

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI
DAN IMPLEMENTASINYA PADA PEMBELAJARAN
KOSA KATA BAHASA ARAB DI KELAS VII
MTS MAULANA MAGHRIBI UJUNGNEGORO
KANDEMAN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

WAHYU KRISNA MUKTI
NIM. 2220100

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI
DAN IMPLEMENTASINYA PADA PEMBELAJARAN
KOSA KATA BAHASA ARAB DI KELAS VII
MTS MAULANA MAGHRIBI UJUNGNEGORO
KANDEMAN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

WAHYU KRISNA MUKTI
NIM. 2220100

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

Muhammad Alghiffary, M.Hum.

Perum JyoTentrem Asri Dukuh Winong
Desa Gejlig Kec. Kajen Kab. Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (Dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Wahyu Krisna Mukti

Kepada
Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan
c/q. Ketua Prodi PBA
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Wahyu Krisna Mukti
NIM : 2220100
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : **“PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI DAN IMPLEMENTASINYA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI KELAS VII MTS MAULANA MAGHRIBI UJUNGNEGORO KANDEMAN BATANG”**

Dengan ini mohon agar Skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 14 Oktober 2024
Pembimbing,



Muhammad Alghiffary, M.Hum.
NIP: 199006082019031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : WAHYU KRISNA MUKTI

NIM : 2220100

Program Studi: PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI DAN
IMPLEMENTASINYA PADA PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB DI KELAS VII MTS
MAULANA MAGHRIBI UJUNGNEGORO KANDEMAN
BATANG

Telah diujikan pada hari Senin, Tanggal 23 Oktober 2024 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Moh. Nurul Huda

NIP. 198711022023211018

Penguji II

Faliqul Isbah, M.Pd.

NIP. 198706052020121015

Pekalongan, 27 Oktober 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.

NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	a		es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	a		ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	al		Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	ad		es (dengan titik di bawah)
ض	ad		de (dengan titik di bawah)
ط	a		te (dengan titik di bawah)
ظ	a		zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)

غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (') yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (ˆ)

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.
vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	i
اُ	Dammah	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	Fathah dan ya	Ai	A dan U
وَّ	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh:

- كَيْفَ kaifa
- هَوْلٌ haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ...أَ...أَ...	Fathah dan alif atau ya		a dan garis di atas
إَ...إَ...	Kasrah dan ya		i dan garis di atas
وُ...وُ...	Dammah dan wau		u dan garis di atas

Contoh:

- مَاتَ m ta
- رَمَى ram
- قِيلَ q la
- يَمُوتُ yam tu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu: ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t". sedangkan ta' marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h)

Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atf l/raudahtul atf l
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-mad nah al-munawwarah/al-mad natul munawwarah

- طَلْحَةٌ talhah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (alif lam ma'arifah) Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalalu

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khu u
- شَيْءٌ syai'un
- أَنْوَاءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari Al-Qur'an), Sunnah, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh

Contoh:

Fi zil l al-Qur' n

Al-Sunnah qobl al-tadw n

Al-'Ib r t bi 'umum al-lafdz l bi khusus al-sabab

9. Lafz al-jal lah ()

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinulll h . i bill h*

Adapun ta' marb tah diakhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-j lalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُمْفِيْرَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahm tillah*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal.

dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lill hi rabbi al-‘ lam n/
Alhamdu lill hi rabbil ‘ lam n
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahm nir rah m/Ar-rahm n ar-rah m

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis menyadari sepenuhnya atas segala keterbatasan dan banyaknya kekurangan yang harus diperbaiki dalam penulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam pembuatan skripsi ini penulis banyak mendapatkan berbagai dukungan serta bantuan materil maupun non materil dari berbagai pihak. Berikut ini beberapa persembahan sebagai ucapan terima kasih dari penulis kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu terlaksananya penulisan skripsi ini :

1. Terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
2. Kedua orang tua saya Bapak Dulmukti dan Ibu Sari Kresnawati (Almh) yang selalu memberi dukungan dan semangat serta telah banyak berkorban waktu, tenaga dan materi demi kelangsungan hidup dan kesejahteraan. Terima kasih atas doa-doa yang senantiasa beliau panjatkan dan terima kasih yang tidak terhingga untuk segalanya
3. Almamater saya Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Bapak Dr. H.Ali Burhan, M.A. selaku Kaprodi Pendidikan Bahasa Arab

5. Bapak Muhammad Alghiffary, M.Hum.. selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Ibu Muasomah, S.S, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Saudara-saudara kandung saya Imam Mukti Suprayogi sekeluarga, Intan Kumala Dewi, dan Adik Saya Ginanjar Mukti Wibowo yang telah memberikan semangat, dukungan serta do'a yang senantiasa mengiringi langkah ini.
8. Keluarga yang telah memberikan dukungan, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.
9. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan.



