

PENGEMBANGAN MEDIA BOGASA (BOARD GAME ARAB RAKSASA) MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA SMA

Deby Ayu Noormalasari¹, Toha Makhshun², Warsiyah³

^{1,2,3}Universitas Islam Sultan Agung Semarang

E-mail: 1debyayu152@gmail.com, 2toha_m@unissula.ac.id, 3warsiyah@unissula.ac.id

Abstract

This research is based on the existence of problems in reading Arabic in class XI students at Sultan Agung 3 Semarang Islamic High School. This research seeks to develop learning media to improve students' reading skills by using a learning medium called BOGASA (Board Game Arab Raksasa). This research is a type of qualitative research, and the research design uses Research and Development (R&D) to the fifth stage, namely the design revision after validation by experts. The data of this study were obtained using non-tests in the form of interviews, observations, questionnaires, and SWOT analysis. The results of this study are as follows. First, teachers and students want BOGASA (Board Game Arab Raksasa) to improve Arabic reading skills which include vocabulary, materials, and evaluations that are packaged in the form of games. Secondly, the assessment of media experts and teachers from all aspects received an average rating of 90.5, based on this explanation, it can be seen that the learning media of BOGASA (Board Game Arab Raksasa) is a very feasible category to use. Third, the SWOT analysis of student handbooks with BOGASA learning media, namely each media has strengths and weaknesses, strengths on old products can be maintained while weaknesses on old products can be used as a reference for developing new product.

Keywords: Learning Media, Arabic Language, Reading Skills, Board Game

Abstrak

Penelitian ini didasari karena adanya permasalahan membaca bahasa Arab pada siswa kelas XI di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang bernama BOGASA (Board Game Arab Raksasa). Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dan desain penelitian menggunakan Research and Development (R&D) hingga tahap kelima yaitu revisi desain setelah validasi oleh ahli. Data penelitian ini diperoleh menggunakan non tes berupa wawancara, observasi, angket, dan analisis SWOT. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, guru dan siswa menghendaki adanya media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab yang meliputi kosakata, materi, dan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan. Kedua, penilaian ahli media dan guru dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 90,5, berdasarkan paparan tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran BOGASA (Board Game Arab Raksasa) termasuk kategori sangat layak untuk digunakan. Ketiga, analisis SWOT buku pegangan siswa dengan media pembelajaran BOGASA yaitu masing-masing media mempunyai kekuatan dan kelemahan, kekuatan pada produk lama bisa dipertahankan sedangkan kelemahan pada produk lama dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan produk baru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Arab, Keterampilan Membaca, Board Game

PENDAHULUAN

Bahasa adalah realitas yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tumbuh kembangnya manusia pengguna bahasa itu. Realitas bahasa dalam

kehidupan ini semakin menambah kuatnya eksistensi manusia sebagai makhluk berbudaya dan beragama. kekuatan eksistensi manusia sebagai makhluk berbudaya dan beragama, antara lain ditunjukkan oleh kemampuannya memproduksi karya- karya besar berupa sains, teknologi, dan seni yang tidak terlepas dari peran- peran bahasa yang digunakan (Hermawan, 2014:08).

Salah satu bahasa yang sampai sekarang masih kuat eksistensinya adalah bahasa Arab. Bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang di berikan pada lembaga pendidikan Islam baik yang bentuknya Madrasah maupun Sekolah Umum yang berafiliasi di bawah yayasan Islam. Di samping itu, kita ketahui bahwa bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci al Qur'an, hadis- hadis nabi Muhammad dan khasanah ilmu pengetahuan agama Islam. Bahasa ini telah menyatukan berjuta-juta kaum muslimin yang berbeda- beda bangsa, negara, dan bahasa. Kesatuan itu terjelma karena bahasa Arab merupakan bahasa dalam praktik amal ibadah sehari- hari seperti shalat, qiraah al Qur'an, ibadah haji, dan lain- lainnya (Kuswardono 2014:29). Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Bahasa Arab merupakan kunci untuk mempelajari ilmu- ilmu lain. Dikatakan demikian, karena buku- buku berbagai macam ilmu pengetahuan pada zaman dahulu banyak ditulis dengan menggunakan bahasa Arab. Jadi, jika ingin menguasai ilmu dalam buku- buku tersebut, terlebih dahulu harus belajar bahasa Arab (Makruf, 2009:9)

