

CLUSTER : PENELITIAN PENINGKATAN
KAPASITAS/PEMBINAAN

LAPORAN PENELITIAN
BANTUAN PROGRAM PENINGKATAN
KAPASITAS/PEMBINAAN
DIPA TAHUN 2019

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *ARABIC SCRABBLE*
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB IAIN
JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN JEMBER**



Peneliti:

Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JEMBER**

HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN PENELITIAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember
- b. Jenis Penelitian : Penelitian Pengembangan
- c. Kategori Penelitian : Kluster Penelitian Pembinaan/Peningkatan Kapasitas
2. Peneliti
- Nama Lengkap : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I
- NIP/NIDN : 2002069201
- Pangkat : Penata Muda Tk 1 (III-b)
- Jabatan : Asisten Ahli
- Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
- Vak Wajib : Bahasa Arab
3. Lokasi Penelitian : Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember
4. Biaya : Rp 10.000.000,00
5. Sumber Dana : Dana BOPTN Tahun 2019

Jember, 29 November 2019

Menyetujui,
Kepala LP2M,

Peneliti,



H. Moch. Imam Machfudi, Ph.D
NIP. 197001262000031002



Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I
NUP. 20160387

ABSTRAK

Evi Muzaiyidah Bukhori, 2019: Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Kata kunci: Kosakata bahasa Arab, Permainan Bahasa, *Arabic Scrabble*

Pembelajaran kosakata adalah salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa asing. Kemampuan siswa dalam berbahasa ditentukan dari seberapa banyak perbendaharaan kata yang dikuasainya. Semakin banyak siswa menguasai kosakata, semakin ia bisa mengungkapkan ide yang mereka miliki, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran kosakata ini, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah menggunakan Permainan *arabic scrabble*. *Arabic scrabble* merupakan permainan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari kata dan kalimat. Dengan permainan *arabic scrabble* ini diharapkan mampu untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam menghafal serta menguasai kosakata bahasa Arab tanpa ada tekanan.

Fokus masalah dari penelitian ini adalah: 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember? 2) Bagaimana Kelayakan dan keefektifan produk pengembangan permainan *arabic scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember?. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. 2) Mengetahui Kelayakan dan keefektifan produk pengembangan permainan *arabic scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi menjadi tujuh langkah pengembangannya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara awal dan respon, validasi Ahli (Media, Materi dan Bahasa), serta uji T untuk uji coba skala kecil.

Hasil penelitian ini: *Pertama*, langkah-langkah pembuatan permainan terdiri dari box/kemasan permainan, papan permainan, keping/dadu permainan, rak huruf, buku petunjuk permainan dan lembar penilaian permainan. *Kedua*, Berdasarkan hasil uji coba ahli, pengembangan produk permainan *Arabic Scrabble* mendapat skor sebesar 95,3% (kategori sangat layak) dari ahli media, validasi ahli materi mendapatkan skor 86% (kategori layak), validasi ahli bahasa mendapatkan skor 96% dengan (kategori sangat layak). Adapun hasil uji coba kelompok kecil berdasarkan analisis data menggunakan *IMB SPSS 22.0* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab, karena dengan penguasaan kosakata yang memadai akan memudahkan pembelajar bahasa dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dalam bukunya Abdul Hamid dkk menjelaskan bahwa pembelajaran mufrodat adalah bagian penting dan menjadikan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa asing termasuk bahasa Arab.¹

Pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan media menjadi lebih menarik dan mempermudah proses pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membangkitkan rasa senang dan gembira, membangkitkan semangat, dan menghidupkan pembelajaran itu memungkinkan dengan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar bahasa Arab secara efektif. Dengan media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri dan kelompok.²

Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah permainan bahasa. Permainan bahasa bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (Istima', kalam, membaca, dan menulis) serta unsur-unsur bahasa (kosakata, tata bahasa Ashwat). Apabila suatu permainan yang tidak memperoleh keterampilan atau unsur bahasa, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.³ Imam Asrori menjelaskan permainan adalah

¹ Abdul Hamid, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. Malang : UIN-Malang Press. Hal. 60

² Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva press. Hlm. 63

³ Ibid, hlm. 32

salah satu metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran bahasa Arab, permainan tidak selalu bersifat rekreatif semata tetapi juga edukatif. Dengan permainan juga akan menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴

Permainan *scrabble* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari suatu kata atau kalimat, Pada praktik pembelajaran kalimat, *scrabble* bisa digunakan dengan cara mengacak kata-kata di dalam kalimat. Begitu pula pada pembelajaran paragraf kalimat yang telah tersusun kemudian dijadikan sebuah paragraf.⁵ Permainan *scrabble* menjadi salah satu pilihan permainan yang cenderung memiliki dampak positif untuk permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran,⁶ permainan *scrabble* yang biasanya digunakan untuk melatih kosakata bahasa Inggris, akan tetapi saat ini *scrabble* di adopsi untuk melatih kosakata bahasa Arab sehingga pembelajar bahasa Arab dapat mudah berkomunikasi menulis dengan menggunakan bahasa Arab melalui pembendaraan kosakata yang dimiliki. Dalam program studi pendidikan bahasa Arab terdapat mata kuliah Arabiyah Nadzariyah yang berisikan pembelajaran mufrodah selama satu semester di semester pertama mahasiswa mulai pembelajaran di kampus IAIN Jember. Dalam mata kuliah tersebut seluruh mahasiswa diwajibkan untuk hafal 600 mufrodah dalam satu semester, dengan banyaknya kosakata yang dihafal oleh mahasiswa jika suasana pembelajaran hanya setoran-setoran saja maka akan membuat momok bahwa bahasa Arab ini membosankan sehingga dengan adanya permainan-permainan mufrodah dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya mata kuliah Arabiyah Nadzariyah akan memudahkan siswa menghafal, mengingat kosakata yang telah dipelajari.

⁴ Imam Asrori. 2013. *1000 Permainan Penyegar Pembelajar Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera. Hlm. 2

⁵ Iva Rifa, 2012, *Koleksi Game Edukatif di dalam dan Di luar Sekolah*, Jogjakarta: Flash Books, hlm. 110

⁶ Fajar Masya, Elvina., 2010, "Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java". *CommiT*. Vol.4 No.2 Oktober 2010. hlm. 133

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencoba mengembangkan produk permainan *Arabic Scrabble* untuk memudahkan mahasiswa menghafal serta menguasai kosakata bahasa Arab

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember?
- 2) Bagaimana Kelayakan dan keefektifan produk pengembangan permainan *arabic scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari makalah ini adalah untuk

- 1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.
- 2) Mengetahui kelayakan dan keefektifan produk pengembangan permainan *arabic scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat penelitian antara lain:

- 1) Menyediakan referensi pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan media permainan *arabic scrabble*.
- 2) Peneliti dapat mengembangkan produk permainan *arabic scrabble* dengan materi yang lain.
- 3) Mahasiswa PBA IAIN Jember memiliki pengalaman pembelajaran dengan menggunakan permainan *arabic scrabble* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab
- 4) Pembaca dapat mendapatkan pengetahuan/gambaran atas pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan media permainan *arabic scrabble*.

BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN KAJIAN TEORITIS

2.1 Telaah Pustaka

Penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang pengembangan permainan khususnya permainan *scrabble* untuk menghindari kesamaan terhadap kajian-kajiannya. Untuk mempermudah peneliti dalam mendeskripsikan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan permainan sebagai berikut:

- 1) Istiqomah (2016) dengan judul penelitian “*Eksperimentasi Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Scrabble*” penelitian eksperimentasi di MI Sultan agung Sleman Yogyakarta dengan jenis penelitian kuantitatif. Subyek penelitian terdiri atas dua kelompok dengan jumlah 65 peserta didik, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas satunya sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian eksperimen ini adalah dengan adanya penerapan permainan scrabble peserta didik dapat mencapai ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yakni 65.⁷
- 2) Murti Sarining Laras (2015) dengan judul penelitian “*Pengaruh Media Scrabble Word bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB B Karnnamahora Yogyakarta*” penelitian eksperimentasi dengan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk desain *one group pretes posttest design*. Subyek penelitian terdiri lima siswa kelas dasar 1 dengan metode pengumpulan data berupa tes dan observasi. Hasil penelitian eksperimen ini adalah adanya pengaruh media *Scrabble Word* bergambar terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas dasar 1 SLB B karnnamahora Yogyakarta, dilihat dari uji tes signifikan

⁷ Istiqomah. 2016. “Eksperimentasi Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Scrabble”. *al Mahara*. Vol.2 No.1 Juni 2016. hlm. 145-180

dan didukung hasil deskriptif *pre-test* dan *post-test* dari penguasaan kosakata dengan menggunakan media *scrabble word* bergambar.⁸

- 3) Fitriliza dan Ari Khairurrijal Fahmi (2017) dengan judul penelitian “peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui metode contoh morfologi” penelitian tindakan di fakultas Agama Islam dengan metode campuran antara kualitatif dan kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa fakultas Agama Islam yang mengambil mata kuliah Bahasa Arab pada semester genap tahun akademik 2016/2017. Sampelnya adalah mahasiswa semester 2, 4, dan 6 yang berjumlah 24 mahasiswa dengan teknik random sampling. Hasil penelitian tindakan ini adalah dengan metode penugasan model contoh, latihan, dan kerja mandiri para mahasiswa dapat menambah perbendaharaan kosakata bahasa Arab serta mampu menggunakan bentukan kata dalam kalimat dan menganalisis teks bahasa Arab yang tidak berharakat.⁹
- 4) Fajar Marsya dan elvina (2017) dengan judul penelitian “Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java” metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan metode *waterfall* kemudian untuk metode pengujian yang digunakan adalah metode *black box* dan *white box*. Hasil dari pengembangan aplikasi *Scrabble* ini dapat dimainkan dengan penerapan dua bahasa bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.¹⁰

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat beberapa perbedaan dalam penelitian ini yakni penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan sepuluh langkah-langkah pengembangan, penerapan permainan *scrabble* pada Mahasiswa yang mempelajari bahasa asing yaitu Bahasa Arab. digunakanya permainan

⁸ Murti Sarining Laras, 2015, “*Pengaruh Media Scrabble Word bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB B Karnnamahora Yogyakarta*”, Skripsi, FIP, Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta.

⁹ Fitriliza, Ari Khairurrijal fahmi. 2017. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab melalui metode contoh morfologi”. *Pendidikan Islam*. Vol.8 No.2 November 2017. hlm. 183-204

¹⁰ Fajar Masya, Elvina., “Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java”. *CommiT*. Vol.4 No.2 Oktober 2010. hlm. 133-138

arabic scrabble untuk dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab semester pertama. Kemudian pembeda permainan *scrabble* dengan penelitian terdahulu biasanya keping hurufnya hanya berbentuk dua dimensi atau hanya bisa dilihat dari satu sisi sehingga satu keping hanya memiliki satu huruf, berbeda dengan keping pada pengembangan *arabic scrabble* ini berbentuk kubus dimana setiap kepingnya memiliki enam sisi huruf hijaiyah sehingga memudahkan mahasiswa atau pemain untuk merangkai mufrodad bahasa Arab.

2.2 Konsep atau Teori Relevan

1. Kosakata Bahasa Arab

Kosakata bahasa Arab disebut dengan *mufradat* adalah himpunan kata-kata yang dimengerti orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensia atau tingkat pendidikannya. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai. Karena kosakata akan digunakan dalam bahasa lisan maupun bahasa tulis sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab.¹¹

Kosakata adalah lafadz atau kata yang terdiri dari dua huruf atau lebih yang mempunyai makna atau arti, seperti bentuk *fi'il* (pekerjaan), *isim* (kata benda).¹² Muhammad tentang kenyataan penguasaan dan pengetahuan kosakata (*mufradat*) mempunyai faedah penting sekali karena penguasaan kosakata ini bermanfaat bagi orang non Arab yang ingin berbicara dan menulis bahasa Arab.¹³

Adapun tujuan pembelajaran mufrodad meliputi: (a) memperkenalkan kosakata baru kepada peserta didik baik melalui bacaan maupun pendengaran. (b) melatih peserta didik untuk dapat melafalkan

¹¹ Saiful Musthafa. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press. hlm. 61

¹² ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، المرجع السابق، ص. ٧٨

¹³ محمد كامل الناقة، المرجع السابق، ص. ١٦١

kosakata dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kemahiran berbicara dan membaca dengan benar. (c) memahami makna kosakata, baik secara *denotasi* atau *leksikal* (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal). (d) mampu mngepresikan dan memfungsikan mufradat itu dalam berekpresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar.¹⁴

Meningkatkan kemampuan berbahasa, dapat dimulai dengan meningkatkan penguasaan kosakata, ada beberapa teknik yang dapat dilakukan pendidik dalam menjelaskan kosakata diantaranya :

- a. Menjelaskan dengan menampilkan benda atau sampel yang ditunjukkan oleh makna kata. Seperti menampilkan pensil, buku, dll.
- b. Menjelaskan dengan peragaan tubuh contoh guru membuka buku ketika menjelaskan kata *فتح الكتاب*
- c. Menjelaskan dengan bermain peran seperti guru menerangkan orang sakit yang memegang perutnya dan dokter memeriksanya.
- d. Antonim (kata yang berlawanan artinya).
- e. Sinonim (kata yang artinya sama)
- f. Menyebutkan kelompok katanya misal guru menerangkan tentang *عائلة* guru bisa menyebut kata *أسرة، زوج، أولاد*, dll.
- g. Menyebutkan kata dasar kata atau kata bentuknya.
- h. Menjelaskan makna kata dengan menjelaskan maksudnya
- i. Mengulang-ulang bacaan
- j. Mencari makna dalam kamus
- k. Menerjemahkan kedalam bahasa peserta didik, ini cara terakhir dan hendaknya guru tidak tergesa-gesa menggunakan cara ini.¹⁵

Kosakata bahasa Arab akan menjadi bekal awal dalam mempelajari bahasa Arab, semakin banyaknya kosakata yang di kuasai maka akan memudahkan mahasiswa dalam menerapkan keterampilan berbicara,

¹⁴ Saiful Musthafa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. hlm. 61

¹⁵ Abdul Hamid, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. hlm. 63-64

menulis, membaca dan menyimak. Untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menarik dalam menghafal dan menguasai kosakata yang sudah di targetkan maka permainan bahasa dirasa dapat menjadikan suasana belajar menjadi enjoy dan tidak membosankan. Penggunaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan *Arabic Scrabble* di harapkan dapat memudahkan mahasiswa menghafal kosakata-kosakata bahasa Arab pada semester pertama, ketika mahasiswa menguasai kosakata maka akan mudah memahami materi pembelajaran dengan penjelasan yang berbahasa Arab, di samping itu mahasiswa bahasa Arab di tuntut untuk menggunakan bahasa Arab ketika berbicara dengan dosen dan teman-temannya. Dengan pembedaharaan kosakata yang cukup akan melatih mahasiswa untuk berbicara bahasa Arab dengan bekal kosakata yang diberikan pada semester pertama.

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “*Medium*” yang artinya adalah perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* yang artinya pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁶ Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan unruk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.¹⁷

¹⁶ Ibid. hlm. 168

¹⁷ Hujair AH.Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. hlm. 3

Peranan media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran disekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.¹⁸

Adapun macam-macam media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat tiga macam, yaitu media pandang (*visual/bashariyah*), media dengar, (*audio/sam'iyah*), media dengar-pandang (*audio-visual/sam'iyah-bashariyyah*).

- a. Media *Bashariyah* (Media Pandang/Visual) dapat berupa alat peraga yaitu: (1) benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti alat-alat sekolah, alat olah raga, dan benda-benda disekitar sekolah. (2) tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti buah-buahan dari plastik, mobil-mobilan, perkakas rumah tangga dll. (3) gambar benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Baik gambar sederhana maupun gambar hasil peralatan mutakhir. Media pandang lainnya adalah kartu dengan segala bentuknya, yang meliputi (1) kartu huruf, (2) kartu kata, (kartu kalimat), (4) kartu gambar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, benda-benda tiruan dan gambar merupakan media yang cukup efektif untuk digunakan, terutama untuk pembelajaran mufradat dan pola kalimat.¹⁹
- b. Media *Syam'iyah* (Dengar/Audio) yaitu Media dengar (*sam'iyah/audio*) yang dapat digunakan untuk pengajaran bahasa antara lain radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa. Pemanfaatan radio untuk pembelajaran bahasa Arab dirasa kurang sesuai sebab sulitnya mengakses siaran radio

¹⁸ Ibid, hlm. 170

¹⁹ Ibid, hlm.175-176

yang berbahasa Arab. Pemanfaatan yang kedua *Audio* berupa kaset atau tipe recorder, yang bila dibanding dengan radio media ini memiliki keunggulan tersendiri. Karena dengan menggunakan media tersebut pengajar dapat memanfaatkan untuk menyampaikan materi rekaman berupa lagu-lagu berbahasa arab atau materi-materi pembelajaran yang dapat melatih beberapa keterampilan bahasa termasuk keterampilan mendengar.²⁰ Laboratorium bahasa selama ini sudah banyak digunakan di berbagai sekolah-sekolah guna untuk melatih mendengar bagaimana ucapan bahasa Arab yang disampaikan oleh orang Arab asli.

- c. Media *Sam'iyah-Bashariyah* (Dengar-Pandang) yaitu Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah Media *Sam'iyah-Bashariyah* (Dengar-Pandang) karena media ini terjadi proses saling membantu antara indra dengar dan indra pandang. Yang termasuk jenis dari media ini adalah televisi, VCD, Komputer dan Laboratorium bahasa yang mutakhir. Pada saat ini televisi sudah dapat mengakses siaran-siaran yang berbahasa Arab dengan adanya parabola. Sehingga dengan guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk pembelajaran bahasa Arab. VCD juga merupakan media pembelajaran yang efektif karena dengan VCD kita bisa melihat dan mendengar pada saat ini telah banyak program-program pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk CD, namun untuk mengoprasikannya tidak cukup dengan VCD tetapi dengan komputer yang dilengkapi multimedia.²¹

Dari beberapa pendapat di atas bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat untuk memudahkan guru/pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada pembelajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bahasa.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran sudah tidak asing bagi seorang pendidik, maka seorang

²⁰ Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Hlm. 44

²¹ Abdul Hamid, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. hlm. 178

pendidik harus kreatif, inovatif bagaimana pesan pembelajaran mudah diterima mahasiswa, jika pembelajaran kosakata hanya bersifat hafalan di depan dosen maka akan membuat mahasiswa monoton, terkadang lupa, jika di aplikasikan dalam sebuah permainan dengan kosakata yang telah di pelajari maka mahasiswa akan lebih mudah untuk mengingat kosakata yang dipelajari melalui permainan *Arabic Scrabble*.

3. Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa arab. Dan hasil dari hasil aplikasi itu sangat berdampak positif dalam pengiasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.²² Soeparno menjelaskan bahwa permainan bahasa pada hakikatnya adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan bahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.²³ Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan.²⁴ Permainan bahasa merupakan media baru yang memberikan banyak manfaat bagi pembelajar bahasa dalam beberapa tahun terakhir, beberapa negara telah menerapkan permainan dan menetapkan bahwa dengan menggunakan permainan mampu memberikan hasil positif dari proses pembelajaran.²⁵ Permainan bahasa bukan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan

²² ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: دار المريخ للنشر،

١٩٨٣م)، ص. ٩

²³ Soeparno. *Media Pembelajaran Bahasa*. hlm. 61

²⁴ Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. hlm. 32

²⁵ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها ص. ٧

bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta unsur bahasa (kosakata, tata bahasa, ashwat).

Tujuan utama permainan bahasa bukan hanya kesenangan saja, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa dan unsur bahasa tertentu. Menurut Dewey, interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.²⁶ Nasif Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. *Pertama*, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. *Kedua*, merangsang guru dan peserta didik agar pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ketiga*, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.²⁷ Permainan bahasa terbagi menjadi dua, yakni:

- a. Dari segi keterampilan bahasa dan unsur-unsurnya. Permainan bahasa terbagi menjadi beberapa bagian, tentunya permainan tersebut berkaitan dengan keterampilan bahasa dan unsur bahasa yang mampu menunjang kebahasaan peserta didik, seperti: permainan berbicara, permainan membaca, permainan menulis, permainan kosakata dan permainan tata bahasa.
- b. Dari segi macam-macam permainan. Seperti: permainan benar dan salah, mengingat, bermain peran, bertanya dan menjawab, gambar, kartu, menulis paragraf, menulis cerita, perayaan, khat, dan sebagainya.²⁸

Adapun pentingnya permainan bahasa menurut Hidayat dan Tatang pentingnya permainan bahasa dalam proses pembelajaran bahasa, meliputi:²⁹

- a. Permainan mampu menghilangkan kebosanan

²⁶ Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. hlm. 33

²⁷ ناصف مصطفى عبد العزيز، المرجع السابق، ص. 8

²⁸ المرجع نفسه، ص. 13

²⁹ Z.A Hidayat dan Tatang. 1980. *Permainan Simulasi, Main Peran dalam Pengajaran Bahasa*, Jakarta: P3 Depdikbud. hlm. 17

- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- c. Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat
- d. Permainan membantu peserta didik yang lambat dan kurang motivasi, dan
- e. Permainan mendorong guru untuk kreatif.

Menurut McCallum (1980) yang di kutip Imam Asrori dalam bukunya, terdapat beberapa alasan perlunya menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa. Antara lain:

- a. Permainan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- b. Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), revidu, dan pemantapan.
- c. Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua peserta didik.
- d. Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu.
- e. Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi santai.
- f. Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam kemahiran berbahasa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mahasiswa mampu untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan suatu masalah. Melalui permainan mahasiswa juga mampu belajar dalam suasana keceriaan, menyenangkan dan tanpa tekanan.

4. Arabic Scrabble

Scrabble merupakan salah satu jenis permainan modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa yang biasa disebut dengan *Speargame* atau *funworder*. Permainan scrabble ini ada kaitannya juga

dengan silang datar yaitu hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Daftar kata yang dibentuk dalam permainan scrabble ini harus merupakan kata yang mempunyai makna atau kata baku.³⁰

Permainan *Scrabble* adalah permainan kata dengan beberapa huruf yang di acak, kemudian peserta didik menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata. Pada praktik pembelajaran kalimat, *scrabble* bisa digunakan dengan cara mengacak kata-kata di dalam kalimat. Begitu pula pada pembelajaran paragraf kalimat yang telah tersusun kemudian dijadikan sebuah paragraf.³¹

Permainan *scrabble* merupakan permainan menyusun kepingan huruf menjadi sebuah kata diatas sebuah papan berbentuk segi empat yang dimainkan 1-4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak 15 kolom dan 15 baris. Permainan scrabble ini lebih banyak berhubungan praktik pengajaran bahasa Inggris, bunyi kata dengan cara penulisan berbeda. Sehingga, dalam mata pelajaran ini pun peserta didik diminta untuk *Spelling* atau mengeja setiap kata. Meskipun demikian, dalam pelajaran bahasa lainnya, scrabble dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata, termasuk kosakata bahasa Arab, Indonesia, Jerman, Prancis, dan lain sebagainya.³² Dalam bukunya soeparno menjelaskan untuk bermain scrabble membutuhkan peralatan sebagai berikut: (1) papan berkotak-kotak yang terdiri dari berbagai warna. Warna-warna tersebut menentukan besar kecilnya nilai. (2) kepingan-kepingan kayu atau plastik yang bertuliskan huruf, tiap-tiap huruf mempunyai nilai tertentu. (3) tempat untuk menderet kepingan-kepingan kayu berhuruf itu agar dapat tegak sehingga pemain lain tidak dapat melihat huruf-huruf tersebut.³³

³⁰ Soeparno. *Media Pembelajaran Bahasa*. hlm. 75-76

³¹ Iva Rifa, *Koleksi Game Educatif di dalam dan Di luar Sekolah*, hlm. 110

³² Soeparno. *Media Pembelajaran Bahasa*. hlm. 75-76

³³ Ibid

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *scrabble* merupakan media pembelajaran dengan konsep permainan yang akan mencapai tujuan pembelajaran. permainan *scrabble* yang biasanya digunakan untuk melatih kosakata bahasa Inggris, akan tetapi saat ini *Scrabble* di adopsi untuk melatih kosakata bahasa Arab sehingga pembelajar bahasa Arab dapat mudah berkomunikasi menulis dengan menggunakan bahasa Arab melalui pembendaraan kosakata yang dimiliki, karena kosakata adalah dasar utama untuk mempelajari suatu bahasa, maka *scrabble* yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab tersebut dinamakan *Arabic Scrabble*.

