

PENGUNAAN PERMAINAN *SCRAMBLE* DALAM MENYUSUN KALIMAT BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KECAKAPAN MEMBACA (AL-QIRA'AH)

Ahmad Awaludin, Syahwani Umar, Andy Usman
Magister Teknologi Pembelajaran, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
Email: ahmad1988awaludin@gmail.com

Abstrak: Dari hasil obesrvasi pendahulu di MAS Muftadi'in Sungai Ambawang diperoleh data mengenai situasi dan kondisi pembelajaran bahasa arab, menunjukkan bahwa kurangnya minat dan motivasi belajar pebelajar untuk belajar arab sangat rendah, sehingga hasil belajar yang didapatkan juga tidak maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah tersedianya sumber belajar menggunakan multimedia yang menggunakan permainan *scramble* untuk kecakapan menyusun kalimat bahasa arab. Penelitian dilakukan dengan pendekatan pengembangan produk (*Research and Development*). Kegiatan penelitian difokuskan pada pengembangan media. Media yang dikembangkan berdasarkan pengembangan yaitu: (1). Merancang produk (2) evaluasi produk (3) uji coba produk. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kecakapan membaca (al-qira'ah) teks arab setelah menggunakan media permainan *scramble* mengalami peningkatan melampaui tingkat ketuntasan minimum dan tuntas 100%.

Kata Kunci : Permainan Scramble, Kecakapan Membaca (Al-Qira'ah), Multimedia.

Abstarct: From the results of preliminary observation in MAS Muftadi'in Sungai Ambawang were obtained datas about the circumstances of Arabic learning, showed that lack of interest and motivation to learn of learners to learn Arabic is very low, so the learning outcomes that gotten also not optimal. The general aim of this research is to produce the learning resources that using multimedia with scramble game for arranging arabic sentence skills. The research was conducted with the approach of product development (research and development). This activity is focused on the development of media. Media were developed based development, namely (1) Designing products (2) Evaluation of product (3) The test product. Results of the research showed that the development of learning Arabic media has reached the feasibility and meet the criteria of instructional media suitable for learning material expert, and learners class X MAS Muftadi'in Sungai Ambawang read (al-qira'ah) after using the Arabic text scramble game medium has increased beyond the minimum level of completeness and completed 100%.

Key Words : Keywords : Scramble Games , Reading Skills (Al - Qira ' Ah), Multimedia.

Ilmu pendidikan berkembang dengan pesat dan kemajuan digital berdampak besar terhadap segala bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan formal di

sekolah di Indonesia sedang giat-giatnya digalakan. Istilah *M-learning* atau *e-learning* sudah lazim terdengar mendampingi keberadaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau *information communication and technology* (ICT). Namun implimentasi TIK ini masih berjalan tersendat disebabkan oleh berbagai teknis yang ada. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan persepsi dan kemajuan dari SDM. Kendala persepsi adalah keraguan orang-orang yang termasuk kelompok terpendil (*laggards*) yang beranggapan teknologi adalah berbahaya. Sedangkan menurut sebagian masyarakat pengguna teknologi canggih hanya terapku dengan perangkat keras (*hard ware*), dan cenderung melupakan *soft skills* serta etika sebagai aspek melekat dari TIK.

Soft skills bagian dari manusia, atau sumber daya manusia (SDM). *Soft skills* ini berlandaskan pemahaman seseorang atas *soft technology*. Untuk memaknai semua ini, perspektif sumber daya manusia (SDM) tidak cukup hanya memahami perangkat keras saja atau *hardware*. Teknologi pendidikan mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang menguasai belajar dan pembelajaran sebagai *soft skills*, sekaligus mempersiapkan mereka untuk memiliki ilmu terkait dengan *soft technology*. Pemanfaatan TIK untuk pendidikan dan pembelajaran harus melibatkan disiplin teknologi pendidikan.

Soft skills dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) sangat dibutuhkan, dikarenakan pada zaman era globalisasi ini setiap orang dituntut untuk memiliki sumber daya manusia (SDM) yang memiliki karekter sebagai motivator, pendikte IPTEK, memiliki kepakaran, dan kompetensi yang baik. Begitu juga dalam pendidikan, diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki karekter tersebut. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang baik bukan terjadi secara alamiah atau terjadi secara sendiri, akan tetapi ada usaha untuk merancang agar pembelajaran tersebut dapat dinilai sebagai proses pembelajaran yang baik, begitu juga pada pembelajaran bahasa yang memerlukan perancangan dalam proses pembelajarannya tersebut.