Motivasi dan dorongan mempelajari bahasa Arab di Indonesia adalah untuk tujuan agama, yaitu untuk mengkaji dan memperdalam ajaran Islam dari sumber- sumber yang berbahasa Arab, seperti Al-Quran, al- Hadits, kitab- kitab *turats* , dan lain- lainnya. Pada awalnya pembelajaran bahasa Arab dilakukan di pondok- pondok pesantren dengan tujuan untuk mengkaji dan memperdalam ajaran Islam melalui kitab- kitab bahasa Arab dalam bidang tafsir, hadits, fiqih, aqidah, tasawuf dan lain- lain (Mustofa & Hamid, 2016: 6). Selain pondok pesantren, bahasa Arab juga memiliki kontribusi yang besar terhadap perkembangan dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Arab dapat dijumpai diberbagai jenjang pendidikan. Pada jenjang pendidikan dasar dapat dijumpai di SD/MI, dan SMP/MTS. Pada jenjang pendidikan menengah dapat dijumpai di SMA/MA/SMK, dan pada jenjang pendidikan atas dapat dijumpai di perguruan tinggi.

kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*maharat al-lughah*). Keterampilan tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (*maharah al-istima'/listening skill*), berbicara (*maharah al- kalam/speaking skill*), membaca (*maharah al- qira'ah / reading skill*), dan menulis (*maharah al- kitabah / witting skill*). Keterampilan menyimak dan membaca dikatagorikan kedalam keterampilan reseptif (*al-maharat al-istiqbaliyyah / receptive skills*), sedangkan berbicara dan menulis dikatagorikan kedalam keterampilan produktif (*al-maharat al-intajiyah/productive skills*) (Hermawan 2013:129).

Setelah keterampilan menyimak dan berbicara, keterampilan berbahasa selanjutnya yang tidak kalah penting adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca (*maharah al- qira'ah / reading skill*) adalah kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis (lambang- lambang tertulis) dengan melafalkan atau mencernanya didalam hati. Membaca hakekatnya adalah proses komunikasi antara pembaca dan penulis melalui teks yang dituliskannya, maka secara langsung didalamnya ada hubungan kognitif antara bahasa lisan dengan bahasa tulis (Hermawan 2013: 143).

Sementara itu, menurut Effendy (2012:166) dijelaskan bahwa kemahiran atau keterampilan membaca mengandung dua aspek atau pengertian. Pertama, mengubah lambang tulis menjadi bunyi. Kedua, menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang- lambang tulis dan bunyi tersebut. Dan inti dari kemahiran membaca terletak pada aspek yang kedua.

Namun, menurut Mujib dan Raahmawati (2012:05) menjelaskan bahwa pelaksanaan pendidikan bahasa Arab di Indonesia masih dihadapkan pada sejumlah tantangan dan hambatan yang terus bermunculan. Diantaranya adalah tujuan dan orientasi pengajaran bahasa Arab, problem profesionalisme guru, materi, metode, kreativitas, kurikulum, serta persoalan keilmuan dan kelembagaan pendidikan bahasa Arab secara umum. Sehingga, diperlukan formulasi baru melalui pengembangan model, kaidah, teknik, metode, kreativitas, dan pemikiran lainnya.

Salah satu sekolah yang terdapat pembelajaran bahasa Arab adalah SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Di sekolah ini bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa. Berdasarkan observasi awal penelitian saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti melihat pembelajaran Bahasa Arab di sekolah tersebut kurang maksimal. siswa tidak semangat dan tidak ada rasa ketertarikan dengan pembelajaran bahasa Arab, Guru masih menjadi pusat pembelajaran siswa dan metode yang digunakan guru yaitu metode ceramah dengan menggunakan media PPT (*Power Point*) sehingga menyebabkan siswa sangat pasif dan cenderung bosan mengikuti pembelajaran. Selain itu, ketika pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab berlangsung terdapat banyak siswa yang tidak memperhatikan gurunya saat membacakan materi, mereka sibuk bermain *game online* dan tidur di dalam kelas. Akibatnya proses pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya keterlibatan siswa saat pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang mendukung proses pembelajaran sehingga terlihat kurang menarik dan siswa kurang antusias dalam belajar.

