keislaman berbasis pesantren di Jawa Timur tahun 2022.Oleh sebab itu, bahasa Arab menjadi matakuliah wajib di semua prodi. Diharapkan proses pemerolehan bahasa ini dapat menunjang kemampuan maha-siswa dalam menghadapi tantangan global.

Oleh sebab itu, melalui pembelajaran kontekstual, mengajar bukan hanya transformasi pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya lepas terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi peserta didik untuk mencari ke-mampuan bisa hidup dari apa yang dipelajarinya. Dengan demikian, pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses.

Pembelajaran adalah kegiatan untuk menciptakan situasi agar peserta didik belajar dengan efektif dan efisien[[2]](#footnote-2). Teori ini berimbas pada subjek pembelajaran dalam hal ini pendidik agar mempengaruhi peserta didik serta memberi mereka ruang dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasilnya diharapkan peserta didik memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian[[3]](#footnote-3).

Misi dari STAI Attanwir adalah menjadi Perguruan Tinggi yang menghasilkan lulusan berkompeten dalam kajian keislaman berbasis pesantren di Jawa Timur tahun 2022. Diharapkan proses pemerolehan bahasa ini dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tantangan global. Proses pemerolehan bahasa adalah proses penguasaan bahasa pada diri seseorang yang berlangsung secara sadar ataupun tidak sadar dan dalam latar formal ataupun alami[[4]](#footnote-4).Dengan kata lain ada proses komunikasi dan interaksi dalam diri manusia. Untuk mencapai hal tersebut, proses pembelajaran bahasa harus ditunjang dengan aktivitas dinamis yang menggabungkan berbagai aspek, yakni pendidik, peserta didik dan pengetahuan[[5]](#footnote-5). Aspek lain yang tak kalah penting yaitu dalam diri manusia seperti motivasi, minat, dan kecerdasan. Sedangkan aspek dari luar atau lingkungan seperti pendidik, kurikulum, metode, model pembelajaran, materi, dan media.

Dewasa ini, selain di Madrasah Ibtidaiyah dan SD Islam, diberbagai TK/TPQ yang tersebar di hampir seluruh Indonesia pun telah mulai menyajikan bahasa Arab sebagai pelajaran tambahan. Hal ini disamping bertujuan untuk lebih mengkhaskan sebuah lembaga pendidikan Islam, sekaligus merupakan upaya mengenalkan bahasa Arab kepada anak sedini mungkin. Kenyataan ini cukup menggembirakan, namun bersamaan dengan itu pula dituntut adanya penanganan pengajaran bahasa Arab secara profesional dalam rangka menanamkan sikap positif siswa terhadap bahasa Arab. Tidak adanya guru bahasa Arab yang profesional dipandang sebagai problem serius dalam program pembelajaran bahasa Arab[[6]](#footnote-6).

Untuk mengatasi problem tersebut, visi dari program studi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir adalah mewujudkan program studi yang unggul, kompetitif, dan profesional serta menjadi rujukan untuk pengembangan teknologi pembelajaran bahasa Arab di Indonesia. Penerapan perencanaan, metode, pendekatan, dan teknik dalam hal ini bahan ajar yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang efektif[[7]](#footnote-7) . Oleh sebab itu, terbentuklah Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) yang harus di ambil oleh semua mahasiswa prodi Pendidikan bahasa Arab.

Salah satu problem yang sampai saat ini belum terpecahkan adalah belum terpenuhinya harapan agar semua mahasiswa dengan bekal bahasa Arab tersebut dapat melakukan integrasi ilmu dan praktek. Belum ditemukan bahan ajar khusus Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA). Keberadaan bahan ajar merupakan salah satu unsur penentu keberhasilan pencapaian kurikulum, karena bahan ajar merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum[[8]](#footnote-8). Kenyataan menunjukkan bahwa keberadaan Bahan Ajar Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Sebagian besar dosen masih menggunakan buku teks bahasa Arab yang kurang sesuai digunakan untuk paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) padahal bahan ajar sebagai acuan dalam pemilihan pesan, serta membantu dalam menentukan aktivitas belajar mahasiswa.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara ketersediaan bahan ajar dan hasil belajar mahasiswa[[9]](#footnote-9). Hasil penelitian yang sama juga pernah dilakukan di Thailand dan Malaysia, bahwa bahan ajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik[[10]](#footnote-10). Buku teks atau bahan ajar merupakan acuan wajib yang digunakan di satuan pendidikan atau perguruan tinggi yang memuat materi dan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Nilai tambah dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah dikembangkannya Bahan Ajar Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia. Penggunaan permainan pada pendidikan anak ditujukan untuk memperoleh sejumlah pengalaman belajar tentang sikap, kemahiran motorik, bentuk dan warna, bahasa, dan lain-lain dalam suasana gembira[[11]](#footnote-11). Sedangkan permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro”.

1. **Permasalahan**
2. Identifikasi Permasalahan

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab ALA berbasis permainan tradisinal Indonesia untuk mahsiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro memberikan efek berupa peningkatan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi yang dipelajarinya dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dari satu konteks ke konteks lainnya.Selain itu, perlu diketahui tingkat kevalidan bahan ajar bahasa Arab ALA untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro.

1. Batasan Permasalahan

Keterbatasan produk Pengembangan Bahan Ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk Mahamahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro sebagai berikut.

1. Pengembangan baan ajar anya untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Semester 7
2. Materi pengembangan terbatas pada tema Allah Maha Merajai (الله ملك), Manusia Ciptaan Allah (الإنسان خليفة الله), Kepemimpinan Rosulullah (قادة رسولله), Sifat-Sifat Pemimpin (صفات القائد), Pemimpin yang Adil dan Bijaksana (القائد العادل والحكيم), Pemimpin Teladan (القائد المثالى), dan Allah Maha Adil (الله عادل), Karakteristik Pemimpin Islam (خصائص القائد الإسلامي), Pemimpin dan Ilmu (القائد والعلم), Pemimpin dan Pemuda (القائد والشعب), Pemimpin dan Dunia (القائد والعلم), Pemimpin Indonesia (قائد إندونيسيا).
3. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Bahan Ajar Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa ProdiPendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro?
2. Bagaimana menguji tingkat kevalidan Bahan Ajar Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro
3. **Tujuan**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab semester tujuh dengan mengembangkan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia, yakni bahan ajar yang memungkinkan mahamahasiswa untuk belajar secara maksimal karena memunculkan adanya transfer positif melalui berbagai macam aktifitas yang membekali mahamahasiswa dengan lima prinsip kegiatan pembelajaran, yakni constructivism (membangun), inquiry (menemukan), questioning (bertanya), learningcommunity (masyarakat belajar) modelling (pemodelan), reflection (refleksi) dan autehenticassesment (penilaian sebenarnya).