Adapun langkah-langkah permainan *arabic scrabble* dalam proses pembelajaran bahasa Arab, yakni:

- a. Guru membagi peserta didik menjadi delapan kelompok
- b. Setiap kelompok terdiri dari empat peserta didik
- c. Setiap peserta didik duduk dan menghadap ke papan *scrabble*
- d. Peserta didik memulai permainan dengan mengambil tujuh potongan huruf
- e. Setelah itu, peserta didik bergantian menyusun kosakata sesuai dengan huruf yang dimiliki
- f. Setiap peserta didik menyusun kosakata baru, kosakata yang telah digunakan tidak boleh digunakan lagi.
- g. Kosakata yang disusun sesuai dengan kamus bahasa Arab
- h. Permainan *scrabble* membutuhkan waktu kurang lebih 90 menit.
- i. Dan setiap peserta didik berlomba untuk menyusun banyak kosakata.³⁴

Pada dasarnya permainan *arabic scrabble* mendorong peserta didik untuk belajar aktif Menurut Dasim Budimansyah prinsip-prinsip dasar pembelajaran adalah

- a. Prinsip Belajar Peserta didik Aktif (*Student active learning*)

³⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/scrabble> diakses hari minggu 10 september 2018 jam 09.00
WIB

Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *arabic scrabble* ini berpusat kepada peserta didik. Karena peserta didik akan belajar bagaimana menyusun kosakata di papan dengan benar. Sehingga keinginannya untuk menyusun kosakata dengan kosakata yang baru tanpa disadari telah melatih peserta didik untuk pembendaraan kosakata bahasa Arab yang dimiliki. Dengan demikian seluruh proses pembelajaran ini menjadi aktifitas setiap peserta didik, mereka akan berlomba satu sama lain untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan rasa bahagia dan menyenangkan.

b. Kelompok Belajar Kooperatif

Permainan scrabby ini menuntut peserta didik untuk bermain kooperatif yaitu peserta didik belajar bersama saling membantu dalam membuat tugas dengan penekanan pada saling *support* antar anggota.³⁵ Dalam permainan ini bagaimana peserta didik menyelesaikan permainan dengan menghabiskan keping-keping huruf hijaiyah yang dimiliki oleh peserta didik untuk disusun menjadi mufrodat (kosakata).

c. Pembelajaran Partisipatorik

Permainan scrabble menjadikan peserta didik belajar sambil bermain. Sehingga peserta didik akan berpartisipasi penuh pada proses pembelajaran tersebut.

d. Mengajar dengan Reaktif (*Reactive Teaching*)

Untuk menerapkan permainan *arabic scrabble* ini guru harus mampu menciptakan strategi belajar yang tepat untuk memotivasi peserta didik keinginan belajar yang tinggi. Bagaimana guru merubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan semangat dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

³⁵ Effendi, Ahmad Fuad., 2005, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat., Hlm. 207

e. Pembelajaran Menyenangkan (*Joyfull Learning*)

Semua jenis permainan tentunya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Akan tetapi permainan tidak selalu bersifat rekreatif semata tetapi juga bersifat edukatif. Sehingga dalam pembelajaran kosakata bahasa arab dengan permainan *arabic scrabble* akan peserta didik akan mudah memahami materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh motivasi.³⁶

Adapun kelebihan dan kekurangan *arabic scrabble*

a. Kelebihan *arabic scrabble*

- 1) Peserta didik terampil menyimak, membaca dan bermenulis karena para peserta didik mendapat banyak menirukan, khususnya mengenai topik-topik yang sudah dilatih dalam kelas.
- 2) Peserta didik menguasai penulisan dengan baik.
- 3) Peserta didik mengetahui banyak kosa kata.
- 4) Peserta didik memiliki keberanian dan spontanitas dalam menulis karena sejak awal telah dilatih untuk berfikir mengingat kosakata yang telah diajarkan.
- 5) Strategi ini cocok diterapkan pada peserta didik yang sudah mahir.
- 6) Strategi ini mempunyai prinsip-prinsip yang lebih tepat untuk digunakan dalam kelas besar dan kecil.

b. Kelemahan *arabic scrabble*

- 1) Kemampuan peserta didik dalam berbicara lemah, karena materi dan latihan yang disediakan lebih menekankan pada ketrampilan berbahasa tulis.
- 2) Strategi ini menuntut para pendidik yang ideal dari segi keterampilan berbahasa dan kelincahan dalam penyajian kepada peserta didik.

³⁶ Dasim Budimansyah, 2002, *Model Pembelajaran dan Penilaian berbasis Portofolio*, Bandung: Ganesindo. hlm. 8

Permainan *Arabic Scrabble* di rancang sebagai bahan evaluasi kosakata bahasa Arab, jika pembelajaran kosakata hanya di hafal saja maka akan mudah lupa jika tidak di aplikasikan, dengan adanya permainan ini dengan harapan mampu memudahkan siswa dalam pembendaharaan kosakata yang jumlahnya cukup banyak yaitu 600 kosakata selama satu semester pertama. permainan ini di tujukan kepada mahasiswa yang notabennya bukan anak-anak lagi, maka peneliti akan mendesain permainan ini dengan menyesuaikan subyek penelitian, dari segi layout, materi, dan bahan.

Permainan scrabble biasa di gunakan untuk melatih kosakata bahasa Inggris, papan permainan seperti papan catur untuk kelompok kecil, untuk permainan *Arabic Scrabble* akan di desain seukuran dengan papan catur magnetic untuk mahasiswa dan banner berukuran 1,5 x 1,5 untuk dosen sebagai alat untuk petunjuk kepada mahasiswa bagaimana cara-cara penggunaan permainan tersebut.

BAB III

METODOLOGI DAN PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

1) Jenis Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *research and development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall penelitian dan pengembangan merupakan suatu strategi untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar.³⁷ Nana mengatakan bahwa R&D merupakan proses atau langkah-langkah dari pengembangan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.³⁸

Tujuan dari penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan adanya penilaian-penilaian dalam setiap perubahan yang terjadi dalam kurun waktu terjadinya perubahan, dimaksudkan penelitian pengembangan merupakan bentuk penelitian terkait dengan proses dan hasil dari peningkatan kualitas pendidikan. Dengan ini maka penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan suatu produk tersebut. sehingga penelitian dan pengembangan yang dilakukan bersifat longitudinal atau bertahap.³⁹

³⁷ Sugiyono, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hlm. 297

³⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, hlm. 164

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, hlm. 297

2) Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan permainan *arabic scrabble* dengan pemerolehan data berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes (uji coba awal) pencapaian hasil kosakata yg dikuasai setelah adanya penerapan produk melalui pengamatan selama proses belajar. Adapun pendekatan kuantitatif untuk mengetahui keefektifan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab dengan pemerolehan data berupa angka atau nilai dari angket dan tes (uji coba awal).

3.2 Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer, yaitu validator dibidang materi pembelajaran, media pembelajaran, dan bahasa. Serta mahasiswa PBA IAIN Jember semester 2 tahun ajaran 2019/2020 untuk uji coba produk permainan *Arabic Scrabble* Sedangkan sumber data sekunder adalah beberapa dokumen dan literatur.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Observasi, wawancara, angket untuk validator, uji coba awal dilapangan.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) validasi permainan *arabic scrabble*. Adapun tahapan validasi terdapat 2 tahap yakni validasi ahli dan uji coba lapangan kelompok kecil, produk permainan *arabic scrabble* divalidasi oleh 3 ahli/validator. Yaitu validator materi pembelajaran, validator media pembelajaran, dan validator bahasa

Arab. Kuesioner hasil dari uji ahli/validasi di susun menggunakan skala likert untuk menilai kelayakan produk permainan *arabic scrabble*.

Terdapat tiga teknis analisis data untuk mengolah hasil dari pengembangan yaitu analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan merumuskan silabus dan SAP (Kompetensi umum dan Tujuan pembelajaran) dalam penyusunan materi yang akan dikembangkan. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai bahan untuk pengembangan permainan *arabic scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

b. Analisis deskriptif

Analisis ini digunakan saat uji coba awal, data dihimpun melalui penilaian angket untuk memberikan kritik, saran, untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Hasil dari analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan berupa permainan *arabic scrabble*. untuk menganalisis hasil tanggapan serta masukan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁰

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

Keterangan :

P : Presentasi kelayakan

$\sum x$: Jumlah Total jawaban skor Validator (nilai nyata)

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

Sedangkan untuk mendapatkan keputusan pada tingkat kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan digunakan konvensi kriteria berdasarkan skala likert tingkat pencapaian sebagai berikut:⁴¹

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, 2013, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 313

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, hlm. 135

Tabel 1.1 Kriteria kelayakan berdasarkan presentase

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	keterangan
90-100	Sangat layak/sangat valid	Tidak revisi
75-89	Layak/valid	Tidak revisi
65-74	Cukup layak/cukup valid	Perlu revisi
55-64	Kurang layak/kurang valid	Perlu revisi
0-54	Tidak layak/tidak valid	Revisi total

c. Analisis hasil uji coba kelompok kecil

Untuk mengetahui hasil uji coba kelompok kecil suatu produk yang dikembangkan, dalam uji coba awal di lapangan pengujian data menggunakan pre-test dan post-test. Kemudian nilai hasil ujian keduanya akan di olah dengan menggunakan rumus t-test.

3.5 Sistematika Penelitian

Untuk jawaban dari rumusan masalah tentang langkah-langkah pengembangan permainan *arabic scrabble* menurut teori Borg and Gall terdapat sepuluh langkah, akan tetapi dalam penelitian ini hanya diterapkan 7 langkah pengembangan, antara lain:⁴²

1. Penelitian dan pengumpulan data

Melakukan penelitian awal untuk mencari temuan-temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan *arabic scrabble*.

2. Menyusun rencana penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan kemudian peneliti menyusun rencana, merancang, mendesain langkah-langkah penelitian, tujuan apa yang hendak di capai.

⁴² Punaji Setyosari, 2013, *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media group, hlm. 228

3. Pengembangan draft produk awal

Setelah menentukan tujuan dan mendesain produk kemudian proses pengembangan permainan *arabic scrabble* dan berharap menjadi solusi bagi permasalahan yang ada.

4. Uji coba produk kepada validator

Rancangan uji produk ini akan di validator oleh 3 ahli, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa. Proses validasi tersebut untuk menilai kelayakan media permainan dan memberi masukan tentang kemenarikan produk yang dikembangkan.

5. Revisi Produk

Merevisi produk permainan *arabic scrabble* sesuai dengan kritikan dan masukan dari validator.

6. Uji coba kelompok kecil

Penerapan uji produk awal kepada kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai delapan mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui hasil pembelajarannya kemudian menganalisis dan membandingkan segala kekurangan untuk penyempurnaan produk permainan *arabic scrabble*.

7. Revisi produk

Merevisi semua kesalahan dan kekurangan yang di dapatkan dari uji coba lapangan.

Untuk rancangan pembahasan dari rumusan masalah yang kedua yaitu mengolah nilai yang didapatkan dari validator serta uji coba kelompok kecil berupa pre-test dan post-test pada yang terdiri dari empat sampai delapan mahasiswa untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitas pengembangan permainan *arabic scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab IAIN Jember. Dengan adanya tahapan-tahapan dari pengembangan permainan tersebut peneliti berharap permainan *arabic scrabble* dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa prodi pendidikan bahasa Arab IAIN Jember.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN KAJIAN PRODUK

Pada tahap ini peneliti akan memaparkan data-data yang diperoleh selama proses pengembangan permainan *Arabic scrabble* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, untuk mengembangkan permainan *Arabic scrabble* peneliti menggunakan model Borg and Gall dengan 10 langkah pengembangan. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 7 langkah pengembangan sehingga penelitian ini memerlukan adanya penelitian lanjutan untuk uji coba kelompok besar serta produksi masal permainan. Adapun langkah-langkah pengembangan permainan *Arabic scrabble* sebagai berikut:

A. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada pembelajaran mata kuliah Bahasa Arab yang lebih menekankan pada penguasaan kosakata bahasa Arab dalam semester pertama, mata kuliah Bahasa Arab dalam semester pertama merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa semester 1 di IAIN Jember, akan tetapi, kurikulum mata kuliah Bahasa Arab Prodi PBA berbeda dengan kurikulum bahasa Arab di prodi-prodi lain, jika prodi lain diajarkan keseluruhan aspek bahasa Arab yang terdiri dari 4 keterampilan bahasa (mendengar, membaca, menulis, berbicara) dan 3 unsur bahasa (qowaid, Ashwat, mufrodat) yang dikemas dalam materi pembelajaran selama 1 semester, pada Prodi Pendidikan Bahasa Arab hanya menekankan penguasaan kosakata bahasa Arab selama 1 semester, dengan jumlah 600 kosakata bahasa Arab yang harus dikuasai oleh mahasiswa PBA semester pertama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Bahasa Arab di PBA IAIN Jember, bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab dilakukan dengan sistem setoran hafalan, dengan jumlah kisaran 60 kosakata bahasa Arab tiap kali tatap muka, dengan jumlah yang relatif banyak maka tidak menutup kemungkinan beberapa mahasiswa sering lupa bahkan tidak hafal secara keseluruhan, hal ini dapat dilihat dalam nilai harian dan nilai ujian tengah semester (UTS) yang rata-rata masih dibawah standart. Wawancara juga dilakukan kepada mahasiswa, mereka menyampaikan jumlah kosakata tiap pertemuan jumlahnya banyak, terkadang mahasiswa sering lupa urutan yang akhirnya *ngeblenk* serta waktu pembelajaran tidak mencukupi jika keseluruhan mahasiswa setoran hafalan, maka beberapa mahasiswa yang merasa belum siap tidak akan maju untuk setoran hafalan.

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan dalam observasi dan wawancara, maka salah satu alternatif pemecahan guna terlaksananya pembelajaran yang mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran adalah mengembangkan permainan *Arabic Scrabble* untuk meningkatkan kosakata Bahasa Arab Mahasiswa PBA IAIN Jember.

B. Menyusun rencana penelitian

Berdasarkan hasil temuan – temuan yang telah dikemukakan pada tahap sebelumnya, maka pada tahap ini peneliti menyusun draf permainan *Arabic Scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa PBA IAIN Jember. Sebelum penyusunan produk, peneliti melakukan analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis kurikulum PBA IAIN

Jember di peroleh standart kompetensi “Mahasiswa menguasai pengetahuan dan langkah-langkah berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa Arab dan Inggris dalam perkembangan dunia akademik dan dunia kerja” dari standart kompetensi tersebut dapat dirumuskan menjadi beberapa kompetensi dasar sebagai berikut:

1. Mahasiswa mampu menyebutkan kosakata baru terkait dengan tema
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan kosakata dalam bentuk kalimat secara lisan maupun tulisan
3. Mahasiswa mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa Arab dalam perkembangan dunia akademik dan dunia kerja.

Analisis karakteristik mahasiswa juga dilakukan untuk mengetahui karakter mahasiswa baik dalam aspek kebahasaan dan aspek pengetahuan. Tidak semua mahasiswa PBA memiliki background pendidikan Islam seperti Madrasah, Pesantren, Ma’had Aly dan sebagainya, tidak sedikit juga berasal dari lulusan pendidikan umum seperti Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan hal tersebut kemampuan mahasiswa baik dalam aspek kebahasaan ataupun intelektual terkait dengan bahasa Arab tidak lah sama. Maka peneliti menyusun permainan *Arabic Scrabble* untuk membantu mahasiswa menguasai kosakata bahasa Arab dengan mudah dan menyenangkan.

C. Pengembangan draft produk awal

Pada tahap perencanaan ini, ditentukan pengemasan *draft* produk awal berupa komponen-komponen yang harus ada dalam permainan *Arabic Scrabble*

untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab. Mulai dari isi permainan, petunjuk permainan, lembar penilaian, dan kemasan permainan. Setelah *draft* produk awal disusun maka selanjutnya disusun instrumen kelayakan produk yang diberikan kepada ahli/validator materi, media, dan bahasa sebagai pertimbangan revisi produk. Selain itu dikembangkan pula instrumen tes untuk mengetahui efektifitas permainan *Arabic Scrabble*.

Media permainan *Arabic Scrabble* ini dalam proses desain merupakan adaptasi dari permainan *scrabble* dengan permainan papan catur, desain papan *Arabic Scrabble* ini sama dengan papan catur yang terbuat dari kayu dan triplek kemudian dalam dilipat menjadi dua sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana. Adapun permainan *Arabic Scrabble* ini merupakan adopsi dari permainan *Scrabble* yang digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris, tata cara permainannya pun sama dengan *Scrabble* bahasa Inggris. Dimana pemain diminta untuk menyusun huruf menjadi kosakata, dan dari setiap huruf dan kosakata itu mempunyai skor/nilai. Akan tetapi dalam permainan *Arabic Scrabble* ini, pemain yang berhasil menyusun kosakata di papan *Arabic Scrabble* dengan benar diwajibkan untuk membuat kalimat dari kosakata tersebut secara lisan maupun tulisan.

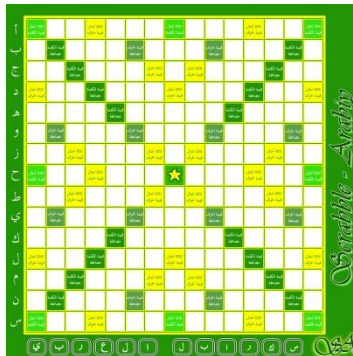
Selain dari desain papan dan lembar penilaian, peneliti juga mengembangkan keping *Arabic Scrabble* yang hanya terdapat satu sisi / satu huruf saja menjadi keping yang berbentuk dadu dengan enam sisi / enam huruf hijaiyah, dengan adanya bentuk huruf yang berbeda dalam dadu diharapkan akan memudahkan mahasiswa dalam membentuk kosakata bahasa Arab. Untuk menghasilkan produk dengan tampilan yang menarik, peneliti mendesain

permainan ini dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X6* dan beberapa perangkat pendukung lainnya.

Adapun langkah-langkah pengembangan permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut:

1. Papan *Arabic Scrabble*

Papan *Arabic Scrabble* dibentuk sama persis dengan papan catur yang terbuat dari kayu dan triplek, dengan ukuran panjang 80 cm dan lebar 40cm, jika papan dilipat atau menjadi dua bagian maka panjang 40 cm dan lebar 40cm. Untuk desain gambar papan *Arabic Scrabble* menggunakan *Corel Draw X6* kemudian di cetak menjadi dua bagian kertas stiker *vynil* untuk di tempel di papan *Arabic Scrabble*.



Gambar. 1 desain papan *Arabic Scrabble*.



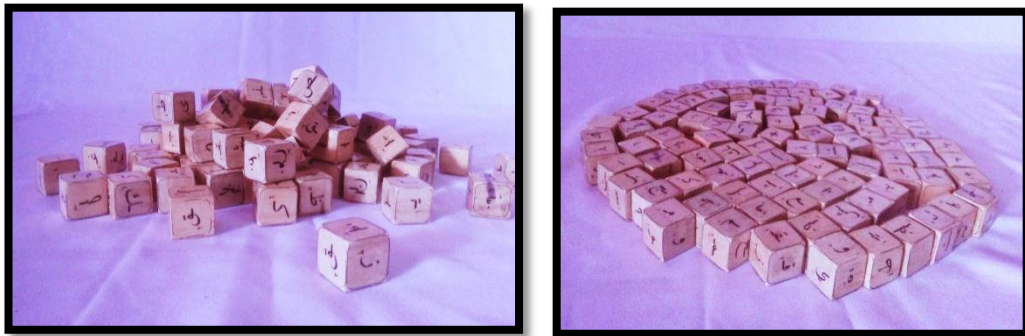
Gambar 2. Bentuk papan *Arabic Scrabble* ketika digunakan dan dilipat

2. Keping / Dadu *Arabic Scrabble*

Keping huruf merupakan komponen kedua dalam permainan *Arabic Scrabble*, keping huruf didesain dengan bentuk dadu yang berukuran 2 cm. Keping huruf terbuat dari kayu sengon yang dibentuk dadu, terdapat 6 sisi huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah dalam permainan ini di tulis dengan penulisan huruf hijaiyah di awal – di tengah – dan di akhir yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa menyusun kosakata bahasa Arab dengan tulisan yang benar serta mempunyai skor nilai yang sama tiap huruf. Untuk desain gambar huruf hijaiyah pada keping/dadu *Arabic Scrabble* menggunakan *Corel Draw X6* kemudian di cetak menjadi dua bagian kertas stiker *vynil* untuk di tempel pada keping/dadu.



Gambar. 3 desain huruf hijaiyah pada keping/dadu



Gambar. 4 keping/dadu *Arabic Scrabble*

3. Rak keping/dadu

Rak keping/dadu ini terbuat dari kayu kemudian diplitur warna kecoklatan, rak ini digunakan sebagai tempat penyimpanan dadu yang diperoleh ketika pengampilan dadu/keping secara acak sebelum memulai permainan *Arabic*

Scrabble. Selain digunakan untuk menyimpan keping/dadu rak ini juga berfungsi sebagai tempat persembunyian huruf yang diperoleh agar tidak diketahui oleh lawan main. Jumlah rak ada 4 buah dengan panjang 18 cm dan lebar 3.5 cm dikarenakan permainan ini dapat dilakukan oleh 2-4 pemain.



Gambar. 5 Bentuk Rak keping/dadu



Gambar. 6 Keping/dadu tersusun dalam rak

4. Buku Petunjuk Permainan

Buku ini menjelaskan informasi terkait dengan permainan serta aturan permainan yang dilaksanakan saat bermain *Arabic Scrabble*, aturan permainan tersebut meliputi konten, persiapan permainan, tata cara permainan, dan tata cara penilaian/skorring. Aturan permainan *Arabic Scrabble* sama dengan permainan *Scrabble* pada umumnya.

Buku ini dilengkapi dengan keistimewaan permainan *Arabic Scrabble*, dengan ukuran A5, kemudian untuk sampul di desain menggunakan *Corel Draw X6*, adapun konten buku petunjuk permainan tersebut peneliti menggunakan *Microsoft Word* untuk menulis dan mendesain tampilan konten.



Gambar. 7 Buku Petunjuk Permainan *Arabic Scrabble*

Buku ini di desain dengan full color untuk menambahkan semangat mahasiswa dalam mempelajari dan memahami aturan-aturan permainan *Arabic Scrabble*, dalam buku ini peneliti menyusun aturan permainan dengan dua bahasa yaitu Arab dan Indonesia, untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami konten yang disediakan, adapun konten dalam buku petunjuk permainan meliputi: Pengertian permainan *Arabic Scrabble*, ketentuan permainan, penjelasan tentang komponen permainan, aturan permainan, penjelasan tentang perhitungan nilai (*skoring*), penjelasan tentang pengisian lembar penilaian, distribusi huruf hijaiyah

pada keping/dadu, *Arabic Scrabble* sebagai media pembelajaran bahasa Arab, dan langkah-langkah permainan *Arabic Scrabble*.



Gambar.8 Aturan permainan dengan dua bahasa (Arab-Indonesia)

Kemudian peneliti menambahkan materi kosakata bahasa Arab tiap pertemuan, materi tersebut yang diperoleh dari dosen pengampu mata kuliah sebagai bahan rujukan dalam mengevaluasi kosakata yang disusun dalam papan *Arabic Scrabble*.