Dari permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan perlu adanya kebutuhan sebuah media yang dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab dan dapat mendorong siswa agar semangat, aktif,

dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Adapun jenis keterampilan membaca yang dimaksud yaitu jenis keterampilan membaca nyaring. Nuha (2012:115) menuturkan bahwa membaca nyaring bertujuan untuk melihat kemampuan membaca siswa, melihat intonasi dan ritme membaca siswa, melihat kemampuan siswa membaca tanda baca, melihat kemampuan siswa dalam memahami bahan bacaan, memuaskan keinginan siswa untuk memperdengarkan bacaannya, membiasakan siswa berbicara di hadapan orang, melatih siswa membaca sebagai salah satu profesi manusia. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti berasumsi keterampilan membaca nyaring lebih sesuai untuk siswa kelas XI karena masih rendahnya kemampuan siswa dalam membaca bahasa Arab, seperti banyaknya siswa yang belum lancar membaca dan menulis huruf Arab, membaca teks bacaan bahasa Arab dengan nada seperti membaca Al-Qur'an dan adanya siswa yang kesulitan memahami isi dari teks bacaan yang mereka baca.

Mengingat para siswa di SMA Islam Sultan Agung 3 lebih tertarik bermain game online daripada belajar secara kondusif, maka peneliti memiliki gagasan untuk membuat media yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Arab. Media ini bernama "BOGASA (Board Game Arab Raksasa)". Board Game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam. Contoh board game adalah monopoli, ular tangga, dan catur. Dalam penggunaannya nanti, sesuai namanya Board Game ini akan dibuat dalam bentuk besar atau raksasa dengan bahan MMT, berisi banyak kolom yang setiap kolomnya terdapat evaluasi terkait materi yang harus dijawab siswa dan pemain adalah perwakilan setiap kelompok atau tim secara bergantian.

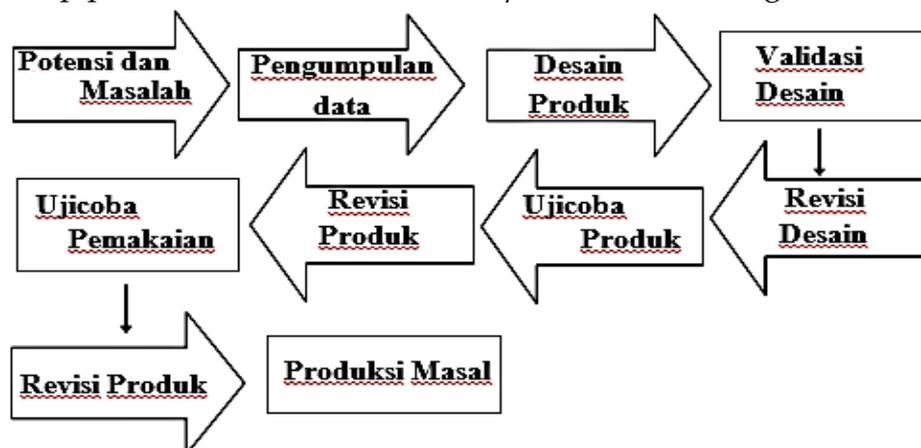
Menurut Doman (dalam Daryanto, 2010:35) anak antusias dalam melakukan pembelajaran membaca dengan media grafis berupa gambar-bambar yang terdapat tulisannya seperti poster, komik, dan kartu kata bergambar yang dibuat oleh guru sesuai tema-tema yang telah ditentukan. Sedangkan mengajarkan secara konvensional dengan mengeja huruf diikat oleh kaidah aturan bahasa, aturan-aturan bahasa ini dalam perkembangannya memperlambat keterampilan anak dalam membaca.

Dari teori tersebut, media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas XI. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, berwarna, dan bergambar dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, melalui media BOGASA siswa dapat mempelajari kosakata dan menjawab macam-macam bentuk soal terkait keterampilan membaca. Bila sudah tumbuh minat dalam belajar tentunya juga akan meningkatkan kemampuan siswa.

Permasalahan yang diangkat pada artikel ini yaitu 1) bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap Media BOGASA dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, 2) bagaimana prototipe Media BOGASA dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, 3) bagaimana Bagaimana validasi ahli dan guru serta analisis *SWOT* terhadap Media BOGASA dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang?

