

## Meningkatkan Kemampuan Membaca Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli

Koderi, Titi Puspita Sari

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung  
Jl. Letkol. Endro Suratmin, Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung, INDONESIA

\*Correspondence: ✉ [koderi@radenintan.ac.id](mailto:koderi@radenintan.ac.id)

### Article History

Received: 10-03-2021,  
Revised: 08-04-2021,  
Accepted: 25-05-2021  
Published: June 2021

### Keywords

*learning media,  
monopoly, and arabic  
reading ability*

### Abstract

This research aims to develop Arabic language learning media with monopoli qira'ah media for learning Arabic reading skills using the development model ADDIE and to find out the feasibility of the media through expert opinion, media expert and materials expert and see student responses to the media developed by researchers. The type of research used in this research is the research method of development R & D (Research and Development). as for the model used is the ADDIE model with 5 stages of research, : (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The data collection instrument was used in the form of a questionnaire given to media expert, materials expert to see the feasibility of the media developed by researchers. The student and teacher response questionnaires are used to see the attractiveness of the media that has been developed. From the results of this research, the researchers produced monopoli qira'ah media by using the ADDIE model. Based on the results of the assessment provided by medis experts get an average score 84,8% with very decent category. As for the results of the research given by material experts, the results obtained an average score of 84% with very decent category.the results of small group trials and large group trials to determine student responses. Small group trial obtained an average score of 84,6% with a very interesting category. While the large group trial obtained an average score 85,7% with a very interesting category. And the results of the teacher response get an average score of 92,3% with a very interesting category. Based on the results of research provided by media experts, material experts, student responses and teacher responses, monopoli qira'ah media developed with the ADDIE model for students at MIN at Bandar Lampung is said to be very feasible.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca Arab peserta didik Madrasah Tsanawiyah, mengetahui kelayakan produk media, mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk media. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE. Alat koleksi data yang digunakan yaitu lembar skala angket baik untuk melihat kelayakan produk kepada para ahli maupun tanggapan peserta didik. Penelitian pengembangan ini telah berhasil

memproduksi media Monopoli untuk meningkatkan kemampuan membaca Arab. Hasil uji kelayakan produk kepada ahli media dengan rata-rata nilai 84,8% disebut produk sangat layak, ahli materi memberikan rata-rata nilai 84% disebut produk sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui respon peserta didik. Uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata 84,6% dengan kategori sangat menarik, sedangkan uji coba kelompok besar diperoleh skor rata-rata 85,7% dengan kategori sangat menarik. Serta hasil respon guru mendapatkan skor rata-rata 92,3% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru, media Monopoli Qira'ah bagi siswa MTs At-Tholibin Lampung Utara ini dikatakan sangat layak.

DOI <https://doi.org/DOI10.32332/tarbawiyah.v5i2.3774>

© 2021 Koderi & Titi Puspita Sari.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## A. Pendahuluan

Guru madrasah ibtidaiyah memiliki peran penting dalam proses membelajarkan peserta didik agar memiliki kemampuan membaca Arab. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Tujuan utama pembelajaran agama Islam dan bahasa arab yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa arab tersebut baik lisan maupun tulisan. Kemampuan menggunakan bahasa arab untuk pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) terutama kemampuan membaca (*maharah al-qira'ah*), dan kemampuan menulis (*maharah al-kitabah*).<sup>1</sup> Kedua kemampuan tersebut menjadi sebuah kunci pokok dalam penguasaan pembelajaran PAI di madrasah ibtidaiyah meliputi pelajaran alquran hadits, aqidah akhlak, fiqih dan lain-lain.

Kemampuan membaca arab (*maharah qira'ah*) di madrasah ibtidaiyah adalah salah satu hal terpenting. Kemampuan membaca (*maharah qira'ah*) merupakan kemampuan yang digunakan dan dilakukan oleh peserta didik guna mendapatkan informasi yang telah diberikan melalui buku, atau dengan perantara tulisan-tulisan lainnya.<sup>2</sup> Mujib dan Nailur telah mengungkapkan

<sup>1</sup> Acep Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*, (Bandung: Alfabeta, 2018). h. 12