Manusia yang hidup dalam suatu masyarakat memerlukan interaksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain. Bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi yang amat efektif bagi manusia. Dengan berbicara dan mendengar, manusia dapat menyampaikan keinginan, hajat, pikiran dan keperluannya kepada orang lain. Bahasa merupakan kata-kata yang tersusun dan digunakan serta disepakati oleh suatu kelompok masyarakat untuk menyampaikan keperluannya.

Bahasa arab merupakan salah satu bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi di dunia ini. Bahkan bagi umat Islam, bahasa arab bukan sekedar bahasa untuk berinteraksi dan berkomunikasi semata, tetapi juga bahasa yang digunakan oleh Allah SWT untuk menyampaikan wahyu-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, bahasa kitab suci Al-Quran dan bahasa pedoman hidup umat Islam.

Kurang lebih sejak 14 abad yang lalu bahasa arab dipergunakan untuk mengkhabarkan dan menyebarkan ajaran, peradaban, ilmu dan budaya Islam ke seluruh penjuru dunia. Bahkan di zaman kejayaan dinasti Islam, bahasa arab merupakan bahasa komunikasi dan pergaulan internasional dan menjadi bahasa resmi negara. Bahasa arab menjadi kunci untuk mempelajari, memahami dan

menggali nilai-nilai ajaran Islam dari Al-Quran dan Hadis secara mendalam, bahkan menjadi salah satu alat untuk transformasi dan informasi ilmu pengetahuan serta alat komunikasi antar negara terutama di forum internasional.

Pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu pembelajaran bahasa asing yang diajarkan di lembaga pendidikan, baik formal, informal maupun non formal, dengan tujuan agar pebelajar dapat menguasai kecakapan berbahasa Arab secara tuntas. Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat bidang keterampilan penguasaan bahasa Arab yang terdiri dari kemampuan menyimak (*listening competence/mahaarah al-Istima'*), kemampuan berbicara (*speaking competence/mahaarah al-takallum*), kemampuan membaca (*reading competence/mahaarah al-qira'ah*), dan kemampuan menulis (*writing competence/mahaarah al-Kitabah*). Namun, secara khusus kecakapan qira'ah' tidak hanya diartikan sebagai kecakapan membaca, tetapi juga kecakapan memahami makna kata atau kalimat yang dilafalkan atau melalui media tertentu.

Dalam kemampuan membaca (*reading competence/mahaarah al-qira'ah*) terdapat pengenalan awal tentang bahasa Arab, dimulai dari kata-kata sederhana hingga menyusun kalimat sempurna yang sederhana. Pada tahap menyusun kata-kata menjadi satu kalimat sempurna ini harus sesuai dengan kaidah tata bahasa Arab. Kaidah atau tata bahasa Arab (*nahwu dan sharaf*) merupakan salah satu elemen dasar yang harus dipelajari oleh pembelajar bahasa Arab.

Sebagai unsur yang dipelajari dalam bahasa Arab, *nahwu* dan *sharaf* merupakan salah satu penentu kualitas dan kompetensi bahasa Arab seseorang. Karena itu, *nahwu* dan *sharaf* diajarkan secara terpadu dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan ketrampilan berbahasa yang lain.

Mengenal kata dan menyusunnya dalam satu kalimat sederhana adalah salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Tentunya dalam menyusun kalimat sederhana tersebut tidak lepas dari *nahwu* dan *sharaf* atau kaidah penyusunan kalimat bahasa Arab. Meski *nahwu* dan *sharaf* secara teori belum diajarkan dalam penyusunan kalimat sempurna bahasa Arab, namun secara praktek telah digunakan. Sehingga akan banyak kaidah dan perubahan yang didapati dalam pola penyusunan kalimat sederhana ini meski tanpa membahas atau menyebutkan kaidah *nahwu* dan *sharaf*-nya secara langsung.

