
Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Keterampilan Menulis

Aufia Aisa, M.Pd.I^{1*}, Bela Rachmadania Nabilla²

^{1,2}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: nabillarahmadia15@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of MA Balongrejo Sumobito students in mastering Arabic writing skills so that it affects the low interest and learning achievement. This is because conventionally which ultimately causes students to tend to be passive and get bored quickly in learning Arabic. Therefore, this study aims to develop a textbook based on Arabic language skills educational games as a solution to overcome the lack of proficiency in writing Arabic for students. The method used in this research is R&D by adopting the ADDIE model. The subjects in this study were students of class X MA Balongrejo Sumobito, totaling 27 children. Data collection instruments used in the form of interviews, questionnaires and tests. The types of data analyzed produce qualitative and quantitative data including: 1) teaching materials have been developed in the form of Arabic textbooks based on Arabic vocabulary and sentence educational games. 2) based on the validity test, the textbook developed reached a very valid feasibility level with an average of 93.33% from material experts and 83.57% from media experts. 3) the level of effectiveness of the textbooks is very effective, seen from the comparison of the pre-test scores reaching an average of 40.74% and the post-test reaching an average of 77.77%.

Keywords: *Development of Textbooks, Educational Games, Writing Skills, and Arabic.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya para siswa MA Balongrejo Sumobito dalam menguasai keterampilan menulis bahasa Arab sehingga berpengaruh pada rendahnya minat serta prestasi belajar. Hal ini dikarenakan secara konvensional yang pada akhirnya menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan cepat bosan dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar berbasis permainan edukatif keterampilan bahasa Arab sebagai solusi untuk mengatasi minimnya kemahiran dalam menulis bahasa Arab peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan mengadopsi model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA Balongrejo Sumobito yang berjumlah 27 anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa interview, kuisioner dan tes. Adapun jenis data yang dianalisis menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif diantaranya: 1) telah dikembangkan bahan ajar berupa buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif kosakata dan kalimat bahasa Arab. 2) berdasarkan uji validitas, buku ajar yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan sangat valid dengan rata-rata 93,33% dari ahli materi dan 83,57% dari ahli media. 3) tingkat keefektifan buku ajar adalah sangat efektif dilihat dari perbandingan nilai pre-test mencapai rata-rata 40,74% dan post-test mencapai rata-rata 77,77%.

Kata Kunci: Pengembangan Buku Ajar, Permainan Edukatif, Keterampilan Menulis, dan Bahasa Arab.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman terdapat beberapa bahasa asing yang patut dipelajari, terutama yang sudah masuk dalam bahasa internasional, karena hal ini penting bagi setiap orang khususnya para pelajar untuk menguasai segala ilmu pengetahuan dan diharapkan mampu mempunyai kompetensi tentang bahasa asing yang dipelajari. Beberapa jenjang pendidikan di Indonesia baik sekolah menengah pertama atau sekolah menengah keatas telah menjadikan bahasa Inggris dan bahasa Arab sebagai mata pelajaran bahasa asing. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kedua bahasa asing tersebut, terutama dalam mempelajari bahasa Arab.

Dalam pembelajaran bahasa arab, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang memiliki hubungan yang sangat erat dengan ketiga keterampilan lainnya, yaitu keterampilan menyimak (mendengarkan), keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca. Keterampilan menulis adalah akumulasi dari keterampilan berbahasa lainnya. Sebelum mampu menulis, seseorang harus belajar mendengarkan, berbicara, dan membaca. Menulis dapat dikatakan suatu keterampilan berbahasa paling rumit di antara keterampilan berbahasa lainnya.

Kesulitan menulis Bahasa Arab sangat berkaitan dengan metode pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru, karena media akan mempermudah siswa dalam memahami materi, kesulitan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat disederhanakan melalui bantuan penggunaan media secara kreatif dan inovatif. Media merupakan perantara dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga dapat membantu saat pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Ada yang berpendapat bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah. Selain itu, penggunaan media yang kreatif mampu menarik minat siswa dalam belajar dan mampu mempermudah mereka untuk menyerap pelajaran yang dijelaskan guru. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media permainan bahasa Arab terutama dalam keterampilan menulis.

