

**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENGGLEK**  
**Untuk Menambah minat dalam *Maha>rah Qira> 'ah* DI**  
**KELAS V MI**



DURRATUR NASIKHAH

NIRM: 20151700102006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT PESANTREN KH.ABDUL CHALIM**

**2020**

**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENKGLEK**  
**Untuk Menambah minat dalam *Maha>rah Qira> 'ah* DI**  
**KELAS V MI**

Skripsi

Diajukan kepada:

Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH.Abdul Chalim

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Bahasa Arab



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT PESANTREN KH.ABDUL CHALIM**

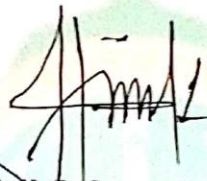
**2020**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul **Pengembangan Media Permainan Engklek *Mahārah Qirā'ah*** Di Kelas V MI ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Mojokerto, 15 Agustus 2020

Pembimbing I,

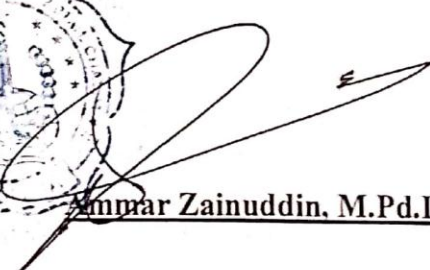
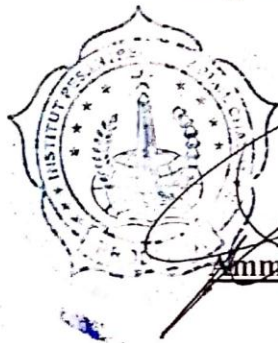


Ninik Indrawati, M.Pd.I

NIY. 201601119

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Ammar Zainuddin, M.Pd.I

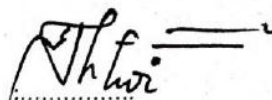
NIP. 201501023

**LEMBARAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Permainan Engklek Untuk Menambah minat dalam *Mahārah Qirā'ah* di Kelas V MI" telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 20 Agustus 2020

**Muhammad Hafidz, S.S, M.P.d.I**

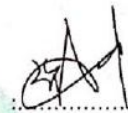
Penguji 1



NIY.2015.10.046

**Abdul Ghofur, M.Pd.I**

Penguji 2



NIDN.2127.03.8504

**Ninik Indrawati, M.Pd.I**

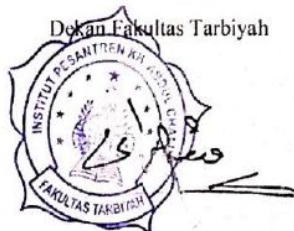
Pembimbing



NIY.2016.01.119

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah



**Dr. H. M. Afif Zamroni, Lc, M. E. I**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Durratur Nasikah  
NIM : 20151700102006  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Mojokerto, 15 Agustus 2020

Saya yang menyatakan.



Durratur Nasikah

20151700102006



## ABSTRAK

**Nasikah, Durratur.** 2020. **Pengembangan Media Permainan Engklek Untuk Menambah Minat Bakat Dalam *Maha>rah Qira>'ah* Dikelas V MI.** Skripsi. Fakultas Tarbiyah. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Institut Pesantren KH.Abdul Chalim. Pembimbing : Ninik Indrawati, M.Pd.I

---

**Kata kunci :** *Media, Permainan Engklek, Maha>rah Qira>'ah*

Penelitian ini dilatar belakangi berbagai macam hambatan dan masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran bahasa Arab *maha>rah qira>'ah* hingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Kesulitan siswa dalam pengucapan dan sulitnya membedakan bunyi huruf dan kurang motivasinya siswa dalam mengikuti pembelajaran ini menjadi salah satu kendala. ini disebabkan oleh kurang inovasinya guru menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi. Data yang didapatkan dari hasil observasi, dokumen, dan angket validasi ahli.

Hasil analisis penilaian ahli terhadap media permainan Engklek sebesar 66% "cukup valid" dengan tiga aspek penilaian yaitu aspek tampilan umum, tampilan khusus, dan daya tarik. Sedangkan analisis materi terhadap media permainan Engklek ialah sebesar 50% "kurang valid" dengan aspek relevansi, keakuratan, kelengkapan, konsep dasar, dan kesesuaian sajian. Dari hasil analisis rata-rata penilaian validasi materi dan media oleh ahli ialah sebesar 58% kategori " cukup valid" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran *maha>rah qira>'ah*.

## مستخ لص البحث

النسيكة, درة. 2020. تطوير الوسائل اللعبة أنجليك لإضافة اهتمام في مهارة القراءة للفصل الخامس في المدرسة الابتدائية. البحث العلمي. كلية التربية. قسم تعليم اللغة العربية. بجامعة كياهي الحاج عبد الحليم . المشرف : نينيك إن دراواقي الماجستير.

### الكلمة الأساسية: الوسائل ، لعبة أنجليك، مهارة القراءة

هذا البحث بخلفية المعوقات والمشكلات المختلفة في استمرارية عملية دراسة اللغة العربية في مهارة القراءة بحيث أصبحت عملية الدراسة أقل فعالية. صعوبة النطق وصعوبة التمييز بين صوت الحروف وقلة تحفيز الطلاب على المشاركة في الدراسة من المعوقات. وذلك لنقص إبتكار المعلم في استخدام الوسائل كمعينات الدراسة. استخدمت الباحثة في هذا البحث الطريقة هي طريقة البحث والتطوير مع نموذج تطوير بورغ و غال المعدل. تم الحصول على البيانات من الملاحظة والوثائق واستبيانات التحقق من صحة الخبراء. نتائج تحليل تقييم الخبر للوسائل اللعبة أنجليك 66% "صحيحة تمامًا" مع ثلاثة جوانب للتقييم ، وهي جوانب المظهر العام والمظهر الخاص والجاذبية. في حين أن التحليل المادي للوسائل اللعبة أنجليك هو 50% "أقل صحة" مع جوانب الملاءمة والدقة والاكتمال والمفاهيم الأساسية وملاءمة العرض التقديمي. من نتائج متوسط تحليل المواد وتقييم التحقق من صحة الوسائل التعليمية من قبل الخبراء 58% من فئة "صالح تمامًا" ومناسب للاستخدام كالوسائل التعليمية بمهارة القراءة.

## ABSTRACT

**Nasikah, Durratur.** 2020. **Developing Game Media Engklek to Increase Reading Interest in Class Five of Primary School.** Essay. Faculty of Education. Study Program of Arabic Language Education. Institut Pesantren KH. Abdul Chalim. Advisor: Ninik Indrawati, M.Pd.I

---

**Keywords:** Media, Engklek Games, Reading Skill

This research is motivated by various kinds of obstacles and problems in the ongoing process of learning Arabic, reading skill, so that the learning process becomes less effective. The difficulty of students in pronouncing, distinguishing the sound of letters and the lack of students motivation in participating in learning is one of the obstacles. This is due to the lack of teacher's innovation in the using of media as a learning aid.

This study uses a Research and Development (R&D) research and development method with a modified Borg and Gall development model. The data are obtained from observations, documents, and expert validation questionnaires.

The analysis results of the expert's assessment of the Engklek game media are 66% "quite valid" with three aspects of assessment, namely general appearance, special appearance, and attractiveness aspects. While the material analysis of the Engklek game media is 50% "less valid" with relevance, accuracy, completeness, basic concepts, and suitability of the presentation aspects. From the analysis results of the average material and media validation assessment by the expert are 58% in the "quite valid" category and suitable for use as a learning medium of reading skill.