Selain itu, tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan serta efektifitas sehingga bahasa Arab dapat diaplikasikan secara kontekstual dalam membentuk kompetensi lulusan dengan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada profesi bidang bahasa Arab untuk anak.

1. **Signifikansi**

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang mengembangkan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro. Perhatian yang besar terhadap bahasa Arab sudah ditunjukkan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa. Buku yang dikembangkan memuat materi dan aktifitas-aktifitas berbasis permainan tradisional Indonesia ini diharapkan terus digunakan dalam proses pembelajaran mahasiswa. Serta diharapkan Pro-gram Studi mendorong dosen-dosen lain untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih baik lagi

**BAB**

2

 **KAJIAN TEORI**

1. **Kerangka Teoritis**
2. Pengembangan Bahan Ajar
3. Pengembangan

Setyosari mendefinisikan pengembangan sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan[[12]](#footnote-12). Proses pengembangan tersebut dapat berupa proses, produk, dan rancangan.

1. Bahan Ajar

Bahan ajar menurut Widodo dan Jasmadi adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya[[13]](#footnote-13). Bahan ajar juga merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1. Karakteristik Bahan Ajar

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar yang mampu mem-buat peserta didik untuk belajar dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran meliputi[[14]](#footnote-14):

1. Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemapa-ran materi pembelajaran;
2. Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik atau soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya;
3. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik;
4. Bahasa yang digunakan cukup sederhana karena peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri.
5. Jenis Bahan Ajar

Prastowo mengklasifikasikan bahan ajar berdasarkan bentuknya, cara kerjanya dan sifatnya[[15]](#footnote-15). Bahan ajar menurut bentuknya ter-bagi menjadi empat macam, yaitu:

* 1. Bahan cetak, misalnya handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan model atau maket;
	2. Bahan ajar dengar, misalnya kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio;
	3. Bahan ajar pandang dengar, misalnya video *compact disk* dan film;
	4. Bahan ajar interaktif, misalnya *compact disk* interaktif.

Bahan ajar menurut cara kerjanya terbagi menjadi lima macam, yaitu:

1. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, misalnya foto, diagram, *display*, dan model;
2. Bahan ajar yang diproyeksikan, misalnya *slide*, *filmstrips*, *overheadtransparencies*, dan proyeksi komputer;
3. Bahan ajar audio, misalnya kaset, CD, dan flashdisk;
4. Bahan ajar video, misalnya video, dan film;
5. Bahan ajar komputer, misalnya *computermediatedinstruction* dan *computerbasedmultimedia* atau *hypermedia*.

Bahan ajar menurut sifatnya terbagi menja-di empat, yaitu:

* 1. Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya audio cassette, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *videocassette*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia;
	2. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kit sains, lembar observasi, dan lembar wawancara;
	3. Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia, misalnya telepon, *handphone*, dan *videoconferencing*.
1. Pengembangan Produk Buku Ajar

Buku merupakan salah satu bahan ajar yang menjadi bagian integral dari keutuhan eksistensi pendidikan.Ada rambu-rambu dalam penyusunan bahan ajar, yaitu:

1. Apakah materi pembelajaran cukup menarik;
2. Apakah materi pembelajaran isinya sesuai;
3. Apakah materi pembelajaran urutannya tepat;
4. Apakah informasi dalam materi pembelajaran itu dibutuhkan oleh peserta didik;
5. Apakah dalam materi pembelajaran ada soal latihan;
6. Apakah dalam materi pembelajaran ada jawaban terhadap latihan yang diberikan;
7. Apakah dalam materi pembelajaran terdapat tes yang sesuai;
8. Apakah dalam materi pembelajaran terdapat petunjuk lanjutan yang jelas untuk usaha perbaikan (remidi);
9. Apakah dalam materi pembelajaran terdapat petunjuk bagi siswa yang mengarahkan mereka dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain.

Faktor-faktor lain yang harus dipertim-bangkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar selain hal di atas adalah kecermatan isi, kete-patan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan/pengemasan, serta keleng-kapan komponen bahan ajar.

1. *Al-‘Arabiyah lil Al Athfal* (ALA)

*Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) termasuk Matakuliah Keahlian Berkarya. Paket ini harus diambil oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab semester V dan VI. Selain paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal(ALA), ada juga paket penerjemahan bahasa Arab dan paket komputer bahasa Arab.

Di dalam menangani bahasa Arab secara profesional minimal ada empat komponen yang terlibat yaitu guru, siswa, materi dan metode. Dari keempat komponen tersebut, guru merupakan komponen utama. Disebut demikian karena dengan kemampuannya, guru dapat mempengaruhi komponen lainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa pencerahan pembelajaran bahasa Arab untuk anak kedepan tergantung pada profesionalisme guru serta bahan ajar yang digunakan. Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal(ALA) ini diharapkan mampu memberikan bekal kepada calon guru agar memiliki kemampuan mengajarkan bahasa Arab yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak[[16]](#footnote-16).

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana

Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspekaspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral[[17]](#footnote-17).

Bermacam-macam permainan tradisional dipulau Jawa antara lain, pathil lele, pandhe, dakon, cublek-cublek suweng, gobag sodor, karambol, beteng-betengan, egrang, engklek, dan sejenisnya. Dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengunakan atau tanpa mengunakan alat yang dapat dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain. Dalam penggunaan permainan tradisional sebagai media belajar dapat memberikan kenyamanan dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam belajarnya, permainan tersebut lebih diarahkan pada pemahaman konsep dan pemaknaan dibalik permainan tersebut terhadap pelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mencapai prestasi.