Namun sejalan dengan fakta dilapangan berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru bhasa Arab dan peserta didik kelas X MA Balongrejo, masalah yang dihadapi adalah minimnya kemampuan peserta didik dalam menulis bahasa Arab sehingga berpengaruh pada rendahnya minat serta prestasi belajar. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional yang pada akhirnya menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan cepat bosan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dengan adanya buku bahasa Arab berbasis permainan edukatif ini diharapkan peserta didik mampu melihat masalah secara utuh dari berbagai sudut pandang serta memudahkan mereka dalam mempelajari bahasa Arab. Sehingga menjadikan peserta didik mudah memahami konsep menulis bahasa Arab karena mereka memiliki pemahaman tersendiri dalam menemukan pemecahan masalah bahasa Arab.

METODE

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk memperoleh data yang diinginkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode penelitian Research and Development (R&D). Sesuai dengan namanya, Research and Development difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan kegiatan research dan diteruskan dengan kegiatan development. Kegiatan research dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan development dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan berupaya menghasilkan produk tertentu yang dapat digunakan dalam penelitian, bersifat analisis kebutuhan dan memerlukan keefektifan agar produk tersebut berfungsi dengan cara menguji produk terlebih dahulu. Produk yang akan dikembangkan dan diuji keefektifitasnya yaitu buku desain pengembangan buku ajar Bahasa arab berbasis permainan edukatif keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa arab.

Dalam pengembangan buku ajar ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis dilakukan untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi selama proses pembelajaran bahasa Arab di kelas dengan menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, dan menganalisis karakteristik peserta didik. Pada tahap desain dilakukan perancangan produk, penyusunan dan pengumpulan materi. Pada tahap development, dilakukan pembuatan produk berdasarkan rancangan dan melakukan uji validitas kelayakan buku ajar dalam aspek media, dan materi oleh tim validator yang dianggap kompeten dibidangnya untuk memberikan penilaian dan perbaikan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk

No	Presentase	Tingkat kevalidan
1	81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61% - 80%	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41% - 60%	Cukup valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21% - 40%	Tidak valid, tidak boleh digunakan
5	0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

Jika hasil validasi mendapatkan data $\geq 61\%$ berarti tidak perlu revisi, karena dinyatakan sudah layak, jika ingin direvisi maka yang direvisi hanya bagian yang dianggap perlu direvisi. Jika hasil validasi $\leq 61\%$ maka harus direvisi produk yang sedang dikembangkan karena dinyatakan belum layak.

Setelah melakukan tahap validasi selanjutnya peneliti dapat menganalisis data uji coba produk menggunakan angket respon siswa. Presentase respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penentuan kriteria tingkat kelayakan produk seperti yang tertera pada tabel sebagai berikut.

Tabel Kriteria Tingkat Kelayakan Media

No	Presentase	Katagori Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Lanyak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Jika hasil respon peserta didik mendapatkan data $\geq 61\%$ berarti tidak perlu perbaikan karena dinyatakan sudah baik, jika ingin diperbaiki maka yang diperbaiki hanya bagian yang dianggap perlu diperbaiki. Jika hasil respon peserta didik $\leq 61\%$ maka harus diperbaiki buku ajar yang sedang dikembangkan karena dinyatakan belum baik.

Untuk menguji keefektifan buku ajar dalam pembelajaran, pada tahap ini peserta didik juga diberikan tes berupa post-test untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Ketuntasan Belajar Klaksikal

Penentuan kriteria presentase ketuntasan klasikal belajar peserta didik seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel Kriteria Tingkat Ketuntasan belajar Klaksikal

No	Presentase (%)	Kategori Ketuntasan
1.	80-100%	Sangat Baik
2.	60-80%	Baik
3.	40-60%	Cukup
4.	20-40%	Kurang Baik
5.	< 20%	Sangat

Penggunaan buku ajar dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran mencapai ketuntasan klaksikal minimal 65%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan buku ajar berbasis permainan edukatif keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Arab dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Deskripsi data hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Hasil

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap dimana penulis mengetahui perlu tidaknya suatu pengembangan. Pada tahap ini pemneliti melakukan analisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, dan menganalisis karakteristik peserta didik.