Gambar. 9 materi kosakata bahasa Arab

5. Lembar penilaian/skor

Lembar penilaian ini digunakan untuk mencatat kosakata yang telah berhasil dibentuk serta menjumlah total nilai dari huruf / kosakata yang diperoleh. Dalam lembar penilaian ini pemain yang berhasil menyusun kosakata pada papan *Arabic Scrabble* wajib membuat kalimat dari kosakata tersebut secara lisan dan menuliskannya dalam lembar penilaian. Lembar penilaian ini berisi 4 lembar untuk 4 pemain *Arabic Scrabble*. Sebelum digunakan hendaknya pemain memotong lembaran menjadi 4 bagian.

The image shows four identical Arabic Scrabble score sheets arranged in a 2x2 grid. Each sheet is titled "ورقة النتيجة (المجموعة: ...)" and "اللاعب: ...". It contains a table with columns for player name, score, and words, and a section for the final score.

اللاعب: 1	(ب)	(أ)	الرقم
اسم اللاعب	النقاط	الوقت	1
			2
			3
			4
			5
			6
الجملة الأخيرة			

Gambar. 10 lembar penilaian permainan *Arabic Scrabble*

6. Box Permainan

Box permainan ini merupakan kardus kemasan permainan *Arabic Scrabble* terbuat dari kertas karton kemudian di lem menggunakan lem kayu putih *PVAc* untuk menghasilkan box yang kuat, box ini berukuran panjang 41cm dan lebar 22cm, untuk desain gambar box *Arabic Scrabble* menggunakan *Corel Draw X6* kemudian di cetak menjadi tiga bagian kertas stiker *vynil*

serta dilaminasi *glossy* untuk hasil yang mengkilap kemudian di tempel pada box *Arabic Scrabble*.



Gambar. 11 desain box permainan *Arabic Scrabble*.



Gambar. 12 Box Permainan *Arabic Scrabble*.

D. Uji Produk Kepada Validator

Produk pengembangan penelitian ini berupa permainan *Arabic Scrabble* yang telah disusun untuk di uji coba kepada validator, adapun validator terdapat tiga bidang, yaitu validator media pembelajaran, validator materi pembelajaran dan validator bahasa. Tujuan dari uji coba validator yakni untuk mendapatkan saran dan rekomendasi yang sangat bermanfaat dari validator demi perbaikan dan penyempurnaan produk permainan yang dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli/validator akan digunakan sebagai dasar peneliti dalam melakukan revisi-revisi produk yang dikembangkan. Berikut ini pemaparan data hasil uji coba validator dari validator media pembelajaran, materi pembelajaran dan validator bahasa.

1. Data Uji Coba Ahli Media

Permainan *Arabic Scrabble* dikembangkan untuk mahasiswa PBA semester I yang akan menempuh mata kuliah keterampilan berbahasa seperti maharah kalam, maharah istima', maharah kitabah, maharah qira'ah. Dengan adanya penguasaan kosakata bahasa Arab yang cukup maka akan memudahkan mahasiswa untuk mengaplikasikan kosakata tersebut dalam keterampilan bahasa yang lain. Selain itu, permainan *Arabic Scrabble* ini juga bertujuan sebagai media yang menarik serta mampu meningkatkan semangat belajar mahasiswa, sehingga desain dan layout yang disesuaikan dengan subjek penelitian. hal tersebut menjadi alasan diperlukannya ahli media pembelajaran dalam pengembangan produk permainan ini, dengan tujuan untuk menilai dan memberikan masukan yang relevan desain dan kemenarikan permainan serta komponen-komponennya yang disajikan dalam permainan *Arabic Scrabble*.

Pada penelitian ini, validasi permainan dilaksanakan pada tanggal 12 november 2019, peneliti meminta kesediaan dari Wilda Rihlasyita, M.Pd.I untuk memvalidasi *draf* awal permainan *Arabic Scrabble* sebelum di uji coba lapangan. Beliau adalah dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Alyasini Pasuruan yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Arab. Adapun hasil validasi dari ahli materi terhadap permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut:

Krikeria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

Tabel 4.1 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Papan dan Box Permainan <i>Arabic Scrabble</i>	13	-	-	-	3	10
2	Balok Huruf <i>Arabic Scrabble</i>	5	-	-	-	1	4
3	Buku Petunjuk Permainan <i>Arabic Scrabble</i>	9	-	-	-	3	6
4	Lembar Evaluasi Permainan <i>Arabic Scrabble</i>	3	-	-	-	-	3
Jumlah		30	-	-	-	7	23
Jumlah Skor 5 = 23 x 5 = 115							
Jumlah Skor 4 = 7 x 4 = 28							
Rumus : $P = \frac{\sum x_i}{\sum xi} \times 100\%$							
$P = \frac{143}{150} \times 100 = 95,3\%$							

Berdasarkan analisis data angket validasi ahli materi, diperoleh skor keseluruhan sebesar 95,3%. Dilihat berdasarkan tabel kriteria kelayakan

berdasarkan presentase dari Arikunto dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh terkait dengan materi/konten permainan *Arabic Scrabble* adalah sangat valid sehingga produk permainan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Akan tetapi, saran dan rekomendasi dari validator tetap dijadikan pertimbangan sebagai dasar untuk merevisi produk permainan sebelum uji coba lapangan. Adapun uji coba per komponen yaitu terdiri dari papan dan box permainan *Arabic Scrabble*, balok huruf *Arabic Scrabble*, buku petunjuk permainan *Arabic Scrabble*, lembar evaluasi permainan *Arabic Scrabble*. Untuk komponen papan dan box Permainan *Arabic Scrabble* mendapatkan skor sangat valid sebesar 95,3%. Hal ini menunjukkan konsep papan dan box permainan *Arabic Scrabble* tepat dan menarik. Komponen balok huruf *Arabic Scrabble* mendapatkan skor sangat valid sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa konsep balok huruf atau keping yang berupa dadu dengan 6 sisi huruf hijaiyah tersebut tepat, menarik dan memudahkan mahasiswa dalam membentuk kosakata bahasa Arab. Komponen buku petunjuk permainan Permainan *Arabic Scrabble* mendapatkan skor valid sebesar 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa buku petunjuk permainan disajikan dengan menarik, mudah dipahami dan dilengkapi dengan daftar kosakata bahasa Arab yang sesuai dengan kamus bahasa Arab. Komponen lembar evaluasi permainan *Arabic Scrabble* mendapatkan skor sangat valid 100%. Hal ini menunjukkan bahwa lembar evaluasi simple dan menarik, serta dapat mengembangkan kosakata bahasa Arab dengan membuat kalimat/jumlah mufidah yang baik dan benar.

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti melalui saran dan rekomendasi dari validator media permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut :

- a. Desain box, cover buku dan beberapa judul pembahasan pada buku petunjuk permainan perlu sedikit perubahan
- b. Pemilihan font untuk judul pembahasan dalam buku petunjuk permainan sebaiknya menggunakan jenis font yang mudah dibaca

2. Data Uji Coba Ahli materi

Mata kuliah bahasa Arab memiliki kurikulum yang berbeda dengan prodi lain yang ada di IAIN Jember, berdasarkan pemaparan peneliti di atas, bahwa bahasa Arab disini dikhususkan untuk mempelajari kosakata-kosakata bahasa Arab yang nantinya akan menunjang kemampuan mahasiswa dalam keterampilan berbahasa, hal tersebut menjadi alasan diperlukannya ahli materi dalam pengembangan produk permainan ini, dengan tujuan untuk menilai dan memberikan masukan yang relevan terkait dengan materi yang disajikan dalam permainan *Arabic Scrabble*.

Pada penelitian ini, validasi permainan dilaksanakan pada tanggal 14 november 2019, peneliti meminta kesediaan dari Rizka Eliyana Maslihah, M.Pd.I untuk memvalidasi *draf* awal permainan *Arabic Scrabble* sebelum di uji coba lapangan. Beliau adalah dosen Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Arab. Adapun hasil validasi dari ahli materi terhadap permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut:

Krikeria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

Tabel 4.2 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	5	-	-	-	3	2
2	Substansi Materi	4	-	-	-	3	1
3	Ketepatan Isi	6	-	-	-	4	2
4	Kemenarikan Isi	5	-	-	1	2	2
Jumlah		20	-	-	1	12	7
Jumlah Skor 5 = 7 x 5 = 35 Jumlah Skor 4 = 12 x 4 = 48 Jumlah Skor 3 = 1 x 3 = 3							
Rumus : $P = \frac{\sum x_i}{\sum x_i} 100\%$ $P = \frac{86}{100} \times 100 = 86\%$							

Berdasarkan analisis data angket validasi ahli materi, diperoleh skor keseluruhan sebesar 86%. Dilihat berdasarkan tabel kriteria kelayakan berdasarkan presentase dari Arikunto dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh terkait dengan materi/konten permainan *Arabic Scrabble* adalah valid sehingga produk permainan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Akan tetapi, saran dan rekomendasi dari validator tetap dijadikan pertimbangan sebagai dasar untuk merevisi produk permainan sebelum uji coba lapangan. Adapun uji coba per komponen yaitu terdiri dari kelayakan isi, substansi materi, ketepatan isi, dan kemenarikan isi. Untuk komponen isi mendapatkan skor valid sebesar 88%. Hal ini menunjukkan konsep permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Komponen substansi materi mendapatkan skor valid sebesar 85%. Hal ini menunjukkan

bahwa konsep permainan ini sesuai dengan materi pembelajaran serta memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran. Komponen ketepatan isi mendapatkan skor valid sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan kosakata yang disajikan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kamus bahasa Arab. Komponen kemenarikan isi mendapatkan skor valid 84%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dapat menarik semangat mahasiswa untuk menunjang keterampilan berbahasa.

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti melalui saran dan rekomendasi dari validator dalam materi permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut :

- a. Penulisan kosakata pada materi kosakata hendaknya diberikah harakat supaya mahasiswa paham dan mengerti bagaimana cara membaca kosakata tersebut dengan benar.
- b. Buku petunjuk permainan dan skoring hendaknya dibuat dalam multi bahasa, minimal bahasa Arab dan Indonesia. Sehingga pemain pemula dapat memahami cara permainan *Arabic Scrabble* tersebut.

3. Data Uji Coba Ahli Bahasa

Buku petunjuk permainan serta daftar kosakata disusun berdasarkan kamus bahasa Arab, kosakata yang digunakan dalam buku petunjuk permainan merupakan kosakata yang familiar, sehingga mahasiswa mudah memahami dan mempraktekkan permainan *Arabic Scrabble* secara benar dan teratur. hal tersebut menjadi alasan diperlukannya ahli bahasa dalam pengembangan produk permainan ini, dengan tujuan untuk menilai dan memberikan masukan yang

relevan terkait dengan kebenaran susunan kaidah bahasa Arab dalam buku petunjuk permainan yang disajikan dalam permainan *Arabic Scrabble*.

Pada penelitian ini, validasi permainan dilaksanakan pada tanggal 15 november 2019, peneliti meminta kesediaan dari Dr. H. Zainuddin Al Haj, Lc., M.Pd.I untuk memvalidasi *draf* awal permainan *Arabic Scrabble* sebelum di uji coba lapangan. Beliau adalah dosen Institut Agama Islam Negeri Jember yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Arab. Adapun hasil validasi dari ahli bahasa terhadap permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut:

Krikeria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

Tabel 4.3 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Penulisan Bahasa Arab	10	-	-	-	2	8
Jumlah		10	-	-	-	2	8
Jumlah Skor 5 = 8 x 5 = 40							
Jumlah Skor 4 = 2 x 4 = 8							
Rumus : $P = \frac{\sum x_i}{\sum xi} \times 100\%$							
$P = \frac{48}{50} \times 100 = 96\%$							

Berdasarkan analisis data angket validasi ahli bahasa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 96%. Dilihat berdasarkan tabel kriteria kelayakan berdasarkan presentase dari Arikunto dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh terkait dengan bahasa/kaidah Arab permainan *Arabic Scrabble* adalah sangat valid sehingga produk permainan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Akan tetapi, saran dan rekomendasi dari validator tetap

dijadikan pertimbangan sebagai dasar untuk merevisi produk permainan sebelum uji coba lapangan. Adapun komponen dalam kebahasaan yaitu penulisan huruf pada keping/dadu, penggunaan bahasa dalam papan permainan, buku petunjuk permainan, gambaran keistimewaan permainan pada box *Arabic Scrabble*, bahasa dalam peraturan permainan jelas, pemilihan kosakata sesuai dengan kamus bahasa Arab, materi kosakata disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa. Total dari komponen tersebut mendapatkan skor sangat valid 96%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang disajikan dalam buku permainan, papan permainan dan box permainan mudah di pahami dan sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

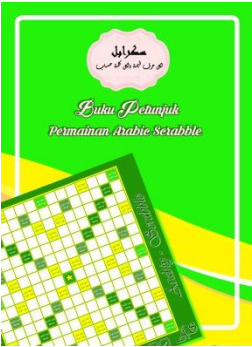
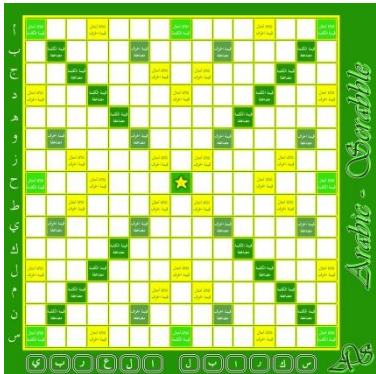

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti melalui saran dan rekomendasi dari validator bahasa permainan *Arabic Scrabble* sebagai berikut : Permainan *Arabic Scrabble* ini sangat bagus, layak untuk di praktekkan.

E. Revisi Produk

Revisi pengembangan permainan *Arabic Scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa PBA IAIN Jember berdasarkan tanggapan berupa saran dan rekomendasi dari validator untuk penyempurnaan produk permainan *Arabic Scrabble* disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Tanggapan Ahli Media dan materi pembelajaran bahasa Arab terhadap permainan *Arabic Scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab

No.	Saran Ahli/Validator	Revisi	Keterangan
1	Desain box, cover buku dan beberapa	Tulisan <i>Scrabby Arabiy</i> pada box, buku panduan permainan serta	Sudah direvisi

	<p>judul pembahasan pada buku petunjuk permainan perlu sedikit perubahan</p>	<p>papan permainan diganti sesuai dengan nama permainan dalam penelitian ini “<i>Arabic Scrabble</i>”</p>  <p>(cover buku panduan)</p>  <p>(papan permainan)</p>  <p>(box permainan)</p>	
2	<p>Pemilihan font untuk judul pembahasan dalam buku petunjuk permainan sebaiknya menggunakan jenis font yang mudah dibaca</p>	<p>Mengganti font pada judul pembahasan yang awalnya menggunakan jenis font “Andalus” diganti dengan font “Sakkal Manjala” untuk memudahkan mahasiswa membaca dan memahami judul pembahasan</p>	<p>Sudah direvisi</p>

طريقة اللعب المتكرار العربية

الرقم	البيان
١	استعداد القاموس المستعمل ليليا في تنفيذ اللعب
٢	وضع كل الحروف في فمس الحروف وحظيا
٣	والطريقة تعيين الالعب الأول في باستخدام (nom pim pa) وتر اللعبة على سبيل اتجاه عقارب الساعة أو سير إلى اليمين
٤	كل الالعبين يأخذون سبعة أحرف دون النظام (مطواليا) وضوعيا في رف الحروف الذي قد استعداد. كل الالعبين لابد أن يكتنه حروفهم من عندهم
٥	الالعب الأول يشكل الكلمة على السوداء اللعب. تلك الكلمة يشكل على الالعب أو العمودي وضع الحرف يتركب القطري لايتسع في هذا اللعب
٦	الكلمة الأولى التي تشكل الالعب لابد أن يعاود المربع في الوسط يعني في السوداء اللعب فيها علامة بصورة النجح
٧	الالعب الأول يتم الدورة بحساب وإعلان كل النتيجة التي وعدعا من حساب جميع الشبحة الكلمة التي شكلها وكتبا نتيجة الحروف مكتوب في طرف الأول
٨	بعد حمل الالعب الأول في تشكيل الكلمة من الحروف لديه تم يأخذ حرف جديد قدر حرف الذي مستعمل من قبل حتى له سبعة أحرف في رفه

(font andalus)

طريقة اللعب المتكرار العربية

الرقم	البيان
١	استعداد القاموس المستعمل ليليا في تنفيذ اللعب
٢	وضع كل الحروف في فمس الحروف وحظيا
٣	والطريقة تعيين الالعب الأول في باستخدام (nom pim pa) وتر اللعبة على سبيل اتجاه عقارب الساعة أو سير إلى اليمين
٤	كل الالعبين يأخذون سبعة أحرف دون النظام (مطواليا) وضوعيا في رف الحروف الذي قد استعداد. كل الالعبين لابد أن يكتنه حروفهم من عندهم
٥	الالعب الأول يشكل الكلمة على السوداء اللعب. تلك الكلمة يشكل على الالعب أو العمودي وضع الحرف يتركب القطري لايتسع في هذا اللعب
٦	الكلمة الأولى التي تشكل الالعب لابد أن يعاود المربع في الوسط يعني في السوداء اللعب فيها علامة بصورة النجح
٧	الالعب الأول يتم الدورة بحساب وإعلان كل النتيجة التي وعدعا من حساب جميع الشبحة الكلمة التي شكلها وكتبا نتيجة الحروف مكتوب في طرف الأول
٨	بعد حمل الالعب الأول في تشكيل الكلمة من الحروف لديه تم يأخذ حرف جديد قدر حرف الذي مستعمل من قبل حتى له سبعة أحرف في رفه

(font Sakkal Manjala)

Penulisan kosakata pada materi kosakata hendaknya diberikah harakat supaya mahasiswa paham dan mengerti bagaimana cara membaca kosakata tersebut dengan benar.

3

Menambahkan harakat pada materi kosakata

Sudah direvisi

الاسم	الترجمة	الاسم	الترجمة	الاسم	الترجمة
Prohanta	منايا - فليل	Penalihan	حناج و حنولة	1	
Palter	قنية المايع	Palter, Ahi	سوار ح حرا	2	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج نون	3	
Palter Pahlia	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	4	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	5	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	6	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	7	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	8	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	9	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	10	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	11	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	12	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	13	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	14	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	15	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	16	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	17	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	18	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	19	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	20	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	21	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	22	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	23	
Palter Taber	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	24	
Langman	قنية المايع	Penalihan	حناج كين	25	

(kosakata tanpa harakat)

		 <p>(kosakata berharakat)</p>	
4	<p>Buku petunjuk permainan dan skoring hendaknya dibuat dalam multi bahasa, minimal bahasa Arab dan Indonesia. Sehingga pemain pemula dapat memahami cara permainan <i>Arabic Scrabble</i> tersebut.</p>	<p>Menambahkan Aturan permainan dengan bahasa Indonesia agar memudahkan mahasiswa memahami cara permainan <i>Arabic Scrabble</i></p> 	<p>Sudah direvisi</p>

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa data tanggapan berupa saran yang diberikan oleh ahli media dan materi pembelajaran terhadap permainan *Arabic Scrabble* diterima untuk merivisi produk permainan ini.

F. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada hari senin, 18 November 2019 peneliti mengadakan uji coba skala kecil untuk mengetahui efektifitas permainan *Arabic Scrabble* di kelas B2 semester 1 mahasiswa PBA IAIN Jember, terdapat 3 kelompok kecil yang terdiri dari 12 mahasiswa untuk kelas eksperimen, dan 12 mahasiswa untuk kelas kontrol. Adapun data yang didapatkan peneliti berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran adalah:

1. Permainan *Arabic Scrabble* mampu menjadikan mahasiswa semangat dalam mempelajari kosakata bahasa Arab
2. Permainan *Arabic Scrabble* dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa dari kosakata menjadi jumlah mufidah secara lisan dan tulisan sesuai kaidah bahasa Arab.
3. Permainan *Arabic Scrabble* menunjang penguasaan kosakata bahasa Arab sebagai bekal untuk pembelajaran keterampilan bahasa yang lain.

Adapun nilai postes untuk kelompok eksperimen akan dipaparkan di bawah ini:

Tabel 4.5 Nilai Postes Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Postes
1	AF	94
2	RS	78
3	LA	94
4	KH	92
5	BC	88
6	AY	96
7	AT	87
8	JS	98
9	YL	88
10	HY	74
11	FZ	94
12	NN	90
Jumlah		1073
Nilai Rata-rata		89,4

Berdasarkan data diatas bahwa nilai rata-rata nilai postes dari kelas eksperimen sebesar 89,4. Adapun nilai postes untuk kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.6 Nilai Postes kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Postes
1	SR	70
2	NK	75

3	SL	68
4	NF	69
5	SN	80
6	AY	75
7	IKL	78
8	MH	76
9	IS	79
10	NL	82
11	KHZ	72
12	ALF	79
Jumlah		903
Nilai Rata-rata		75,25

Berdasarkan data diatas, nilai rata-rata postes dari kelompok kontrol sebesar 75,25. Selanjutnya peneliti menganalisis hasil postes dari kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan uji T dengan menggunakan IMB SPSS Versi 22 bit untuk menguji hipotesis dengan uji T serta untuk mengetahui efektifitas permainan *Arabic Scrabble* yang diterapkan pada kelas eksperimen.

1. Analisis Data Postes Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Penelitian ini mengambil sampel 12 mahasiswa untuk kelas kontrol dan 12 mahasiswa untuk kelas eksperimen, untuk kelas eksperimen 12 mahasiswa tersebut dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 mahasiswa untuk melakukan pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan *Arabic Scrabble*, Setelah dilakukan pemaparan nilai postes kelas kontrol dan eksperimen, kemudian dijumlah serta dihitung nilai rata-rata, hasil analisis data postes kelas eksperimen dan kontrol akan dipaparkan dalam Tabel 4.7, berdasarkan data dalam tabel tersebut nantinya akan memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *Arabic Scrabble* kelas eskperimen lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas kontrol. Sebelum menguji

nilai postes dengan T test maka data harus diuji normalitas dan homogen terlebih dahulu.

1. Uji Normalitas Postes Kelas kontrol dan Eksperimen

Pengujian normalitas data kelas kontrol dan eksperimen dilakukan untuk mengetahui data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak, kemudian homogenitas bertujuan untuk mengetahui kelompok kontrol dan eksperimen tersebut merupakan varians/populasi yang sama atau homogen. Adapun pengujian keduanya dilakukan dengan menggunakan program *IMB SPSS 22.0* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil analisis data normalitas dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelompok Kontrol	,145	12	,200*	,942	12	,521
	Kelompok Eksperimen	,201	12	,193	,883	12	,096

Berdasarkan data di atas bahwa signifikansi/sig sebesar 0,200 dan 0,193 maka data tersebut lebih besar dari 0,05. Pada Tabel tersebut terdapat dua cara membaca uji normalitas, membaca dengan kolmogorov-smirnov jika jumlah sampelnya > 50 orang, jika sampel yang digunakan dibawah <50 orang maka untuk membaca data normalitas menggunakan cara Shapiro-Wilk. Dalam Tabel tersebut bahwa sig sebesar 0,521 dan 0,096, jumlah tersebut lebih banyak dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa data yang disajikan di atas merupakan data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji coba data postes, data postes kedua kelas tersebut berdistribusi normal sehingga langkah selanjutnya yakni analisis data dengan uji homogenitas antara kelas kontrol dan eksperimen, dengan dasar pedoman yakni jika nilai signifikan atau $\text{sig} < 0,05$ maka varians dari dua kelas tersebut tidak sama / tidak homogen. Akan tetapi, jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka varians dua kelas tersebut sama / homogen. Untuk menguji homogenitas peneliti menggunakan *IBM SPSS 22.0*. Adapun pengolahan datanya dapat dilihat dibawah ini

Tabel 4.8 Uji Homogenitas Nilai Postes Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,172	1	22	,291
	Based on Median	,899	1	22	,353
	Based on Median and with adjusted df	,899	1	16,189	,357
	Based on trimmed mean	1,045	1	22	,318

Berdasarkan uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Lavene Statistik* pada tabel 4.8 nilai signya yakni 0, 291 atau lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen/sama.