1. **Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pembelajaran atau pe-ngembangan bahan ajar dengan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penelitian |
| 1. | Pengembangan bahan ajar bahasa Arab untuk anak prasekolah(Wirdatul Munira, 2009). | Penelitian Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembangan dikategorikan baik
 |
| 2. | Penggunaan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab siswa MI Roudlatul Muta'alimin Sawahan Turen Kabupaten Malang oleh Alfiatus Syahdiah(Alfiyatus Sya’diyah, 2010) | Penelitian Tindakan Kelas | 1. Peningkatan pemerolehan kosa kata siswa kelas VI MI RM-ST Kabupaten Malang pada pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan tradisional engklek
 |
| 3. | Penggunaan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI amanah Turen (Novia Indah K Masykur, 2012) | Penelitian Tindakan Kelas | 1. Penerapan metode bermain, khususnya permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng dapat meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab siswa
 |
| 4. | Pengembangan bahan ajar bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran Tarakib kelas VII MTS Negeri 1 Semarang(Khotimaun Nafiah, 2014) | Penelitian Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembangan dikategorikan baik.
 |
| 5. | Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini ditaman kanak-kanak Dasari Budi Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014(Lutfiyah, 2014) | Deskriptif  | 1. Permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab
 |
| 6. | Pengembangan Modul dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Al-Azhar 31 Yogyakarta(Rohman Abdul Aziz, 2013) | Penelitian dan Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembang-kan sangat baik
 |
| 7. | Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map untuk STAIN Kendari.(Laode Abdul Wahab, 2014) | Penelitian dan Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembang-kan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
 |

Perbedaan penelitian ini dibanding penelitian terdahulu adalah subjek penelitian dan jenis bahan ajar yang dikembangkan. Pada penelitian terdahulu, subjek penelitian rata-rata adalah peserta didik tingkat dasar atau menengah, sedangkan subjek penelitian dan pengembangan ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Perbedaan kedua adalah, jenis bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar bahasa Arab untuk paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) . Sehingga materi bahasa Arab yang digunakan sesuai dengan konteks sehari-sehari bahasa Arab untuk anak.

**BAB**

3

 **METODOLOGI**

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro ini adalah termasuk jenis penelitian pengembangan yakni suatu penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan produk tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan adalahmodel ADDIE yang meliputi: analyze, design, develop, implement, evaluate[[18]](#footnote-18).Model ini dipilih dengan pertimbangan lebih sederhana dibandingkan dengan model-model yang lainnya. Selain itu model ini meliputi langkah-langkah yang jelas.

Model ini dipilih dengan pertim-bangan lebih sederhana dibandingkan dengan model-model yang lainnya.Selain itu model ini meliputi langkah-langkah yang jelas.

1. **Pendekatan Penelitian**

Prosedur pengembangan dengan model ADDIE ini meliputi tahapan-tahapan: *analyze, design, develop*, *implement, evaluate*. Secara rinci, tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Analyze,* pada tahap ini peneliti melakukan kajian *need analysis* melalui kegiatan observasi dan wawancara terkait dengan pentingnya dikembangkan pengembangan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab, baik meliputi faktor masalah, maupun potensi yang mendukung kemungkinan dikembang-kannya bahan ajar tersebut.
2. *Design*, yakni pembatasan permasalahan sesuai yang dibutuhkan di lapangan seperti tujuan pembelajaran, isi bahan ajar, model penyajian materi, latihan atau evaluasi. Untuk kepentingan desain ini peneliti mengembang-kan instrumen pengembangan dengan berda-sarkan pada rambu-rambu pengembangan dan langkah-langkah pembelajaran berbasis permainan tradisional.
3. *Develop*, proses mewujudkan model dalam bentuk prototipe. Pada tahapan ini peneliti meminta validasi dari pakar atau orang ber-kompeten di bidangnya. Kemudian melakukan revisi sesuai kebutuhan.
4. *Implement*, pada tahapan ini dilakukan ujicoba atau tanggapan dari produk yang telah dikembangkan pada perorangan dalam hal ini tanggapan 20 mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir, agar produk yang telah disusun peneliti dicermati baik dari segi isi, desain maupun bahasa. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang ada.
5. *Evaluate*, pada tahapan ini dilakukan evaluasi dari pakar untuk yang kedua kalinya setelah adanya perbaikan produk dari peneliti. Setelah itu dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang ada.
6. **Data dan Sumber Data**

Jenis data meliputi data kuantitatif yang disebarkan kepada subjek uji coba melalui angket, sedangkan data kualitatif berupa tanggapan dan saran-saran perbaikan yang diperoleh dari saran atau komentar baik secara tertulis maupun lisan melalui wawancara.

Sumber data dari penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro ini adalah:

1. *Paper*, yang berupa buku-buku yang memuat teori-teori yang dijadikan landasan aplikasi pembelajaran
2. *Person*, yang terdiri dari *expert*/ahli dalam hal ini pakar materi bahasa Arab tujuan khusus, pakar bahasa dan pakar desain, serta sasaran uji coba yakni mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab baik secara perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.
3. **Teknik Penetapan Responden**

Teknik penetapan responden adalah dengan *purposive*, yaitu dengan kriteria tertentu. Maksud dari kriteria ini adalah untuk sumber primer (orang), maka hanya orang-orang tertentu atau informan kunci yang dijadikan sebagai res-ponden. Berikut responden yang akan diwawan-carai dan diteliti dalam penelitian ini:

* + - 1. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab semester 7
			2. Dosen pengampu matakuliah ALA
			3. Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab
			4. Ahli materi bahan ajar
			5. Ahli desain bahan ajar.

Teknik pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan relevan dengan permasalahan yang telah dite-tapkan. Teknik pengumpulan data, baik primer maupun sekunder, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi atau pengamatan

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara senga-ja, sistematis mengenai fenomena social dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala-gejala yang diselidiki. Dalam hal ini peneliti akan mengamati dan melakukan observasi me-ngenai pentingnya dikembangkan pengembangan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab, baik meliputi faktor masalah, maupun potensi yang mendukung kemungkinan dikem-bangkannya bahan ajar tersebut.