Analisis kebutuhan dilakukan di MA Balongrejo Sumobito yang berada di wilayah Sumobito dengan mengidentifikasi dan menentukan produk apa yang perlu dikembangkan agar sesuai dengan sasaran studi pedahuluan. setelah melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X MA Balongrejo Sumobito maka didapatkan hasil sebagai berikut (1) Proses pembelajaran bersifat konvensional dan terpusat pada guru, Mayoritas peserta didik kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan Peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan; (2) Murid tidak memiliki acuan buku atau sumber yang tetap; (3) Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis dan kapur tulis. Dengan demikian, dibutuhkannya buku ajar yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik terutama dalam pembelajaran bahasa Arab.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap desain yaitu tahap perencanaan buku ajar yaitu fokus pada pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, strategi strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen serta evaluasi. Kemudian peneliti menentukan ukuran buku ajar, desain sampul (*cover*) yang sesuai dengan judul, serta jenis huruf dan warna yang akan digunakan. Desain sampul (*cover*) dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan desain materi/isi buku ajar dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2019*. Dalam tahap ini struktur buku ajar dan kerangka isi buku ajar dirancang.

Tahap Pengembangan (*Development*)

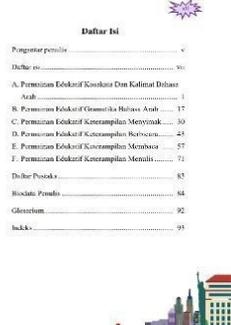
Pada tahap ini dilakukan pembuatan buku ajar berdasarkan rancangan. Jadi dalam tahap pengembangan, terdapat beberapa proses diantaranya, mengembangkan produk, membuat produk, validasi, dan revisi. Setelah itu, produk yang sudah dikembangkan harus melewati uji validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, dan ahli materi.

- 1) Hasil uji validitas oleh ahli materi pada produk, disajikan pada tabel berikut:

No	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Validitas
----	-------------------------------	---	--------------------

1	Aspek Isi	100%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	100%	Sangat Valid
3	Aspek Penutup	80%	Sangat Valid
Rata-rata		93,33%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas ahli materi yang mencakup 3 aspek yaitu: isi/materi, bahasa, dan penutup diperoleh skor rata-rata kelayakn sebesar 93,33%. Maka skor presentase diinterpretasikan dan dikelompokkan ke dalam kategori sangat valid. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu penggunaan kata bab langsung ke poin yang hendak dibahas, sebaiknya penulisan kata bab dihilangkan. Adapun hasil revisi ahli materi berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut:

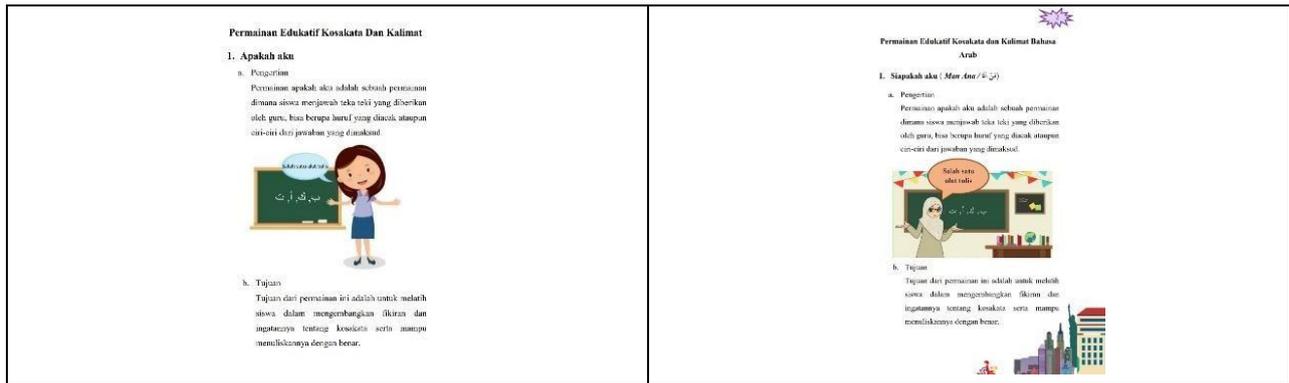
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Masih menggunakan kata “Bab” 	Kata “Bab” dihilangkan 