MOTTO

علينا أن نتعلم العيش معاً كإخوة، أو الفناء معاً كأغبياء.

“Kita harus belajar hidup berdampingan bagai saudara, Atau (jika tidak), kita akan hancur bersama sebagai manusia-manusia dungu”.

(Martin Luther King Jr.)



ABSTRAK

Wahyu Krisna Mukti, 2220100, 2024. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang.* Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, **Dosen Pembimbing Muhammad Alghiffary, M.Hum.**

Kata Kunci : Media Permainan Bahasa Arab, Permainan Monopoli, Mufrodad

Pembelajaran kosakata bahasa arab akan lebih mudah dikuasai oleh peserta didik jika pendidik menerapkan metode dan media yang tepat. Namun, terdapat beberapa problematika dalam pembelajaran bahasa arab diantaranya, pendidik menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media yang menarik, sehingga penyampaian materi yang monoton menjadikan peserta didik merasa bosan. Kendala sarana teknologi penunjang yang kurang memadai, keberagaman tingkat pemahaman bahasa arab siswa, serta kurangnya daya tarik siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab, tentu hal tersebut menjadi fokus permasalahan yang perlu diperhatikan.

Monopoli merupakan permainan lama yang digemari banyak orang. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan. Permainan monopoli memiliki potensi yang baik untuk kemudian dijadikan media pembelajaran. Secara tidak langsung, media ini memiliki fungsi agar siswa bisa lebih responsif terhadap materi yang diajarkan melalui daya tarik permainan yang disajikan. Rumusan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang ?
2. Bagaimana kelayakan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang ?

Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas VII di MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang, untuk mengetahui kelayakan pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D), yaitu penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah: " yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut ". Desain pengembangan media pembelajaran *flash card* menggunakan model ADDIE yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Kelayakan media pembelajaran monopoli digunakan sebagai media pembelajaran bersumber pada penilaian dari para ahli dan respon peserta didik. Presentase oleh ahli media mendapatkan skor 88,5% (Sangat layak / Sangat sesuai), Presentase oleh ahli materi mendapatkan skor 96% (Sangat layak / Sangat sesuai), Presentase kelayakan oleh guru bahasa Arab mendapatkan skor 97,5% (Sangat layak

/ Sangat sesuai), Presentase kelayakan oleh peserta didik mendapatkan skor 88% (Sangat layak / Sangat sesuai).



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Saya menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan;
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan;
3. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan;
4. Bapak Muhammad Alghiffary, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
5. Ibu Muasomah, S.S, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik;
6. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama belajar di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.;
7. Seluruh Staff dan karyawan PBA, yang telah memberikan akses peneliti untuk

melakukan penelitian.;

8. MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang yang mana menjadi tempat penulis melakukan penelitian.;
9. Kedua orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini;

