

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOPOLI* DALAM
PEMBELAJARAN *MAHĀRAH AL-KITĀBAH* PADA *SISI MUFRODĀT*
UNTUK SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH**

SKRIPSI

ADIBAH BISRI

20161700102002



INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM PACET

MOJOKERTO

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOPOLI* DALAM
PEMBELAJARAN *MAHĀRAH AL-KITĀBAH* PADA SISI *MUFRODĀT* UNTUK
SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH**

Skripsi

Diajukan kepada:

Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH. Abdul Chalim untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa Arab

Oleh:



PROGRAM PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM PACET

MOJOKERTO

2021

ABSTRAK

Bisri, Adibah. 2021, Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Mahārah Al-Kitābah pada sisi Mufrodāt kelas X MA. Skripsi Prodi Pendidikan bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH. Abdul Chalim, Pembimbing: Nafi'ul Huda, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Mahārah Al-Kitābah*, Media Permainan *Monopoli*, Penelitian dan Pengembangan

Media permainan *monopoli* adalah suatu media pembelajaran yang berisi rangkaian materi disertai gambar tentang pembelajarah *mahārah al-Kitābah* pada sisi *mufrodāt*. Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah, 1) mengapa media permianan monopoli dalam pembelajaran *mahārah al-Kitābah* perlu adanya pengembangan untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah, 2). Bagaimana pengembangam media permainan monopoli pada sisi *mufrodāt* untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah. Tujuan penulisan ini adalah, 1). Untuk mengetahui media pembelajaran maharah kitabah pada sisi *mufrodāt* perlu adanya pengembangan untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah. 2). Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media permainan monopoli untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah

Metode penelitian dalam penulisan ini adalah Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang digunakan oleh penulis dan mengacu pada model Borg dan Gall yang hanya melalui empat tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal dan validasi dan evaluasi.

Hasil penilaian dalam penulisan ini adalah: 1) dua faktor yang menjadikan penulis mengembangkan media ini yaitu kesulitan dalam merangkai kata yang dituangkan dalam tulisan dan media yang kurang tepat, 2). berdasarkan data uji kevalidan dari ahli media di peroleh persentase 61,6% dengan kategori baik digunakan namun perlu revisi dan penilaian dari ahli materi di peroleh persentase 22,5 % dengan kategori baik namun perlu di revisi.

ABSTRACT

Bisri, Adibah. 2021, *Media Development monopoly game in Learning of writing skills is necessary development for the eleven grade students of MA*, Sripsi, Arabic Language Education, Tarbiyah Faculty Pesantren KH. Abdul Chalim Institute, Advisor: Nafi'ul Huda, M.Pd.I.

keywords: *writing skills, monopoly game, Research and Development*

Media of monopoly game is learning media that contains a series of material accompanied by a picture of the choreographers on the side vocabulary. The formulation of the problem in this paper is, 1). Why the monopoly game media in the learning of writing skills is necessary development for the eleven grade students of MA, 2) how to development media monopoly game on the vocabulary side for class the eleven grade students of MA. The purpose of this writing is, 1) to find out the media for learning writing skills on the vocabulary side, there needs to be development for class the eleven grade students of MA, 2). How the development of media monopoly game for the eleven grade students of MA the research method in this writing is research and development

Research and development is a method used by the author and refers to the Borg and Gall model which only goes through four stages namely stages needs analysis, planning, initial product development and validation and evaluation.

The results of the assessment in this paper are: 1). Two factors that make the authors develop this media that is difficulty in stringing words set forth in writing and inaccurate media, 2). Based on test data the validity of the media experts is 61,6% with a good category used but needs to be revised and assessors from material experts obtained a percentage of 72,5% with a good category used but needs to be revised.