<sup>2</sup> Arifin Ahmad, "Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat", *EduHumaniora | Jurnal*

kemampuan membaca Arab sangat penting karena kemampuan membaca merupakan kompetensi yang wajib dikuasai dan peroleh semua peserta didik. Salah satu ciri kesuksesan peserta didik dalam proses pembelajaran PAI dilihat dari kompetensi ketrampilan peserta didik dalam kemampuan membaca Arab.<sup>3</sup>

Tujuan utama membaca arab yaitu melatih peserta didik melancarkan membaca al-Quran, al-Hadits, dan bacaan-bacaan dalam pembelajaran bahasa Arab. Melalui kemampuan membaca yang baik juga akan memudahkan peserta didik madrasah ibtdaiyah dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran alquran hadits, aqidah akhlak dan fiqih, yang didalamnya tidak lepas dari teks-teks Arab. Maka guru bahasa Arab dan PAI harus memiliki media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik dapat belajar secara aktif untuk membaca dan memahami teks bahasa Arab, baik belajar secara individual maupun kelompok. Sehingga guru dituntut menyampaikan pembelajaran yang bisa membuat peserta didik tertarik dan mau belajar dengan efektif dan efisien serta menyenangkan. Oleh karena itu yang selama ini diberbagai madrasah masih menggunakan metode, strategi dan media pembelajaran membaca Arab baik di pembelajaran al-Quran hadits, aqidah akhlak, fiqih yang menggunakan pola konvensional, menjadi pelajaran yang menyenangkan tidak lagi ditakuti dan disegani peserta didik.<sup>4</sup> Terbatasnya media pembelajaran dan lemahnya kemampuan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran membuat pendidik menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran. Sehingga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran Pendidikan agama Islam (PAI) yaitu pembelajaran al-Quran Hadits, aqidah akhlak, fiqih belum maksimal.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar sehingga

---

*Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, Vol. 9 No. 2 (2017), h. 75, <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>.

<sup>3</sup> Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Shaut al Arabiyyah*, Vol. 7 No. 1 (2019), h. 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

<sup>4</sup> Asep Sopian Nunung Nursyamsiah Hidayat Agusvian, "Pengembangan Media Monopoli Qira'ah Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa MTs", *Al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 7 (2019).h.46

dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.<sup>5</sup> Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu pada saat kegiatan belajar mengajar karena peserta didik menjadi lebih tertarik, tidak membosankan, dan memberikan hal baru kepada peserta didik terhadap media yang disediakan oleh pendidik.<sup>6</sup> Terkait cocok atau tidaknya media dalam pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan fiqih harus diperhatikan, baik dari segi kemampuan pendidik ketika mengajar, hal yang hendak dicapai oleh pendidik, serta kesesuaian materi dengan media yang dipilih pendidik sesuai atau tidak.

Pada saat memilih media pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih terutama yang berkaitan membaca Arab, harus dapat menarik perhatian peserta didik, khususnya membuat peserta didik senang ketika membaca teks bacaan Arab. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di MIN 3 Bandar Lampung, MIN 7 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa hasil penggunaan media pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih terutama materi membaca arab di madrasah tersebut belum optimal. Terlihat pada guru saat kegiatan pembelajaran membaca arab, guru lebih sering menggunakan metode pemberian materi dan tugas.

Selanjutnya peserta didik menganggap bahwa pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih yang memiliki bacaan-bacaan arab dianggap menjadi pelajaran yang sulit, peserta didik sulit membaca dan memahami makna teks bacaan arab tersebut. Sementara itu guru mengharapkan peserta didik untuk mendengarkan, mencatat, menghafal dan paham dengan materi yang disampaikan. Metode seperti ini kurang sesuai dengan pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih khususnya pada materi kemampuan membaca arab peserta didik. Hal ini menjadi permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya oleh pendidik, terutama guru pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih dan Bahasa Arab. Masalah ini mendorong peneliti menemukan ide untuk membuat media pembelajaran monopoli agar dapat mengatasi permasalahan yang ada. Maka, untuk mengatasi permasalahan itu

---

<sup>5</sup> Koderi, Achmad Maulana, Dwi Prasetyo, "Product Implementation Of Mobile Learning Media To Improve Students' Arabic Achievement At Madrasah Aliyah In Lampung Indonesia", *Science Proceedings Series (SPS)*, Vol. 1 No. 2 (2019), hal. 76–78,.