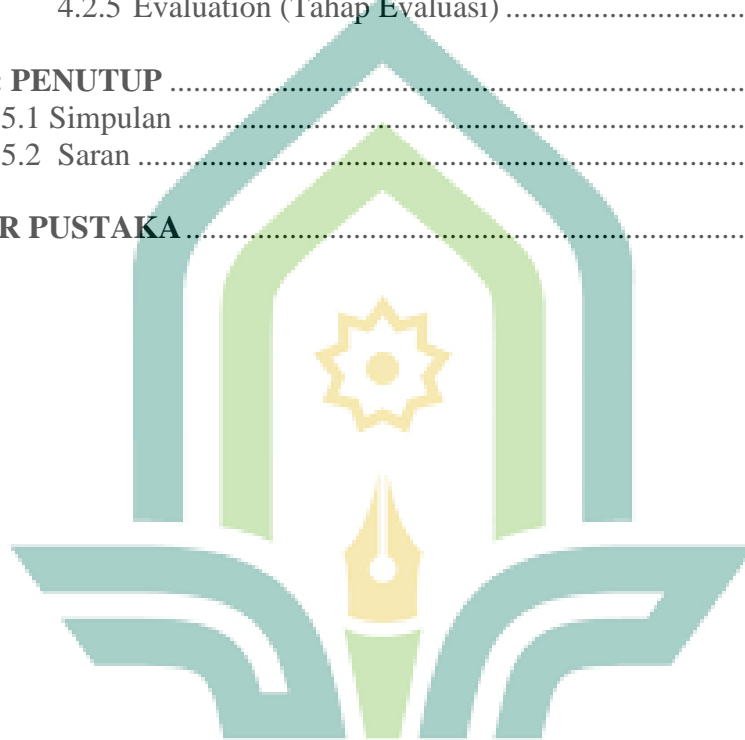
Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu saya. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	v
PERSEMBAHAN	x
MOTTO	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.1.1 Pembelajaran Mufrodat (Kosakata).....	9
2.1.2 Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	11
2.1.3 Permainan Monopoli	14
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	16
BAB III : METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
3.3 Subjek Penelitian	24
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	25
3.5 Teknik Analisis Data	28

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Data Hasil Observasi	31
4.1.2 Data Hasil Wawancara.....	33
4.1.3 Data Hasil Dokumentasi.....	37
4.1.4 Data Hasil Angket	47
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	56
4.2.1 Analyze (Tahap Analisis)	56
4.2.2 Design (Tahap Perencanaan).....	60
4.2.3 Development (Tahap Pengembangan)	70
4.2.4 Implementation (Tahap Implementasi)	73
4.2.5 Evaluation (Tahap Evaluasi)	75
BAB V : PENUTUP	79
5.1 Simpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	18
Tabel 3.1 Tabel Skala Likert.....	29
Tabel 3.2 Tabel Presentase Kelayakan.....	29
Tabel 3.3 Tabel Presentase Kelayakan.....	30
Tabel 4.1 Desain Pembuatan Media Monopoli.....	67
Tabel 4.2 Hasil Desain Pengembangan Monopoli.....	70



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	20
Bagan 3.1 Teknik Pengumpulan Data	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Observasi Dan Pengamatan Di Lapangan.....	31
Gambar 4.2 Observasi Dan Pengamatan Di Dalam Kelas.....	31
Gambar 4.3 Perizinan Melakukan Observasi Penelitian Bersama Kepala Madrasah Dan Guru Bahasa Arab	32
Gambar 4.4 Wawancara bersama Kepala Madrasah MTs Maulana Maghribi Batang, Bpk. Ahmat Syahkur, S.Pd.I	33
Gambar 4.5 Wawancara Bersama Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII,Ibu Putri Irawati, S.Pd.	34
Gambar 4.6 Wawancara Bersama Beberapa Siswa	35
Gambar 4.7 Penerapan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Bahasa Arab Di Dalam Kelas.....	37
Gambar 4.8 Seluruh Siswa Kelas VII Sebagai Sampel Penelitian	37
Gambar 4.9 Perbedaan Monopoli Original dan Monopoli Bahasa Arab.....	38
Gambar 4.10 Modul Ajar Kelas VII Materi المهنة "Profesi".....	39
Gambar 4.11 Modul Ajar Kelas VII Materi الأسرة "Keluarga"	40
Gambar 4.12 LKS Mata Pelajaran Bahasa Arab Pegangan Guru Dan Siswa..	41
Gambar 4.13 Dokumentasi Validasi Produk Bersama Ahli Materi, Bapak Faliqul Isbah, M.Pd.	52
Gambar 4.13 Dokumentasi Validasi Produk Bersama Ahli Media, Bapak Jauhar Ali, M.Pd.I	54