2) Hasil uji validitas oleh ahli media pada produk, disajikan pada table berikut:

No	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Ukuran Buku	80%	Sangat Valid
2	Desain Sampul Buku	85%	Sangat Valid
3	Desain Isi Buku	85,71%	Sangat Valid
Rata-rata		83,57%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas hasil uji validitas ahli media yang mencakup 3 aspek penilaian diperoleh skor presentasi kelayakan sebesar 83,57% . jika mengacu pada table kriteria kelayakan produk, maka skor presentase diinterpretasikan dan dikelompokkan ke dalam kategori sangat valid. Adapun hasil revisi buku ajar sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Nama permainan hanya berbahasa Indonesia dan terdapat gambar yang kurang sesuai	Sudah ditambah bahasa Arab untuk nama permainan dan gambar sudah disesuaikan dengan standar Madrasah



Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan ujicoba kepada 27 peserta didik kelas X MA Balongrejo Sumobito. Adapun hasil uji coba buku ajar berdasarkan penilaian angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Nomor	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Aspek Materi	70,18%	Layak
2	Aspek Ketertarikan	79,07%	Layak
	Rata-rata	74,63%	Layak

Berdasarkan tabel diperoleh presentase rata-rata penilaian dari responden adalah 74,63%. Maka skor presentase diinterpretasikan dan dikelompokkan ke dalam kategori layak sehingga buku ajar dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun, sebelum mengimplementasikan buku ajar yang telah dikembangkan, peneliti memberikan tes berupa pre-test dan post test untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai sebelum buku ajar disosialisasikan. Adapun hasil uji coba berupa pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Pre-test Peserta Didik

No	Jumlah Peserta Didik	Interval	Kategori Ketuntasan
1	11 Peserta Didik	≥ 75	Tuntas
2	16 Peserta Didik	< 75	Tidak Tuntas
	Presentasi Ketuntasan Klasikal	40,74%	Cukup

Selanjutnya untuk menguji keefektifan buku ajar dalam pembelajaran, pada tahap ini peserta didik juga diberikan test berupa *post-test* untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai selama pembelajaran setelah pengimplementasian produk yang sudah dikembangkan. Tingkat keefektifan dari implementasi buku ajar dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil *pre-test* yang diperoleh dengan nilai *post-test*. Adapun hasil *post-test* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil post-test Pesertra Didik

Nomor	Jumlah Peserta Didik	Interval	Kategori Ketuntasan
1	21 Peserta Didik	≥ 75	Tuntas
2	6 Peserta Didik	< 75	Tidak Tuntas
	Presentasi Ketuntasan Klasikal	77,77%	Baik

Berdasarkan tabel diatas diperoleh presentase rata-rata penilaian 77,77%. Maka skor presentase diinterpretasikan dan dikelompokkan ke dalam kategori ketuntasan baik sehingga buku ajar dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap buku ajar. Produk akhir yang dihasilkan berupa buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif ketreampilan menulis. Produk ini diharapkan dapat menjadi acuan ataupun pegangan guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab terlebih pada keterampilan menulis.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan buku ajar berbasis permainan edukatif keterampilan bahasa Arab. Terdapat beberapa masalah yang melatarbelakangi pengembangan buku ajar dalam penelitian ini diantaranya buku ajar yang digunakan pendidik masih berasal dari luar atau pihak penerbit sehingga hanya berisis materi dan soal-soal latihan yang kurang menarik serta pendekatan atau model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih bersifat konvensional sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan kurang tertarik untuk mempelajari bahasa Arab terutama dalam keterampilan menulis dan menyebabkan peserta didik tidak menerima dan memahami konsep pembelajaran bahasa Arab dengan baik, pembelajaran bahasa Arab yang sangat ditakuti, minimnya peserta didik dalam menguasai keterampilan menulis bahasa Arab, sedikitnya motivasi dan mencintai pelajaran bahasa Arab terlebih dalam keterampilan menulis bahasa Arab.