METODE

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan penelitian R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono yang terdiri atas sepuluh tahapan. Menurut Sugiyono (2012: 409) langkah- langkah atau tahap- tahap penelitian *Research and Development* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Penelitian R&D Sugiyono

Karena keterbatasan waktu dan biaya, maka langkah-langkah yang dilakukan peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiyono tentang pengembangan media permainan hanya sampai tahapan ke lima, yaitu: 1) merumuskan potensi dan masalah, 2) mengumpulkan informasi dengan cara melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk menganalisis kebutuhan guru maupun peserta didik terhadap media permainan, 3) mendesain produk awal berdasarkan analisis kebutuhan, 4) mengajukan desain produk kepada para ahli dan praktisi untuk dinilai dan divalidasi, 5) melakukan perbaikan desain produk berdasarkan masukan dari para ahli.

Berikut bagan langkah yang akan dilakukan peneliti:



Gambar 2. Visualisasi Tahap- tahap penelitian R&D

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain penelitian dan pengembangan (research and development) selanjutnya akan disingkat menjadi R&D. Menurut Hadjar (Hadjar, 2015) Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak ditentukan terlebih dahulu, tetapi didapat setelah melakukan analisis terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian.

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2014: 407).

b. Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian (untuk penelitian kualitatif) atau populasi-sampel (untuk penelitian kuantitatif) perlu diurai dengan jelas dalam bagian ini. Perlu juga dituliskan teknik memperoleh subjek (penelitian kualitatif) dan atau teknik samplingnya (penelitian kuantitatif).

c. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini diperoleh melalui non tes. Instrumen data non tes yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan angket kebutuhan guru dan siswa, angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validitas ahli materi dan media terhadap media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu: (1) hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) dalam meningkatkan

keterampilan membaca bahasa Arab, (2) prototipe media pembelajaran BOGASA dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa yang sesuai dengan siswa, guru, dan kurikulum, (3) hasil analisis validasi dan saran perbaikan ahli dan praktisi pengajaran bahasa Arab serta analisis SWOT terhadap media BOGASA dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) menyatakan sangat setuju dengan adanya pengembangan media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab.

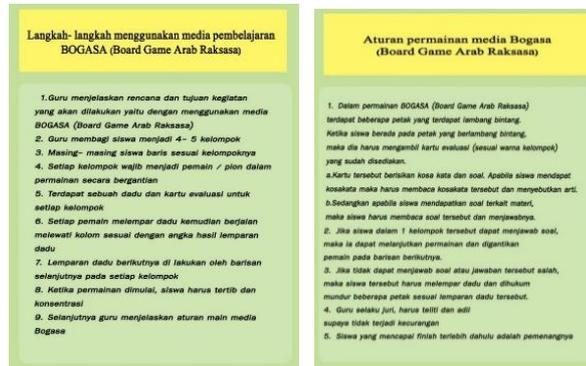
Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) yang akan dikembangkan peneliti disesuaikan dengan KI dan KD yang menjadi pedoman dalam penyusunan materi dalam media Bogasa dengan tema *معالم السياحة الثقافية والطبيعية*. Media ini dilengkapi dengan kosakata beserta gambar untuk memudahkan siswa memahami makna kosa kata tersebut. Materi bacaan yang disajikan dibedakan dengan materi bacaan yang ada pada buku pegangan siswa namun tetap dengan tema yang sama agar siswa terbiasa membaca bacaan yang berbeda. Serta penjelasan tata bahasa secara singkat sehingga memudahkan siswa memahami kedudukan kata dalam kalimat bahasa Arab.

Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) memiliki ukuran 3,5m x 2,5m yang dicetak dengan MMT sehingga media ini aman untuk siswa dan dapat digunakan di depan kelas maupun di luar kelas. Dadu yang digunakan dalam media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dengan mata dadu bermotif huruf Arab dan berukuran 20 x 20cm. Kosakata pada media Bogasa dicetak dengan ukuran A6 karena gambar ukuran tersebut sudah cukup jelas. Jenis bahan yang digunakan adalah kertas bufallo putih bolak balik antara tulisan dan gambar sehingga siswa tidak dapat langsung menebak makna dari *mufrodad* yang disebutkan oleh guru. Soal evaluasi yang terdapat dalam media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*), setiap warna berisi soal yang berbeda-beda. Terdapat 17 soal evaluasi pada setiap warna untuk masing-masing kelompok. Selain itu juga terdapat materi bacaan dan tata bahasa, serta buku panduan yang berisi petunjuk dan langkah permainan.