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk untuk menjawab rumusan masalah kualitatif yaitu me-nemukan gambaran mengenai keefektivitasan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu wawancara yang terdiri dari suatu daftar pertanyaan yang telah direncanakan dan telah disusun sebelumnya. Lembar pedoman wawancara akan membantu peneliti untuk menggali informasi yang relevan dan informatif.

1. Angket

Metode angket dalam penelitian ini adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data tentang variabel yang diteliti. Metode angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian per-tanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Angketdigunakan untuk mendukung analisis data secara kuantitatif. Angket dalam penelitian ini dibagikan kepada mahasiswa dan ahli.

1. **Teknik Analisis Data**

Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mendesain pengem-bangan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro adalah melalui angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data dari penelitian ini, yaitu dengan mengguna-kan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif

**BAB**

4

 **HASIL PENELITIAN**

1. **Hasil Penelitian**

Hasil pengembangan bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro adalah sebagai berikut.

1. *Analyze*

Langkah pertama dalam pengembangan bahan ajar adalah analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi awal. Untuk mencapai hal tersebut maka peneliti melakukan wawancara kepada dosen pengampu matakuliah ALA di program studi Pendidikan Bahasa Arab yaitu Dwi Khoirotun Nisa, M.Pd.I dan beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab semester tujuh. Hasil wawancara tersebut menghasilkan beberapa jawaban untuk dijadikan informasi awal peneliti, diantaranya:

1. Dari segi proses pembelajaran diketahui bahwa proses pembelajaran yang selama ini berlangsung lebih condong dilakukan dengan kegiatan membaca dan menulis saja.
2. Dari segi materi yang digunakan menunjuk-kan bahwa materi-materi diambil dari sumber yang bermacam-macam tanpa adanya buku pegangan khusus. Sedangkan tema-tema yang dibahas belum sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam hal ini bidang ALA.
3. Dari segi kompetensi yang diajarkan diketahui bahwa rata-rata kompetensi yang ingin dicapai masih berkisar dalam keteram-pilan membaca dan menulis atau dengan kata lain minimnya keseimbangan dalam penca-paian kompetensi atau empat keterampilan utama yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
4. Dari segi pemberian kesempatan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa dosen masih belum memberi kesempatan kepada seluruh mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan empat keterampilan.
5. Dari segi kemampuan mahasiswa diketahui bahwa peningkatan kemampuan mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran masih minim.
6. *Design*

Seletah melakukan analisis kebutuhan maka dan memperoleh informasi yang cukup serta penentuan tema-tema yang akan ditulis, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mendesain buku. Langkah ini dimulai oleh peneliti dengan membatasi masalah-masalah yang sesuai di lapangan seperti tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar, indikator, isi bahan ajar, model penyampaian materi-materi serta latihan-latihan atau evaluasi.

Dari sini peneliti menentukan kompetensi dasar dalam bahan ajar ini yaitu mahasiswa mampu mengekspresikan ide, gagasan dan pera-saan secara lisan dan tulisan dalam bahasa Arab tentang tema-tema Pendidikan Bahasa Arab berbasis permainan tradisional. Sedangkan indikator yang diharapkan dari bahan ajar ini adalah mahasiswa mampu: (a) mampu melafalkan kosakata tentang tema bidang Pendidikan Bahasa Arab dengan baik dan benar; (b) mampu melafalkan percakapan dengan tema bidang Pendidikan Bahasa Arab dengan baik dan benar sesuai dengan intonasi bahasa Arab; (c) mampu mempraktikkan percakapan bahasa Arab dengan tema bidang Pendidikan Bahasa Arab dengan lawan bicara; (d) mampu menyampaikan ide, gagasan dan perasaan secara lisan tentang tema bidang Pendidikan Bahasa Arab dengan menggunakan bahasa Arab; (e) mampu membaca teks sederhana de-ngan intonasi dan pelafalan bahasa Arab yang baik dan benar; (f) mampu menterjemahkan kalimat bahasa Arab sederhana dengan baik dan benar; (g) mampu meringkas kembali teks yang telah dibaca dengan menggunakan bahasa sendiri secara baik dan benar; (h) mampu mengharokati kalimat serta menyusun ulang kalimat bahasa Arab sederhana secara baik dan benar; dan (i) mampu mengungkapkan ide, gagasan dan pera-saan tentang tema bidang Pendidikan Bahasa Arab ke dalam bentuk tulisan sederhana secara baik dan benar.

Setelah ditentukan kompetensi dasar dan indikator, selanjutnya peneliti mengembangkan instrumen evaluasi. Instrumen yang berhubungan dengan kompetensi dasar dan indikator yang diinginkan yaitu soal-soal atau latihan, sedangkan instrumen yang berhubungan dengan materi dan desain bahan ajar adalah angket.