3. Uji T Independent Sample T-Test

Setelah melewati uji normalitas yang menunjukkan berdistribusi normal kemudian uji homogenitas yang menunjukkan data berupa populasi mempunyai varians yang sama atau homogen, langkah selanjutnya yakni uji independent sample t-test melalui program *IBM SPSS 22.0*. untuk menguji beda atau uji

perbandingan nilai postes antara kelas kontrol dan eksperimen. Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam bentuk uji independent sample t-test sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai postes kelas kontrol dengan kelas eksperimen.
- b. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho di tolak dan Ha diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan nilai postes kelas kontrol dengan kelas eksperimen

Hasil dari analisis data uji independent sample t-test dapat dilihat pada Tabel 4.9 dibawah ini:

Tabel 4.9 Goup Statistik nilai postes kelas Kontrol dan Kelas Eskperimen.

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelompok Kontrol	12	75,250	4,6147	1,3321
	Kelompok Eksperimen	12	89,417	7,1663	2,0687

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah pupulasi dari kelas kontrol sebanyak 12 mahasiswa dan kelas eksperimen 12 mahasiswa, adapun nilai rata-rata/mean dari kelas kontrol sebesar 75,250 sementara kelas eksperimen sebesar 89,417. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata dari postes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya mengetahui antara hipotesa dengan besarnya sig, maka dibawah ini akan dipaparkan analisis data uji independent sample t-test.

Tabel 5.0 Uji Independent Sample T-Test nilai postes kelas Kontrol dan Kelas Eskperimen.

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	1,172	,291	-5,758	22	,000	-14,1667	2,4605	-19,2695	1,172
Equal variances not assumed			-5,758	18,784	,000	-14,1667	2,4605	-19,3207	-9,0127

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. *Levene's Test For Equality of Variances* yaitu sebesar $0,291 > 0,05$. Maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama/homogen. Sehingga penafsiran tabel independent sample t-test di atas berpedoman pada nilai dalam tabel "*Equal variances assumed*".

Berdasarkan tabel "*Independent Sample T-Test*" pada nilai dalam tabel "*Equal variances assumed*" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penjelasan selanjutnya dapat dilihat pada nilai "*Mean Difference*" yaitu sebesar $-14,1667$. Nilai tersebut merupakan selisih nilai rata-rata postes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai $75,250 - 89,417 = -14,1667$ dan

selisih perbedaan tersebut adalah -19,2695 sampai 1,172 (95% Confidence Interval of the Difference)

4. Perbandingan T Hitung dengan T Tabel dalam Uji Independent Sample T-Test

Adapun pedoman dalam pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan antara nilai t hitung dengan t tabel dalam uji independent sample t-test sebagai berikut:

- a. Jika nilai t hitung < dari t tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai postes kelas kontrol dengan kelas eksperimen.
- b. Jika nilai t hitung > dari t tabel maka H_0 di tolak dan H_a diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan nilai postes kelas kontrol dengan kelas eksperimen

Berdasarkan pada tabel 5.0 diketahui nilai t hitung sebesar 5,758. Langkah selanjutnya mencari nilai t tabel dengan rumus ($Df = N-K$), artinya N merupakan jumlah mahasiswa dan K merupakan jumlah variabel. Dengan signifikan 5% karena terdapat dua sisi maka signifikasinya jadi 0,025. Maka dapat disimpulkan $Df = 12 - 2 = 10$ dengan taraf signifikansi 2 sisi adalah 0,025.

d.f	$t_{0,10}$	$t_{0,05}$	$t_{0,025}$	$t_{0,01}$	$t_{0,005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845

Gambar. 13 Distribusi T Tabel

Berdasarkan gambar tabel di atas bahwa Df 10 dengan signifikansi 0,025 sebesar 2.228 Dengan demikian nilai t hitung sebesar $5.758 > t \text{ tabel } 2.228$, maka dapat disimpulkan Jika nilai t hitung $>$ dari t tabel maka H_0 di tolak dan H_a diterima, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan nilai postes kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

G. Revisi Produk

Setelah proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan permainan *Arabic Scrabble* peneliti mengadakan wawancara kepada mahasiswa untuk mendapatkan data berupa kesan pembelajaran dan saran untuk penyempurnaan produk permainan *Arabic Scrabble*. Hasil dari wawancara tersebut berupa permainan *Arabic Scrabble* menarik minat mahasiswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab dan melatih mahasiswa untuk mengembangkan kosakata dalam bentuk kalimat sederhana. Adapun saran yang disampaikan awalnya pemain tidak memahami dengan baik cara permainan bahasa Arab, akan tetapi dengan adanya penjelasan dengan dua bahasa tersebut memudahkan pemahaman

mahasiswa dalam memahami tata cara permainan *Arabic Scrabble* dengan mudah dan cepat. Mereka berharap ini permainan ini dapat digunakan seterusnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

H. Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba ahli dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa permainan *Arabic Scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa PBA IAIN Jember telah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab, serta efektif untuk menunjang penguasaan kosakata bahasa Arab mahasiswa. Dengan demikian, untuk lebih menyempurnakan produk permainan ini perlu dilakukan uji coba lapangan/ kelompok besar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

pada bab ini dipaparkan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pengembangan permainan *Arabic Scrabble* pada mahasiswa PBA IAIN Jember. Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah pengembangan permainan *Arabic Scrabble* terdapat beberapa komponen antara lain: box/kemasan permainan, papan permainan, keping/dadu permainan, rak huruf, buku petunjuk permainan dan lembar penilaian permainan.
2. Berdasarkan hasil uji coba ahli (media, materi, dan bahasa) pengembangan produk permainan *Arabic Scrabble* mendapat skor dari validator berdasarkan komponen penilaian yaitu skor dari ahli media pembelajaran sebesar 95,3% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi pembelajaran mendapatkan skor 86% dengan kategori layak, dari ahli bahasa mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa permainan *Arabic Scrabble* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Adapun hasil uji coba lapangan kelompok kecil berdasarkan analisis data menggunakan *IMB SPSS 22.0* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Saran

1. Produk pengembangan permainan ini hanya untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab saja, sehingga perlu adanya pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan materi yang lain.
2. Penelitian ini hanya sampai pada uji coba kelompok kecil, sehingga perlu adanya penelitian lanjutan untuk menguji dalam skala kelompok besar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، (الرياض: دار الغالي، دون السنة).
- محمد كامل الناقة، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى أسسه – مداخلة – طرق تدريسه، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥م).
- ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: دار المريخ للنشر، ١٩٨٣م).
- Arikunto, Suharsimi., 2013, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Imam., 2013, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Budimansyah, Dasim., 2002, *Model Pembelajaran dan Penilaian berbasis Portofolio*, Bandung: Ganesindo.
- Effendi, Ahmad Fuad., 2005, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva press.
- Musthafa, Saiful., 2011, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Rifa, Iva., 2012, *Koleksi Game Edukatif di dalam dan Di luar Sekolah*, Jogjakarta: Flash Books.
- Sanaky, Hujair AH., 2009, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setyosari, Punaji. *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media group. 2013.
- Sugiyono, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih., 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya.

Soeparno, 1987, *Media Pembelajaran Bahasa*, Jakarta: Logos.

Z.A Hidayat dan Tatang, 1980, *Permainan Simulasi, Main Peran dalam Pengajaran Bahasa*, Jakarta: P3 Depdikbud.

2. Jurnal

Fitriliza, Ari Khairurrijal fahmi. 2017. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab melalui metode contoh morfologi". *Pendidikan Islam*. Vol.8 No.2 November 2017.

Istiqomah. 2016. "Eksperimentasi Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Scrabble". *al Mahara*. Vol.2 No.1 Juni 2016.

Masya, Fajar., Elvina, 2010, "Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java". *CommiT*. Vol.4 No.2 Oktober 2010. hlm. 133

3. Karya Ilmiah

Murti Sarining Laras, 2015, "Pengaruh Media Scrabble Word bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB B Karnnamahora Yogyakarta", *Skripsi*, FIP, Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta.

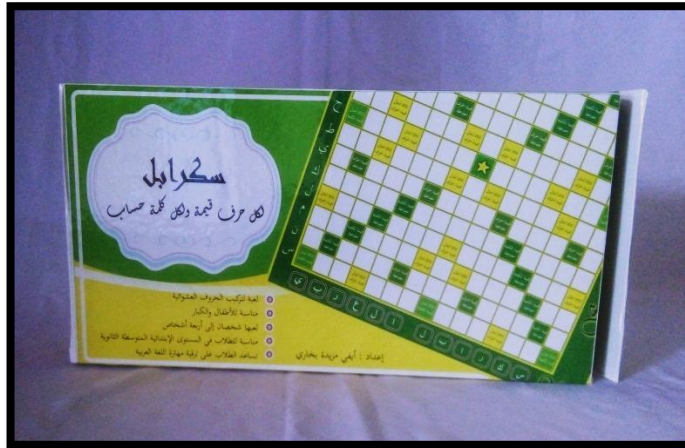
4. Internet

[http: id.wikipedia.org/wiki/scrabble](http://id.wikipedia.org/wiki/scrabble) diakses hari minggu 10 september 2018 jam 09.00 WIB

LAMPIRAN

Lampiran 1: Permainan *Arabic Scrabble* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa PBA IAIN Jember

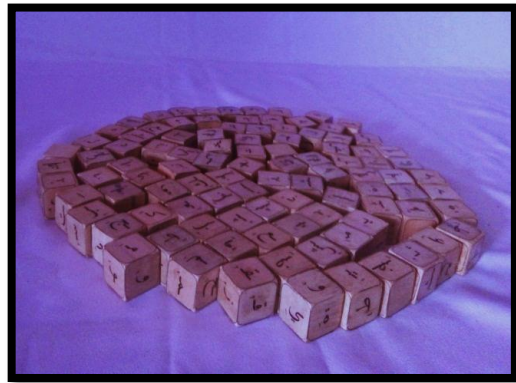
1) Gambar Box Permainan



2) Gambar Papan Permainan *Arabic Scrabble*



3) Gambar Keping/Dadu Permainan *Arabic Scrabble*



4) Gambar Rak Huruf *Arabic Scrabble*



5) Gambar lembar penilaian

الاجابة 1: ورقة النتيجة (المجموعة:)			
الرقم	الاسم	الوقت	الدرجة
1	حصة مفيدة	لمدة	
2			
3			
4			
5			
6			
			لمدة الأجابة

الاجابة 2: ورقة النتيجة (المجموعة:)			
الرقم	الاسم	الوقت	الدرجة
1	حصة مفيدة	لمدة	
2			
3			
4			
5			
6			
			لمدة الأجابة

الاجابة 3: ورقة النتيجة (المجموعة:)			
الرقم	الاسم	الوقت	الدرجة
1	حصة مفيدة	لمدة	
2			
3			
4			
5			
6			
			لمدة الأجابة

الاجابة 4: ورقة النتيجة (المجموعة:)			
الرقم	الاسم	الوقت	الدرجة
1	حصة مفيدة	لمدة	
2			
3			
4			
5			
6			
			لمدة الأجابة

6) Gambar Buku Petunjuk Penggunaan Permainan *Arabic Scrabble*



7) Gambar Permainan *Arabic Scrabble*



Lampiran 2: Buku Petunjuk Permainan *Arabic Scrabble*



سكرابل العربية

ما هو سكرابل ???

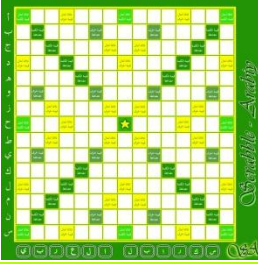
سكرابل العربية هي اللعب الذي يتركب لتركيز مهارات الطلاب في تعليم المفردات العربية

الضوابط في اللعبة سكرابل العربية

4-2 الطلاب	اللاعب
الإبتدائية، المتوسطة، الثانوية	المرحلة
5-3 دقائق	الوقت الإستعداد
50 دقيقة	بطيئ اللعب
منخفض	صعب النظام
متوسطة	عمق الإستراتيجية
المفردات، العدد، الإستراتيجية	المهارات المحتاجة

أقسام سكرابل

السيورة



السيورة اللعبي على القياس ٣٠
x30 التي تتركب من ١٥ عمودا و ١٥
خطا (كلها ٢٢٥ مربع يُصنع من
السيورة الخشبية)

بلاط سكرابل



- يلعب سكرابل ب ١٠٠ يشكل بالزهر النرد
- و ٩٨ من هذا البلاط فيه الحروف الهجائية على ستة جهة، و ٢ بلاط الفراغ
- بلاط الفراغ يعمل كجوكر بمساعدة ولسهولة تشكيل اللفظ بلاط الفراغ يستطيع أن يعمل كالحرف فحسب

نتيجة الحروف

أقسام النتيجة لكل الحروف كما

كل الحروف له نتيجة متفرقة
منعلقة في القادر الحرف مستعمل يلي:

واللفظ وصعب في لعبه

- نقطة الصفر: بلاط الفراغ
- نقطة واحدة : ا-ج-ح-خ-ل-م-ن-و-ه-ي-ة-أ
- نقائط: ب-ت-ث-د-ذ-ر-ز-س-ش-ف-ق
- أربع نقائط: ص-ض-ط-ع-ك
- خمسة نقائط: ظ
- تسعة نقائط: غ - ء
- عشرة نقط:ؤ-ئ-ى

نتيجة إضافي

- يضع المربع في السبورة السكرابل له نتيجة عطفة
 - إذا كان البلاط يوضع في هذا المربع، فالحروف في ذلك البلاط يمر مع العامل، مرتين أو ثلاثة مرات.
 - يضع المربع الخاص يعمل كالضع النتيجة اللفظ في كل وليس الحرف
 - نقطة كبيرة تعمل مرة وإذا كان اللاعب التالي يستعمل المربع في الإسمرار اللعب فالنتيجة لا تضعف
- أقسام النقطة الكبيرة في السبورة السكرابل كما يلي:
- قيمة الحرف مضاعفة
 - ثلاثة أمثال قيمة الحرف
 - قيمة الكلمة مضاعفة
 - ثلاثة أمثال قيمة الكلمة

ورقة النتيجة سكرابل

كل اللاعب يكتب النتيجة التي وجدها
في كل اللعب ثم يحسب جميع النقاط
في آخر اللعب

طريقة اللعب السكرابل العربية

الرقم	البيان
١	استعداد القاموس المستعمل ليكون دليلا في تنفيذ اللعب
٢	وضع كل الحروف في قيس الحروف وخلطها
٣	والطريقة لتعيين اللاعب الأول هي باستخدام (hom pim pa)، وتمر اللعبة على سبيل باتجاه عقارب الساعة أو يسير إلى اليمين.
٤	كل اللاعبين يأخذون سبعة أحرف دون النظام (عشوائيا) ويضعونها في رف الحروف الذي قد استعداد، كل اللاعبين لابد أن يكتمه حروفهم من عدوهم
٥	اللاعب الأول يشكل الكلمة على السبورة اللعب، تلك الكلمة يشكل على الافقي أو العمودي. وضع الحرف بتركيب القطري لايستمع في هذا اللعب
٦	الكلمة الأولى التي تشكل اللاعب لابد أن يجاوز المربع في الوسط يعني في السبورة اللعب فيها علامة بصورة النجح
٧	اللاعب الأول يتم الدورة بحساب وإعلان كل النتيجة التي وجدها من حساب جميع النتيجة الكلمة التي شكلها ويكتمها. نتيجة الحروف مكتوب في طرف الأول
٨	بعد حصل اللاعب الأول في تشكيل الكلمة من الحروف لديه ثم يأخذ حرف جديد قدر حرف الذي مستعمل من قبل حتى له سبعة احرف في رفه

<p>لا سيما اللاعب الثاني وهلم جرا الدور بعده بدور من اللاعب الأول، الترتيب عقارب الساعة</p>	<p>٩</p>
<p>كل اللاعبين يجدون دور اللعب وتشكيل الكلمة الجديدة بزيادة حرفا أو أكثر في السبورة اللعب. وضع الحرف لابد في العمودي أو الافق أحد الحروف من الكلمة الجديدة لابد أن تجاوز الحرف الذي قد شكلها في حيث السبورة اللعب دون تغيير الموقع الأول</p>	<p>١٠</p>
<p>الكلمة الجديدة تستطيع أن تشكل بطريقة كما يلي:</p> <p>زيادة واحدة أو أكثر في الكلمة أو الحرف التي قد تركبت مع اللاعب قبله في السبورة اللعب</p> <p>وضع الحروف يصلب في الكلمة التي قد تركيب على السبورة</p> <p>وضع الكلمة بصفوف مع الكلمة على السبورة بالصات في الحرف أو الكلمة قبله</p> <p>تخليل الحروف أو أكثر بين الكلمة التي قد شكلت في السبورة حتى تركيب التي قد شكل من جهتين هو الحروف الكامل دور فساد تركيب الكلمة قبله</p>	<p>١١</p>
<p>درة الفارغة هي جوكر الذي يستطيع كالحرف حيث الإدارة والإحتجاج اللاعب الذي وجدها، اللاعب لابد أن يعلن الحرف الذي اراده ثم الحرف يتغير حينما اللعب مباشرة. ذرة الفارغة ليس لها نتيجة.</p>	<p>١٢</p>
<p>كل اللاعبين لا يستطيعون أن يشكوا الكلمة مع حروف لديهم لابد أن يقولو "مباشرة" حتى ضاع دوره واللعب مبدل مع غيره</p>	<p>١٣</p>

كل الكلمة التي وجدت في القاموس هي مستعمل إلا أسماء الخاص والخالصة اسح الإنسان والمكان وهلم جرا جاز اللاعبين أن يفتشوا بالقاموس المناسبة الصحيحة والخطأ من التركيب الحرف في الكلمة الشك بجميع اللاعبين

١٤

هذه الطريقة تأتي بعد اللاعب بشكل الكلمة التي نشك صحيحة التركيب مع اللاعب الآخر: اكانت الكلمة لاتقبل اللاعب لابد أن يأخذ الدرة التي استعملها وضاع دور لعبه للعب بدل على اخير إذا كان:

١٥

كل الدرة الحرف مستعمل ام غير موجود في السبورة بتية الحرف التي ملك كل اللاعبين حرام في استعماله بتشكيل الحرف

١٦

إتقان الوقت للعب الذي قد إتفق قبل تنفيذ اللعب

إتقان النتيجة على الأكثر الذي وجد حتى اللعب انتهى إذا كان احد اللاعبين قد وجد النتيجة ويكون فائزا

الحساب

١. كل النتيجة التي وجدها اللاعب يثبت من الجملة كل النتيجة الحرف من الكلمة التي قد شكلها، مثال :

في الدور الأول اللاعب يأخذ سبعة أحرف كما يلي:

٢٩	٢س	٢د	١ا	٢م	٢٤	٢ر
----	----	----	----	----	----	----

وهو يشكل الكلمة (مدرس)

٢س	٢ر	٢د	٢م
----	----	----	----

فجملة النتيجة التي وجدها اللاعب الأول في الدور الأول هي : $٢+٢+٢+٢ =$

٨

٢. هذه النتيجة تستطيع أن تزيد وتكون مضاعفة إذا كانت الذرة الحرف جاوز السبورة الخاصة (الخانة الخاصة بالألوان المتفرقة)
نتيجة المجال الخاص كما يلي:

اللون	شكل الخانة	مهنة	البيان	الجملة
أخضر	ثلاثة أمثال قيمة الكلمة	أن تدرب نتيجة التي تركبت المجال أخضر على الأكثر ثلاثة أضعاف (Triple Word Score)	إذا كانت كلمة التي صنعها ملموس بمجال الأخضر فالنتيجة للكلمة مضروب في الثلاثة	٨ مربع

١٦	إذا كانت كلمة التي صنعها ملموس بمجال بنفسجي فالنتيجة للكلمة مضروب في الثاني	أن تكرر النتيجة كل الحروف من الكلمة التي تركبت على المجال بنفسجي على الأكثر ضعفان (Double Word Score)	قيمة الكلمة مضاعفة	أخضر
٢٤	بلاط ذرة الحروف الذي وضعها على المجال الأصفر قيمته مضروب في ثلاث	ضرب القيم الحروف الذي وضعها على المجال الأصفر على الأكثر ثلاثة أضعاف (Triple Letter Score)	ثلاثة أمثال قيمة الحرف	أصفر
١٢	بلاط ذرة الحروف الذي وضعها على المجال الأخضر نتيجته مضروب في ثلاث	ضرب القيم الحروف الذي وضعها على المجال الأخضر على الأكثر ضعفان (Triple Letter Score)	قيمة الحرف مضاعفة	أخضر

٣. زيادة النتيجة مستعملة مرة يعني في الدور لللاعب الذي يشكل الكلمة على المجال أولاً وفي دور بعدها قيمة الحرف محسوب بمناسبة القيمة التي مكتوب في ذرة الحرف ملعوب (مجال الخاص غير مستعمل)
٤. حساب القيمة تراقم فالجملة القيمة في الدور زاد مع جملة القيمة في الدور بعدها

ورقة نتيجة لعبة سكرابل العربية

الخطوات في النتيجة :

١. يكتب الطلاب المفردات التي تشكلها في الخانة (أ)
٢. يحسب الطلاب النتيجة، وتكتب في الخانة (ب)
٣. طلب المدرس الطلاب ليجعلوا جملة مفيدة، وتكتب في الخانة (ج)

الرقم	(أ) المفردات	(ب) قيمة	(ج) جملة مفيدة
١			
٢			
٣			
...			
قيمة الأخيرة			

اسم اللاعب ١: _____

التقويم:

في نهاية اللعبة، حساب النتيجة التي تواجهها، والطلاب بالنتيجة
الكثيرة، ثم جعل جملة مفيدة صحيحة هي الفائزة

توزيع الحروف

رقم	حرف	قيمة	جملة	رقم	حرف	قيمة	جملة
٢٢	س	٢	٦	١	ا	٢	٨
٢٣	ذ	٢	٦	٢	ل	٢	٨
٢٤	سذ	٢	٦	٣	ب	٢	٨
٢٥	ر	٢	٦	٤	پ	٢	٨
٢٦	سر	٢	٦	٥	ب	٢	٨
٧٢	ز	٢	٦	٦	ت	٢	٨
٢٨	ز	٢	٦	٧	ت	٢	٨
٢٩	س	٢	٦	٨	س	٢	٨
٣٠	سس	٢	٦	٩	ث	٢	٦
٣١	سس	٢	٦	١٠	ث	٢	٦
٣٢	شد	٢	٦	١١	ث	٢	٦
٣٣	شد	٢	٦	١٢	ج	١	٦
٣٤	شش	٢	٦	١٣	ج	١	٦
٣٥	ص	٤	٨	١٤	ح	١	٦
٣٦	ص	٤	٨	١٥	ح	١	٦
٣٧	ص	٤	٨	١٦	ح	١	٦
٣٨	ض	٤	٤	١٧	ح	١	٦
٣٩	ض	٤	٤	١٨	خ	١	٨
٤٠	ض	٤	٤	١٩	خ	١	٨
٤١	ط	٤	٨	٢٠	خ	١	٨
٤٢	ط	٣	٨	٢١	د	٢	٦

رقم	حرف	قيمة	جملة	رقم	حرف	قيمة	جملة
٤٣	ظ	٥	٦	٦٦	م	١	٨
٤٤	ظ	٥	٦	٦٧	م	١	٨
٤٥	ع	٤	٨	٦٨	ن	١	٨
٤٦	ع	٤	٨	٦٩	ن	١	٨
٤٧	ع	٤	٨	٧٠	ن	١	٨
٤٨	غ	٨	٤	٧١	و	١	١٠
٤٩	غ	٨	٤	٧٢	و	١	١٠
٥٠	غ	٨	٤	٧٣	هـ	١	٦
٥١	ف	٢	٨	٧٤	هـ	١	٦
٥٢	ف	٢	٨	٧٥	هـ	١	٦
٥٣	ف	٢	٨	٧٦	ي	١	١٠
٥٤	ق	٢	٨	٧٧	ي	١	١٠
٥٥	ق	٢	٨	٧٨	ي	١	١٠
٥٦	ق	٢	٨	٧٩	ة	١	١٠
٥٧	ك	٤	٨	٨٠	ة	١	١٠
٥٨	ك	٤	٨	٨١	ء	٨	٨
٥٩	ك	٤	٨	٨٢	أ	١	٨
٦٠	ل	١	٨	٨٣	ؤ	١٠	٨
٦١	ل	١	٨	٨٤	ئ	١٠	٨
٦٢	ل	١	٨	٨٥	ى	١٠	٨
٦٣	م	١	٨		(جوكر)	-	٨

لعب السكرابل كوسائل التعليم اللغة العربية

وسيلة السكرابل تستعمل كوسائل ترقية مهارات اللغة العربية بالمفردات للطلاب، الأول على الطلاب فهم المفردات ثم الكلمات لاسيما في تهجئتها، ثم جعل الطلاب جملة مفيدة بالمفردات العربية، يستطيع الطلاب تعبير المفردات جملة مفيدة شفويا وتحرييا باستيعاب المفردات الكثيرة. وهي تؤثر إلى تفكير الطلاب في أخذ الإستنبات على التكلم باللغة العربية، وإحدى اللعبة العربية التي تساعد الطلاب على إتقان المفردات هي سكرابل العربية.