Gambar 3. Desain media BOGASA beserta dadu

Gambar di atas merupakan desain utama media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) yang di rancang oleh peneliti. Serta dadu dengan mata dadu bermotif huruf Arab.



Gambar 4. Aturan dan Langkah permainan BOGASA

Gambar di atas merupakan aturan dan langkah- langkah permainan yang digunakan dan dibacakan guru ketika siswa akan memainkan permainan BOGASA (Board Game Arab Raksasa).



Gambar 5. Gambar Kosakata

Gambar di atas merupakan gambaran kosakata (*mufrodats*). Kosakata pada media Bogasa dicetak dengan ukuran A6 karena gambar ukuran tersebut sudah cukup jelas. Jenis bahan yang digunakan adalah kertas bufallo putih bolak balik antara tulisan dan gambar sehingga siswa tidak dapat langsung menebak makna dari *mufrodats* yang disebutkan oleh guru.



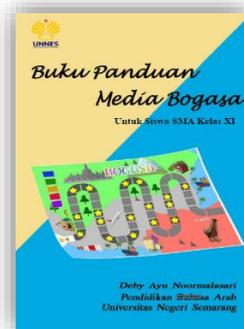
Gambar 6. Soal/Evaluasi

Gambar di atas merupakan soal evaluasi yang terdapat dalam media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*), setiap warna berisi soal yang berbeda-beda. Terdapat 17 soal evaluasi pada setiap warna untuk masing-masing kelompok.



Gambar 7. Tata Bahasa

Gambar di atas merupakan tata bahasa singkat yang terdapat pada buku pegangan siswa. Tata bahasa akan dijelaskan oleh guru setelah teks bacaan disampaikan kepada siswa



Gambar 8. Cover Buku Panduan Bogasa

Gambar di atas merupakan cover buku panduan media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*). Buku panduan ini dicetak dengan ukuran A6. Halaman pertama pada buku ini berisi: (1) kata pengantar singkat, (2) pendahuluan dan kegiatan inti, (3) tujuan pembelajaran, (4) KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), (5) teks bacaan, (6) tata bahasa, dan (7) kosakata.

Penelitian guru dan ahli terhadap media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) meliputi tiga aspek. Yaitu: : (1) aspek kelayakan materi, (2), aspek penyajian/ tampilan, (3) aspek grafis. Adapun Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli terhadap Media Pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli terhadap Media Pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*)

No.	Aspek Penilaian	Rata- rata
1.	Aspek kelayakan isi/ materi	91
2.	Aspek kelayakan penyajian	89,5
3.	Aspek grafis	91
Rata- rata		90.5

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dideskripsikan bahwa rekapitulasi masing-masing aspek ditunjukkan melalui rata-rata nilai dari setiap butir penilaian. Berdasarkan hasil validasi ahli dapat dideskripsikan bahwa pada aspek kelayakan isi/materi memperoleh nilai rata-rata 91 dan termasuk kategori sangat layak/ sangat sesuai. Pada aspek kelayakan penyajian (tampilan) memperoleh nilai rata-rata 89,5 dan termasuk kategori sangat layak/sesuai. Pada aspek kelayakan grafis memperoleh nilai rata-rata 91 dan termasuk kategori sangat layak/sangat sesuai. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) termasuk kategori sangat layak/sangat sesuai. Pemberian kelayakan tersebut tentu saja harus dengan melakukan tahapan revisi berdasarkan saran- saran perbaikan yang telah diberikan guru dan ahli, sehingga media pembelajaran yang peneliti kembangkan menjadi lebih bagus lagi.

Berdasarkan hasil validasi para ahli terhadap media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) terdapat beberapa saran dan masukan perbaikan diantaranya: (1) perbaiki beberapa *syakl*, (2) perbaiki bentuk soal, (3) penambahan *syakl* pada akhir bacaan soal, (4) merubah warna desain media dan mencari gambar yang lebih sesuai dengan tema.