<sup>6</sup> Y. Yetri et al., "The Effectiveness of Physics Demonstration Kit: The Effect on the Science Process Skills Through Students' Critical Thinking", *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1155 No. 1 (2019), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012061>.

terkait dengan pembelajaran PAI (al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih dan Bahasa Arab) materi membaca arab melalui media Monopoli. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan membaca dalam pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih serta membuat peserta didik tertarik dengan semua pembelajaran PAI di madrasah ibtidaiyah.

Selanjutnya dalam kaitannya penelitian terdahulu yang mendukung penelitian pengembangan ini adalah penelitian Akhlakul Karimah<sup>7</sup> yang hasil penelitiannya tentang pengembangan *prototype* media monopoli sebagai media pembelajaran yang memiliki warna, ukuran, gambar dan bentuk, dan media yang dapat menagajarkan kosa kata, nash atau tek, kaidah-kaidah bahasa, evaluasi dan permainan. Persamaan penelitian akhlakul karimah dengan peneliti ini: *pertama*, terletak pada peningkatan kemampuan membaca. *Kedua*, penelitian yang digunakan sama penelitian pengembangan. *Ketiga*, media yang dikembangkan yaitu monopoli untuk pembelajaran kemampuan membaca. Perbedaannya adalah: *pertama*, peserta didik uji coba, yaitu peserta didik madrasah tsanawiyah, sedangkan peserta didik uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik madrasah ibtidaiyah. Media yang dikembangkan sama, tapi terdapat perbedaan pada materi yang digunakan yaitu membaca arab di madrasah ibtidaiyah. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh akhlakul karimah memuat tata bahasa *Isim dhomir*, sedangkan media yang peneliti kembangkan memuat materi membaca arab ibtidaiyah.

Penelitian Ramadhani menunjukkan hasil dalam pengembangannya media permainan tentang kosa kata, berisi materi teks serta pola eveluasinya, dan media monopoli Arab ini dapat diterima peserta didik di MIN. Persamaan penelitian yaitu: *pertama*, terletak pada peningkatan keterampilan membaca. *Kedua*, desain penelitian yang digunakan yaitu *research and development*. *Ketiga*, Media yang dikembangkan yaitu monopoli arab. Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan sama, tapi terdapat perbedaan pada tata bahasa, media yang peneliti kembangkan memuat materi *qira'ah*.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Akhlaqul Karimah, "Pengembangan Media Monopoli (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs Di Kabupaten Demak", (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang, 2020).

<sup>8</sup> Zulkhaira Aisyah Intan Ramadhani, "Pengembangan Arabic Treasure Hunter untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Klaten", *Journal of Arabic Learning and Teaching*, Vol. 8 No. 1 (2019), h. 28–32.

Berdasarkan hal tersebut, media monopoli baca merupakan media monopoli yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi baca arab untuk meningkatkan kemampuan membaca baca arab meliputi membaca kosa kata arab, membaca ayat al-Quran yang pendek, membaca hadits-hadits pendek. Media ini juga untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran bahasa arab, al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak dan Fiqih. Adapun relevansi penelitiannya ialah menjadikan media monopoli sebagai media pembelajaran materi membaca Arab.

Kajian ini dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) Robert Maribe Branch. Siklus model penelitian ini ialah mengembangkan dengan pendekatan ADDIE yakni; Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.<sup>9</sup> Untuk memperoleh data digunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan dengan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang didapat dari penilaian ahli media, materi, dan respon siswa dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar/lapangan. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari para ahli yang berupa kritik dan saran.

## B. Proses Pengembangan Produk

Melalui wawancara dan observasi prapenelitian yang dilakukan di MIN 3 Bandar Lampung, dan MIN 7 Bandar Lampung diperoleh data: *pertama* peserta didik menganggap bahwa membaca arab dalam belajar Bahasa Arab, pembelajaran al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, dan Fiqih belum optimal, karena dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh peserta didik. Guru saat kegiatan pembelajaran membaca arab, lebih sering menggunakan media buku cetak, dan metode pemberian materi dan tugas, maka peserta didik sulit memahami makna teks bacaan arab. Sementara guru berharap peserta didik untuk mendengarkan, mencatat, menghafal dan paham dengan materi yang disampaikan. Metode dan media seperti ini kurang sesuai dengan konsep pembelajaran efektif dan menyenangkan. Menggunakan metode dan media