وهذه الوسيلة تمارس الطلاب على تفكير عميق و تقديم الرأي والشعور بالسديد والشجاع حتى نشأت الثقة في نفس الطلاب لاكتشاف مهاراتهم في اللغة

وإجمالاً، هذه اللعبة تصور بتركيب المفردات العربية، تحتاج هذه اللعبة التصرف والسداد والحسب في تشكيل الكلمة، والحروف المركبة في هذه اللعبة هي الحروف الهجائية، ولكل الحروف قيمة متفرقة على حسب تردد وتوزيع حرف العرب، كلما ناظر الحرف في كتاب المفردات ارتفعت القيمة

خطوات اللعب سكرابل العربي في تعليم المفردات العربية

● سكرابل هو أحد اللعب الذي يستعمل المدرس لترقية الطلاب في تعليم اللغة العربية خاصة المفردات العربية في الفصل. قبل نهاية الدراسة، ينقح المدرس المفردات التي يعلم الطلاب في الفصل باستخدام وسائل اللعب سكرابل العربي، وأهدافه باستخدام هذه اللعبة يستطيع أن يؤدي إلى إستوعب المفردات الكثيرة ثم يعبرون المفردات بجملة مفيدة شفاهيا وتحرييا، وإرتفاع النتائج الدراسية في تعليم اللغة العربية.

أما خطوات تنفيذ هذه اللعبة كتقويم استيعاب الطلاب المفردات العربية

كما يلي:

النمرة	الأنشطة
١	قبل بداية اللعبة، نقح المدرس المفردات العربية التي علمها الطلاب في عملية التعليم بالطريقة المباشرة، الأسئلة والأجوبة، والتدريبات وغيره
٢	يوزع المدرس الطلاب مجموعات، وطلب المدرس ان يلعبوها في مجموعة صغيرة تتكون من شخصين، ولكل مجموعة سكرابل واحد
٣	لابد على الطلاب أن يفكروا كيف يشكل الحرف له لجعل المفردات العربية
٤	في ظرف هذه اللعبة، يدور المدرس ليساعد الطلاب الذين يشعرون بالصعوبة

٥ يتحقق المدرس قدرة الطلاب على شكل الكلمة بالعرض أفقياً وعمودياً، والمفردات المركّبة مناسبة بالمادة الدراسية

٦ إذا حصل اللاعب تركيب المفردات، لا بد على اللاعب أن يجعل الجملة مفيدة بهذه الكلمة بعد ذلك.

٧ يستمر الطلاب لعبة سكرابل حتى النهاية، ولا بد على اللاعب أن يكتب المفردات والجملة المفيدة في قرطاس النتيجة، وفي نهاية اللعبة يحسب اللاعب نتيجته التي وجدها في عملية لعبة سكرابل العربية

٨ ولتطوير مهارات الطلاب، يطلب المدرس طلابه ليجعلوا جملة مفيدة شفاهياً أو تحريراً، لأن هذه اللعبة تصمّم لزيادة إتقان المفردات العربية، ليستطيع الطلاب ان يحفظوا المفردات بالسهولة، ثم يطبّقونها كتابة وشفهياً باللغة العربية.

٩ كمتابعة هذه المفردات الدراسية، يجوز للمدرس أن يأمر طلابه يطلبوا الأضداد أو المترادفات من المفردات القائمة على سبورة سكرابل.

وتلك كلها عملية لعبة سكرابل يمكن تنفيذها في الفصل مع أن إتقان المفردات أمر مهمّ في تعليم اللغات الأجنبية، لذلك البحث عن هندسة تعليمية ممتعة محتاج لاجتناب ملل الطلاب في عملية التدريس، إن فُهمت الخطوات البسيطة المذكورة فبدء تطبيقها يمكن للمدرس في تعليم الطلاب كيفية لعبة سكرابل مع تهديفها واستراتيجيتها دون توجيه المعلم حيث يكون تعلم المفردات أكثر سهولة لتدريب الطلاب على المناسفة في الروح الرياضية



ATURAN PERMAINAN

**ARABIC
SCRABBLE**

Arabic Scrabble

Apa itu Arabic Scrabble?

Arabic Scrabble merupakan permainan yang disusun untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab

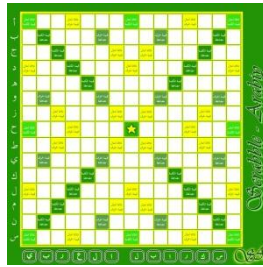
Ketentuan permainan Arabic Scrabble

Pemain	2-4 mahasiswa
Tingkatan	Pemula, Menengah, Atas
Waktu Persiapan	3-5 menit
Lama Permainan	50 menit
Kerumitan aturan	Rendah
Kedalaman Strategi	Sedang
Kecakapan yang dibutuhkan	Kosakata, Berhitung, Strategi

Komponen *Arabic Scrabble*

Papan *Arabic Scrabble*

- Papan permainan berukuran 40cm X 40 cm yang terdiri dari 15 kolom dan 15 baris (jumlah keseluruhan 225 kotak)



Keping/Dadu *Arabic Scrabble*

- *Arabic Scrabble* dimainkan dengan 100 keping yang berbentuk dadu
- 98 dari keping/dadu ini terdapat huruf *hijaiyah* pada 6 sisi, dan ada 2 ubin kosong
- keping kosong berfungsi sebagai *wildcard (joker)* untuk memudahkan pembentukan kata. keping kosong ini bisa digunakan sebagai huruf apa saja



Nilai /Skor Huruf

Masing-masing huruf mempunyai nilai yang berbeda, tergantung pada jenis huruf yang sering digunakan dalam kosakata (huruf Vocal) serta huruf yang jarang digunakan serta tingkat kesulitannya tinggi

Berikut adalah nilai untuk masing-masing huruf:

0 Poin: keping kosong

1 Poin : أ-ه-ي-ة-و-ن-م-ل-خ-ح-ج

2 Poin: -ب-ت-ث-د-ذ-ر-ز-س-ش-ف-ق

4 Poin: ص-ض-ط-ع-ك

5 Poin: ظ

8 Poin: غ - ء

10 Poin: ؤ - ي - ئ

Poin Ekstra

- Beberapa kotak pada papan *Arabic Scrabble* mempunyai nilai kelipatan.
- Jika keping/dadu ditempatkan di kotak ini, maka huruf pada keping/dadu tersebut dikalikan dengan sebuah faktor, 2X atau 3X.
- Beberapa kotak tertentu berfungsi sebagai pengganda nilai kata secara keseluruhan, bukan hanya huruf
- Poin ekstra ini hanya berlaku satu kali. Jika pemain berikutnya

Macam-macam poin ekstra pada papan *Arabic Scrabble* adalah sebagai berikut:

- Skor Huruf Dobel (2X)/ *Double Letter Score* (قيمة الحرف مضاعفة)
- Skor Huruf Triple (3X)/ *Triple Letter Score /* (ثلاثة أمثال قيمة الحرف)
- Skor Kata Dobel/ *Double Word Score /* (قيمة الكلمة مضاعفة)
- Skor Kata Tripel/ *Triple Word Score /* (ثلاثة أمثال قيمة الكلمة)

menggunakan kotak-kotak tersebut pada giliran selanjutnya, maka nilainya tidak lagi digandakan

Lembar skor Penilaian *Arabic Scrabble*

- Masing-masing pemain menuliskan skor yang diperolehnya di setiap berhasil menyusun kosakata, kemudian menulis kalimat dari kosakata tersebut kemudian menghitung total keseluruhan poin di akhir permainan

ورقة النتيجة (المجموعة:)

اللاعب: ٢٣

الوقت	(أ) الفردات	(ب) كلمة	(ج) حصة البداية
١			
٢			
٣			
٤			
٥			
٦			
٧			
٨			
٩			
١٠			
١١			
١٢			
١٣			
١٤			
١٥			
١٦			
١٧			
١٨			
١٩			
٢٠			
٢١			
٢٢			
٢٣			
٢٤			
٢٥			
٢٦			
٢٧			
٢٨			
٢٩			
٣٠			
٣١			
٣٢			
٣٣			
٣٤			
٣٥			
٣٦			
٣٧			
٣٨			
٣٩			
٤٠			
٤١			
٤٢			
٤٣			
٤٤			
٤٥			
٤٦			
٤٧			
٤٨			
٤٩			
٥٠			
٥١			
٥٢			
٥٣			
٥٤			
٥٥			
٥٦			
٥٧			
٥٨			
٥٩			
٦٠			
٦١			
٦٢			
٦٣			
٦٤			
٦٥			
٦٦			
٦٧			
٦٨			
٦٩			
٧٠			
٧١			
٧٢			
٧٣			
٧٤			
٧٥			
٧٦			
٧٧			
٧٨			
٧٩			
٨٠			
٨١			
٨٢			
٨٣			
٨٤			
٨٥			
٨٦			
٨٧			
٨٨			
٨٩			
٩٠			
٩١			
٩٢			
٩٣			
٩٤			
٩٥			
٩٦			
٩٧			
٩٨			
٩٩			
١٠٠			
١٠١			
١٠٢			
١٠٣			
١٠٤			
١٠٥			
١٠٦			
١٠٧			
١٠٨			
١٠٩			
١١٠			
١١١			
١١٢			
١١٣			
١١٤			
١١٥			
١١٦			
١١٧			
١١٨			
١١٩			
١٢٠			
١٢١			
١٢٢			
١٢٣			
١٢٤			
١٢٥			
١٢٦			
١٢٧			
١٢٨			
١٢٩			
١٣٠			
١٣١			
١٣٢			
١٣٣			
١٣٤			
١٣٥			
١٣٦			
١٣٧			
١٣٨			
١٣٩			
١٤٠			
١٤١			
١٤٢			
١٤٣			
١٤٤			
١٤٥			
١٤٦			
١٤٧			
١٤٨			
١٤٩			
١٥٠			
١٥١			
١٥٢			
١٥٣			
١٥٤			
١٥٥			
١٥٦			
١٥٧			
١٥٨			
١٥٩			
١٦٠			
١٦١			
١٦٢			
١٦٣			
١٦٤			
١٦٥			
١٦٦			
١٦٧			
١٦٨			
١٦٩			
١٧٠			
١٧١			
١٧٢			
١٧٣			
١٧٤			
١٧٥			
١٧٦			
١٧٧			
١٧٨			
١٧٩			
١٨٠			
١٨١			
١٨٢			
١٨٣			
١٨٤			
١٨٥			
١٨٦			
١٨٧			
١٨٨			
١٨٩			
١٩٠			
١٩١			
١٩٢			
١٩٣			
١٩٤			
١٩٥			
١٩٦			
١٩٧			
١٩٨			
١٩٩			
٢٠٠			
٢٠١			
٢٠٢			
٢٠٣			
٢٠٤			
٢٠٥			
٢٠٦			
٢٠٧			
٢٠٨			
٢٠٩			
٢١٠			
٢١١			
٢١٢			
٢١٣			
٢١٤			
٢١٥			
٢١٦			
٢١٧			
٢١٨			
٢١٩			
٢٢٠			
٢٢١			
٢٢٢			
٢٢٣			
٢٢٤			
٢٢٥			
٢٢٦			
٢٢٧			
٢٢٨			
٢٢٩			
٢٣٠			
٢٣١			
٢٣٢			
٢٣٣			
٢٣٤			
٢٣٥			
٢٣٦			
٢٣٧			
٢٣٨			
٢٣٩			
٢٤٠			
٢٤١			
٢٤٢			
٢٤٣			
٢٤٤			
٢٤٥			
٢٤٦			
٢٤٧			
٢٤٨			
٢٤٩			
٢٥٠			
٢٥١			
٢٥٢			
٢٥٣			
٢٥٤			
٢٥٥			
٢٥٦			
٢٥٧			
٢٥٨			
٢٥٩			
٢٦٠			
٢٦١			
٢٦٢			
٢٦٣			
٢٦٤			
٢٦٥			
٢٦٦			
٢٦٧			
٢٦٨			
٢٦٩			
٢٧٠			
٢٧١			
٢٧٢			
٢٧٣			
٢٧٤			
٢٧٥			
٢٧٦			
٢٧٧			
٢٧٨			
٢٧٩			
٢٨٠			
٢٨١			
٢٨٢			
٢٨٣			
٢٨٤			
٢٨٥			
٢٨٦			
٢٨٧			
٢٨٨			
٢٨٩			
٢٩٠			
٢٩١			
٢٩٢			
٢٩٣			
٢٩٤			
٢٩٥			
٢٩٦			
٢٩٧			
٢٩٨			
٢٩٩			
٣٠٠			
٣٠١			
٣٠٢			
٣٠٣			
٣٠٤			
٣٠٥			
٣٠٦			
٣٠٧			
٣٠٨			
٣٠٩			
٣١٠			
٣١١			
٣١٢			
٣١٣			
٣١٤			
٣١٥			
٣١٦			
٣١٧			
٣١٨			
٣١٩			
٣٢٠			
٣٢١			
٣٢٢			
٣٢٣			
٣٢٤			
٣٢٥			
٣٢٦			
٣٢٧			
٣٢٨			
٣٢٩			
٣٣٠			
٣٣١			
٣٣٢			
٣٣٣			
٣٣٤			
٣٣٥			
٣٣٦			
٣٣٧			
٣٣٨			
٣٣٩			
٣٤٠			
٣٤١			
٣٤٢			
٣٤٣			
٣٤٤			
٣٤٥			
٣٤٦			
٣٤٧			
٣٤٨			
٣٤٩			
٣٥٠			
٣٥١			
٣٥٢			
٣٥٣			
٣٥٤			
٣٥٥			
٣٥٦			
٣٥٧			
٣٥٨			
٣٥٩			
٣٦٠			
٣٦١			
٣٦٢			
٣٦٣			
٣٦٤			
٣٦٥			
٣٦٦			
٣٦٧			
٣٦٨			
٣٦٩			
٣٧٠			
٣٧١			
٣٧٢			
٣٧٣			
٣٧٤			
٣٧٥			
٣٧٦			
٣٧٧			
٣٧٨			
٣٧٩			
٣٨٠			
٣٨١			
٣٨٢			
٣٨٣			
٣٨٤			
٣٨٥			
٣٨٦			
٣٨٧			
٣٨٨			
٣٨٩			
٣٩٠			
٣٩١			
٣٩٢			
٣٩٣			
٣٩٤			
٣٩٥			
٣٩٦			
٣٩٧			
٣٩٨			
٣٩٩			
٤٠٠			
٤٠١			
٤٠٢			
٤٠٣			
٤٠٤			
٤٠٥			
٤٠٦			
٤٠٧			
٤٠٨			
٤٠٩			
٤١٠			
٤١١			
٤١٢			
٤١٣			
٤١٤			
٤١٥			
٤١٦			
٤١٧			
٤١٨			
٤١٩			
٤٢٠			
٤٢١			
٤٢٢			
٤٢٣			
٤٢٤			
٤٢٥			
٤٢٦			
٤٢٧			
٤٢٨			
٤٢٩			
٤٣٠			
٤٣١			
٤٣٢			
٤٣٣			
٤٣٤			
٤٣٥			
٤٣٦			
٤٣٧			
٤٣٨			
٤٣٩			
٤٤٠			
٤٤١			
٤٤٢			
٤٤٣			
٤٤٤			
٤٤٥			
٤٤٦			
٤٤٧			
٤٤٨			
٤٤٩			
٤٥٠			
٤٥١			
٤٥٢			
٤٥٣			
٤٥٤			
٤٥٥			
٤٥٦			

Aturan Permainan *Arabic Scrabble*

No	Langkah-Langkah Permainan
1	Mempersiapkan kamus yang akan digunakan sebagai pedoman selama permainan berlangsung.
2	Meletakkan semua keping/dadu huruf ke dalam kantong huruf dan mengacaknya.
3	metode menentukan pemain pertama dengan hom pim pa, urutan pemain selanjutnya bergilir sesuai arah jarum jam (dari kiri ke kanan)
4	Setiap pemain mengambil tujuh biji huruf secara acak dan meletakkan keping/dadu pada rak huruf yang telah disediakan. Masing-masing pemain harus merahasiakan huruf-huruf yang dimilikinya dari lawan main mereka.
5	Pemain pertama membentuk sebuah kosakata di atas papan permainan. kosakata tersebut dapat dibentuk baik secara horizontal (mendatar/dari kanan ke kiri), maupun vertikal (menurun/dari atas ke bawah). Peletakan biji huruf dengan susunan diagonal (miring) tidak diizinkan dalam permainan ini.
6	Kata pertama yang dibentuk oleh pemain pertama harus melewati kotak paling tengah pada papan permainan, yang ditandai dengan gambar bintang.
7	Pemain pertama menyelesaikan gilirannya dengan menghitung dan mengumumkan jumlah skor (nilai) yang didapat dari penghitungan total skor kata yang dibentuknya, kemudian mencatatnya. Skor huruf tertulis pada bagian pojok bawah setiap biji huruf.
8	Setelah pemain pertama berhasil membentuk satu kata dari huruf-huruf yang dimilikinya, kemudian pemain membuat kalimat dari kosakata tersebut, setelah selesai pemain tersebut

mengambil biji huruf baru sejumlah keping biji huruf yang telah dipergunakan sebelumnya, sehingga dia tetap mempunyai tujuh biji huruf di rak hurufnya

9

Demikian pula pemain kedua dan seterusnya. Giliran selanjutnya berputar dari arah pemain pertama berurutan searah jarum jam.

10

Masing-masing pemain mendapat giliran bermain dan membentuk satu kata baru dengan menambahkan sebuah atau lebih biji huruf pada papan permainan. Peletakan biji huruf harus tetap pada posisi vertikal ataupun horizontal, dimana salah satu biji huruf dari kata bentukan yang baru harus melewati biji-biji huruf yang sudah terbentuk pada papan permainan, tanpa merubah posisi semula.

Kata-kata baru dapat dibentuk dengan beberapa cara berikut:

11

Menambahkan satu atau lebih huruf pada satu kata atau huruf yang telah disusun oleh pemain sebelumnya pada papan permainan

Meletakkan huruf-huruf secara bersilang pada suatu kata atau huruf yang telah tersusun di atas papan permainan

Metelakkan sebuah kata secara sejajar dengan kata yang ada di atas papan permainan dengan tetap menempel pada huruf atau kata sebelumnya

Menyisipkan sebuah huruf atau lebih diantara kata-kata yang sudah terbentuk di papan permainan, sehingga rangkaian huruf yang terbentuk dari kedua arah merupakan huruf yang lengkap, tanpa merusak susunan kata sebelumnya.

12

Biji kosong merupakan "Joker" yang bisa digunakan sebagai huruf apapun, sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemain yang mendapatkannya. Pemain harus menyatakan huruf apa yang dia kehendaki, dan setelah itu huruf tersebut tidak dapat dirubah kembali selama permainan berlangsung. Biji kosong ini tidak memiliki skor huruf (bernilai nol).

13

Setiap pemain yang tidak dapat membentuk satu kata dengan huruf-huruf yang dia miliki harus mengucapkan kata “pas” atau “lewat”, sehingga ia kehilangan gilirannya, dan secara otomatis dilanjutkan oleh giliran pemain selanjutnya

14

Semua kata yang terdapat dalam kamus dapat digunakan, kecuali nama-nama khusus, singkatan-singkatan, nama orang/tokoh, nama tempat/daerah, dll. Pemain diperbolehkan memeriksa dengan kamus untuk mencocokkan benar tidaknya susunan huruf pada suatu kata yang diragukan semua pemain.

15

Proses ini dilakukan setelah pemain membentuk suatu kata yang diragukan kebenaran susunannya oleh pemain lainnya. Jika ternyata kata tersebut tidak dapat diterima, si pemain harus mengambil kembali biji-biji yang dia pakai dan kehilangan giliran bermainnya

Permainan dinyatakan berakhir jika:

16

Semua biji huruf habis digunakan atau tidak terdapat area pada papan permainan dan Sisa huruf yang dimiliki masing-masing pemain sudah tidak dapat digunakan untuk membentuk huruf lagi.

Adanya kesepakatan waktu bermain yang ditentukan di awal permainan

Adanya kesepakatan poin maksimal yang harus dicapai, sehingga permainan dinyatakan selesai ketika salah seorang pemain telah mencapai jumlah poin tersebut dan menjadi pemenang.

Perhitungan

- Jumlah poin yang diperoleh oleh pemain ditentukan dari penjumlahan seluruh poin huruf dari kata yang berhasil dibentuknya.

Misal:

Pada giliran pertama, pemain pertama memiliki 7 huruf sebagai berikut:

و	س	د	ا	م	ع	ر
---	---	---	---	---	---	---

Ia berhasil membentuk kata (مدرس),

س	ر	د	م
---	---	---	---

maka jumlah poin yang diperoleh pemain pertama pada giliran pertamanya adalah: $2+2+2+2=8$

- Poin ini bisa bertambah dan berlipat ganda jika biji-biji hurufnya melewati papan bidang istimewa (petak-petak khusus dengan warna yang berbeda)

Nilai bidang istimewa adalah sebagai berikut:

Warna Petak	Bentuk Petak	Fungsi	Penjelasan	Jumlah
Hijau Muda	ثلاثة أمثال قيمة الكلمة	Mengalikan poin seluruh huruf dari satu kata yang terbentuk di atas bidang berwarna "Hijau muda" ini,	Bila kata yang dibuat menyentuh petak berwarna hijau muda ini, maka poin untuk	8 petak

		sebanyak 3 kali lipat (<i>Triple Word Score</i>)	kata tersebut dikalikan 3	
Hijau Daun	قيمة الكلمة مضاعفة	Mengalikan poin seluruh huruf dari satu kata yang terbentuk di atas bidang berwarna “Hijau Daun” ini, sebanyak 2 kali lipat (<i>Double Word Score</i>)	Bila kata yang dibuat menyentuh petak berwarna hijau daun ini, maka poin untuk kata tersebut dikalikan 2	16 petak ●
Kuning	ثلاثة أمثال قيمة الحرف	Mengalikan poin huruf yang terletak di atas bidang berwarna “kuning” ini, sebanyak 3 kali lipat (<i>Triple Letter Score</i>)	Ubin biji huruf yang diletakkan di atas petak berwarna <u>kuning</u> ini, nilai hurufnya dikalikan 3	24 petak
Hijau Tua	قيمة الحرف مضاعفة	Mengalikan poin huruf yang terletak di atas bidang berwarna “Hijau Tua” ini, sebanyak 2 kali lipat (<i>Triple Letter Score</i>)	Ubin biji huruf yang diletakkan di atas petak berwarna hijau tua ini, nilai hurufnya dikalikan 3	12 petak

3. Nilai tambah hanya berlaku satu kali, yaitu pada giliran pemain yang membentuk satu kata pada bidang itu pertama kali. Pada giliran selanjutnya, nilai huruf tersebut terhitung sesuai dengan poin yang tertera pada biji huruf yang dimainkan (bidang istimewa tidak berfungsi lagi).
4. Penghitungan poin bersifat kumulatif. Jadi, total nilai pada giliran sebelumnya selalu ditambahkan dengan total nilai pada giliran selanjutnya.