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
3. Instrumen Penelitian
4. Analisis Angket Hasil Validasi Ahli Media
5. Analisis Angket Hasil Validasi Ahli Materi
6. Analisis Angket Hasil Respon Guru
7. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII MTs Maulana Maghribi Batang
8. Analisis Angket Hasil Respon Peserta Didik
9. Catatan Lapangan
10. Transkrip Wawancara
11. Dokumentasi
12. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu dasar utama dalam belajar bahasa arab adalah kemampuan memahami kosa kata bahasa arab. Sebab, penguasaan kosakata bahasa arab erat kaitannya dengan penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Jika siswa tidak menguasai kosakata maka akan sulit bagi siswa untuk menguasai keterampilan lainnya dengan baik. Sebaliknya, penguasaan kosakata dengan baik akan membantu siswa menguasai keterampilan berbahasa lainnya. (Yulia Elviza,2013)

Pembelajaran kosakata bahasa arab akan lebih mudah dikuasai oleh peserta didik jika pendidik menerapkan metode dan media yang tepat. Namun, terdapat beberapa problematika dalam pembelajaran bahasa arab diantaranya, pendidik menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media yang menarik, sehingga penyampaian materi yang monoton menjadikan peserta didik merasa bosan. Permasalahan tersebut juga ditemukan di Kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang, diantaranya pendidik menerapkan metode ceramah dan dengan media buku dan papan tulis saja. Penguasaan kosakata peserta didik kurang hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan tengah semester (UTS) dari jumlah seluruh peserta didik kelas VII yaitu 25 siswa yang tergabung dalam satu kelas, yang lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berjumlah 13 peserta didik, sedangkan yang tidak lulus KKM sebanyak 12 peserta didik dengan batas nilai KKM 70. Dengan bentuk

soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal, sebagian berbentuk soal kosakata seperti mencari arti dari kosakata yang digaris bawah. (Putri, 2023)

Melalui wawancaranya, Ibu Putri Irawati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa arab di MTs Maulana Maghribi menuturkan, bahwa upaya proses pembelajaran kosakata di kelas VII sudah dimaksimalkan melalui beberapa media yang dipaparkan. Salah satunya media *Flashcard* yang sudah digunakan untuk membantu para siswa lebih mudah memahami tulisan dan kosakata bahasa arab. Namun menurut pengakuan dari Bu Putri, media ini dirasa masih kurang mampu untuk menarik minat siswa dan memberikan pemahaman lebih kepada para siswa nya.

Hal ini dibuktikan oleh kurangnya fokus dan antusias siswa ketika mata pelajaran bahasa arab berlangsung. Selain itu, seringnya siswa izin ke toilet di saat mata pelajaran sedang berlangsung, di duga karena para siswa sudah mulai merasa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang di sampaikan. Maka dari itu harus diberikan tawaran lain untuk memberikan solusi akan hal ini. (Putri, 2023)

Kendala sarana teknologi penunjang yang kurang memadai, keberagaman tingkat pemahaman bahasa arab siswa, serta kurangnya daya tarik siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab, tentu hal tersebut menjadi fokus permasalahan yang perlu ditangani. Solusi yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk menarik perhatian siswa. Media yang memenuhi kondisi saat ini adalah media permainan. Hal ini dikarenakan penggunaan

media permainan bisa menghilangkan efek jenuh dan memudahkan siswa memperoleh keterampilan dalam proses pembelajaran. (Putri, 2023)

Monopoli merupakan permainan lama yang digemari banyak orang. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan. Permainan monopoli memiliki potensi yang baik untuk kemudian dijadikan media pembelajaran. Secara tidak langsung, media ini memiliki fungsi agar siswa bisa lebih responsif terhadap materi yang diajarkan melalui daya tarik permainan yang disajikan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli diharapkan bisa lebih efektif karena siswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. (Susanto, dkk. (2012).

Penggunaan media permainan dinilai layak digunakan pada pembelajaran bahasa arab. Hal ini juga dibuktikan dengan beberapa jurnal, buku, atau tulisan sebagai sumber referensi yang juga pernah membahas mengenai hal ini, antara lain; Penelitian oleh Akhlaqul Karimah, dengan judul : *“Pengembangan Media Monjara (Monopoli Jari Tangan) Bahasa Arab Bagi Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs di Kabupaten Demak”*, tahun 2020. (Akhlaqul Karimah 2020). Jurnal karya Silfiyah Rohmawati, dengan judul *“Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab”*, tahun 2019. (Silfiyah Rohmawati, 2019), Dan jurnal karya Ariyani Dwi Larasati dan Mohammad Ahsanuddin tahun 2023 lalu dengan judul *“Pengembangan Monopoli Bahasa Arab Untuk*