---

<sup>9</sup> Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch, *Survey of Instructional Development Models*, (New York, USA: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University, 2002).h.2

yang tidak menarik akan menimbulkan kejenuhan pada peserta didik sehingga efeknya peserta didik menjadi bosan, mengantuk dan pasif pada saat pembelajaran. Peserta didik membutuhkan suatu metode dan media baru untuk pembelajaran membaca agar minat dan motivasi peserta didik untuk belajar bertambah sehingga mereka bisa berhasil mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pentingnya suatu pembelajaran efektif dan menyenangkan, terutama untuk mengembangkan kemampuan membaca arab di MIN diperlukan media dan metode yang efektif dan menyenangkan. Maksudnya yaitu diperlukan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Hal ini dapat diwujudkan dengan pembelajaran yang dirancang dengan baik sehingga peserta didik mampu belajar aktif, mampu meningkatkan membaca arab dalam pembelajaran PAI. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media monopoli yang diperuntukkan dalam pembelajaran membaca arab. Karakteristik media monopoli pembelajaran membaca arab yaitu: (a) Media ini berukuran (50x50 cm); (b) Terdapat 40 petak, yaitu 1 petak start, 28 petak berisi gambar-gambar materi baca arab, 8 petak berisi soal-soal terkait materi. 1 petak lewat, 1 petak bebas parker, 1 kotak masuk penjara; (c) Kartu hak milik dari masing-masing peserta didik; (d) Ada uang mainan sebagai alat pembelian dalam permainan; (e) Terdapat pion dan dadu untuk menjalankan; (f) 1 dek kartu soal membaca.

Monopoli merupakan permainan papan, cara memainkannya yaitu dengan melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya, jika mendarat di petak yang belum didapat oleh lawan main, maka boleh membeli petak tersebut sesuai harga yang tercantum.<sup>10</sup> Permainan monopoli dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran dengan cara memodifikasi atau mengubah papan monopoli sedemikian rupa dengan menambahkan materi yang sesuai dengan pembelajaran. Tujuan penggunaan monopoli baca arab tidak semata-mata untuk menguasai poin tetapi menguasai materi membaca arab dengan benar sambil bermain riang, memahami arti yang dibaca dan mengumpulkan poin apabila pemain menjawab pertanyaan soal dengan benar. Perbedaan monopoli baca arab dengan monopoli pelajaran IPS, atau

---

<sup>10</sup> Stephani Diah Pamelasari Dea Aransa Vikagustanti, Sudarmin, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp", *USEJ - Unnes Science Education Journal*, Vol. 3 No. 2 (2014), hal. 468-75, <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3330>.

PPKn yaitu terletak pada papan monopoli yang umumnya terdapat kompleks Negara-negara, bandara, dan stasiun. Sedangkan papan monopoli baca terdiri dari petak-petak yang berisi gambar-gambar dan teks baca arab dan artinya. Desain monopoli baca dibuat dengan kertas karton yang berukuran (50x50 cm). Kemudian setiap peserta didik yang sampai pada petak-petak berisi gambar wajib membaca materi yang sesuai yang tertulis pada setiap gambar. Selanjutnya ketika peserta didik menempati petak maka wajib menjawab soal-soal terkait materi baca yang sudah disiapkan. Jika jawaban benar maka akan mendapatkan point.

Persiapan yang perlu dilakukan sebelum pembelajaran membaca arab dengan permainan media monopoli dimulai yaitu: 1) Kocok terlebih dahulu kartu soal. Lalu tempatkan secara terbalik di tempat yang disediakan; 2) para pemain (peserta didik) dibagikan uang permainan sebesar 2000 awal permainan; 3) Sebelum memulai peserta didik menentukan siapa yang pertama kali akan memulainya; 4) Peserta didik memulai permainan dengan melempar dadu; 5) Peserta didik menjalankan pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan; 6) Apabila peserta didik menempati posisi, maka wajib mengambil soal dan menerima tugas, apabila peserta didik menempati posisi gambar maka wajib membaca teks bacaan arab yang sudah disediakan disetiap gambar sesuai dengan urutan nomor; 7) Apabila peserta didik dapat membaca teks bacaan dengan benar maka peserta didik diberi kartu hak milik dan mendapatkan point, 8) Selanjutnya apabila peserta didik menempati petak masuk penjara maka peserta didik akan diberi pertanyaan langsung dari guru, jika tidak bisa menjawab, maka tidak bisa keluar; 9) Kemudian ketika putaran kedua peserta didik menempati tempat yang sama, yang telah mendapatkan kartu hak milik maka peserta didik membaca dengan benar dan mengartikan teks bacaan tersebut, apabila benar maka mendapatkan point; 10) jika lawan main menempati tempat, dan sudah dijawab maka wajib membayar sesuai dengan harga yang tertera di gambar, 11) Peserta didik dikatakan menang apabila mampu membaca dengan benar, memahami materi membaca, dan mengumpulkan poin terbanyak.