Pola susunan kalimat sederhana dalam bahasa Arab, berarti susunan yang terdiri dari tiga kata atau lebih dan mengandung suatu pengertian. Kalimat juga bisa diartikan suatu susunan kata yang bisa dipahami. Secara garis besar, susunan kalimat dalam tata bahasa Arab dibagi menjadi *jumlah ismiyyah*, *jumlah fi'liyyah* dan *syibhul jumlah*. Masing-masing jumlah (pola kalimat) mempunyai kaidah yang berbeda.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dewasa ini, walaupun tidak bisa dikatakan semua pembelajaran bahasa Arab, masih banyak pembelajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah yang masih menggunakan model konvensional. Dalam model konvensional kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas menyimpan informasi dalam pikiran siswa yang pasif dan belum tentu informasi tersebut sepenuhnya dapat di ingat oleh siswa. Pembelajaran dengan model konvensional juga cenderung monoton dan membosankan, siswa yang setiap hari menghadapi beberapa mata pelajaran sekaligus ditambah dengan jam pelajaran yang sedikit

harus mendapatkan pembelajaran dengan metode yang sama yaitu metode ceramah. Selain itu, siswa tidak ikut terlibat secara langsung dalam suatu pembelajaran, siswa menjadi kurang fokus, bosan, bahkan mengantuk saat jam pelajaran. Berbeda jika siswa ikut dilibatkan untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Begitu juga yang peneliti temukan pada obesrvasi awal di MAS Muftadi'in Sungai Ambawang. Peneliti menemukan di lapangan pada saat *survey* awal dan berdiskusi dengan siswa untuk mengetahui apa yang mereka rasakan dalam pembelajaran bahasa arab terutama dalam penyusunan kalimat dalam bahasa arab, didapat keluhan-keluhan yakni guru kurang memperhatikan keterlibatan siswa (berpusat pada guru), sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran di MAS Muftadi'in Sungai Ambawang masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional yang mengakibatkan pebelajar mengalami kesulitan-kesulitan, diantaranya (1) pebelajar miskin konsep, (2) penggunaan aturan tata bahasa arab (*nahwu* dan *sharaf*) yang mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam menyusun kalimat dalam bahasa arab, (3) tidak menyenangkan dan membosankan bagi pebelajar, (4) proses pembelajaran masih mengejar target materi, (5) tidak memperhatikan "*learning how to learn*", yang berdampak pebelajar tidak mengalami peristiwa belajar secara optimal yang mengerahkan aktivitas fisik dan mental, (6) tidak mampu memecahkan masalah, (7) bersifat rutinitas, (8) tidak menumbuhkan kreativitas sehingga pebelajar menjadi pasif, (9) pebelajar menjadi menghafal tanpa memahami dan menghayati konsep-konsep yang dibentuk secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka salah satu solusi yang tepat yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penggunaan Teknologi Pembelajaran (TEP), penggunaan TEP sangat tepat, dikarenakan TEP bersikan pengembangan (riset, disain, produksi, evaluasi, dukungan-pasokan, pemanfaatan) komponen sistem pembelajaran (pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan) serta pengelolaan usaha pengembangan (organisasi dan personil) secara sistematis, dengan tujuan memecahkan masalah belajar.

Teknologi pembelajaran (TEP) mempunyai lima kawasan yaitu kawasan pengembangan, kawasan desain, kawasan penilain, kawasan pengelolaan dan kawasan pemanfaatan. Lima kawasan tersebut memiliki potensi dan tata kerja yang yang berbeda, namun sebagaimana suatu sistem, seluruh kawasan berinteraksi dan saling mendukung satu sama lain.

Dari lima kawasan tersebut, peneliti memilih penelitian pengembangan dalam penelitian ini. Pemilihan penelitian pengembangan dikarenakan, penelitian pengembangan sesuai dengan masalah yang ada di kelas X MAS Muftadi'in Sungai Ambawang. Kesesuaian penelitian pengembangan tersebut, dikarenakan penelitian pengembangan memiliki karakteristik penelitian yang bertujuan sebagai (1) memecahkan masalah lokal khususnya mengatasi kendala kesulitan belajar, (2) mengatasi masalah kekurangan baik dari kuantitas maupun kualitas guru dan sarana prasarana, (3) mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan sebagainya, (4) bukan untuk menguji teori, dan (5) menghasilkan suatu produk berupa sumber belajar yang dirancang berdasarkan teori-teori, hasil, penelitian, praktek, kajian,

dan sebagainya sehingga produk tersebut benar-benar merupakan karya profesional yang rasional.

