PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK KERTAS RAHASIA DALAM PEMBELAJARAN *MAHĀRAH KALĀM* BAGI SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH

SKRIPSI

Oleh :

HAYATUN NUPUS
NIM. 20161700102006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK KERTAS RAHASIA DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH KALĀM BAGI SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Mojokerto, 16 Juli 2020

Ammar Zainuddin, M.Pd.I
NIY. 2015.01.023

Pembimbing .....

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab

Ammar Zainuddin, M.Pd.I
NIY. 2015.01.023

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PENGUJI

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Permainan Congklak Kertas Rahasia Dalam Pembelajaran Mahārah Kalām Bagi Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 22 Juli 2020

Ninik Indrawati, M.Pd. I
NIY. 2016.01.119
Penguji Utama: _____

Muhammad, Hafidz, S.S., M.Pd.I
NIY. 2015.10.046
Penguji kedua : _____

Ammar Zainuddin, M.Pd.I
NIY. 2015.01.023
Pembimbing : _____

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. H. M. Afamroni, Lc., M.E.I
NIY. 2015.01.008

ABSTRAK

Nupus, Hayatun. 2020. ***Pengembangan Media Permainan Congklak Kertas Rahasia Dalam Pembelajaran Mahārah Kalām Bagi Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.*** **Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Institut KH. Abdul Chalim. Pembimbing; Ammar Zainuddin, M.Pd.I**

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Congklak Kertas Rahasia.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab, dikarenakan strategi atau metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran sangatlah monoton, bahkan kurang dalam menerapkan media pembelajaran sebagai penyemangat siswa dalam belajar pembelajaran bahasa Arab. Sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan, kurang semangat dalam belajar dan kurang efektif dalam pembelajaran. Inilah yang mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dan sedikit berminat dalam belajar bahasa Arab lebih khususnya pada *mahārotul kalām*. Melalui pengembangan media permainan congklak kertas rahasia diharapkan agar dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui proses pembelajaran *mahārah kalām* siswa kelas VIII di MTs Unggulan Hikmatul Amanah. (2) Untuk mengetahui bagaimana pergembangan hasil produk baru media permainan Congklak Kertas Rahasia untuk pembelajaran maharah kalam siswa kelas VIII di MTs Unggulan Hikmatul Amanah.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *research and Developmemnt (R&D),* mengikuti model Richey and Kelin dengan 10 langkah prosedur penelitian yaitu studi literatur, analisis situasi, analisi kebutuhan, analisis dokumen, penentuan produk, perancangan kerangka produk, penyusunan produk, validasi ahli dan evaluasi. Akan tetapi penelitian ini di modifikasi dengan tidak dilakukannya implementasi dikarenakan masa pandemi Covid-19.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media permainan congklak kertas rahasia dalam pembelajaran Bahasa Arab pada *mahārah kalām* bagi siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. (2) hasil uji validasi ahli pengembangan media permainan congklak kertas rahasia ini mendapatkan tingkat kevalidan dari ahli materi atau isi 83,5%, ahli desain 74,4%. Pada tabel kevalidan produk, hasil ahli materi dapat dikategorikan sangat relevan. Dengan demikian media sudah layak dan dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

ABSTRACT

Nupus, Hayatun. 2020. ***Media Development of A Secret Paperbook Concealer In Speak Arabic Skill For Islamic Junior High School.*** **Scripsi, Program for education in Arabic, Institute KH. Abdul Chalim. Adviser ; Ammar Zainuddin, M.Pd.I**

Key Words : Development, Learning, Media, Disclosure of Secret Papers.

The study is in the background with a lack of interest in students learning especially in Arabic subject, since the strategies or methods used by the teacher are very monotonous, even lacking in applying the learning media asa student's encourragement in learning Arabic. This leaving students bored, less eager to learn and less effective in learning. This resulted in student's lack of ability and little interest in learning Arabic more than in *mahārah kalām*. Through the development of a media game of self-importance secret paper is expected to increase the interest in learning and students learning.