Dapat dilihat beberapa saran dan masukan perbaikan dari para ahli yang telah dilakukan oleh peneliti terkait media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) yang telah dikembangkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Revisi Media BOGASA

No	Saran	Perbaikan
1.	Memperbaiki beberapa <i>syakl</i>	Memperbaiki <i>syakl</i> <i>وَفَقًا</i> menjadi <i>وَفَقًا</i> , kata <i>منهم</i> menjadi <i>منها</i>
2.	Memperbaiki bentuk soal	Memperbaiki soal <i>ما معنى هذا الرسم</i> menjadi <i>ما معنى هذا الصورة</i> , <i>اللغة العربية</i> menjadi <i>اللغة العربية</i> , mengganti <i>معنى</i> menjadi <i>ما معنى</i>
3.	Penambahan <i>syakl</i> pada akhir bacaan soal	Menambah <i>syakl</i> untuk bentuk soal membaca kalimat

4.	Merubah warna desain media dan mencari gambar yang lebih sesuai dengan tema.	Mengganti warna background lebih hidup, mengganti dan menambah gambar yang sesuai dengan tema
----	--	---

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) maka langkah selanjutnya adalah revisi desain produk media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*). Adapun perbaikan- perbaikan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki Beberapa Syakl

Perbaikan pada bentuk soal evaluasi ini yaitu kata **وَفَقًّا** menjadi **وَفَقًّا**



Gambar syakl sebelum Revisi



Gambar syakl sesudah Revisi

Perbaikan pada bentuk soal evaluasi ini yaitu kata **منهم** menjadi **منها**



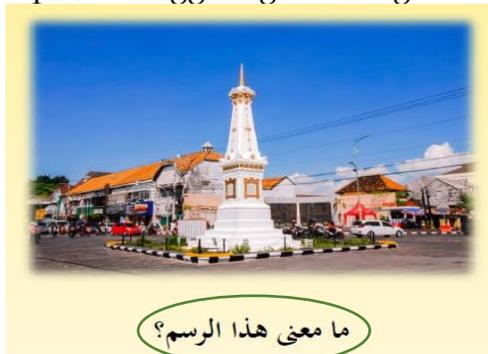
Gambar syakl sebelum Revisi



Gambar syakl sesudah Revisi

2. Memperbaiki Bentuk Soal

Perbaikan bentuk soal karena pada pertanyaan **ما معنى هذا الرسم** kurang tepat, sehingga diganti dengan **ما العربية هذا الصورة**



Gambar Soal sebelum Revisi

Gambar Soal Sesudah Revisi

Perbaiki bentuk soal karena pada pertanyaan **بمعنى....** kurang tepat, sehingga diganti dengan **ما معنى...؟**



Gambar Soal sebelum Revisi

Gambar Soal Setelah Revisi

3. Mengganti Warna Background Lebih Hidup dan Mengganti dan Menambah Gambar yang Sesuai dengan Tema

Background pada desain media dinilai kurang tepat dalam memadu warna sehingga terlihat tidak menarik. Pemilihan warna juga harus disesuaikan dengan pengguna nantinya. Dengan hal itu maka warna background diubah dengan warna yang lebih cerah dan nyaman dilihat. Gambar-gambar pada desain media juga dinilai tidak sesuai dengan tema, banyak gambar yang tidak satu jenis dan terkesan asal pakai, padahal kesesuaian gambar dengan tema sangatlah penting. Sehingga beberapa gambar diganti dengan gambar yang sesuai dengan tema dan mudah dipahami sehingga tetap terlihat menarik.



Desain Media Sebelum Revisi

Desain Media Sesudah Revisi

Analisis Swot

Analisis SWOT dilakukan untuk membandingkan produk lama dengan produk baru yaitu media BOGASA (Board Game Arab Raksasa). Analisis SWOT dilakukan di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Berikut Tabel Analisis SWOT produk lama (Buku Siswa) dan produk baru (BOGASA) :

Tabel 3 Analisis SWOT produk lama dan produk baru (BOGASA)

Kriteria	Produk Lama	Produk Baru (BOGASA)
----------	-------------	----------------------