Dalam ilmu pembelajaran yang menjadi variabel induk dari ilmu pembelajaran ada 3 (tiga) yaitu metode pembelajaran, kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran. Metode pembelajaran adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel yang lain, baik pada variabel kondisi pembelajaran maupun variabel hasil pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti memilih metode sebagai variabel dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan, salah satu alternatif pengembangan yang sesuai dengan masalah ini adalah pengembangan metode pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Metode pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah pembelajaran permainan *scramble*.

Scramble dalam istilah bahasa Inggris berarti perbuatan, pertarungan, perjuangan. Istilah ini digunakan untuk sejenis permainan kata, di mana pemain menyusun huruf-huruf yang telah diacak susunannya menjadi suatu kata yang tepat.

Diawali dengan menemukan permainan *scramble* di sebuah fasilitas di internet. *Scramble* tersebut dimainkan secara *online*, sehingga para pemain bersaing untuk menjadi yang tercepat mengetikkan jawaban. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa permainan *scramble* dapat membantu dalam mengingat istilah asing. Setelah melakukan beberapa percakapan dengan beberapa user disana, ditemukan bahwa terdapat keragaman latar belakang pemain, yaitu selain bidang IT juga terdapat pemain yang berasal di bidang seperti akuntansi, bahasa dan lain-lain.

Walaupun dilatar belakangi oleh bidang yang berbeda, *user* dapat menjawab pertanyaan dengan tema yang berbeda. Sebagai contoh seorang *user* yang merupakan mahasiswa jurusan bahasa bisa menjawab soal tentang *distribusi linux*. Hal ini terjadi karena pengalaman mereka bermain *scramble*. Jadi saat mereka tidak mengetahui jawaban dari soal baru yang muncul, mereka akan memikirkan kata apa yang tepat dari susunan huruf acak tersebut. Kemudian saat tidak bisa menjawab dan ada *user* lain yang menjawab benar, mereka akan mengingat jawaban tersebut, sehingga pertanyaan yang sama muncul kembali, mereka akan dengan mudah bisa menjawab.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Tujuan Penelitian untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2013: 407) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan produk disini yaitu sumber belajar dalam bentuk media pembelajaran yang menggunakan model elaborasi untuk memecahkan masalah lokal khususnya keluhan kesulitan dan keengganan belajar para pebelajar di sekolah tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dalam mengumpulkan data melakukan metode observasi. Marshall (1995) dalam Sugiyono (2013: 310) menyatakan bahwa "*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*". Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui profil, perilaku awal, karakteristik, dan lainnya yang terdapat pada pebelajar kelas X MAS Mubtadi'in Sungai Ambawang terutama pada pembelajaran Bahasa Arab.

Menurut Bodgan dan Biklen dalam Lexy J. Moleong (2007: 248), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan berkerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi sasaran yang dapat dikelola, mensistesisikan, mencarai dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Esterberg dalam Sugiyono (2013: 72) mengemukakan ada beberapa bentuk wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Teknik wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur atau bebas dengan tujuan agar peneliti akan lebih bisa menggali lebih mendalam tentang informasi dari subyek penelitian. Wawancara ini dilakukan kepada pebelajar kelas X MAS Mubtadi'in Sungai Ambawang, guru Bahasa Arab, dan kepala sekolah sebagai informasi awal profil serta penguatan data yang didapat.

Studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen penting yang sesuai dengan fokus penelitian. Dokumen yang dikumpulkan akan memperkaya data yang dibutuhkan. Dokumen-dokumen tersebut akan dianalisis dan dimaknai berkaitan dengan media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas X MAS Mubtadi'in Sungai Ambawang.

Marshall dan Rossman dalam Yosephia Yohana (2013) mengajukan teknik analisa data kualitatif untuk proses analisis data dalam penelitian ini. Dalam menganalisa penelitian kualitatif terdapat beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan, yaitu: (1) mengorganisasikan data; (2) pengelompokan berdasarkan kategori, tema dan pola jawaban; (3) menguji asumsi atau permasalahan yang ada terhadap data; (4) mencari alternatif penjelasan bagi data; (5) menulis hasil penelitian.