The aim of the researchers in the study is: (1) to learn the eight grade in Islamic Junior high School Excelling Hikmatul Amanah. (2) to find out how it balks off new media pruducts a secret paper concealer game of the eight grade student's *mahārah kalām* study in Islamic Junior High School of superior Hikmatul Amanah.

The type of research used by researchers is research and development (R&D), following the richey and kelin with a 10-step research procedure of literatur study, situational analysis, analysis of needs, document analysis, determination of products, designing of a framework of products, manufacturing of products, expert validation and evaluations. However , the study has been modified with incomplete implementation due to the time of the covid-19 pandemic.

Research shows that (1) the products produce from the research and development were in the form of a medium playing a secret paper pry in the Arabic study of Junior High School. (2) validation test of the expert on media development's secret paper conceit gets a valiance level from a materials expert or contents of 83,5%, a designer 74,4%. At the validation table and product, the results of material expert can be categorized very relevant, which means that it does not require a revision and a media design category that is relevant and is revised to just a few of the assessments that should be associated with the study of *mahārah kalām*. This the media is worthy and can be developed in learning activities.

مستخلص البحث

النفوس، حياة. ٢٠٢٠. تطوير وسائل اللعبة جونخكلاك قرطاس السر في اللغة العربية لمهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن في المدرسة الثانوية. البحث العلم. قسم تعليم اللغة العربية، بجامعة كياهي الحاج عبد الحليم . المشرف : عمار زين الدين الماجستير.

الكلمات الأساسية : التطوير، وسائل التعليمية، جونخكلاك قرطاس السر.

كان هذا البحث العلمي لتقليل اهتمام تعلم الطلاب خاصة في درس اللغة العربية، لأن الإستراتيجية أو الطريقة التي يستخدمها المعلمون المملة جدا، وبل أقل من المعلمين في استخدام الوسائل التعليمية و **تقليل** لحماسة الطلاب في تعلم دراسة اللغة العربية. وبالتالي، فإن الطلاب يشعرون مللا، تقليل الحماسة في التعلم وتقليل الفعالية في الدراسة. وهذا السبب من منحط قدرة الطلاب وتقليل اهتمام تعلم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام. وبتطوير وسائل اللعبة جونخكلاك قرطاس السر لكي يستطيعوا بها ترقي اهتمام التعلم و الانتاج تعلم الطلاب.

والأهداف في هذا البحث فكما يلي : (١) لمعرفة عملية دراسة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن في المدرسة الثانوية المضلة حكمة الأمانة.(٢) لمعرفة كيفية تطوير نتائج الانتاج الجديد من وسائل اللعبة جونخكلاك قرطاس السر لدراسة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن في المدرسة الثانوية المضلة حكمة الأمانة.

والباحثة استخدمت النوع بنوع البحث والتطوير *(R&D)*، بالتباع نموذج ريجاي و كيلين مع عشر خطوات من اجراءات البحث أي دراسة الأدبيات، تحليل الحالة، تحليل الاحتياجات، تحليل الوثائق، تصميم الانتج، تصميم الإطار الإنتج، تحرير الإنتج، خبير التحقق والتقييم. ولمكن هذا البحث العلمي على التعديل بسبب عدم عملية تطبيق بسبب فترة الوباء الكورونا.

نتائج البحث يدل على أن (١) الانتاج الذي انتاجها من هذا البحث والتطوير في شكل وسائل اللعبة جونخكلاك قرطاس السر في اللغة العربية لمهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن في المدرسة الثانوية.(٢) نتائج اختبار تحقق الأهل في هذا وسائل اللعبة جونخكلاك قرطاس السر تحصل للتحقق من أهل المواد أو الدليل ٨٣,٥%، وأهل النقش ٧٤,٤%. في جدول تحقق الإنتاج، نتائج أهل المواد على أنها لائق جدا، التي لا يستطيع لها المراجعة و على النقش لائق بمراجعة قليل على جوانب التقييم التي يجب أن يتبع بدراسة مهارة الكلام. وبذلك فإن الوسائل ممكنة ويمكن تطويرها في عملية الدراسة.