1. *Develop*

Peneliti dalam tahap ini melaksanakan penulisan bahan ajar sekaligus mendesainnya. Hasilnya adalah produk berupa buku ajar dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Buku ini berjudul *Mughomarotu Qiyami Wa Araby Wa qiyami.*
2. Ukuran buku A4.
3. Buku ini terdiri atas sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan buku, kompetensi dasar, indikator, daftar isi, dan materi utama.
4. Buku ini terdiri atas tujuh tema utama yaitu Allah Maha Merajai (الله ملك), Manusia Ciptaan Allah (الإنسان خليفة الله), Kepemimpinan Rosulullah (قادة رسولله), Sifat-Sifat Pemimpin (صفات القائد), Pemimpin yang Adil dan Bijaksana (القائد العادل والحكيم), Pemimpin Teladan (القائد المثالى), dan Allah Maha Adil (الله عادل), Karakteristik Pemimpin Islam (خصائص القائد الإسلامي), Pemimpin dan Ilmu (القائد والعلم), Pemimpin dan Pemuda (القائد والشعب), Pemimpin dan Dunia (القائد والعلم), Pemimpin Indonesia (قائد إندونيسيا).
5. Aktifitas pembelajaran kosakata meliputi(a) mahasiswa menirukan dosen kata per-kata secara bergantian, perseorangan atau secara berkelompok;(b) mahasiswa berkelompok dan saling menebak kosakata melalui gambar.
6. Aktifitas pembelajaran berbicara meliputi (a) mahasiswa memahami percakapan secara utuh terlebih dahulu;(b) mahasiswa berke-lompok dua orang untuk mempraktikkan percakapan yang tersedia secara bergantian;(c) mahasiswa dapat mengganti ungkapan percakapan secara mandiri, jika dianggap perlu untuk mengembangkan keterampilan berbicara;(d) mahasiswa secara bergantian menggunakan percakapan yang sudah dikua-sai dengan teman kelompok atau sesama teman di kelasnya;(e) mahasiswa mengung-kapkan sebuah cerita dari gambar-gambar yang telah disediakan secara bergantian kemudian saling berkomentar.
7. Aktifitas pembelajaran membaca meliputi (a) mahasiswa menyimak bacaan teks dan me-ngulangi membaca dalam kelompok secara keras dan baik dari sisi intonasi dan pelafalan;(b) mahasiswa memahami teks dengan cara membuat pertanyaan dan jawaban sendiri ataupun membuat pertanyaan dari jawaban yang telah disediakan kemudian didiskusikan dengan teman sebangku atau kelompok;(c) mahasiswa menerjemahkan beberapa kalimat dan mendiskusikan dalam kelompok untuk ditanggapi dan dikomentari secara bergan-tian;(d) mahasiswa membuat ringkasan dari teks bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri kemudian saling menanggapi dan mengomentari hasil ringkasannya dalam kelompok secara bergantian.
8. Aktifitas pembelajaran menulis meliputi (a) dosen memberi contoh cara penulisan pola kalimat yang benar kemudian mahasiswa memahami pola kalimat tersebut secara utuh terlebih dahulu;(b) mahasiswa mengungkap-kan pola kalimat tersebut dengan membuat kalimat baru dari kata-kata yang telah dise-diakan;(c) mahasiswa mengungkapkan ide, gagasan dan perasaan dalam ke dalam tulisan kemudian saling menanggapi dan mengo-mentari hasil tulisan tersebut dengan teman kelompok secara bergantian;(d) mahasiswa mengharokati kata per-kata dan kalimat dengan benar;(e) mahasiswa menyusun ulang kalimat acak menjadi kalimat sempurna.
9. Buku ini didesain *full colour* dengan mengambil gambar dari internet dan dokumentasi pribadi dengan mengutamakan keseuaian gambar dengan tema dan budaya kampus serta budaya daerah.
10. Buku ini berbasis permainan tradisional dengan beberapa keunggulan yaitu (a) memberikan kesempatan yang luas untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran;(b) dosen menjadi penengah, motivator sekaligus pengambil kebijakan dalam proses pembela-jaran;(c) mahasiswa melakukan pembelajaran kontekstual;(d) proses pembelajaran sangat bermanfaat;(e) aktifitas pembelajaran yang bermacam-macam;(f) mahasiswa saling berin-teraksi sesama ataupun dengan dosen untuk meningkatkan interaksi sosial, keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, (g) Terdapat nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setipa permainan tradisional.

Setelah prototipe buku selesai, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah uji validasi ahli. Peneliti memilih dua orang ahli yang sangat kompeten di bidangnya. Uji ahli materi pengembangan bahan ajar kepada Jauharotun Ni’mah, M.Pd.I dosen Program Studi Bahasa Arab di STAI Attanwir. Sedangkan uji ahli desain pengembangan bahan ajar kepada Siti Mutmainnah, M.Pd.I selaku kepala sekolah MI Al-Ghoaliyah Tuban dan Pemerhati Anak.

Berdasarkan uji ahli materi, maka hasil yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan skala Likert berikut.

**Gambar 1. Skala Likert dari uji ahli materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tidak valid | Cukup valid | Valid | Sangat valid |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 37 | 74 | 111 | **132** 148 |

Pada instrumen uji ahli materi terdapat 37 aspek yang harus diisi dengan rentang skor 1-4. Skor 1 tidak valid, skor 2 kurang valid, skor 3 cukup valid dan skor 4 sangat valid. Jika dijumlah dengan perkalian maka skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 148 sedangkan skor minimal adalah 37.

Hasil uji ahli materi dengan nilai skor 130 ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro sangat valid dan layak digunakan.

Sedangakan hasil yang diperoleh dari uji ahli desain digambarkan dalam skala Likert beri-kut.

**Gambar 2. Skala Likert dari uji ahli desain**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tidak valid | Cukup valid | Valid | Sangat valid |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 84 | 168 | **243** 252 | 336 |

Pada instrumen uji ahli desain terdapat 84 aspek yang harus diisi dengan rentang skor 1-4. Skor 1 tidak valid, skor 2 kurang valid, skor 3 cukup valid dan skor 4 sangat valid. Jika dijumlah dengan perkalian maka skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 336 sedangkan skor minimal adalah 84.

Hasil uji ahli desain dengan nilai skor 253 ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro cukup valid dan layak digunakan.

Dari kedua hasil uji ahli materi dan ahli desain dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro sangat menarik..

1. *Implement*

Setelah melaksanakan uji ahli dan revisi, maka langkah selanjutnya adalah uji tanggapan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab se-mester satu serta uji tanggapan dosen pengampu matakuliah. Responden dalam uji tanggapan ini sebanyak 20 mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab semester tujuh. Mahasiswa diajar oleh dosen pengampu mata kuliah menggu-nakan produk buku dengan menyelesaikan 1 bab kemudian diminta mengisi angket tanggapan.

Hasil uji tanggapan mahasiswa digambar-kan dalam skala Likert berikut ini.