Peneliti mendapatkan data langsung dari subjek melalui wawancara mendalam (*indepth inteviewer*), dimana data tersebut direkam dengan tape recorder dibantu alat tulis lainnya. Kemudian dibuatkan transkripnya dengan mengubah hasil wawancara dari bentuk rekaman menjadi bentuk tertulis secara verbatim. Data

yang telah didapat dibaca berulang-ulang agar penulis mengerti benar data atau hasil yang telah di dapatkan.

Pada tahap ini dibutuhkan pengertian yang mendalam terhadap data, perhatian yang penuh dan keterbukaan terhadap hal-hal yang muncul di luar apa yang ingin digali. Berdasarkan kerangka teori dan pedoman wawancara, peneliti menyusun sebuah kerangka awal analisis sebagai acuan dan pedoman dalam melakukan coding. Dengan pedoman ini, peneliti kemudian kembali membaca transkrip wawancara dan melakukan *coding*, melakukan pemilihan data yang relevan dengan pokok pembicaraan.

Data yang relevan diberi kode dan penjelasan singkat, kemudian dikelompokkan atau dikategorikan berdasarkan kerangka analisis yang telah dibuat. Pada penelitian ini, analisis dilakukan terhadap sebuah kasus yang diteliti. Peneliti menganalisis hasil wawancara berdasarkan pemahaman terhadap hal-hal diungkapkan oleh responden. Data yang telah dikelompokkan tersebut oleh peneliti dicoba untuk dipahami secara utuh dan ditemukan tema-tema penting serta kata kuncinya. Sehingga peneliti dapat menangkap pengalaman, permasalahan, dan dinamika yang terjadi pada subjek.

Setelah kategori pola data tergambar dengan jelas, peneliti menguji data tersebut terhadap asumsi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada tahap ini kategori yang telah didapat melalui analisis ditinjau kembali berdasarkan landasan teori yang telah dijabarkan dalam bab II, sehingga dapat dicocokkan apakah ada kesamaan antara landasan teoritis dengan hasil yang dicapai. Walaupun penelitian ini tidak memiliki hipotesis tertentu, namun dari landasan teori dapat dibuat asumsi-asumsi mengenai hubungan antara konsep-konsep dan factor-faktor yang ada.

Setelah kaitan antara kategori dan pola data dengan asumsi terwujud, peneliti masuk ke dalam tahap penjelesaian. Dan berdasarkan kesimpulan yang telah didapat dari kaitanya tersebut, penulis merasa perlu mencari suatau alternatif penjelasan lain tentang kesimpulan yang telah didapat. Sebab dalam penelitian kualitatif memang selalu ada alternatif penjelasan yang lain.

Dari hasil analisis, ada kemungkinan terdapat hal-hal yang menyimpang dari asumsi atau tidak terfikir sebelumnya. Pada tahap ini akan dijelaskan dengan alternatif lain melalui referensi atau teori-teori lain. Alternatif ini akan sangat berguna pada bagian pembahasan, kesimpulan dan saran.

Penulisan data subjek yang telah berhasil dikumpulkan merupakan suatu hal yang membantu penulis untuk memeriksa kembali apakah kesimpulan yang dibuat telah selesai. Dalam penelitian ini, penulisan yang dipakai adalah presentase data yang didapat yaitu, penulisan data-data hasil penelitian berdasarkan wawancara mendalam dan observasi dengan subjek dan significant other. Proses dimulai dari data-data yang diperoleh dari subjek dan significant other, dibaca berulang kali sehingga penulis mengerti benar permasalahannya, kemudian dianalisis, sehingga didapat gambaran mengenai penghayatan pengalaman dari subjek. Selanjutnya dilakukan interpretasi secara keseluruhan, dimana di dalamnya mencangkup keseluruhan kesimpulan dari hasil penelitian.

Studi kasus ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Yin (2003) mengajukan empat kriteria keabsahan dan keajegan yang diperlukan dalam suatu

penelitian pendekatan kualitatif. Empat hal tersebut yaitu: (1) keabsahan konstruk; (2) triangulasi data; (3) triangulasi teori; (4) triangulasi metode; (5) keabsahan internal; (6) keabsahan eksternal; (7) reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain pesan yang disampaikan dalam media pembelajaran mengacu pada materi belajar yang disesuaikan pada pebelajar kelas X MAS Muftadi'in sungai ambawang. Desain pembelajaran yang peneliti terdiri dari, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, kecakapan prasyarat, tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan hasil belajar, isi belajar, materi strategi, metode, teknik, media dan evaluasi. Isi dari desain pesan pembelajaran yang telah peneliti buat telah sesuai dengan isi desain pembelajaran yang baik.

