PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BAHASA KOTAK BARANG (*ṢUNDŪQ AL ASY YĀ'*) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK *MAHĀRAH KITĀBAH* KELAS X MADRASAH ALIYAH

SKRIPSI

Oleh :

Siti Nurhayatin
NIM. 20161700102017

Dosen Pembimbing :

Ammar Zainuddin, M.Pd.I
NIY.2015.01.023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2020

ABSTRAK

Nurhayatin, Siti. 2020**. Pengembangan Media Permainan Bahasa Kotak Barang *(Ṣundūq al Asy yā')* dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk *Mahārah Kitābah* Kelas X Madrasah Aliyah.** Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Institut Pesantren KH. Abdul Chalim. Pembimbing: Ammar Zainuddin, M.Pd.I.

Kata Kunci : Penelitian dan Pengembangan, media permainan bahasa, kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā'), mahārah kitābah*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya metode/ strategi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab khususnya pada *mahārah kitābah*. Pada pembelajaran bahasa Arab seorang guru hanya memberikan materi pembelajaran dari LKS yang disediakan dan metode yang digunakan berupa metode ceramah dan tanya jawab yang dilakukan setiap pertemuan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *mahārah kitābah* kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah ? 2) seperti apakah bentuk pengembangan media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* untuk pembelajaran *mahārah kitābah* kelas X di MA Unggulan Hikmatul Amanah ?.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang memodifikasi 10 langkah menjadi 5 langkah yaitu penelitian dan pegumpulan data, perencanaan produk, pengembangan produk, validasi produk dan revisi produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Produk yang dikembangkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media permainan bahasa kotak barang *(Ṣundūq al Asy yā')* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk *mahārah kitābah* dengan teknik *insyā' muwajjah* (mengarang terpimpin) sesuai tema materi yaitu "المهنة الحياة و" untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah. 2) Hasil penilaian dari validasi materi yaitu rata-rata 60% dengan kategori "Cukup Layak", nilai dari validasi media yaitu rata-rata 75,4% dengan kategori "Layak". Sehingga nilai keseluruhan dari kedua validasi tersebut yaitu rata-rata 68% dengan kategori "Layak" untuk diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

ABSTRACT

Nurhayatin, Siti. 2020**. Development Was The Box Language Media Game *(Ṣundūq al Asy yā')* In The Arabic Study For The *Mahārah Kitābah* Class X Madrasah Aliyah Students.** Thesis, Arabic Language Education, Tarbiyah Faculity, KH. Abdul Chalim Institute. Advisor: Ammar Zainuddin, M.Pd.I.

Keywords: Research and Development, Language Media Game, The Box *(Ṣundūq al Asy yā'), Mahārah Kitābah*

The research is set back by the lack of the teacher's methods/strategy in delivering the arabian-language learning materials especially to the *mahārah kitābah*. At an Arabic learning, a teacher gives only the provided learning materials from the LKS and the methods used of the talks and question-and-answer methods used each meeting.

The problem with this research is 1) how is the practice of the *mahārah kitābah* learning at the X class in MA Unggulan Hikmatul Amanah? 2) what is the development of the media in box language games *(Ṣundūq al Asy yā')* for the *mahārah kitābah* learning at the X class in MA Unggulan Hikmatul Amanah?

The research used Research and development (R & D) with a model by Borg & Gall that modifies 10 steps to 5 steps of research and data collection, product planning, product development, validation of the product, and revision of the product.

The research suggests that: 1) the product developed from this study and development was the box language media game *(Ṣundūq al Asy yā')* in the Arabic study for the *mahārah kitābah*, with *insyā' muwajjah* technique (guided writing) according to the theme of the material "المهنة و الحياة" for class X Madrasah Aliyah students. 2) the rating of material validation averaged about 60% with the "reasonably feasible" category, the value of media validation is an average of 75,4% with the "feasible" category. And the overall value of both validation is an average of 68% in the "feasible" category for applied in Arabic learning.

التجريد

نورحياتين، ستي. ٢٠٢٠ م. تطوير اللعبة اللغوية صندوق الأشياء في تعليم اللغة العربية على مهارة الكتابة للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية. البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية، جامعة كياهي الحاج عبد الحليم موجوكرطا. إشراف: عمّار زين الدّين الماجستير.

الكلمة الأساسية: البحث والتطوير، اللعبة اللغوية، صندوق الأشياء، مهارة الكتابة

خلفية مسألة البحث بسبب قيلة طريقة المعلم على يشرح المواد في تعليم اللغة العربية خصص مهارة الكتابة. في تعليم اللغة العربية يشرح المواد المعلم من ورقة عمل الطالب فقط و طريقة المعلم يعنى طريقة الخطابة و طريقة المقابلة كلّ لقاء.

أما أسئلة هذا البحث فهي: ١) كيف عملية التعلم مهارة الكتابة للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية المضلة حكمة الأمانة ؟ ٢) كيف يتم إعداد تطوير اللعبة اللغوية صندوق الأشياء في تعليم اللغة العربية على مهارة الكتابة للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية المضلة حكمة الأمانة ؟

استخدام الباحث منهج البحث والتطوير بالنموذج الذي اقترحة برج وغال على تعديل عشر خطوات إلى خمس خطوات يعنى البحث وجمع البيانات، التخطيط، تطوير المنتج، التحقق من الصحة و تحسين المنتج.

أما نتائج البحث: ١) الانتاج هذا البحث هو تطوير اللعبة اللغوية صندوق الأشياء في تعليم اللغة العربية على مهارة الكتابة بطريقة الإنشاء الموجة في مادة "المهنة و الحياة" للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية. ٢) نتائج تقييم التحقيق من صحة المواد هي ٦٠% بفئة " لائق بما يكفي"، وقيمة التحقيق من صحة الوسائط هي ٦,٧٥% بفئة "لائق". إذن قيمة الإجملية للتحقيقين هي ٦٨% بفئة "لائق" في إختبار تعليم اللغة العربية.