Pembelajaran Kosakata Kelas IX Madrasah Tsanawiyah". (Ariyani Dwi Larasati dan, 2023)

Penelitian ini penting dilakukan karena, MTs Maulana Maghribi merupakan madrasah swasta yang masih minim *sarpras* penunjang pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD proyektor dan lain-lain. Maka pemanfaatan media seperti ini di rasa tepat karena tidak memerlukan alat-alat robotik. Kemudian penulis berupaya mengembangkan media yang sudah diterapkan sebelumnya di MTs Maulana Maghribi, yaitu media *Flashcard* untuk kemudian dikembangkan menjadi media monopoli edukatif, yang mana dalam pembuatannya menggunakan bahan-bahan yang relatif sama.

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa tulisan ini kami beri judul **“Pengembangan Permainan Monopoli Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VII Di MTs Maulana Maghribi Ujungnegero Kandeman Batang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab.
2. Kemampuan pemahaman peserta didik yang masih kurang.
3. Minimnya sarana penunjang kegiatan pembelajaran.
4. Sebagian peserta didik menganggap bosan dengan media yang di gunakan, kurang di update atau belum dikembangkan.
5. Dibutuhkan inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat

menarik minat dan daya tarik siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan faktor yang dapat dikaji untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, melihat keterbatasan baik waktu, dana maupun tenaga peneliti, maka batasan penelitian ini adalah pengembangan media monopoli, untuk peserta didik MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang kelas VII dengan materi sesuai buku LKS dengan tema *المهنة* dan *المهنة*.

Dengan memperhatikan batasan-batasan ini, penelitian diharapkan dapat mencapai hasil yang lebih terarah dan relevan terkait pengembangan media permainan monopoli.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang ?
2. Bagaimana validasi pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media permainan Monopoli dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang.
2. Mengetahui validasi pengembangan media permainan Monopoli dalam

pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1.6.1 Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran bahasa Arab.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bagaimana cara menerapkan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Arab.
- c. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya terkait pengembangan media pembelajaran bahasa Arab.

1.6.2 Secara Praktis

- a. Bagi Madrasah

Memberikan kontribusi media pembelajaran bagi Madrasah dan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan.

- b. Bagi Pendidik

Dapat memberikan wacana informasi dan pedoman pengembangan media baru sehingga pendidik dapat memajukan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

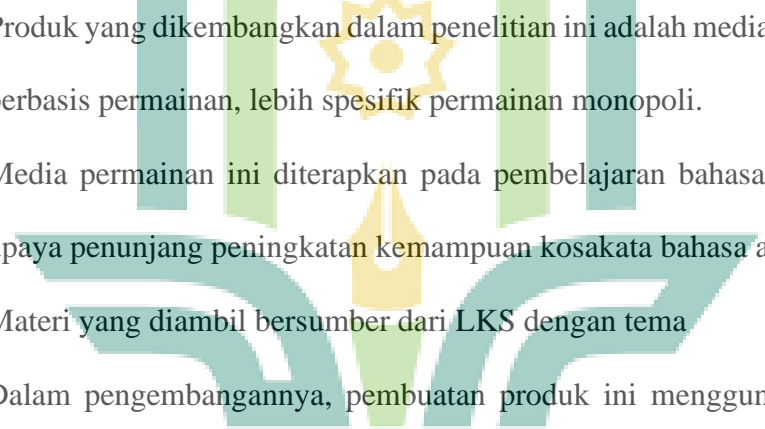
Dapat menambah pemahaman dan daya ingat peserta didik, serta meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Arab.

d. Bagi Mahasiswa

Sebagai kajian untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dengan uraian sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan, lebih spesifik permainan monopoli.
2. Media permainan ini diterapkan pada pembelajaran bahasa arab, sebagai upaya penunjang peningkatan kemampuan kosakata bahasa arab siswa.
3. Materi yang diambil bersumber dari LKS dengan tema  dan المهنة
4. Dalam pengembangannya, pembuatan produk ini menggunakan alat dan bahan yang mudah di dapat dan relatif murah, seperti kertas, papan, lem, gambar print, dll.
5. Cara pakai serta aturan main dari produk yang dikembangkan ini, seperti permainan monopoli pada umumnya.