Adapun langkah-langkah pengembangan dan pembuatan media monopoli membaca Arab yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (Analyze)



bagian. Soal pertama yaitu menjawab pertanyaan dengan kalimat tanya, pada bagian ini kartu berwarna kuning. Soal kedua yaitu melanjutkan titik-titik sesuai dengan materi, bagian ini kartu berwarna merah. Soal ketiga, yaitu menerjemahkan kalimat kedalam Bahasa Indonesia, pada bagian ini kartu berwarna hijau. Kartu soal didesain sesuai dengan warna pada setiap bagiannya.

*Ketiga*, mendesain kartu hak milik. Kartu hak milik contoh tentang profesi, didesain sesuai dengan apa yang ada pada petak profesi papan Monopoli Arab. Perbedaannya yaitu pada kartu hak milik profesi tidak terdapat harga. Sedangkan petak objek profesi pada papan Monopoli membaca terdapat harga dalam rupiah ataupun riyal.

*Keempat*, mendesain kartu petunjuk peraturan permainan. Kartu petunjuk peraturan permainan ini didesain menggunakan warna yang menarik perhatian bagi siswa. *Kelima*, mendesain kelengkapan. Monopoli membaca arab dilengkapi dengan dadu sebagai perhitungan langkah pemain, rumah berwarna hijau dan merah sebagai *point*. Apabila pemain ingin mendapatkan *point*, maka pemain harus membaca potongan kalimat pada setiap gambar, mengartikan ke dalam bahasa Indonesia dan menjawab soal dengan benar. Pion didesain dengan menggunakan orang-orangan yang memakai seragam pada setiap profesi yaitu masinis, dokter, polisi dan pelajar sehingga peserta didik dapat mengenal profesi dalam bacaan Arab.

### 3. Development (Pengembangan)

Langkah pertama pembuatan produk ini yaitu diawali dengan membuat papan Monopoli bacaan yang terbuat dari *sterofoam* dan dilapisi dengan menggunakan triplek agar lebih awet dan dapat digunakan berulang-ulang. Papan Monopoli membaca ini terdiri dari 40 petak yang didesain dengan warna yang menarik. Setelah peneliti selesai mendesain papan Monopoli



Gambar 1. Perlengkapan Monopoli Baca

Membaca Arab kemudian dicetak dan ditempelkan pada papan yang sudah dibuat (lihat gambar. 3). Langkah selanjutnya yaitu peneliti membuat kartu soal dan kartu hak milik yang dibuat dari kertas piagam yang tebal (lihat gambar. 4). Selanjutnya peneliti juga membuat petunjuk peraturan permainan media Monopoli Qira'ah yang didesain dengan warna menarik dan dicetak dengan menggunakan kertas piagam yang tebal (lihat gambar. 5).

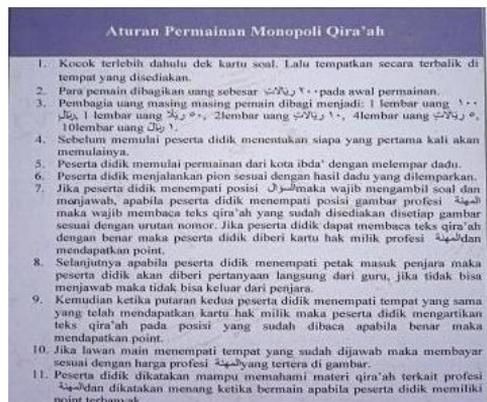


Gambar 3. Papan Monopoli Baca



Gambar 4. Kartu Soal

Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya ialah melakukan validasi dan menguji kelayakan untuk mendapatkan perbaikan pada media yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang ditinjau dari beberapa aspek. Validasi oleh ahli materi



Gambar 5. Kartu Peraturan Permainan

dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media Monopoli Membaca Arab dari segi materi pembelajaran.