Lembar Penilaian Permainan *Arabic Scrabble*

Langkah-langkah penulisan Skoring:

1. Siswa menuliskan kosakata yang berhasil dibentuknya (huruf perhuruf) pada kolom (أ)
2. Siswa menghitung skor yang diperolehnya, dan menuliskannya pada kolom (ب)
3. Pada level ini, guru meminta siswa untuk membuat kalimat (جملة مفيدة) dan menuliskannya pada kolom (ج), dengan menggunakan kosakata yang telah dibentuknya pada papan permainan

اسم اللاعب ١: _____

(ج)	(ب)	(أ)	الرقم
جملة مفيدة	قيمة	المفردات	
			١
			٢
			٣
			...
		قيمة الأخيرة	

4. Di akhir permainan, siswa menjumlahkan skor yang telah diperolehnya. Siswa dengan jumlah skor terbanyak, dan bisa membuat kalimat (جملة مفيدة) dengan baik dan benar adalah pemenangnya

Distribusi Huruf

رقم	حرف	قيمة	جملة	رقم	حرف	قيمة	جملة
٢٢	د	٢	٦	١	ا	٢	٨
٢٣	ذ	٢	٦	٢	ل	٢	٨
٢٤	ذ	٢	٦	٣	ب	٢	٨
٢٥	ر	٢	٦	٤	ب	٢	٨
٢٦	ر	٢	٦	٥	ب	٢	٨
٧٢	ز	٢	٦	٦	ت	٢	٨
٢٨	ز	٢	٦	٧	ت	٢	٨
٢٩	س	٢	٦	٨	ث	٢	٨
٣٠	س	٢	٦	٩	ث	٢	٦
٣١	س	٢	٦	١٠	ث	٢	٦
٣٢	ش	٢	٦	١١	ث	٢	٦
٣٣	ش	٢	٦	١٢	ج	١	٦
٣٤	ش	٢	٦	١٣	ج	١	٦
٣٥	ص	٤	٨	١٤	ح	١	٦
٣٦	ص	٤	٨	١٥	ح	١	٦
٣٧	ص	٤	٨	١٦	ح	١	٦
٣٨	ض	٤	٤	١٧	ح	١	٦
٣٩	ض	٤	٤	١٨	خ	١	٨
٤٠	ض	٤	٤	١٩	خ	١	٨
٤١	ط	٤	٨	٢٠	خ	١	٨
٤٢	ط	٤	٨	٢١	د	٢	٦

رقم	حرف	قيمة	جملة	رقم	حرف	قيمة	جملة
٤٣	ظ	٥	٦	٦٦	م	١	٨
٤٤	ظ	٥	٦	٦٧	م	١	٨
٤٥	ع	٤	٨	٦٨	ن	١	٨
٤٦	ع	٤	٨	٦٩	ن	١	٨
٤٧	ع	٤	٨	٧٠	ن	١	٨
٤٨	غ	٨	٤	٧١	و	١	١٠
٤٩	غ	٨	٤	٧٢	و	١	١٠
٥٠	غ	٨	٤	٧٣	هـ	١	٦
٥١	ف	٢	٨	٧٤	هـ	١	٦
٥٢	ف	٢	٨	٧٥	هـ	١	٦
٥٣	ف	٢	٨	٧٦	ي	١	١٠
٥٤	ق	٢	٨	٧٧	ي	١	١٠
٥٥	ق	٢	٨	٧٨	ي	١	١٠
٥٦	ق	٢	٨	٧٩	ة	١	١٠
٥٧	ك	٤	٨	٨٠	ة	١	١٠
٥٨	ك	٤	٨	٨١	ء	٨	٨
٥٩	ك	٤	٨	٨٢	أ	١	٨
٦٠	ل	١	٨	٨٣	ؤ	١٠	٨
٦١	ل	١	٨	٨٤	ئ	١٠	٨
٦٢	ل	١	٨	٨٥	ى	١٠	٨
٦٣	م	١	٨	٨٦	(جوكر)	-	٨

Arabic Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media permainan Scrabble dikembangkan agar dapat digunakan sebagai media untuk melatih dan mengasah kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik. Bagian pertama yang harus dipelajari dalam pembelajaran bahasa adalah pemahaman terhadap kosakata, yang berlanjut pada kalimat, dan tak kalah pentingnya adalah tentang ejaan. Kosakata banyak berguna dalam pembuatan kalimat agar siswa lebih komunikatif. Penguasaan terhadap kosakata juga mempengaruhi pemikiran dalam menarik kesimpulan dari sebuah wacana. Salah satu permainan kata yang dapat membantu penguasaan kosakata siswa adalah Scrabble berbahasa Arab.

Media ini melatih peserta didik untuk selalu belajar aktif dan berpikir kritis, serta merangsang peserta didik untuk mengungkapkan ide, pendapat dan perasaan dengan tepat dan berani. Sehingga dapat menimbulkan rasa percaya diri siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam berbahasa.

Secara umum, permainan ini digambarkan sebagai permainan menyusun kosakata bahasa Arab. Strategi dan ketepatan serta kecermatan dalam membentuk suatu kata sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Huruf-huruf yang disusun dalam permainan ini adalah huruf Arab (*Hijaiyah*). Setiap huruf memiliki nilai atau poin yang berbeda, sesuai dengan frekuensi distributive huruf Arab. Semakin jarang huruf tersebut muncul dalam penulisan kosakata bahasa Arab, maka semakin tinggi poin huruf tersebut.

Langkah-Langkah Permainan *Arabic Scrabble* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Permainan *Arabic Scrabble* merupakan salah satu permainan kata (*word game*) yang dapat digunakan oleh para tenaga pendidik/guru untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di dalam kelas. Di setiap akhir bab, guru melakukan *Muroja'ah (review)* kosakata yang telah dikuasai siswa, dengan menggunakan Media permainan *Arabic Scrabble*. Tujuannya agar siswa tidak merasa sedang di uji, melainkan bermain sambil belajar.

Adapun tata cara pemanfaatan *Arabic Scrabble* sebagai Media Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

No	Kegiatan
1	Sebelum memulai permainan, guru me-review semua kosakata pada bab yang telah dipelajari, dengan bantuan gambar yang ditayangkan melalui layar LCD, dengan metode tanya jawab, tebak-tebakan, dan <i>drill</i> .
2	Pada tahap ini, Dosen mulai mengajarkan tentang sistem <i>scoring</i> (penilaian) dalam permainan <i>Arabic Scrabble</i>
3	Dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2-4 mahasiswa (diberi satu set permainan <i>Arabic Scrabble</i>)
4	Tanpa menggunakan bantuan apapun, masing-masing siswa harus berfikir untuk bisa membentuk kata dari huruf-huruf yang dimilikinya
5	Selama permainan berlangsung, guru berkeliling untuk memantau dan membantu siswa yang kesulitan
6	Dosen memastikan mahasiswa bisa membentuk kata bersilangan secara horizontal atau vertikal, dan masing-masing kata yang dibuat harus mempunyai arti sesuai

dengan materi yang diajarkan

7 Jika pemain berhasil menyusun kosakata, maka wajib untuk membuat kalimat sesuai dengan kosakata tersebut

8 siswa melanjutkan permainan secara mandiri, dan menuliskan kosakata yang berhasil dibuatnya pada kertas skor yang telah disediakan. Di akhir permainan, siswa menghitung skor nilai yang telah dikumpulkannya

9 Untuk pengembangan kemampuan siswa, guru bisa meminta siswa untuk membuat kalimat sempurna (جملة مفيدة) dari kosakata yang telah dibentuknya. Karena permainan scrabble ini di desain untuk menambah penguasaan kosakata bahasa Arab, supaya siswa mampu menghafal kosakata-kosakata bahasa Arab dengan mudah, serta mengaplikasikan kosakata tersebut dalam bentuk tulisan ataupun lisan

10 Sebagai *follow-up* pembelajaran kosakata ini, guru juga dapat meminta siswa untuk mencari lawan kata (antonim) atau persamaan kata (sinonim) dari kata-kata yang terdapat pada papan *Arabic Scrabble*.

Proses di atas dapat dilakukan dalam pembelajaran kosakata di kelas. Penguasaan terhadap kosakata merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing. Oleh Karena itu, rekayasa pembelajaran yang menyenangkan perlu diupayakan untuk menghilangkan rasa bosan pada peserta didik. Apabila tahapan sederhana di atas sudah terlampaui, guru bisa mulai mengajari siswa cara bermain *game Arabic Scrabble* dengan *scoring* dan strategi, tanpa bimbingan guru, dimana pembelajaran kosakata akan lebih menantang, untuk melatih siswa berkompetisi secara sportif.



قائمة الملاحق

المادة الأولى : الدِّراسَةُ

المادة الثَّانِيَّة: المِهْنَةُ

المادة الثَّالِثَة: الأُسْرَةُ

المادة الرَّابِعَة: أَسْمَاءُ بَعْضِ البِلَادِ فِي العِلْمِ وَالْمُدُنِ فِي إِندُونِيْسِيَا

المادة الخَامِسَة: الأَعْدَادُ

المادة السَادِسَة: الأَلْوَانُ وَالْأَشْكَالُ

المادة السَابِعَة: الأَضْدَادُ مِنَ الأَسْمَاءِ

المادة الثَامِنَة: الأَضْدَادُ مِنَ الأَفْعَالِ

المادة التَّاسِعَة: المُتْرَادِفَاتُ مِنَ الأَسْمَاءِ

المادة العَاشِرَة: المُتْرَادِفَاتُ مِنَ الأَفْعَالِ

المادة الحَادِيَة عَشْر: البَحْثُ العِلْمِي

المادة الثَّانِيَة عَشْر: الحَاسُوبُ وَمَا يَتَعَلَّقُ بِهَا

المادّة الأُوّلى

الدِّراسَةُ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	الرقم
Memperhatikan	إِهْتَمَّ/اِغْتَنَى بِـ	Kampus	الْجَامِعَةُ	١
Mengeja	هَعَى/هَتَعَى	Fakultas	الْكَلِيَّةُ	٢
Menghitung	حَسِبَ، حِسَابًا	Prodi	الْقِسْمُ	٣
Menggambar	رَسَمَ	Kelas	الْفَصْلُ/الْصَفُّ	٤
Mendekte	أَمَلَى-إِمْلَاءً	Lantai	الدَّوْرُ/الطَّبَقُ	٥
Mengarang	أَنْشَأَ-إِنْشَاءً	Semester	الْمَرْحَلَةُ/الطَّبَقَةُ	٦
Mengulangi	طَالَعَ/رَاجَعَ	Guru, Dosen	الْمُدْرِسُ	٧
Membahas ttg	بَحَثَ فِي	Mahasiswa, siswa	الطُّلَابُ	٨
Berdiskusi	نَاقَشَ	Rektor	مُدِيرُ الْجَامِعَةِ	٩
Sungguh-sungguh	جَدًّا/إِجْتِهَادًا	Kaprodi	رَئِيسُ الْقِسْمِ	١٠
Malas	كَسِلَ	Dekan	عَمِيدُ الْكَلِيَّةِ	١١
Mengabaikan	أَهْمَلَ	Ketua Kelas	رَئِيسُ الْفَصْلِ	١٢
Melatih	تَمَرَّنَ/تَدَرَّبَ	Buku	كِتَابٌ	١٣
Pulang, bubar	إِنْصَرَفَ	Kamus	مُعْجَمٌ/قَامُوسٌ	١٤
Ujian	الْإِحْتِبَارُ/الْإِمْتِحَانُ	Belajar	تَعَلَّمَ/دَرَسَ	١٥
Tidak hadir	غَابَ	Mengajar	عَلَّمَ/دَرَسَ	١٦
Berpartisipasi	إِشْتَرَكَ	Mendidik	رَبَّى/هَدَّبَ	١٧
Tanda Tangan	أَمْضَى/وَقَعَ عَلَى	Menulis	كَتَبَ	١٩
Istirahat	إِسْتَرَاخَ	Menggaris	سَطَّرَ	٢٠
Mengoreksi	قَنَّشَ	Membaca	قَرَأَ/تَلَا	٢١
Meringkas	لَحَّصَ/إِخْتَصَرَ	Bertanya	سَأَلَ/اسْتَفْهَمَ	٢٢
Mengutip	نَقَلَ/كَتَبَ عَنْ	Mengangkat tangan	رَفَعَ الْيَدَ	٢٣
Minta izin	إِسْتَأْذَنَ	Menjawab	أَجَابَ - يُجِيبُ	٢٤
Seminar	نَدْوَةٌ	Menjelaskan	شَرَحَ/أَوْضَحَ/صَرَّحَ	٢٥
مع النجاح		Menghafal	حَفِظَ - يَحْفَظُ	26

المَادَّةُ الثَّانِيَّةُ

المِهْنَةُ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	النمرة
insinyur	المُهَنْدِسُ	Guru	المُدْرِسُ	١
Sopir	السَّائِقُ	Petani	الْفَلَّاحُ	٢
Pengembala	الرَّاعِي	Pegawai	المُوظَّفُ	٣
Pilot	الطَّيَّارُ	Tukang Kebun	البُسْتَانِيُّ	٤
Makelar	السِّمْسَارُ	Ahli tulis	الْخَطَّاطُ	٥
Petinju	المُلاَكِمُ	Wartawan	صَحْفِي	٦
Pegadang	التَّاجِرُ	Tukang kayu	التَّجَّارُ	٧
Penjual daging	اللَّحَّامُ	Penjahit	الْخَيْطَّاطُ	٨
Penjual sayuran	البَقَّالُ	Tukang cukur	الْخَلَّاقُ	٩
Penjual madu	العَسَّالُ	Tukang sapu	الْكُتَّاسُ	١٠
Penjual kayu	الْحَطَّابُ	Tukang cuci	العَسَّالُ	١١
Penari	الرَّقَّاصُ	Tukang penatu	الْقَصَّارُ	١٢
Penyanyi	المُعَيَّ	Kuli panggul	الْحَمَّالُ	١٣
Penyiar	المُذَبِّعُ	Tukang lampu	السِّراجِي	١٤
Penjual ikan	السَّمَّانُ	Tukang listrik	الكَهْرَبَائِيُّ	١٥
Tukang pijat	المُدَبِّكُ	Juru masak	الطَّبَّاحُ	١٦
Pemburu	الصَّيَّادُ	Tukang roti	الْخَبَّازُ	١٧
Duta	السَّفِيرُ	Tukang emas	الصَّانِعُ	١٨
Ahli bahasa	المُتَرْجِمُ	Tukang foto	المُصَوِّرُ	١٩
Pendakwah	الدَّاعِي	Perawat	المُمرِّضُ	٢٠
Hakim	القَاضِي	Dokter	الطَّيِّبُ	٢١
Pelukis	الرَّسَّامُ	Apoteker	الصِّيدِي	٢٢
Jaksa	المُدَّعِي العَامُ	Satpam	البَوَّابُ	٢٣
Polisi	الشُّرْطَةُ/ بُولِيْسِي	Penulis / pengarang	المُؤَلِّفُ/المُصَنِّفُ	٢٤
Tentara	الجُنْدِي	orator	الْخَطِيبُ	٢٥

المَادَّةُ الثَّالِثَةُ

الْأُسْرَةُ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	التمرة
Saudara sesusuan	الأخ فِي الرِّضَاعَةِ	Keluarga	العَائِلَةُ	١
Saudari sesusuan	الأخْتُ فِي الرِّضَاعَةِ	Kakek	الجَدُّ	٢
Paman dari ayah	العَمُّ	Nenek	الجَدَّةُ	٣
Bibi dr ayah	العَمَّةُ	Kedua Orang tua	الْوَالِدَانِ / الأَبَوَانِ	٤
Paman dari ibu	الخَالُ	Ayah	الأبُ – الوَالِدُ	٥
Bibi dr ibu	الخَالَةُ	Ayah tiri	زَوْجُ الأُمِّ	٦
Keponakan lk dr saudara lk	ابْنُ الأَخِ	Ibu	الأُمُّ – الوَالِدَةُ	٧
Keponakan Pr dr saudara lk	بِنْتُ الأَخِ	Ibu tiri	زَوْجَةُ الأَبِ	٨
Keponakan lk dr saudara Pr	ابْنُ الأَخْتِ	Anak laki-laki	الإِبْنُ	٩
Keponakan Pr dr saudara Pr	بِنْتُ الأَخْتِ	Anak perempuan	البِنْتُ	١٠
Sepupu lk dr am	ابْنُ العَمِّ	Anak angkat	الْوَلَدُ المُتَبَنَّى	١١
Sepupu pr dr am	بِنْتُ العَمَّةِ	Anak tiri laki-laki	الرَّيْبُوبُ	١٢
Suami	الرَّوْجُ	Anak tiri perempuan	الرَّيْبِيَّةُ	١٣
Istri	الرَّوْجَةُ	Anak sulung	الْوَلَدُ الأَكْبَرُ	١٤
Bujang	العَرَبُ – الأَعْرَبُ	Anak bungsu	الْوَلَدُ الأَصْغَرُ	١٥
Pemudi	الفَتَاةُ	Anak kecil	العِلَامُ	١٦
Pemuda	الفَتَى / الشَّابُّ	Anak kecil/bayi	الطِّفْلُ	١٧
Dua kembar	التَّوَأْمَانِ – التَّوَأْمُ	Bayi dalam perut	الجَيْنُونُ	١٨
Gadis	العَدْرَاءُ	Cucu dr anak pr	السَّبِيطُ	١٩
Orang tua	الشَّيْخُ	Cucu dr anak lk	الحَفِيدُ	٢٠

Mertua lk	الْحَمُّ	Keturunan	الدُّرَيْتَةُ / النَّسْلُ	٢١
Mertua pr	الْحَمَّةُ	Saudara lk2	الْأَخُ	٢٢
Ipar lk	الصِّهْرُ	Saudara pr	الْأَخُ الشَّقِيقُ	٢٣
Ipar pr	الصِّهْرَةُ	Saudara lk seibu	الْأَخُ لِلْأُمِّ	٢٤
Menantu lk	الْخَنَنْ	Saudara lk seayah	الْأَخُ لِلْأَبِ	٢٥
Menantu pr	الْخَنَنْةُ	Saudara pr	الْأُخْتُ	٢٦
مع النجاح		Saudara kandung	الْأُخْتُ الشَّقِيقَةَ	٢٧

المَادَّةُ الرَّابِعَةُ

أَسْمَاءُ بَعْضِ الْبِلَادِ

فِي الْعِلْمِ وَالْمَدِينِ فِي

إِنْدُونِيسِيَا



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	التمرة
Jepang	يَابَانُ	Indonesia	إِنْدُونِيسِيَا	١
Irak	عِرَاقُ	Malaysia	مَالِيزِيَا	٢
Iran	إِيرَانُ	Singapura	سِنْغَافُورَا	٣
Turki	تُرْكِيَا	Banglades	بَانْغَلَادِيشُ	٤
Libanon	لُبْنَانُ	Belanda	هُولَنْدَا	٥
Pakistan	بَاكِسْتَانُ	Bangkok	بَنْكُوكُ	٦
India	هِندِ	Vietnam	فِيْتْنَامُ	٧
Korea	كُورِيَا	Laos	لَاؤُسُ	٨
Argentina	أَرْجِنْتِيْنَا	Palestina	فَلَسْطِينُ	٩
Inggris	إِنْجِلِيزَا	Hongkong	هُونْكَوُنْغُ	١٠
London	لُنْدُنُ	Arab	عَرَبُ	١١
Perancis	فَرَنْسَا	Mesir	مِصْرَ	١٢
Italia	إِيطَالِيَا	Cina	صِيْنُ	١٣
Jerman	أَلْمَانِيَا	Yordania	أُرْدُنُ	١٤
Australia	أُوسْتْرَالِيَا	Riyad	الرِّيَاضُ	١٥
Kanada	كَنْدَا	Jeddah	جَدَّةُ	١٦
Britania /inggris	بَرِيْتَانِيَا	Maroko	المَغْرِبُ	١٧
Eropa	أُورُوبَا	Nigeria	نِيْجِرِيَا	١٨
Rusia	رُوسِيَا	Amerika	أَمْرِيْكََا	١٩
Afrika	أَفْرِيْقَا	Sudan	سُودَانُ	٢٠
Philipina	فِيلِيبِيْنُ	Tunisia	تُونِسُ	٢١
مع النجاح				

المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	التمرة
Pasuruan	بَاسُورُونَ	Jakarta	جَاكِرْتَا	١
Probolinggo	فَرُوبُولِنَغَا	Surabaya	سُورَابَايَا	٢
Banyuwangi	بَانَجَوَانِجِي	Medan	مِيدَانُ	٣
Lombok	لُومْبُوكُ	Solo	سُولُو	٤
Sumatra	سُومَطْرَا	Madura	مَادُورَا	٥
Lamongan	لَامُنْجَانُ	Bali	بَالِي	٦
Sunda	سُنْدَا	Malang	مَالَانِقُ	٧
Betawi	بَاتَاوِي	Lumajang	لُومَاجَانِقُ	٨
Semarang	سَمَارَانِقُ	Jember	جَمْبِيرُ	٩

مع النجاح

المادة الخامسة

الأعداد



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	النمرة
Ke-1	الأوّل/الأوّلَى/وَاحِدٌ/وَاحِدَةٌ	1	وَاحِدٌ	١
Ke-2	الثَّانِي/الثَّانِيَّةُ	2	إِثْنَانِ	٢
Ke-3	الثَّالِثُ/الثَّالِثَةُ	3	ثَلَاثَةٌ	٣
Ke-4	الرَّابِعُ/الرَّابِعَةُ	4	أَرْبَعَةٌ	٤
Ke-5	الخَامِسُ/الخَامِسَةُ	5	خَمْسَةٌ	٥
Ke-6	السَّادِسُ/السَّادِسَةُ	6	سِتَّةٌ	٦
Ke-7	السَّابِعُ / السَّابِعَةُ	7	سَبْعَةٌ	٧
Ke-8	الثَّامِنُ / الثَّامِنَةُ	8	ثَمَانِيَةٌ	٨
Ke-9	التَّاسِعُ / التَّاسِعَةُ	9	تِسْعَةٌ	٩
Ke-10	العَشْرُ/العَشْرَةُ	10	عَشْرَةٌ	١٠
Ke-11	الحَادِيَةَ عَشَرَ	11	أَحَدَ عَشَرَ	١١
Ke-12	الثَّانِيَةَ عَشَرَ	12	إِثْنَا عَشَرَ	١٢
Ke-13	الثَّالِثَةَ عَشَرَ	13	ثَلَاثَةَ عَشَرَ	١٣
Ke-14	الرَّابِعَةَ عَشَرَ	14	أَرْبَعَةَ عَشَرَ	١٤
Ke-15	الخَامِسَةَ عَشَرَ	15	خَمْسَةَ عَشَرَ	١٥
Ke-16	السَّادِسَةَ عَشَرَ	16	سِتَّةَ عَشَرَ	١٦
Ke-20	العِشْرُونَ	17	سَبْعَةَ عَشَرَ	١٧
Ke-21	الحَادِيَةَ وَالْعِشْرُونَ	18	ثَمَانِيَةَ عَشَرَ	١٨
100	مِائَةٌ	19	تِسْعَةَ عَشَرَ	١٩
1000	أَلْفٌ	20	عِشْرُونَ	٢٠
1500	أَلْفٌ وَخَمْسِمِائَةٌ	21	وَاحِدٌ وَعِشْرُونَ	٢١
1 juta	مِليُونٌ وَاحِدٌ	22	إِثْنَانِ وَعِشْرُونَ	٢٢
2 juta	مِليُونَانِ	23	ثَلَاثَةَ وَعِشْرُونَ	٢٣
3 juta	ثَلَاثَةَ مِلايِينُ	24	أَرْبَعَةَ وَعِشْرُونَ	٢٤
Milyar	مِليَارٌ	25	خَمْسَةَ وَعِشْرُونَ	٢٥