**Gambar 3. Skala Likert dari uji tanggapan mahasiswa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tidak valid | Cukup valid | Valid | Sangat valid |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 300 | 600 | 900 | **1021** 1200 |

Pada instrumen uji tanggapan mahasiswa terdapat 15 aspek yang harus diisi oleh 20 mahasiswa dengan rentang skor 1-4. Skor 1 tidak valid, skor 2 kurang valid, skor 3 cukup valid dan skor 4 sangat valid. Jika dijumlah dengan perkalian maka skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 1200 sedangkan skor minimal adalah 1021.

Adapun hasil yang diperoleh dari uji tang-gapan dosen pengampu matakuliah digambarkan dalam skala Likert berikut.

**Gambar 4. Skala Likert dari uji tanggapan dosen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tidak valid | Cukup valid | Valid | Sangat valid |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 15 | 30 | 45 | **55**  60 |

Pada instrumen uji tanggapan dosen terdapat 15 aspek yang harus diisi oleh satu orang dosen pengampu matakuliah dengan rentang skor 1-4. Skor 1 tidak valid, skor 2 kurang valid, skor 3 cukup valid dan skor 4 sangat valid. Jika dijumlah dengan perkalian maka skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 60 sedangkan skor minimal adalah 15.

Hasil uji tanggapan mahasiswa dengan nilai skor 1031 dan hasil uji tanggapan dosen dengan nilai skor 55 ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro sangat valid dan layak digunakan. Dengan kata lain, produk buku ajar ini relevan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran bahasa Arab.

1. *Evaluate*

Langkah terakhir dalam pengembangan bahan ajar ini adalah evaluasi. Dalam evaluasi ini peneliti melakukan perbaikan atas saran dan masukan dari hasil uji tanggapan yang diperoleh dari uji tanggapan dosen dan uji tanggapan mahasiswa.

1. **Diskusi Data/Temuan Penelitian**

Aktivitas pembelajaran bukanlah aktivitas yang bersifat stagnan, melainkan proses yang dinamis, kreatif, inovatif dan progresif. Untuk menghasilkan model pembelaja-ran yang inovatif, kreatif dan progresif, maka upaya menginovasi dan mengkreasi pembelajaran secara berkelanjutan menjadi penting. Dalam konteks ini penelitian pengembangan menjadi solusi yang sistematis, objektif, dan komprehensif untuk dijadikan dasar dalam menghasilkan suatu pembelajaran yang berkualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penelitian pengembangan merupakansuatu penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan produk tersebut. Cara kerja penelitian ini tidak hanya tergantung pada problema dan pertanyaaan penelitian, melainkan lebih terkait pada produk dan alat yang dihasilkan Adapun penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan pendekatan kontekstual ini menggunakan model pengembangan dari ADDIE yang meliputi: *analyze, design, develop*, *implement, evaluate.*

Pada tahap *analyze* peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi awal. Untuk mencapai hal tersebut maka peneliti melakukan wawancara kepada dosen pengampu matakuliah bahasa Arab di Prodi Pendidikan Bahasa Arab yaitu Dwi Khoirotun Nisa, M.Pd.I dan beberapa mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab semester tujuh.

Wawancara merupakan salah satu prose-dur pengumpulan data. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh *interviewer* (pewawan-cara) untuk memperoleh informasi dari terwa-wancara. Pada proses ini peneliti menggunakan pedoman wawancara atau panduan wawancara untuk memperoleh data awal. Data awal yang diperoleh peneliti terkait dari segi proses pembelajaran, materi yang digunakan, kompeten-si yang diajarkan, pemberian kesempatan kepada mahasiswa, dan dari segi kemampuan mahasis-wa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut (dalam Sub bab A), maka sebelum mendesain bahan ajar peneliti harus mengobservasi beberapa rujukan yang sesuai dengan kebutuhan sekaligus menentukan tema-tema yang akan ditulis dise-suaikan dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa. Hal ini senada bahwa kebutuhan peserta didik dan tujuan-tujuannya merupakan standar utama dalam proses penyusunan bahan ajar.

Sebagaimana hasil analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terkait materi bahan ajar, maka tema-tema yang akan ditulis oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar ini adalah Allah Maha Merajai (الله ملك), Manusia Ciptaan Allah (الإنسان خليفة الله), Kepemimpinan Rosulullah (قادة رسولله), Sifat-Sifat Pemimpin (صفات القائد), Pemimpin yang Adil dan Bijaksana (القائد العادل والحكيم), Pemimpin Teladan (القائد المثالى), dan Allah Maha Adil (الله عادل), Karakteristik Pemimpin Islam (خصائص القائد الإسلامي), Pemimpin dan Ilmu (القائد والعلم), Pemimpin dan Pemuda (القائد والشعب), Pemimpin dan Dunia (القائد والعلم), Pemimpin Indonesia (قائد إندونيسيا).

Pada tahap *Design* peneliti membatasi masalah-masalah yang sesuai di lapangan seperti tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar, indikator, isi bahan ajar, model penyampaian materi-materi serta latihan-latihan atau evaluasi. Proses ini diawali peneliti dengan menganalisis silabus (tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator) matakuliah bahasa Arab di Prodi Pendidikan Bahasa Arab yang sudah ada. Analisis silabus ini sangat penting, karena akan menjawab beberapa hal, yaitu: (1) apakah kompetensi yang harus dicapai mahasiswa dirumuskan dalam standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pokok?; (2) bagaimana cara mencapainya yang dijabarkan dalam kegiatan pembelajaran beserta alokasi waktu dan alat/sumber belajar yang diperlukan?; (3) bagaimana mengetahui pencapai-an kompetensi yang ditandai dengan penyusunan indikator sebagai acuan dalam menentukan jenis dan aspek yang dinilai.

Berdasarkan analisis silabus atau tujuan pembelajaran yang diinginkan sebelumnya, disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Arab di Prodi Pendidikan Bahasa Arab belum menjawab tiga pertanyaan di atas. Artinya kompetensi dasar, materi, indikator serta materi yang diajarkan tidak mencerminkan kebutuhan mahasiswa ALA. Dari sini peneliti merumuskan kompeten-si dasar, indikator, materi serta bentuk evaluasi berupa latihan atau soal-soalyang baru yang dituliskan dalam bentuk buku. Baru disini berarti kompetensi yang diinginkan sesuai dengan konteks bidang Pendidikan Bahasa Arab.