Selanjutnya media yang telah divalidasi digunakan untuk melaksanakan revisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator baik itu validasi ahli media maupun validasi ahli materi yang diberikan pada saat validasi. Berikut ini tampilan papan monopoli sebelum dan sesudah revisi (lihat gambar. 6 & 7)



Gambar 6. Tampilan Papan Monopoli  
Sebelum Revisi



Gambar 7. Tampilan Papan Monopoli  
Sesudah Revisi

#### 4. Implementation (Implementasi)

Produk yang sudah direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli selanjutnya melakukan tahap implementasi. Pada tahap implementasi produk yang sudah direvisi kemudian diimplementasikan kepada peserta didik yang dilakukan dengan menggunakan tahapan uji coba yang berguna untuk mengetahui penilaian kebergunaan produk media dan mengetahui respon siswa dan guru terhadap kemenarikan media yang dibuat. Pada proses penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Data yang diperoleh bersumber dari validasi produk media pembelajaran oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi, data hasil angket respon siswa, data hasil angket respon guru dan data hasil test.

Hasil analisis data yang sudah dikumpulkan sebagai berikut: Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang ahli media yang dilaksanakan untuk menilai 5 aspek yaitu aspek efisiensi media, estetika, ketahanan media, dan keamanan bagi peserta didik. Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli materi yang dilakukan penilaian untuk ahli materi terdiri dari 10 butir pernyataan yang terbagi dalam dua aspek yaitu aspek isi materi (5 butir), dan aspek penyajian (5 butir) yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek isi materi dan penyajian. Hasil presentase penilaian dari kedua ahli diperoleh nilai 85% untuk penilaian ahli media yang masuk dalam rentang 76% dan 83% untuk penilaian ahli materi yang berada pada rentang 76%. Yang berarti media monopoli membaca Arab dapat dikatakan sangat layak. Selanjutnya, hasil coba lapangan yang dilakukan pada peserta didik kelas III MIN Bandar Lampung sebanyak 25 orang peserta didik. Hasil angket responden pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media monopoli membaca Arab sangat menarik, dengan skor presentase rata-rata 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### C. Pengembangan Media Monopoli dan Meningkatnya Kemampuan Membaca Arab

Secara harfiah media berarti tengah, perantara atau pengantar yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medium*.<sup>11</sup> Media dalam Bahasa Arab artinya *wasail* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Deepak mendefinisikan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang diperoleh dapat tersampaikan kepada penerima yang

---

<sup>11</sup> J. D. Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*, (New York, USA: Prince Hall, 2008).

dituju.<sup>12</sup> Oleh karena itu media pembelajaran ialah semua medium yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran. National Education Asocation (NEA) memberikan batasan bahwa media adalah sarana untuk berkomunikasi dalam bentuk audio visual maupun cetak dan termasuk perangkat kerasnya. Media tersebut dapat dikatakan media pembelajaran apabila membawa pesan-pesan (*massage*) dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>13</sup>

Banyak ahli yang memberikan pendapat tentang pengertian media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely media dibagi dua pengertian yaitu secara luas dan sempit. Media pembelajaran secara luas merupakan setiap orang, materi, atau kejadian yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut penjelasan ini maka buku, guru dan juga lingkungan termasuk disebut media. Sedangkan media pembelajaran secara sempit adalah sarana yang bukan manusia digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Maka dari itu pengertian tersebut mengarah kepada wujud media yaitu gambar, alat-alat grafis, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal dan visual.<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan oleh guru yang berfungsi sebagai sarana, alat atau teknologi dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik agar terciptanya suatu proses pembelajaran yang menyenangkan pada diri peserta didik. Sehingga materi yang di sampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan benar oleh peserta didik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Membaca Arab di MIN merupakan materi pembelajaran yang ditujukan untuk mendorong, mengembangkan, membimbing serta untuk membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif peserta didik agar menyukai,

---

<sup>12</sup> D. Pardhe Deepak dan A. Satpute Rajendra, "A comparative analysis of genetic diversity in genus *Vigna* savi genotypes using ISSR", *International Journal of PharmTech Research*, Vol. 3 No. 1 (2011), hal. 464–70.