مع النجاح

المَادَّةُ السَّادِسَةُ

الألْوَانُ وَالْأَشْكَالُ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	النمرة
Abu-abu	الرَّمَادِيُّ	Putih	الأَبْيَضُ	١
Warna tua	اللُّونُ العَمِيقُ	Agak putih	الضَّارِبُ لِلْبَيْضِ	٢
Warna pucat	اللُّونُ البَاهِئُ	Sangat putih	الأَبْيَضُ النَّاصِعُ	٣
Warna keemasan	الدَّهْبِيُّ	Merah	الأَحْمَرُ	٤
Ungu	البَتْفَسَجِيُّ	Merah tua	الأَحْمَرُ الدَّاكِنُ/القَائِي	٥
Warna muda	اللُّونُ الرَّاهِي/الفَائِحُ	Merah mawar	الأَحْمَرُ الوَزْدِيُّ	٦
Liris/tutul	المُحَطَّطُ/المُنْقَطُ	Hijau	الأَخْضَرُ	٧
Garis lengkung	الحَطُّ المُنْحَرِقُ	Kuning	الأَصْفَرُ	٨
Garis lurus	الحَطُّ المُسْتَقِيمُ	Kuning tua	الأَصْفَرُ الفَاقِعُ	٩
Bulat/bundar	المُسْتَدِيرُ	Hitam	الأَسْوَدُ	١٠
Bulat/bundar	المَدَوَّرُ	Hitam pekat	الأَسْوَدُ القَاحِمُ	١١
Segi empat	المُرَبَّعُ	Hitam pekat	الأَسْوَدُ الحَالِكُ	١٢
Segi tiga	المُثَلَّثُ	Hitam pekat	الأَسْوَدُ العَمِيقُ	١٣
Kerucut	المُخْرُوطِيُّ	Agak hitam	المَائِلُ لِلسَّوَادِ	١٤
Memanjang	المُسْتَطِيلُ	Biru	الأَزْرَقُ	١٥
Persegi kubik	المُكْعَبُ	Biru langit	الأَزْرَقُ السَّمَاوِيُّ	١٦
Bulat bola	الْكُرْوِيُّ	Biru nila	الأَزْرَقُ النِّيلِيُّ	١٧
Liris panjang	المُحَطَّطُ المُسْتَطِيلُ	Biru kehitaman	الأَزْرَقُ المُسَوَّدُ	١٨
Kotak-kotak	المُحَطَّطُ المُرَبَّعُ	Coklat	الأَسْمَرُ/البِّيَّ	١٩
Belang	المُحَطَّطُ الأَبْفَعُ	Orange	البُرْتُقَالِيُّ	٢٠

المَادَّةُ السَّابِعَةُ

الأَضْدَادُ مِنَ الصِّفَاتِ



المعنى

المفردات

النمرة

Besar	X	kecil	الصَغِيرُ	x	الكَبِيرُ	١
Rajin	X	Malas	الكَسَلَانُ	x	المُجْتَهِدُ	٢
Pandai	X	Bodoh	الجاهِلُ	x	العالمُ	٣
Cerdas	X	Dungu	الغَيِيُّ	x	الدَّكِيُّ	٤
Bagu	X	Buruk	القَبِيحُ	x	الجَمِيلُ	٥
Luas	X	Sempit	الضَّيِّقُ	x	الوَاسِعُ	٦
Dalam	X	Dangkal	الضَّحْلُ	x	الغَمِيقُ	٧
Dermawan	X	kecil	النَّجِيلُ	x	السَّعِيُّ	٨
Mulya	X	Hina	الدَّيْلُ	x	العَزِيْزُ	٩
Panjang	X	Pendek	القَصِيْرُ	x	الطَّوِيْلُ	١٠
Tinggi	X	Rendah	المُنْخَفِضُ	x	العَالِيُ	١١
Kaya	X	Miskin	الفَقِيْرُ	x	الغَنِيُّ	١٢
Banyak	X	Sedikit	القَلِيْلُ	x	الكَثِيْرُ	١٣
Bersih	X	Kotor	الوَاسِئُ	x	الْمُطَهَّرُ	١٤
Sehat	X	Sakit	المَرِيْضُ	x	الصَّحِيْحُ	١٥
Jauh	X	Dekat	البَعِيْدُ	x	القَرِيْبُ	١٦
Senang	X	Sedih	الخَزِيْنُ	x	المَسْرُوْرُ	١٧
Pemberani	X	Penakut/pengecut	الجَبَانُ	x	الشُّجَاعُ	١٨
Jenih	X	Keruh	الكَيْرُ	x	الصَّافِيُ	١٩
Cepat	X	Lambat	البَطِيْءُ	x	السَّرِيْعُ	٢٠
Gemuk	X	Kurus	الهِزِيْلُ	x	السَّمِيْنُ	٢١
Sulit	X	Mudah	السَّهْلُ	x	الصَّعْبُ	٢٢
Baik	X	Jahat	الطَّالِحُ	x	الصَّالِحُ	٢٣
Murah	X	Mahal	العَالِيُ	x	الرَّخِيْصُ	٢٤
Benar	X	Dusta	الكَاذِبُ	x	الصَّادِقُ	٢٥
Bersinar	X	Suram	الضَّيْلُ	x	المُضِيْئُ	٢٦
Penuh	X	Kosong	الفَارِغُ	x	المَلآنُ	٢٧
Kuat	X	Lemah	الضَّعِيْفُ	x	القَوِيُّ	٢٨
Kuasa/mampu	X	Lemah/ Apes	العَاجِزُ	x	القَادِرُ	٢٩
Tebal	X	Tipis	الرَّقِيْقُ	x	الغَلِيْظُ	٣٠

مع النجاح

المَادَّةُ الثَّامِنَةُ

الأضْدَادُ مِنَ الأَفْعَالِ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	التمرة
Berdiri	قَامَ	Duduk	جَلَسَ	١
Bangun Tidur	إِسْتَيْقَطَ	Tidur	نَامَ	٢
Belajar	تَعَلَّمَ	Mengajar	عَلَّمَ	٣
Diam	سَكَتَ	Berbicara	تَكَلَّمَ	٤
Menghina	إِخْتَفَرَ	Menghormati	إِحْتَرَمَ	٥
Keluar	خَرَجَ	Masuk	دَخَلَ	٦
Menjawab	أَجَابَ	Bertanya	سَأَلَ	٧
Memberi	أَعْطَى	Meminta	طَلَّبَ	٨
Pulang, Kembali	رَجَعَ	Pergi	ذَهَبَ	٩
Menangis	أَبْكَى	Tertawa	ضَحَكَ	١٠
Berbahaya	ضَرَّ	Bermanfaat	نَفَعَ	١١
Berpisah	تَفَرَّقَ	Berkumpul	اجْتَمَعَ	١٢
Lupa	نَسِيَ	Ingat	تَذَكَّرَ	١٣
Merusak	أَفْسَدَ	Memperbaiki	أَصْلَحَ	١٤
Mengambil	أَخَذَ	Meletakkan	وَضَعَ	١٥
Membenci	كْرِهَ	Menyukai	أَحَبَّ	١٦
Mematikan (Lampu)	أَطْفَأَ	Menyalakan	أَشْعَلَ	١٧
Ragu	شَكَّ	Yakin	أَيَقَنَ	١٨
Melepas	خَلَعَ	Memakai	لَبَسَ	١٩
Menyelesaikan	أَنْهَى	Memulai	بَدَأَ	٢٠
Menolak	رَفُضَ	Menerima	قَبِلَ	٢١
Nganggur	تَعَطَّلَ	Sibuk	إِسْتَعْمَلَ	٢٢
Mati	مَاتَ	Hidup	عَاشَ	٢٣
Mengabaikan	أَهْمَلَ	Memperhatikan	إِهْتَمَّ	٢٤
Gagal	فَشِلَ	Sukses	فَازَ/نَجَحَ	٢٥
Lambat	تَمَهَّلَ	Cepat	أَسْرَعَ	٢٦

Tidak hadir, absen	غَابَ	Datang, hadir	حَضَرَ	٢٧
Menutup	أَغْلَقَ	Membuka	فَتَحَ	٢٨
Mendukung/sepakat	وَأَقْبَى/أَيَّدَ	Menolak	رَفَضَ/عَلَى	٢٩
Berkurang	نَقَصَ	Bertambah	زَادَ	٣٠
Kuat	قوي	Lemah	ضَعِيفَ	٣١
Berbahaya	نَفَعَ	Bermanfaat	ضَرَّرَ	٣٢
Cemberut	عَبَسَ	Senyum	إِبْتَسَمَ	٣٣

مع النجاح

المَادَةُ التَّاسِعَةُ

المُتَرَادِفَاتُ مِنَ الأَسْمَاءِ



المعنى	المفردات	التمرة
Ayah	الأبُّ - الوَالِدُ	١
Ibu	الأمُّ - الوَالِدَةُ	٢
Rumah	البيْتُ - الدَّارُ - المَنْزِلُ	٣
Jendela	النَّافِذَةُ - الشُّبَّاكُ	٤
Gambar	الصُّورَةُ - الرِّسْمُ	٥
Buku Tulis	الدَّفْطَرُ - الكُرَّاسَةُ	٦
Penyakit	الدَّاءُ - المَرَضُ	٧
Percakapan	المُحَادَثَةُ - المَحَاوَرَةُ	٨
Latihan	التَّمْرِينُ - التَّدْرِيبُ	٩
Umur / Usia	العُمُرُ - السِّنُّ	١٠
Harga / Nilai	الثَّمَنُ - القِيَمَةُ	١١
Otak	الدِّمَاغُ - المُخُّ	١٢
Ujian	الإِخْتِبَارُ - الإِخْتِبَارُ	١٣
Ilmu Pengetahuan	العِلْمُ - المَعْرِفَةُ - المَعْلُومَةُ	١٤
Kesulitan / Masalah	الصُّعُوبَةُ - المَشْكِلةُ	١٥
Tujuan	الهِدْفُ - العَرَضُ	١٦
Hari Lahir	المِيلَادُ - المَوْلِدُ	١٧
Bidang	المِيدَانُ - المَجَالُ	١٨
Tempat	المَحَلُّ - المَوْضِعُ	١٩
Agama	الديْنُ - المِلَّةُ	٢٠
Pemberian	المِنْحَةُ - العَطِيَّةُ	٢١
Desa	القَرْيَةُ - الرِّيفُ - الحَيُّ	٢٢
Pendahuluan	المُقَدِّمَةُ - التَّمَهِيدُ - الدِّيْبَاجِيَّةُ	٢٣
Harga	الثَّمَنُ - السِّعْرُ	٢٤
Lelah	التَّعَبُ - النَّصَبُ	٢٥
Hujan	المَطَرُ - الغَيْثُ	٢٦
Saja	فَحْسَبُ - فَحَقَطُ	٢٧
Banyak	كثِيرَةٌ - عَدِيدَةٌ	٢٨
Banyak	الجَزِيلُ - الوَفِيرُ	٢٩
Modern / Baru	العَصْرِيُّ - الحَدِيثُ	٣٠

مع النجاح

المَادَّةُ العَاشِرَةُ

المُتَرَادِفَاتُ مِنَ الأَفْعَالِ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	النمرة
Melarang	مَنَعَ - نَهَى	Duduk	جَلَسَ - قَعَدَ	١
Mengampuni	عَفَرَ - عَفَا عَنْ	Mengajar	عَلَّمَ - دَرَسَ	٢
Mengarang	أَلْفَ - صَنَعَ	Tidur	نَامَ - رَقَدَ	٣
Diam	صَمَتَ - سَكَتَ	Membaca	قَرَأَ - تَلَأَ	٤
Bergerak	هَرَّ - حَرَّكَ	Memaparkan	عَرَضَ - قَدَّمَ	٥
Terjadi	وَقَعَ - حَدَثَ	Sepakat, Setuju	وَأَفَقَ عَلَى - إِتَّفَقَ عَلَى	٦
Memperbolehkan	جَوَّزَ - أَبَاحَ	Memberi	أَعْطَى - مَنَعَ	٧
Memperhatikan	إِهْتَمَّ بِ- إِغْتَنَى بِ-	Menggambar	صَوَّرَ - رَسَمَ	٨
Melihat	نَظَرَ - رَأَى	Mandi	إِسْتَحَمَ - إِغْتَسَلَ	٩
Gagal	خَابَ - فَشِلَ	Bekerja (Mengerjakan)	فَعَلَ - عَمَلَ	١٠
Merasa sakit	تَأَلَّمَ - تَوَجَّعَ	Menelaah	إِسْتَذَكَّرَ - طَالَعَ	١١
Lemah	ضَعُفَ - وَهَنَ	Lupa	نَسِيَ - سَهَا	١٢
Menyelamatkan	خَلَّصَ - أَنْقَذَ - سَلَّمَ	Membagi	فَسَّمَ - وَّرَعَ	١٣
Berkeliling	دَارَ - طَافَ	Bertempat Tinggal	سَكَنَ - أَقَامَ	١٤
Memahami	فَهِمَ - أَدْرَكَ	Berlebihan	أَسْرَفَ - بَدَّرَ	١٥
Mengabari	أَخْبَرَ - أَنْبَأَ	Mendahului	سَبَقَ - تَقَدَّمَ	١٦
Meminjam	أَعَارَ - أَسْلَفَ	Terdiri	تَوَكَّنَ - تَأَلَّفَ	١٧
Menggoreng	حَمَّصَ - قَلَى	Menerangkan	شَرَحَ - أَوْصَحَ	١٨
Menasehati	وَعَظَ - نَصَحَ	Membantu	أَعَانَ - سَاعَدَ	١٩
Menanam	زَرَعَ - غَرَسَ	Takut, Khawatir	خَافَ - خَشِيَ	٢٠
Berkembang, tumbuh	نَمَا - نَبَتَ	Datang, Hadir	جَاءَ - أَتَى - قَدِمَ	٢١

Membawa	حَمَلَ - أَحْضَرَ	Meminta	سَأَلَ - طَلَبَ	٢٢
Bercampur	إِخْتَلَطَ - اِمْتَزَجَ	Memanggil	دَعَا - نَادَى	٢٣
Menunggu	إِنْتَظَرَ - تَوَقَّعَ	Berbicara	تَكَلَّمَ - تَحَدَّثَ	٢٤
Memilih	إِخْتَارَ - اِنْتَخَبَ	Memperoleh	نَالَ - حَصَلَ	٢٥
Melaksanakan	نَفَّذَ - أَنْجَزَ	Berangkat	ذَهَبَ - اِنطَلَقَ - اِرْتَحَلَ	٢٦
Tersenyum	اِبْتَسَمَ - تَبَسَّمَ	Mengulangi	أَعَادَ - كَرَّرَ	٢٧
Bersungguh – sungguh	جَدَّ - اِجْتَهَدَ	Jelas, Tampak	ظَهَرَ - بَانَ	٢٨
Bertamasya	تَنَزَّهَ - تَمَسَّى	Merenungkan, Berfikir	تَفَكَّرَ - تَأَمَّلَ	٢٩
Mengikuti	اِقْتَدَى - تَبِعَ	Mengetahui	عَرَفَ - دَرَى	٣٠
Mencatat	دَوَّنَ - سَجَّلَ - قَيَّدَ	Ikut serta, Berpartisipasi	اِسْتَرْكَبَ فِي - سَاهَمَ	٣١
Sukses, untung	فَازَ - نَجَحَ	Bersiap – siap	تَهَيَّأَ - اِسْتَعَدَّ	٣٢

مع النجاح

المادة الحادية عشر

البحث العلمي



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	التمرة
Footnote	حَاشِيَةٌ – هَامِسٌ	Penelitian	بَحْثٌ جُ بُحُوثٌ	١
Daftar Lampiran	قَائِمَةُ المَلاَحِقِ	Pakar, Ahli	خَبِيرٌ جُ خُبَرَاءٌ	٢
Daftar Pustaka	قَائِمَةُ المَرَاجِعِ	Penelitian Kualitatif	بَحْثٌ نَوْعِيٌّ	٣
Daftar Singkatan	قَائِمَةُ التَّحْتِ	Penelitian Kuantitatif	بَحْثٌ كَمِّيٌّ	٤
Daftar Tabel	قَائِمَةُ الجَدَاوِلِ	Analisa	تَحْلِيلٌ	٥
Melaksanakan	نَفَذَ – يَنْفِذُ – نَفَذَ	Data	بَيِّنَاتٌ	٦
Deduktif	اِسْتِنْبَاطٌ – اِسْتِنْتَاجٌ	Analisa Data	تَحْلِيلُ البَيِّنَاتِ	٧
Induktif	اِسْتِقْرَاطِيٌّ – قِيَاسِيٌّ	Analisa Dokumen	تَحْلِيلُ الوَثَائِقِ	٨
Input Data	اِدْخَالُ البَيِّنَاتِ	Analisa Factor	تَحْلِيلٌ عَامِلِيٌّ	٩
Inkuiri	اِسْتِسْقَاةٌ	Analisa Historis	تَحْلِيلٌ تَارِيخِيٌّ	١٠
Eksperimen	تَجْرِبَةٌ – تَجْرِيْبِيٌّ	Analisa Informasi	تَحْلِيلُ المَعْلُومَاتِ	١١
Desain Penelitian	تَصْمِيْمُ البَحْثِ	Analisa Input	تَحْلِيلُ المُدَاخَلَاتِ	١٢
Desain pretes	تَصْمِيْمُ قَبْلَ اِلْحْتِبَارِ	Analisa Output	تَحْلِيلُ المَخْرَجَاتِ	١٣
Ibid	نَفْسُ المَرَاجِعِ	Analisa Konten / Isi	تَحْلِيلُ المَحْتَوَى	١٤
Idem	مَرَجِعُ السَّابِقِ	Analisa Item	تَحْلِيلٌ بُنْدِيٌّ	١٥
Indikator	مُؤَشِّرٌ جُ مُؤَشِّرَاتٌ	Analisa Kausalitas	تَحْلِيلُ السَّبَبِيَّةِ	١٦
Sampel	عَيِّنَةٌ – مَعَايِنَةٌ	Analisa Kesalahan	تَحْلِيلُ الأَخْطَاءِ	١٧
Sampel Langsung	عَيِّنَةٌ مُبَاشِرَةٌ	Angket, Kuisisioner	اِسْتِبْطَانٌ – اِسْتَبْطَانٌ	١٨
Sampel Kuota	عَيِّنَةٌ الجِصَصِ	Aplikasi	تَطْبِيقٌ	١٩
Sampel Acak	عَيِّنَةٌ عِشْوَاعِيَّةٌ	Hipotesis	فَرُوضٌ جُ فُرُوضٌ	٢٠
Sampel Ganda	عَيِّنَةٌ مُرَدَّوِجَةٌ	Deskriptif	وَصْفٌ – وَصْفِيَّةٌ	٢١

Validasi	تَصَدِيقَات	Autobiografi	سِيرَةٌ ذَاتِيَّة	٢٢
Validasi Data	تَصَدِيقُ الْبَيِّنَاتِ	Bab	فَصْلٌ - بَابٌ	٢٣
Variable	مُتَعَرِّفٌ	Batasan	حُدُودٌ حُدُودٌ	٢٤
Pengamatan, Observasi	مُلاحِظَةٌ	Batasan Istilah	تَحْدِيدُ المُصْطَلِحَاتِ	٢٥
Interview	مُقابَلَةٌ	Batasan Tempat	حُدُودُ مَكَانِيَّةٍ	٢٦
Verifikasi Data	تَحْقِيقُ الْبَيِّنَاتِ	Batasan Tema	حُدُودُ مَوْضُوعِيَّةٍ	٢٧
Skala Rasio	مُقْيَاسُ الرِّسَالَةِ	Batasan waktu	حُدُودُ زَمَانِيَّةٍ	٢٨
Hasil	نَتَائِجُ ج نَتَائِجُ	Bukti Empiris	دَلِيلٌ إِمْرِيٌّ	٢٩
Statistik	إِحْصَاءٌ	Booklet	كُتَيْبٌ	٣٠
Saran	مُقَرَّرَاتٌ	Argumentasi, bukti	بُرْهَانٌ - حُجَّةٌ - دَلِيلٌ	31

مع النجاح

المادةُ الثَّانِيَّةُ عَشَرَ

الحَاسُوبُ



المعنى	المفردات	المعنى	المفردات	التمرة
Modem	مُودِمٌ	Komputer	الحاسوب، الكومبيوتر	١
File	مَلَفٌ ج مَلَفَاتٌ	Layar, Monitor, Screen, Desktop	شاشة	٢
Akun Pengguna	حِسَابُ المُسْتَعْمِدِ	CPU	وَحْدَةُ المَعَالِجَةِ المَرْكَزِيَّةُ	٣
Pasword, Kata Kunci	كَلِمَةُ المُرُورِ	Coding (Pengkodean)	تَرْمِيزٌ	٤
Home Page	صَفْحَةُ البَدءِ	Copy	نُسْخَةٌ	٥
KBS	كِبْلُوِيْتُ فِي الثَّانِيَةِ	Copy Paste	نُسْخَةٌ وَلِصْقٌ	٦
GIF	تَسْبِيْقُ مَلَقَاتٍ رَسْمِيَّةِ	CD	أَسْطُوَانَةٌ	٧
Aplikasi Penunjang/ Plugins	بَرْنَامِجُ المُسَاعِدِ	CD Room	ذَاكِرَةٌ قِرَاءَةٍ فَفَطُ عَلَى قِرْصِ مُحَكِّمٍ	٨
Galeri	صَالَةٌ عَرَضِ	Cursor	مُؤَسَّرٌ، قَوْسٌ	٩
Kolom	عَمُودٌ	Font	حَطٌّ	١٠
Net	شَبَكَةٌ	Ukuran Font	حَجْمُ الحَطِّ	١١
Network	شَبَكَاتٌ	Hardware	مُعَدَّاتٌ	١٢
Update	تَجْدِيدٌ	Hard Copy	وَرَقٌ مَطْبُوعٌ	١٣
Install	تَثْبِيْتُ	Margin	هَامِشٌ، مُسَافَةٌ	١٤
Keyboard	لَوْحَةٌ، لَوْحَةُ المَقَاتِيحِ	Software	بَرْمَجِيَّةٌ ج بَرِّ مَجِيَّاتٌ	١٥
Kabel	السِّلْكُ	Slide	شَرِيحَةٌ	١٦
Wireless	الْأَسْلِكِيَّةُ	Spasi	مَسَاحَةٌ	١٧
Remote	قَضِيْبٌ	Printer	طَابِعَةٌ	١٨
LCD	جِهَازُ العَرَضِ المَبْلُورِ	Internet	الشَّبَكَةُ الدَّوْلِيَّةُ، الْإِنْتَرَنْتُ	١٩