Tampilan story board multimedia permainan *scramble* dalam menyusun kalimat bahasa arab untuk meningkatkan kecakapan membaca (*al-qira'ah*) sudah baik, hal ini dibuktikan dengan beberapa kali revisi yang peneliti telah lakukan dengan cara validasi (validasi guru bahasa arab, ahli materi dan ahli media) dan uji coba.

Uji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi kekerungan dan kelemahan dari media pembelajaran permainan *scramble*. Hasil yang diperoleh dari uji coba produk akan dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran permainan *scramble* agar kelemahan media dapat dapat diatasi. Selama proses uji coba produk berlangsung peneliti juga melakukan obeservasi prilaku belajar selama menggunakan media pembelajaran permainan *scramble*. Wawancara juga dilakukan untuk melengkapi tanggapan pebelajar mengenai media pembelajaran permainan *scramble*.

Kecakapan membaca dalam pembelajaran bahasa telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut setelah pembelajaran bahasa arab menggunakan permainan *scramble* dengan rata-rata peningkatan sebesar 15,89 dengan ketuntasan 100% dan prilaku belajar pebelajar dalam kelas lebih semangat, kreatif dan aktif .

Apabila dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kecakapan membaca pebelajar yang sudah dapat dikatogarikan masuk dalam ketagori baik dengan ketuntasan mencapai 100% dan prilaku belajar pebelajar dalam kelas lebih semangat, kreatif dan aktif, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa multimedia permainan *scramble* yang dibuat peneliti sudah sangat layak dan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa arab di Madrasah Aliyah kelas X.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan-temuan di lapangan, maka peneliti akan membahas satu persatu untuk membandingkan dengan teori-teori sebelumnya yang peneliti gunakan sebagai panduan walaupun bukan sebagai sandaran atau pijakan. Hal ini disebabkan dalam penelitian kualitatif ini bukan menguji teori tetapi untuk menghasilkan teori.

Desain pesan yang disampaikan dalam media pembelajaran mengacu pada materi belajar yang disesuaikan pada pebelajar kelas X MAS Muftadi'in sungai ambawang. Desain pembelajaran yang peneliti terdiri dari, standar

kompetensi, kompetensi dasar, indikator, kecakapan prasyarat, tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan hasil belajar, isi belajar, materi strategi, metode, teknik, media dan evaluasi. Isi dari desain pesan pembelajaran yang telah peneliti buat telah sesuai dengan isi desain pembelajaran yang baik.

Hal ini sesuai dengan dikatakan Regieluth bahwa desain pembelajaran berisikan komponen – komponen yang terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, kecakapan prasyarat, tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan hasil belajar, isi belajar, materi strategi, metode, teknik, media dan evaluasi.

Pembuatan desain pesan yang peneliti buat telah melalui beberapa kali revisi yang berguna untuk menuju desain pesan yang lebih baik. Revisi tersebut dilaksanakan oleh peneliti untuk mendapatkan desain pembelajaran yang lebih baik. Dari beberapa revisi tersebut maka dapat menyimpulkan bahwa desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti layak dan siap untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa arab dan dapat dijadikan panduan bagi guru bahasa arab dalam melaksanakan pembelajaran.

Tampilan story board multimedia permainan *scramble* dalam menyusun kalimat bahasa arab untuk meningkatkan kecakapan membaca (*al-qira'ah*) sudah baik, hal ini dibuktikan dengan beberapa kali revisi yang peneliti telah lakukan dengan cara validasi (validasi guru bahasa arab, ahli materi dan ahli media) dan uji coba.

Uji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi kekerungan dan kelemahan dari media pembelajaran permainan *scramble*. Hasil yang diperoleh dari uji coba produk akan dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran permainan *scramble* agar kelemahan media dapat dapat diatasi. Selama proses uji coba produk berlangsung peneliti juga melakukan obeservasi prilaku belajar selama menggunakan media pembelajaran permainan *scramble*. Wawancara juga dilakukan untuk melengkapi tanggapan pebelajar mengenai media pembelajaran permainan *scramble*.