<sup>13</sup> Robert A. Reiser dan John V. Dempsey, *Trends and Issues in Instrudional Design and Technology, Second Edition*, (New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2007).

<sup>14</sup> Y. Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, "E-book berbasis Mobile learning", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 (2018), hal. 109–14.

trampil membaca dengan benar, memahami isi terhadap bacaan-bacaan Arab, yang ada pada pelajaran Bahasa Arab, al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak dan Fikih. Baik kemampuan reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif adalah kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bacaan sebagai alat memahami tulisan. Kemampuan membaca Arab sebagai kemampuan dan sikap positif untuk memahami sumber ajaran Islam yaitu al-qur'an hadits, serta yang berhubungan dengan Islam bagi peserta didik.<sup>15</sup>

Membaca Arab merupakan bagian belajar bahasa Asing. Karena keasingannya dapat dilihat dari penggunaannya tidak digunakan sebagai bahasa sehari-hari. Ini dapat diketahui di sekolah-sekolah Islam umumnya bahwa membaca Arab tidak digunakan untuk pengantar pembelajaran, akan tetapi sebagai penunjang pelajaran PAI.<sup>16</sup> Ada Pembelajaran bahasa Arab di MIN, tetapi peserta didik masih mempelajari materi bahasa Arab seputar hal dasar dan menjadi langkah awal pengenalan asing, karena untuk bisa menguasai membaca dan mengetahui arti bahasa Arab, tidak bisa langsung mempelajari keseluruhan materi bacaan Arab. Pembelajaran membaca Arab di MIN harus memperhatikan psikologi anak yang masih suka bermain, sehingga pembelajaran perlu disajikan dengan suatu hal yang mereka senangi.<sup>17</sup>

Selanjutnya, pembelajaran membaca Arab ialah suatu keterampilan bahasa yang memiliki arti: 1) membaca sebagai proses melafalkan suatu bacaan, 2) membaca sebagai proses memahami bacaan, 3) membaca merupakan seperangkat keterampilan intelektual untuk mendapatkan pemahaman dari sesuatu yang telah dibaca, 4) membaca sebagai proses pemberian makna terhadap simbol-simbol visual, 5) keterampilan berbahasa yang memiliki kegiatan mengucapkan lisan, memahami keterampilan intelektual, pemahaman berfikir, serta pemberian makna symbol-simbol

---

<sup>15</sup> Rahmah Khaerotin, "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab", *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 5 No. 1 (2019), hal. 1–18, <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-01>.

<sup>16</sup> Lady Farah Aziza dan Ariadi Muliandyah, "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif", *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, Vol. 19 No. 1 (2020), hal. 56–71, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>.

<sup>17</sup> Maulia Syahbarina, "Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar", *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 4 No. 3 (2017), hal. 245, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v4i3.7919>.

visual, 6) membaca digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pemahaman yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.<sup>18</sup>

Pentingnya suatu pembelajaran membaca yang efektif menyenangkan, terutama untuk mengembangkan kemampuan membaca Arab di MIN diperlukan media dan metode yang efektif dan menyenangkan. Maksudnya yaitu diperlukan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Hal ini dapat diwujudkan dengan pembelajaran media monopoli baca yang dirancang dengan baik sehingga peserta didik mampu belajar aktif, mampu meningkatkan membaca Arab dalam pembelajaran PAI. Peneliti ini telah mengembangkan media monopoli membaca Arab untuk peserta didik MIN. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media monopoli yang layak diperuntukkan dalam pembelajaran membaca Arab, sesuai hasil validasi oleh ahli media yang memberikan penilaian presentase sebesar 85% (kualifikasi sangat layak) dan ahli materi dengan presentase sebesar 84% (kualifikasi sangat layak). Respon penilaian peserta didik mendapatkan hasil presentase rata-rata keseluruhan sebesar 85,7% dengan kriteria sangat menarik. Respon penilaian guru mendapatkan hasil presentase rata-rata keseluruhan sebesar 92,3% dengan kriteria sangat menarik.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) "Media Monopoli membaca Arab untuk peserta didik MIN" menggunakan desain pengembangan Robert Marice Branch, dapat disimpulkan bahwa; 1) Media Monopoli membaca Arab bagi peserta didik MIN di Bandar Lampung telah dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE yang mencakup lima langkah yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli membaca bagi peserta didik MIN di Bandar Lampung, secara keseluruhan dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai alat dan metode ajar. Hal ini dapat diketahui dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media yang memberikan penilaian presentase sebesar 85% (kualifikasi sangat layak) dan