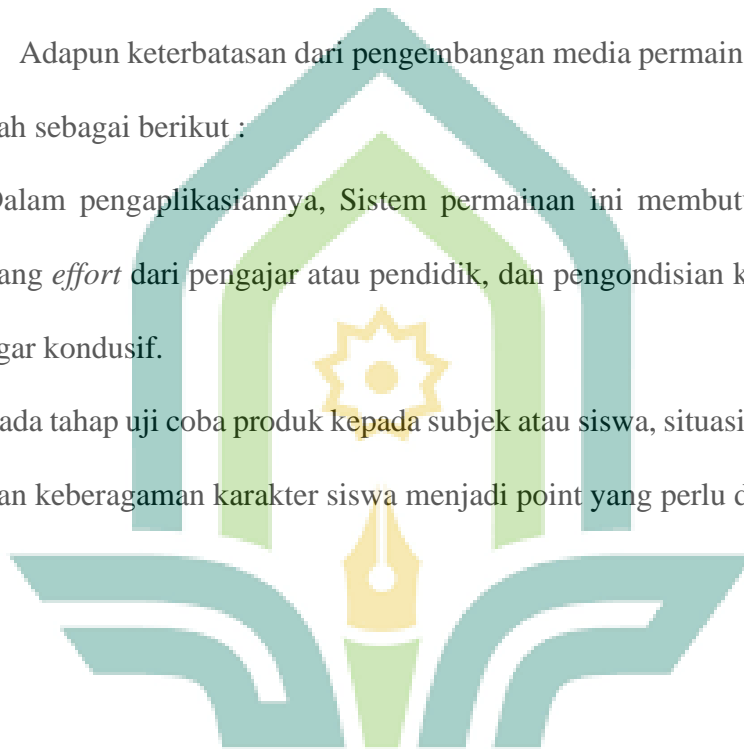
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

1. Pengembangan produk ini diharapkan mampu mengatasi beberapa problem pada pembelajaran di dalam kelas.
2. Produk ini dikemas secara menarik dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Produk ini merupakan perpaduan antara permainan dengan pendidikan yang menghasilkan inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media permainan monopoli ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam pengaplikasiannya, Sistem permainan ini membutuhkan instruksi yang *effort* dari pengajar atau pendidik, dan pengondisian kelas yang *extra* agar kondusif.
2. Pada tahap uji coba produk kepada subjek atau siswa, situasi kelas yang riuh dan keberagaman karakter siswa menjadi point yang perlu di evaluasi.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan pada penelitian pengembangan media monopoli pada kelas VII MTs Maulana Maghribi Batang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media pembelajaran monopoli menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif saja. Hal ini karena tujuan penelitian hanya untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Produk media ini dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *canva* kemudian dicetak menjadi kartu gambar (monopoli) menggunakan kertas *arrt carton* dengan ketebalan 200 gsm yang berukuran 30 cm x 45 cm dengan ketentuan ukuran masing-masing. Materi yang dibuat adalah *الأسرة* dan *المهنة*, bersumber dari buku paket mata pelajaran bahasa arab jenjang madrasah tsanawiyah kelas VII, terbitan Ma'arif NU.
2. Kelayakan media pembelajaran monopoli digunakan sebagai media pembelajaran bersumber pada penilaian dari para ahli dan respon peserta didik. Presentase yang didapat dari ahli media memperoleh skor (88%) dinyatakan dengan kategori (Sangat layak / Sangat sesuai), hasil validasi ahli materi memperoleh skor (96%) dengan kategori (Sangat layak / Sangat

sesuai). Kelayakan media juga diperoleh dari respon guru bahasa Arab dan peserta didik, jumlah rata-rata persentase kelayakan respon guru bahasa Arab kelas VII (97,5%) dengan kategori (Sangat layak / Sangat sesuai) dan jumlah rata-rata persentase kelayakan respon peserta didik (88%) dengan kategori (Sangat layak / Sangat sesuai). Jika dilihat dari hasil penilaian para ahli, guru bahasa Arab dan peserta didik secara keseluruhan media pembelajaran moonopoli ini mendapatkan tanggapan positif karena media tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi keterampilan belajar peserta didik.