Observasi dilakukan dengan mengamati prilaku belajar pada saat menggunakan media pembelajaran permainan *scramble*. Ketertarikan terhadap media pembelajaran terlihat jelas dari raut muka dan keseriusan saat menggunakan media pembelajaran permainan *scramble*.

Hasil wawancara diperoleh data yang mendekati hasil sama dengan uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *scramble* dapat dikatakan sebagai media yang cukup menarik dan jelas, sangat baik dari tampilan opening, petunjuk, KD, SK dan Indikator, materi, musik, game dan kunci jawaban, sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik.

Dari hasil penyebaran angket terhadap pebelajar kelas X MAS Muftadi'in sungai ambawang sebagai responden memberi tanggapan terhadap tampilan media pembelajaran, maka diperoleh hasil, ada responden yang memberi tanggapan sangat baik dan baik bahwa materi yang digunakan sudah cukup jelas dan mudah dipahami, dan permainan game bervariasi dan menarik.

Responden juga diminta tanggapannya tentang tampilan desain pesan dan diperoleh respon sangat baik dan baik jika opening, petunjuk, KD, SK dan

Indikator, materi, musik, game dan kunci jawaban sudah jelas sehingga mudah digunakan dan dipahami.

Responden juga memberi tanggapan sangat setuju dan setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan mudah digunakan dan materi pembelajaran mudah juga untuk dipahami, sehingga dapat membantu belajar secara mandiri kapan dan dimana saja.

Kecakapan membaca dalam pembelajaran bahasa telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut setelah pembelajaran bahasa arab menggunakan permainan *scramble* dengan rata-rata peningkatan sebesar 15,89 dengan ketuntasan 100% dan perilaku belajar pebelajar dalam kelas lebih semangat, kreatif dan aktif .

Apabila dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kecakapan membaca pebelajar yang sudah dapat dikategorikan masuk dalam kategori baik dengan ketuntasan mencapai 100% dan perilaku belajar pebelajar dalam kelas lebih semangat, kreatif dan aktif, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa multimedia permainan *scramble* yang dibuat peneliti sudah sangat layak dan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa arab di Madrasah Aliyah kelas X.

Hal ini telah sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa ketika permainan *scramble* sangat cocok untuk proses pelaksanaan pembelajaran bahasa arab terutama dalam keterampilan membaca (Al-Qira'ah), hal ini dikarenakan metode *scramble* memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut: (1) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan. (2) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. (3) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan dan (4) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil paparan data yang diperoleh dalam penelitian Penggunaan permainan *scramble* dalam menyusun kalimat bahasa arab untuk meningkatkan kecakapan membaca (al-qira'ah) (riset dan pengembangan multimedia pembelajaran di kelas X MAS Mu'tadi'in Sungai Ambawang), dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Desain pesan diawali dengan membuat desain pesan yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, (2) Tampilan story board media pembelajaran tampilan permainan *scramble* sudah sangat baik dan layak dipergunakan untuk penelitian dengan setelah melalui revisi yang berasal dari guru bahasa arab (teman sejawat), ahli media, ahli materi, dan pebelajar kelas X MAS Mu'tadi'in Sungai Ambawang, dan (3) Kecakapan membaca (al-qira'ah) teks arab setelah menggunakan media permainan *scramble* mengalami peningkatan melampaui tingkat ketuntasan minimum dan tuntas 100%

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mencoba untuk memberikan saran-saran, yaitu : (1) Agar para pebelajar meningkatkan kemampuan membaca

teks arab di terutama di Madrasah Aliyah, gunakanlah media khusus seperti media permainan *scramble* ini dan (2) Perlu adanya kerjasama dari pemerintah dalam upaya mempatenkan atau bekerja sama dalam mendifusikan media pembelajaran yang inovatif agar berguna dibidang pendidikan terutama untuk para pebelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Charles M Reigeluth. 1999. *Instructional-Desidn Theories and Models Volume II*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisers.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Lexy J Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martono. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak.
- Nyoman S Degeng. 2013. *Ilmu Pembelajaran, Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Arasmedia
- Robert M Gagne.2001.*Principles of Instructional Design*. Philadelphia San Diego: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers
- Setyosari Punaji.2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sharon Semaldino dkk. 2012. *Intructional technology & media for learning*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sharon Semaldino dkk. 2012. *Intructional technology & media for learning (Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Siti Amanah. 2011. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII*. Universitas Indonesia.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yusufhadi Miarso. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Media Grup.