Pada tahap *Develop* peneliti melaksanakan penulisan bahan ajar sekaligus mendesainnya. Langkah awal peneliti menentukan judul buku. Selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Word* untuk mendesain isi buku dan menggunakan aplikasi *Photoshop* untuk mendesain sampul buku.

Langkah kedua peneliti menentukan struktur buku, yaitu terdiri atas sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan buku, kompe-tensi dasar, indikator, daftar isi, materi utama (aktifitas pembelajaran kosakata, berbicara, mem-baca dan menulis) berikut latihan-latihannya. Materi utama terdiri atas 12 bab yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk satu semester, yaitu Allah Maha Merajai (الله ملك), Manusia Ciptaan Allah (الإنسان خليفة الله), Kepemimpinan Rosulullah (قادة رسولله), Sifat-Sifat Pemimpin (صفات القائد), Pemimpin yang Adil dan Bijaksana (القائد العادل والحكيم), Pemimpin Teladan (القائد المثالى), dan Allah Maha Adil (الله عادل), Karakteristik Pemimpin Islam (خصائص القائد الإسلامي), Pemimpin dan Ilmu (القائد والعلم), Pemimpin dan Pemuda (القائد والشعب), Pemimpin dan Dunia (القائد والعلم), Pemimpin Indonesia (قائد إندونيسيا).

Dengan kata lain tema-tema dalam buku ini sudah sesuai dengan arah pendekatan konteks-tual, karena disesuaiakan dengan situasi dan konteks yang biasa dilakukan dalam bidang ekonomi syariah.

Demikian halnya dalam proses aktifitas dalam setiap tema juga sesuai dengan karakteris-tik pembelajaran kontekstual. Karakteristik yang dimaksud yaitu kerjasama, saling menunjang, menyenangkan, belajar dengan bergairah, pembe-lajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sum-ber, peserta didik aktif, sharing dengan teman, peserta didik kritis dan pendidik kreatif (Majid, 2013: 230). Dengan demikian spesifikasi buku ajar ini relevan dengan tujuan yang diharapkan dalam pendekatan kontekstual.

Setelah *prototipe* buku selesai, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah uji validasi ahli. Ada dua uji ahli yang digunakan oleh peneliti, yaitu uji ahli materi bahan ajar dan uji ahli desain bahan ajar. Uji validari ahli ini dilakukan untuk mereview produk awal dan memberikan masukan perbai-kan. Artinya validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas buku ajar terfokus pada kesesuaian buku ajar dengan landasan teoretik pengembangannya atau dengan teori seharusnya.

Dari kedua hasil uji ahli materi dan ahli desain pada Gambar 1 dan Gambar 2 dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro sangat menarik.

Sementara itu, dari hasil uji tanggapan mahasiswa pada Gambar 3 dan hasil uji tanggapan dosen pada Gambar 4 menunjukkan bahwa produk bahan ajar bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional Indonesia untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro sangat valid dan layak digunakan. Dengan kata lain, produk buku ajar ini relevan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran bahasa Arab.

Langkah terakhir pada penelitian ini adalah *Evaluate*. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan perbaikan atas saran dan masukan dari hasil uji ahli materi, ahli desain, dan uji tanggapan dosen dan uji tanggapan mahasiswa.

Adapun saran dari ahli materi dan ahli desain adalah:

* + - 1. Perbaikan kesalahan tulisan pada halaman judul.
			2. Perincian masing-masing maharah pada pentunjuk penggunaan buku.
			3. Penulisan Arab pada daftar isi.
			4. Pengecekan ulang pada kamus terkait kesalahan pemakaian kata/istilah pada uraian materi.
			5. Memperbanyak jumlah latihan.

Setelah direvisi maka peneliti melakukan beberapa perbaikan pada buku ajar, yaitu:

1. Memperbaiki kesalahan tulisan pada halaman judul.
2. Memerinci masing-masing maharah pada petunjuk penggunaan buku.
3. Mengganti daftar isi dengan menggunakan huruf Arab.
4. Memperbaiki kesalahan pemaikaian kata/istilah pada uraian materi.
5. Menambah variasi latihan-latihan di setiap materi.

Pada proses evaluasi ini tidak ada saran dan masukan dari hasil uji tanggapan dosen pengampu matakuliah dan mahasiswa. Dengan demikian buku ini layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**BAB**

5

 **PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Arab tujuan khusus profesi bidang Pendidikan Bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual serta untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) melalui prosedur ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk buku ini sangat menarik, valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas serta untuk memperbaiki proses pembelajaran bahasa Arab maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pemerintah

Mengingat pentingnya bahasa Arab seba-gai matakuliah wajib di hampir semua program studi di bawah naungan kopertais ataupun Diktis khususnya prodi Pendidikan Bahasa Arab serta untuk menunjang keterampilan mahasiswa dalam berba-hasa Arab, maka pemerintah sebaiknya dalam hal ini Diktis untuk membuat kebijakan bahwa pem-belajaran bahasa Arab untuk tujuan khusus sangat efektif untuk membekali mahasiswa dalam per-saingan global.

1. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro

Perhatian yang besar terhadap bahasa Arab sudah ditunjukkan untuk meningkatkan kompe-tensi mahasiswa, akan tetapi belum ada kesiapan dalam menyusun kurikulum bahasa Arab ALA. Buku yang dikembangkan berbasis permainan tradisional serta memuat materi dan aktifitas-aktifitas kontekstual ini diharapkan terus digunakan dalam proses pembelajaran mahasis-wa. Serta diharapkan Program Studi mendorong dosen-dosen lain untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih baik lagi.

1. Dosen

Diharapkan dosen memanfaatkan produk buku ajar ini dalam proses pembelajaran di kelas. Serta tidak menutup kemungkinan untuk me-ngembangkan bahan ajar yang lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan.