---

<sup>18</sup> Sri Sudiarti, "Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Arab Gundul melalui Aktifitas Membaca Intensif Berbasis Gramatikal : Studi Kasus Mahasiswa Bahasa dan Sastra Arab IAIN STS Jambi", *Fenomena*, Vol. 7 No. 1 (2015), hal. 31, <https://doi.org/10.21093/fj.v7i1.264>.

hasil alidasi oleh ahli materi memberikan presentase sebesar 84% (kualifikasi sangat layak). 3) Tanggapan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang positif. Respon penilaian peserta didik mendapatkan hasil presentase rata-rata keseluruhan sebesar 85,7% dengan kriteria sangat menarik. Respon penilaian guru mendapatkan hasil presentase rata-rata keseluruhan sebesar 92,3% dengan kriteria sangat menarik.[]

### Daftar Pustaka

- Ahmad, Arifin. "Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat". *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. Vol. 9 no. 2 (2017), hal. 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>.
- Aisyah Intan Ramadhani, Zukhaira. "Pengembangan Arabic Treasure Hunter untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Klaten". *Journal of Arabic Learning and Teaching*. Vol. 8 no. 1 (2019), hal. 28–32.
- Aziza, Lady Farah, dan Ariadi Muliensyah. "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif". *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*. Vol. 19 no. 1 (2020), hal. 56–71. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>.
- Branch, Kent L. Gustafson and Robert Maribe. *Survey of Instructional Development Models*. New York, USA: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University, 2002.
- Dea Aransa Vikagustanti, Sudarmin, Stephani Diah Pamelasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp". *USEJ - Unnes Science Education Journal*. Vol. 3 no. 2 (2014), hal. 468–75. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3330>.
- Dempsey, Robert A. Reiser dan John V. *Trends and Issues in Instrudional Design and Technology, Second Edition*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2007.
- Hermawan, Acep. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: Alfabeta, 2018.

- Karimah, Akhlaqul. "Pengembangan Media Monjara (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs Di Kabupaten Demak". Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Khaerotin, Rahmah. "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab". *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 5 no. 1 (2019), hal. 1–18. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-01>.
- Koderi. Achmad Maulana. Dwi Prasetyo. "Product Implementation Of Mobile Learning Media To Improve Students' Arabic Achievement At Madrasah Aliyah In Lampung Indonesia". *Science Proceedings Series (SPS)*. Vol. 1 no. 2 (2019), hal. 76–78.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. "E-book berbasis Mobile learning". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 1 no. 2 (2018), hal. 109–14.
- Nunung Nursyamsiah Hidayat Agusvian, Asep Sopian. "Pengembangan Media Monopoli Qira'ah Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa MTs". *Al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 7 (2019).
- Pardhe Deepak, D., dan A. Satpute Rajendra. "A comparative analysis of genetic diversity in genus *Vigna savi* genotypes using ISSR". *International Journal of PharmTech Research*. Vol. 3 no. 1 (2011), hal. 464–70.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. *Instructional Technology and Media for Learning*. New York, USA: Prince Hall, 2008.
- Sudiarti, Sri. "Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Arab Gundul melalui Aktifitas Membaca Intensif Berbasis Gramatikal: Studi Kasus Mahasiswa Bahasa dan Sastra Arab IAIN STS Jambi". *Fenomena*. Vol. 7 no. 1 (2015), hal. 31. <https://doi.org/10.21093/fj.v7i1.264>.
- Syahbarina, Maulia. "Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar". *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 4 no. 3 (2017), hal. 245. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v4i3.7919>.
- Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Shaut al Arabiyyah*. Vol. 7 no. 1 (2019), hal. 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

Yetri, Y. et al. "The Effectiveness of Physics Demonstration Kit: The Effect on the Science Process Skills Through Students' Critical Thinking". *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1155 no. 1 (2019). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012061..>