<i>Stenght</i> (kekuatan)	a. Praktis b. Harga terjangkau c. Mudah dibawa d. Dapat digunakan dimanapun	a. Menarik, aktif, menyenangkan b. Materi yang diberikan mudah diterima siswa c. Melatih kekompakan tim d. Bentuk soal evaluasi beragam e. Awet dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama
<i>Weakness</i> (kelemahan)	a. Kurang menarik minat siswa b. Pembelajaran membosankan c. Siswa kurang memahami jika belajar sendiri	a. Membutuhkan tempat yang luas b. Penggunaan hanya maksimal 5 kelompok c. Media tergolong berat untuk dibawa
<i>Opportunity</i> (kesempatan)	a. Tampilan dapat dikemas lebih menarik b. Penyajian materi lebih rapi agar nyaman saat digunakan belajar	c. Memberi suasana pembelajaran yang baru bagi siswa d. Menggugah semangat dan kompetisi secara tim karena pembelajaran dilakukan secara kelompok e. Media dapat dikembangkan untuk keterampilan lain selain membaca, seperti berbicara.
<i>Treat</i> (tantangan)	a. Minat belajar siswa berbeda- beda, b. Siswa mudah bosan jika pembelajaran dan media yang digunakan monoton c. Siswa harus dipandu guru saat menggunakan buku bahasa Arab	a. Siswa harus mau menjadi pion/ pemain b. Penggunaan media tidak bisa dengan soft file c. Komponen kartu terbuat dari kertas sehingga rawan robek dan rusak

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan buku siswa bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kementrian Agama Republik Indonesia tahun 2015. Buku siswa dapat dikatakan sebagai produk lama yang memiliki kekuatan dan kelemahan, kesempatan dan tantangan. Kekuatan dari produk lama yaitu praktis, harga terjangkau, mudah dibawa, dan dapat

digunakan dimanapun sedangkan kekuatan dari produk baru adalah menarik, aktif, menyenangkan, materi yang diberikan mudah diterima siswa, melatih kekompakan tim, Bentuk soal evaluasi beragam, awet dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca. Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) disajikan dengan tampilan yang menarik dan berisi materi bahasa Arab yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca (*Maharah Qiraah*).

Desain berupa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) meliputi tampilan utama media BOGASA, dadu, buku panduan, kosakata serta gambar, teks bacaan, tata bahasa, dan kartu evaluasi. Hasil validasi ahli materi dan guru menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi/materi memperoleh nilai rata-rata 91 dan termasuk kategori sangat layak/ sangat sesuai. Selanjutnya validasi ahli media dan guru meliputi aspek penyajian/ tampilan dan aspek grafis juga menunjukkan bahwa media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) sangat layak/ sangat sesuai. Pada aspek kelayakan penyajian (tampilan) memperoleh nilai rata-rata 89,5 dan pada aspek kelayakan grafis memperoleh nilai rata-rata 91. Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 90,5, berdasarkan paparan tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) termasuk kategori sangat layak untuk digunakan.

Hasil *SWOT* menunjukkan bahwa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) lebih unggul karena menarik, menuntut keaktifan siswa, inovatif, dan interaktif dibanding produk lama yang biasa digunakan yaitu buku bahasa Arab siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang yang peneliti kembangkan layak (sesuai) untuk digunakan. Meskipun demikian seiring diimplementasikannya kurikulum merdeka, guru diharapkan dapat mengembangkan media dan instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih merdeka dan sesuai kompetensi yang harus dicapai oleh siswa (Warsiyah, 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Avianto dan Prasida. 2018. *Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game*. Jurnal Aksara. Volume 30, No1, Juni 2018, hlm 136
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat
- Hadjar, I. (2015). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Hermawan, Acep. 2013. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Makruf, Imam. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's Press
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press
- Nida Al Medina, dkk. 2019. *The Arabic Advantage; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga*. *Jurnal Lisanul Arab*. Volume 8, Nomor 1, hlm 59.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahman. Anwar Abd. 2017. *Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Diwan*. Volume 3, Nomor 2.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Warsiyah, W., Athoillah, S., & Soqiluqi, A. (2023). Implikasi Kurikulum Merdeka Pada Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Pai. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas*, 11(1), 1-16.
- Yunita, Y., Wibowo, W., & Aryanto, H. 2013. *Perancangan Permainan Interaktif Melatih Manajemen Waktu Untuk Anak- Anak Berusia 6-8 Tahun*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*. Volume 1. Nomor 2.