1. Peneliti Lain

Bahan ajar ALA berbasis permainan tradisional ini masih terbatas pada 12 tema, serta belum diuji efektifitasnya dalam responden yang lebih besar. Untuk itu kepada peneliti selanjutnya agar mengembangkan tema-tema lain yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab serta mempraktikkan buku ini dalam jumlah responden yang lebih besar

**REFERENSI**

A’dha’ Haiah al Tadris Jami’ah al Quds al Maftuhah. 2000. *Intaj al Mawad al Ta’limiyyah li Baramij al Ta’lim ‘An Ba’d*. Isisko: Mansyurah al Munaddhomah al Islamiyyah li al Tarbiyyah wa al ‘Ulum wa al Tsaqafah.

Ahmad, Fauzi Toha dan al Kalzah, Rajab Ahmad. 2000. *Al Manahij al Mu’ashirah*. Iskandaria: Mansyaah al Ma’arif.

Ainin, 2010. *Metodologi Peneltian Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal.

Ainin, Moh. 2014. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.

Akbar, Sa’dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Al Gali, Abdullah dan Abdullah, Abdul Hamid. 2012. *Menyusun Bahan Ajar Bahasa Arab*. Padang: Akademia.

Asrori, Imam. 2011. *Strategi Belajar Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Bahruddin, Uril. 2011. *Maharah al Tadris*. Malang: UIN Malang Press.

Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar.* Edisi Kesatu. Jakarta: Universitas Terbuka.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Darmawati, Ridho. 2015. *Tathwir Mawad Maharah al Qiraah li Aghradh Akadimiyyah Khasshah li Qism al Tarbiyyah al Islamiyyah ‘Ibra Tathbiqat Google Apps for Education Dafi’iiyah al Ta’allum wa al Tahshil al Dirasy (bi al Tathbiq ‘Ala Jami’ah Antasari al Islamiyyah al Hukumiyyah bi Kalimantan al Janubiyyah*. Prosiding Kumpulan Penelitian “al Arabiyyah ‘Ala Asas al Tsaqafah al Insaniyyah”. Malang: UIN Malang Press.

Fuad, Ahmad Effendy. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Huda, Miftahul. 2015. *Ta’lim al Lughah al Arabiyyah li Aghradh Khasshah (Tajribah Jami’ah Maulana Malik Ibrahim al Islamiyyah al Hukumiyyah Malang Indonesia)*. Prosiding Kumpulan Penelitian “al Arabiyyah ‘Ala Asas al Tsaqafah al Insaniyyah”. Malang: UIN Malang Press.

Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Latif, Syayan Abdul. 2005. *Ta’lim al ‘Arabiyyah fi al Jami’at: Maharatuhu, Asalibuhu, Taqwimuhu*. Kairo: Dar al Fikr al ‘Araby.

Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Musthofa, Ahmad. 2014. *Tathwir al Kitab al ta’limy ‘Ala Asas al Madkhal al Ittishaly wa al Tafa’uly li Tarqiyah Maharah al Kalam li Tholabah Jami’ah Zain al Hasan Probolinggo*. Tesis. Tidak diterbitkan.

Narbuko & Ahmadi. 2012. Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.

Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.

Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sa’fan, Muhammad Ahmad dan Mahmud, Toha. 2005. *Al Mu’allim I’daduhu wa Makanatuhu wa Adwaruhu fi al Tarbiyyah al ‘Ammah, al Tarbiyyah al Khasshah, al Irsyad al Nafsi.*Kairo: Dar al Kitab al Hadist.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sitepu, Bintang Petrus. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Subagyo, J. 2011. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suja’i. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Strategi dan Metode Pengembangan Kompetensi*. Semarang: Walisongo.

Suyonodan Harianto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zainuddin, Radliyah. 2005. *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Grup.

**LAMPIRAN**

1. Nur Hidayati dan Nur Anisah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak*, (Malang : Bintang Sejahtera, 2013) , Hal 41 [↑](#footnote-ref-1)
2. Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, (Bandung : PT Refika Utama, 2014) , Hal 5 [↑](#footnote-ref-2)
3. Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012) , Hal 9 [↑](#footnote-ref-3)
4. Imam Asrori, *Strategi Belajar Bahasa Arab*, (Malang : Misykat, 2011) , Hal 21 [↑](#footnote-ref-4)
5. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013) , Hal 12 [↑](#footnote-ref-5)
6. Nur Hidayati dan Nur Anisah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak*, (Malang : Bintang Sejahtera, 2013) , Hal 41 [↑](#footnote-ref-6)
7. Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan komunikatif-Interaktif*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2010) , Hal 38 [↑](#footnote-ref-7)
8. Ahmad Fauzi Toha dan al Kalzah, *Al manahij al Mu’ashirah*, (Iskandaria : Mansyah Al Ma’arif, 2000) , Hal 99 [↑](#footnote-ref-8)
9. Ahmad Mushtofa, 2014*. Tathwir al Kitab al ta’limy ‘Ala Asas al Madkhal al Ittishaly wa al Tafa’uly li Tarqiyah Maharah al Kalam li Tholabah Jami’ah Zain al Hasan Probolinggo*. Tesis. Tidak diterbitkan [↑](#footnote-ref-9)
10. Ainin. 2007. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. Jurnal Bahasa dan Seni, (Online)*, (<http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Pembelajaran-Bahasa-Arab-Berbasis-Kompetensi-dan-Kontekstual.pdf>), diakses 11 Maret 2017. [↑](#footnote-ref-10)
11. Imam Asrori, *Strategi Belajar Bahasa Arab*, (Malang : Misykat, 2011) , Hal 2 [↑](#footnote-ref-11)
12. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana, 2013) , Hal 223 [↑](#footnote-ref-12)
13. Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang : Akademia, 2013) , Hal 1 [↑](#footnote-ref-13)
14. Ibid, hal 3 [↑](#footnote-ref-14)
15. Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta : Diva, 2013) , Hal 40 [↑](#footnote-ref-15)
16. Nur Hidayati dan Nur Anisah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak*, (Malang : Bintang Sejahtera, 2013) , Hal 42 [↑](#footnote-ref-16)
17. Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak- Modern dan Tradisional*, (Jakarta : Laskar Aksara, 2014) , Hal 41 [↑](#footnote-ref-17)
18. Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*, (New York : Springer, 2009) , Hal 2 [↑](#footnote-ref-18)