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016) proses pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan potensi peserta didik terjadi bukan hanya dari inisiatif peserta didik secara individu melainkan peserta didik memerlukan peranan guru dan sumber belajar. Sumber belajar yang dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran yaitu buku ajar. Buku ajar merupakan salah satu sarana penting yang strategis dan sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik. Dengan adanya buku ajar pelaksanaan pendidikan akan lebih bermakna, serta pendididkan dapat mengelola pembelajarn dengan efektif dan efisien.

Buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan menulis yang dikembangkan bukan hnaya menyajikan jenis-jenis permainan edukatif tetapi juga menyajikan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada langkah-langkah sistematis yang mudah diterapkan dan dipraktekkan. Langkah-langkah tersebut erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab dalam keterampilan menulis sehingga dapat meningkatkan minat serta prestasi peserta didik.

Suatu poduk dikatakan layak digunakan jika sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria yang digunakan dalam penilaian perangkat pembelajaran yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk. Produk dikatakan valid jika merujuk pada penilaian ahli, produk dikatakan praktis harus dinilai dari dua dimensi yaitu peniaian pengguna dan penilaian ahli, dan produk dikatakan efektif apabila produk memberikan dampak sesuai dengan yang telah ditetapkan (Parta, 2017). Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian di atas produk buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan menulis untuk meningkatkan keterampilan menulis melalui uji validitas ahli materi dan media memperoleh penilaian (93,33%) dari ahli materi dan (83,57%) dari ahli media masuk dalam kategori Sangat valid sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam pengembangan produk, sebelumnya peneliti ingin melihat hasil belajar siswa yang selama ini menggunakan model pembelajaran yang kurang variasi dengan memberikan soal *pre-test*, setelah mengetahui hasil *pre-test* peneliti memulai uji coba produk di dalam kelas. Setelah dilakukannya uji coba produk, peneliti memberikan soal *post-test* yang sama dengan soal *pre-test*. Hasil perhitungan rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa rata-rata posttest sebesar 77,77% sedangkan nilai pretest sebesar 40,74% terjadi kenaikan nilai rata-rata peserta didik. Hal ini mengindifikasikan bahwa penggunaan buku ajar bahasa Arab memberikan pengaruh yang cukup baik dan signifikan terhadap pemahaman peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) bahan ajar berupa buku ajar berbasis permainan keterampilan menulis bahasa Arab memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan menurut penilaian para ahli dan respon peserta didik. Menurut hasil uji coba produk (2) Penggunaan buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan menulis dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pessenger didik menjadi antusias, aktif, kritis dan berminat dalam memahami pembelajaran bahasa Arab terutama dalam keterampilan menulis (3) bahan ajar berupa buku ajar bahasa Arab berbasis permainan edukatif keterampilan menulis bahasa Arab yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari hasil *post-test* setelah menggunakan buku ajar berbasis permainan

edukatif keterampilan menulis bahasa Arab dalam pembelajaran (77,77%) lebih besar dibandingkan presentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh dari hasil *pre-test* sebelum menggunakan buku ajar berbasis permainan edukatif keterampilan menulis bahasa Arab(40,74%). Dari perbandingan antara kedua hasil tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Awwiby, M. W., Nashoih, A. K., & Aisa, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Santri *Al-Lahjah*, Vol. 4 No.2.
- Azhari, A. W. (2018). "*Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Terbitan Karya Toha Putra*". *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Vol.1 No.2.
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19-26.
- Hidayat, R. K., Sahidu, H., & Gunada, I. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegritas dengan Karakter untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 285-291.
- Mulyatiningsih, Endang, "Pengembangan Model Pembelajaran" (uny, 2016).
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Ramah, Sutri, and Miftahur Rohman. 2018 "Analisis buku ajar bahasa Arab Madrasah Aliyah kurikulum 2013." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 2.(2). hal 141-160.
- Selvia Yuniar, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani, Medhitya Alda Apriliani. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Critical Thinking Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.3 No.5.
- Susanti, and Syamsuddin Asyrofi. (2020). "*Efektivitas Metode Imlā' Manzūr dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah.*" *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*. Vol. 01 No. 02. Hlm. 1-22.
- Yuliana, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Pythagoras dikelas VIII SMP. [Doctoral Dissertation], UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5505/1/Skripsi%20Full.pdf>