5.2 Saran

Bersumber dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis media ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan sehingga mampu bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti sebagai rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, hendaknya bisa melakukan penelitian ini lebih lanjut dalam jangkauan yang lebih luas seperti mengembangkannya pada materi pelajaran yang lain serta menguji efektivitas dari produk media pembelajaran.
2. Untuk pendidik, hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Untuk peserta didik, hendaknya dapat memanfaatkan media yang ada untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab melalui media pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahas Arab*. Malang: UIN Malang Press.2009.
- Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, Hlm.104, 2011.
- Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*, Yogyakarta: Media Akademi, hlm.70, 2016.
- Akhlaqul Karimah, *Pengembangan Media Monjara (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Vii Mts Di Kabupaten Demak*, 2020.
- Anastasia Ade Cyntia, dkk. *Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, Vol.1, N.2, pp.77-84, 2021.
- Ariyani Dwi Larasati dan Mohammad Ahsanuddin, *Pengembangan MonopoliBahasa Arab Untuk Pembelajaran Kosakata A Kelas IX Madrasah Tsanawiyah*, Jurnal Universitas Negeri Malang, 2023.
- Arzah Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo. 2007.
- Audri, Alisa Fika, Apiek Gandamana, Sorta Simanjuntak, Daitin Tarigan, and Husna Parluhutan Tambunan. 2024. *Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio*. Jurnal Pendidikan Tambusai 8(1): 2806–20.
- Hayati Nufus, *Pembelajaran Insya (Kitabah) dengan Media Strip Stor*, Jurnal Horizon Pendidikan, Vol.10, No.2, hlm.217, 2015.
- Ika Khoirun Nisa, *Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di Mts Ma'arif Nu 07 Purbolinggo*, Jurnal IAIN Metro, 2020.
- Inayah Nurul , Mariah Enung, Ulum Fatkhul. 2016. *Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Gowa*. 4: 1–15.
- Jepri Nughrawiyati, *Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*, 194–212, hlm.196-197

- Ketut Sepyanda Kartini dan I Nyoman Tri Anindia Putra, *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android*, Bali: Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia No.1, IV, hlm.14, 2020.
- Maksudin, *Media pembelajaran Bahasa Arab*, Al-‘Arabiyah, Vol. 2, No. 2, hlm.15. 2006.
- Muhammad Hasan and Others, *Media Pembelajaran*, hlm.114-117.
- Nurma L.Purnamasari, *Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif AdobeFlash Pad Mata Pelajaran TIK*, Makassar : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar No. 01, V, hlm.25, 2019.
- Putri Irawati, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa arab MTs Maulana Maghribi Ujungnegoro Kandeman Batang, Wawancara Pribadi, Batang: 27 Oktober 2023.
- Rusdi, *Inovasi Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Berbasis Al-Quran*, 4.1, hlm.26. 2023.
- Rusdi, *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan : Konsep Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*, Depok : Raja Grafindo Persada, hlm.121, 2008.
- Silfiyah Rohmawati, *Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab*, 2019.
- Siti Istiningasih, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal*, 2021.
- S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 181, 2010.
- Tussaadah, Rizqi Zamilah, Heris Hendriana, and Wiwin Yuliani. 2021. *Validitas Dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Peserta Didik Sma*. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan) 4(3): 213–18. doi:10.22460/fokus.v4i3.7250.
- Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. Ke-2, UIN Maliki Malang, hlm.5, 2016.
- Unsi Baiq Tahfatul. 2020. “Pembelajaran Mufrodlat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill.” 4: 71–86.
- Wiratna Sujarwati, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.

Yulia Elviza, dkk, *Peningkatan Penguasaan Koasakata Melalui Teknik PermainanTeka - Teki Silang Dikelas VII A SMPN 2 Sungai Penuh*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.1, No.2, 2013.

Zuraini, Zuraini, and Misnawati Misnawati. 2023. *Pengembangan Modul E-Learning Berbasis Learning Management System Sebagai Media Interaktif Pada Complex English Grammar*. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(3): 1957–68. doi:10.54371/jiip.v6i3