Virus	جُرْتُومَةٌ جَ جَرَائِمُ	Upload	تَحْمِيلٌ	٢٠
Connector	وَصْلَةٌ	Download	تَنْزِيلٌ	٢١
Signal	إِشَارَةٌ	Email	الْبَرِيدُ الْإِلِكْتَرُونِيُّ	٢٢
Situs	مَوْقِعٌ	Mesin Pencari	مُحَرِّكُ الْبَحْثِ	٢٣
Klik	دُشٌّ	Link	رَابِطَةٌ، وَصْلَةٌ	٢٤
Viewer	مُعَايِنٌ	Forum	مُنْتَدَى	٢٥
Autorization	تَرْخِيصٌ	Chatting	الْجَوَّارُ الْمُبَاشِرُ	٢٦
Gelombang	تَيَّارٌ	Pengguna, User	المُسْتَعْدِمُ	٢٧
Antena	هَوَائِيٌّ	Browser	المُسْتَعْرِضُ	٢٨
Flashdisk	حَاسِبٌ، فَلَاشٌ دِيسٌ	Firewall	جِدَارُ الْحِمَايَةِ	٢٩
Kode, Simbol	رَمْزٌ	Hyper text	نَصٌّ تَشْعِييٌّ	٣٠

مع النجاح

Lampiran 3: Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN (VALIDASI KE-1)

Judul : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

Validator : Wilda Rihlasyita, M.Pd.I

Tanggal : 12 November 2019

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
	Papan dan <i>Box</i> Permainan <i>Arabic Scrabble</i>					
1	Tampilan desain papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> menarik					
2	Komposisi warna pada papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> selaras dan menarik					
3	Kejelasan tulisan pada bidang istimewa (petak berwarna kuning, hijau muda dan hijau tua) dapat terbaca					
4	Pemilihan jenis font dan ukuran dalam penulisan kalimat pada bidang istimewa sesuai					
5	Ukuran papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil), sehingga mudah dibawa kemana saja					
6	Papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> praktis, karena dapat dilipat dan bisa digunakan untuk menyimpan balok huruf					
7	Papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> terbuat dari bahan plastik dengan kualitas yang bagus, sehingga bersifat awet					
8	Pemilihan warna pada bingkai papan serasi dengan					

	bidang permainan <i>Arabic Scrabble</i>					
9	Ketepatan pengaturan jarak dan baris papan permainan <i>Arabic Scrabble</i>					
10	Pemilihan jenis huruf dan ukuran font pada <i>box</i> permainan <i>Arabic Scrabble</i> sesuai					
11	Komposisi warna pada papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> selaras dan menarik					
12	Komposisi warna pada <i>box</i> permainan <i>Arabic Scrabble</i> selaras dan menarik					
13	Ukuran <i>box</i> permainan disesuaikan dengan ukuran papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> saat dilipat					
Balok Huruf <i>Arabic Scrabble</i>						
14	Keping huruf <i>Arabic Scrabble</i> menarik, karena berbentuk balok dan memiliki 6 sisi dengan huruf yang berbeda					
15	Ukuran balok huruf disesuaikan dengan besarnya petak pada papan permainan <i>Arabic Scrabble</i>					
16	Tulisan <i>hijaiyyah</i> pada setiap balok huruf dapat terbaca dengan jelas					
17	Pemilihan jenis font pada penulisan huruf <i>hijaiyyah</i> pada setiap balok huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas					
18	Penulisan poin (di pojok kiri bawah balok huruf) dapat terbaca dengan jelas					
Buku Petunjuk Permainan <i>Arabic Scrabble</i>						
19	Desain sampul buku menarik					
20	Informasi yang disajikan pada sampul buku lengkap, meliputi: judul buku, gambar permainan <i>Arabic Scrabble</i> , keistimewaan permainan dan nama pengarang buku					
21	Daftar isi buku memberikan informasi yang jelas tentang pembahasan yang disajikan dalam Buku Petunjuk Permainan					
22	Ukuran buku petunjuk permainan proposional (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)					
23	Tata letak (layout) dalam desain buku petunjuk permainan menarik					
24	Pemilihan dan tata letak hiasan (ornamen, gambar, tulisan) dalam buku petunjuk permainan menarik					
25	Urutan penyajian petunjuk permainan runtut dan sesuai					
26	Aturan permainan dalam buku petunjuk permainan disajikan dengan jelas					
27	Penyertaan kamus (di bagian belakang buku petunjuk)					

	permainan), mempermudah mahasiswa untuk membentuk kosakata dalam permainan <i>Arabic Scrabble</i>					
Lembar Evaluasi Permainan <i>Arabic Scrabble</i>						
28	Evaluasi yang digunakan dalam permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab yaitu siswa dapat menguasai kosakata, sekaligus membuat kalimat secara lisan dan tertulis.					
29	Desain lembar evaluasi <i>simple</i> dan menarik					
30	Ukuran lembar evaluasi sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)					

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Rekomendasi:

.....

.....

.....

.....

.....

- () valid
- () valid perlu revisi
- () tidak valid perlu revisi

Pasuruan, 12 November 2019
 Validator Media Pembelajaran

Wilda Rihlasyita, M.Pd.I

Lampiran 4: Instrumen Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN (VALIDASI KE-1)

Judul : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

Validator : Rizka Eliyana Maslihah, M.Pd.I

Tanggal :

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
KELAYAKAN ISI						
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian dengan kebutuhan materi dalam bahan ajar					
3	Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran					
4	Kesesuaian cakupan materi sebagai pengembangan kosakata mahasiswa untuk komunikasi sehari – hari					
5	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan mahasiswa					
SUBSTANSI MATERI						
6	Kebenaran Subtansi materi (kosakata yang digunakan dalam permainan)					
7	Materi yang disajikan mudah dicerna dan dipahami oleh mahasiswa					
8	Materi yang disusun sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa yang homogen					
9	Materi yang disajikan variatif dan tidak monoton					
KETEPATAN ISI						
10	Ketepatan pemilihan kosakata pada materi / daftar kosakata					

11	Permainan “ <i>Arabic Scrabble</i> ” dapat memudahkan mahasiswa mencapai indikator dan capaian pembelajaran					
12	Permainan “ <i>Arabic Scrabble</i> ” dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif bagi mahasiswa untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab					
13	Jenis kosakata yang disajikan dalam materi meliputi 12 tema yaitu: الدَّرَاسَةُ، المِهْنَةُ، الأُسْرَةُ، أَسْمَاءُ بَعْضِ البِلَادِ فِي العِلْمِ وَالمُؤَدِّ فِي إِنْدُونِيسِيَا، الأَعْدَادُ، الأَلْوَانُ وَالأَشْكَالُ، الأَضْدَادُ مِنَ الأَسْمَاءِ، الأَضْدَادُ مِنَ الأَفْعَالِ، المُتَرَادِفَاتُ مِنَ الأَسْمَاءِ، المُتَرَادِفَاتُ مِنَ الأَفْعَالِ، البَحْثُ العِلْمِي، الحَاسِبُوبُ وَمَا يَتَعَلَّقُ بِهَا					
14	Pemilihan kosakata pada tema تضاد berdasar kamus bahasa Arab					
15	Pemilihan kosakata pada tema ترادف dipilih yang paling familiar (sering digunakan), berdasar kamus bahasa Arab					
KEMENARIKAN ISI						
16	Materi kosakata disajikan secara runtut dan berjenjang, dari termudah sampai yang tersulit					
17	Buku petunjuk permainan dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran bahasa Arab					
18	Buku pedoman permainan disusun dengan bahasa yang mudah difahami oleh mahasiswa					
19	Buku pedoman permainan dilengkapi langkah-langkah penilaian permainan “ <i>Arabic Scrabble</i> ”					
20	Permainan scrabble mampu mengembangkan kosakata mahasiswa menjadi suatu kalimat secara lisan dan tertulis.					

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Rekomendasi:

.....
.....
.....
.....
.....

- () valid
- () valid perlu revisi
- () tidak valid perlu revisi

Validator Materi Pembelajaran

Rizka Eliyana Maslihah, M.Pd.I

Lampiran 5: Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA ARAB (VALIDASI KE-1)

Judul : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I
Validator : Dr. H. Zainuddin Al Haj, Lc., M.Pd.I
Tanggal :

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen	1	2	3	4	5
1	Penulisan huruf pada dadu mudah dibaca					
2	Penulisan huruf secara terpisah (awal – tengah – akhir) sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Arab					
3	Penulisan huruf secara terpisah (awal – tengah – akhir) dapat memudahkan mahasiswa dalam merangkai kosakata pada papan " <i>Arabic Scrabble</i> "					
4	Penggunaan bahasa dalam papan permainan sesuai dengan kaidah bahasa Arab					
5	Penggunaan bahasa dalam buku petunjuk permainan sesuai dengan kaidah bahasa Arab					
6	Gambaran umum keistimewaan permainan " <i>Arabic Scrabble</i> " pada box permainan, di tulis sesuai dengan kaidah bahasa Arab					
7	Pemilihan jenis tulisan (font) dan ukuran tulisan dalam buku petunjuk permainan memudahkan mahasiswa untuk membacanya					
8	Bahasa yang digunakan dalam peraturan permainan mudah difahami					
9	Pemilihan mufrodat dalam permainan " <i>Arabic Scrabble</i> " disesuaikan dengan kamus bahasa Arab					
10	Pemilihan materi mufrodat dalam permainan " <i>Arabic Scrabble</i> " disesuaikan dengan tingkat kemampuan mahasiswa					

Saran:

.....
.....
.....
.....
.....

Rekomendasi:

.....
.....
.....
.....
.....

- valid
- valid perlu revisi
- tidak valid perlu revisi

Validator Bahasa Arab

Dr. H. Zainuddin Al Haj, Lc., M.Pd.I

Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli

1) Angket Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN (VALIDASI KE-1)

Judul : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I
 Validator : Wilda Rihlasyita, M.Pd.I
 Tanggal : 12 November 2019

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
Papan dan Box Permainan <i>Arabic Scrabble</i>						
1	Tampilan desain papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> menarik					✓
2	Komposisi warna pada papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> selaras dan menarik					✓
3	Kejelasan tulisan pada bidang istimewa (petak berwarna kuning, hijau muda dan hijau tua) dapat terbaca				✓	
4	Pemilihan jenis font dan ukuran dalam penulisan kalimat pada bidang istimewa sesuai					✓
5	Ukuran papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil), sehingga mudah dibawa kemana saja				✓	
6	Papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> praktis, karena dapat dilipat dan bisa digunakan untuk menyimpan balok huruf					✓
7	Papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> terbuat dari bahan plastik dengan kualitas yang bagus, sehingga bersifat awet					✓
8	Pemilihan warna pada bingkai papan serasi dengan bidang permainan <i>Arabic Scrabble</i>					✓
9	Ketepatan pengaturan jarak dan baris papan permainan <i>Arabic Scrabble</i>					✓

10	Pemilihan jenis huruf dan ukuran font pada <i>box</i> permainan <i>Arabic Scrabble</i> sesuai				✓
11	Komposisi warna pada papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> selaras dan menarik				✓
12	Komposisi warna pada <i>box</i> permainan <i>Arabic Scrabble</i> selaras dan menarik				✓
13	Ukuran <i>box</i> permainan disesuaikan dengan ukuran papan permainan <i>Arabic Scrabble</i> saat dilipat				✓
Balok Huruf Arabic Scrabble					
14	Keping huruf <i>Arabic Scrabble</i> menarik, karena berbentuk balok dan memiliki 6 sisi dengan huruf yang berbeda				✓
15	Ukuran balok huruf disesuaikan dengan besarnya petak pada papan permainan <i>Arabic Scrabble</i>				✓
16	Tulisan <i>hijaiyyah</i> pada setiap balok huruf dapat terbaca dengan jelas				✓
17	Pemilihan jenis font pada penulisan huruf <i>hijaiyyah</i> pada setiap balok huruf sesuai dan dapat terbaca dengan jelas				✓
18	Penulisan poin (di pojok kiri bawah balok huruf) dapat terbaca dengan jelas				✓
Buku Petunjuk Permainan Arabic Scrabble					
19	Desain sampul buku menarik				✓
20	Informasi yang disajikan pada sampul buku lengkap, meliputi: judul buku, gambar permainan <i>Arabic Scrabble</i> , keistimewaan permainan dan nama pengarang buku				✓
21	Daftar isi buku memberikan informasi yang jelas tentang pembahasan yang disajikan dalam Buku Petunjuk Permainan				✓
22	Ukuran buku petunjuk permainan proposional (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)				✓
23	Tata letak (layout) dalam desain buku petunjuk permainan menarik				✓
24	Pemilihan dan tata letak hiasan (ornamen, gambar, tulisan) dalam buku petunjuk permainan menarik				✓
25	Urutan penyajian petunjuk permainan runtut dan sesuai				✓
26	Aturan permainan dalam buku petunjuk permainan disajikan dengan jelas				✓
27	Penyertaan kamus (di bagian belakang buku petunjuk permainan), mempermudah mahasiswa untuk membentuk kosakata dalam permainan <i>Arabic Scrabble</i>				✓
Lembar Evaluasi Permainan Arabic Scrabble					

28	Evaluasi yang digunakan dalam permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab yaitu siswa dapat menguasai kosakata, sekaligus membuat kalimat secara lisan dan tertulis.							✓
29	Desain lembar evaluasi <i>simple</i> dan menarik							✓
30	Ukuran lembar evaluasi sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)							✓

Saran:

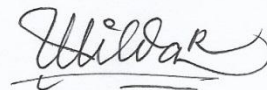
1. Desain box, cover buku dan beberapa judul pembahasan pada buku petunjuk permainan perlu sedikit perubahan.
2. Pemilihan font untuk judul pembahasan dalam buku petunjuk permainan sebaiknya menggunakan jenis font yang mudah terbaca

Rekomendasi:

Media permainan "Arabie Scrabble" ini sangat direkomendasikan untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

- (✓) valid
 () valid perlu revisi
 () tidak valid perlu revisi

Pasuruan, 12 November 2019
 Validator Media Pembelajaran



Wilda Rihlasyita, M.Pd.I

2) Angket Ahli Bahasa Arab

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA ARAB (VALIDASI KE-1)

Judul : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I
Validator : Dr. H. Zainuddin Al Haj, Lc., M.Pd.I
Tanggal :

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen	1	2	3	4	5
1	Penulisan huruf pada dadu mudah dibaca					✓
2	Penulisan huruf secara terpisah (awal – tengah – akhir) sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Arab					✓
3	Penulisan huruf secara terpisah (awal – tengah – akhir) dapat memudahkan mahasiswa dalam merangkai kosakata pada papan " <i>Arabic Scrabble</i> "					✓
4	Penggunaan bahasa dalam papan permainan sesuai dengan kaidah bahasa Arab					✓
5	Penggunaan bahasa dalam buku petunjuk permainan sesuai dengan kaidah bahasa Arab				✓	
6	Gambaran umum keistimewaan permainan " <i>Arabic Scrabble</i> " pada box permainan, di tulis sesuai dengan kaidah bahasa Arab					✓
7	Pemilihan jenis tulisan (font) dan ukuran tulisan dalam buku petunjuk permainan memudahkan mahasiswa untuk membacanya					✓
8	Bahasa yang digunakan dalam peraturan permainan mudah difahami					✓
9	Pemilihan mufrodad dalam permainan " <i>Arabic Scrabble</i> " disesuaikan dengan kamus bahasa Arab				✓	
10	Pemilihan materi mufrodad dalam permainan " <i>Arabic Scrabble</i> " disesuaikan dengan tingkat kemampuan mahasiswa					✓

Saran:

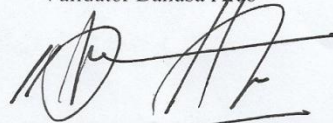
Pes. Mainan Arabi Scrabble ini sangat
layak layak d. paku k-

Rekomendasi:

.....
.....
.....
.....

- valid
- valid perlu revisi
- tidak valid perlu revisi

Validator Bahasa Arab



Dr. H. Zainuddin Al Haj, Lc., M.Pd.I

3) Angket Ahli Materi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN (VALIDASI KE-1)

Judul : Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

Validator : Rizka Eliyana Maslihah, M.Pd.I

Tanggal : 14 November 2019

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

- 1 = sangat tidak baik/sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
KELAYAKAN ISI						
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian dengan kebutuhan materi dalam bahan ajar				✓	
3	Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran				✓	
4	Kesesuaian cakupan materi sebagai pengembangan kosakata mahasiswa untuk komunikasi sehari – hari				✓	
5	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan mahasiswa					✓
SUBSTANSI MATERI						
6	Kebenaran Subtansi materi (kosakata yang digunakan dalam permainan)					✓
7	Materi yang disajikan mudah dicerna dan dipahami oleh mahasiswa				✓	
8	Materi yang disusun sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa yang homogen				✓	
9	Materi yang disajikan variatif dan tidak monoton				✓	
10	Ketepatan pemilihan kosakata pada materi / daftar kosakata					✓

11	Permainan "Arabic Scrabble" dapat memudahkan mahasiswa mencapai indikator dan capaian pembelajaran				✓
12	Permainan "Arabic Scrabble" dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif bagi mahasiswa untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab				✓
13	Jenis kosakata yang disajikan dalam materi meliputi 12 tema yaitu: الدراسة، المهنة، الأسرة، أسماء بعض البلاد في العلم والمدن في إندونيسيا، الأعداء، الألوان والأشكال، الأضداد من الأسماء، الأضداد من الأفعال، المترادفات من الأسماء، المترادفات من الأفعال، البحث العلمي، الحاسوب وما يتعلق بها				✓
14	Pemilihan kosakata pada tema تضاد berdasar kamus bahasa Arab				✓
15	Pemilihan kosakata pada tema ترادف dipilih yang paling familiar (sering digunakan), berdasar kamus bahasa Arab				✓
KEMENARIKAN ISI					
16	Materi kosakata disajikan secara runtut dan berjenjang, dari termudah sampai yang tersulit				✓
17	Buku petunjuk permainan dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran bahasa Arab				✓
18	Buku pedoman permainan disusun dengan bahasa yang mudah difahami oleh mahasiswa		✓	:	
19	Buku pedoman permainan dilengkapi langkah-langkah penilaian permainan "Arabic Scrabble"				✓
20	Permainan scrabble mampu mengembangkan kosakata mahasiswa menjadi suatu kalimat secara lisan dan tertulis.				✓

Saran:

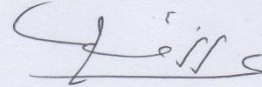
Menurut analisis saya, materi yang disajikan sangat baik. Namun, hendaknya penulisan kosakata pada kamus Scrabble bahasa Arab ini dilengkapi dengan harokat. Sehingga Mahasiswa mengetahui cara baca kosakata dengan benar. Sedangkan petunjuk permainan dan skoring hendaknya dibuat dalam multi bahasa, minimal bahasa Arab dan Indonesia. Sehingga pemain pemula pun dapat memahami cara permainan scrabble bahasa Arab tersebut.

Rekomendasi:

Sebaiknya, materi dalam kamus diberi harokat lengkap. Sehingga, tidak akan terjadi kesalahan cara baca dan pengucapan seluruh kata dalam kamus. Selain itu, usahakan tata cara permainan dan scoring dituliskan dalam multi bahasa, minimal menggunakan bahasa Arab dan bahasa Indonesia.

- valid
- valid perlu revisi
- tidak valid perlu revisi

Validator Materi Pembelajaran



Rizka Eliyana Maslihah, M.Pd.I

الاختبار البعدي

الإسم : _____

الفصل : _____

صِلْ بَيْنَ الْمُفْرَدَاتِ وَ الْمُتَضَادَاتِ مِنَ الْمُفْرَدَاتِ الْمُنَاسِبَةِ ثُمَّ تَرْجِمْ
الْمُفْرَدَاتِ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَا!



المعنى	المتضادات	المفردات	رقم
	أَخَذَ	عَاشَ	١
	مَرِيضٌ	طَوِيلٌ	٢
	أَبْكَى	إِهْتَمَّ	٣
	مُنْخَفِضٌ	صَحِيحٌ	٤
	مَاتَ	وَضَعَ	٥
	كَادِبٌ	قَوِيٌّ	٦
	أَعْطَى	ضَحَكَ	٧
	نَقَصَ	شُجَاعٌ	٨
	قَصِيرٌ	فَازَ/نَجِحَ	٩
	تَعَلَّمَ	وَاسِعٌ	١٠
	أَهْمَلَ	طَلَبَ	١١
	فَشِلَ	الْعَالِي	١٢
	ضَعِيفٌ	عَلَّمَ	١٣
	ضَيِّقٌ	صَادِقٌ	١٤
	جُبَانٌ	زَادَ	١٥

اُكْتُبِ الْمُفْرَدَاتِ وَالْمَعْنَى الْمُنَاسِبَةَ !



المعنى	المفردات	رقم
.....	القَصَّارُ	١
London	٢
.....	العُدْرَاءُ	٣
Hitam	٤
.....	رَفْعُ الْيَدِ	٥
Polisi	٦
.....	أَوْسْتْرَالِيَا	٧
Bujang	٨
.....	اللَّوْنُ الْبَاهِقُ	٩
Memeriksa	١٠
.....	العَسَّالُ	١١
Riyadh	١٢
.....	الطِّفْلُ	١٣
Liris	١٤
.....	رَبِّي / هَدَّبَ	١٥
Tukang foto	١٦
.....	جِدَّةٌ	١٧
Dua kembar	١٨
.....	الأَصْفَرُ	١٩
Mengeja	٢٠
.....	الْمُتَرْجِمُ	٢١

Kanada	٢٢
.....	الشَّيْخُ	٢٣
Memanjang	٢٣
.....	لَخَّصَ / اِخْتَصَرَ	٢٤
Pedagang	٢٥
.....	أَزْدُنْ	٢٦
Anak sulung	٢٧
.....	الْبُرْتُقَالِيُّ	٢٨
Mengulangi	٢٩
.....	المُهَنْدِسُ	٣٠
Ungu	٣١
.....	الأُخْتُ الشَّقِيقَةُ	٣٢
Iran	٣٣
.....	اِشْتَرَكَ	٣٤
Biru langit	٣٥

مع النجاح


Lampiran 8: Lembar Jawaban Mahasiswa Kelas Eksperimen

الاختبار البعدي

96 الاسم: Ayim mukulisoh
 الفصل: B2

صِلْ بَيْنَ الْمُفْرَدَاتِ وَ الْمُتَضَادَاتِ مِنَ الْمُفْرَدَاتِ الْمُنَاسِبَةِ ثُمَّ تَرْجِمِ الْمُفْرَدَاتِ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَا!

المعنى	المتضادات	المفردات	رقم
lurus x meli	أَخَذَ	عَاشَ	١٢
panjang x pendek	مَرِيضٌ	طَوِيلٌ	١٤
Mengabaikan Memperhatikan x	أَبَى	إِهْتَمَّ	١٣
sehat x sakit	مُنْحَفِضٌ	صَحِيحٌ	١٤
meletakkan x mengambil	مَاتَ	وَضَعَ	١٥
kuat x lemah	كَادِبٌ	قَوِيٌّ	١٦
tertawa x menangis	أَعْطَى	ضَحَكَ	١٧
Berani x susah	نَقَصَ	شَجَاعٌ	١٨
Berhati x gayal	قَصِيْرٌ	فَارٍ/نَجِحٌ	١٩
luas x sempit	تَعَلَّمَ	وَاسِعٌ	٢٠
meminta x memberi	أَهْمَلُ	طَلَبَ	٢١
tinggi x rendah	فَشِلَ	الْعَالِي	٢٢
mengajar x belajar	ضَعِيفٌ	عَلَّمَ	٢٣
jujur x bohong	ضَبِيقٌ	صَادِقٌ	٢٤
Menambah x kurang	جَارٌ	زَادَ	٢٥

أَكْتُبِ الْمَفْرَدَاتِ وَالْمَعْنَى الْمُنَاسِبَةَ ! 

المعنى	المفردات	رقم
Memendekkan	القَصَّارُ	١
London	لُنْدُونُ	٢
perawan/gadis	العُذْرَاءُ	٣
Hitam	السُّودَانِيَّةُ	٤
angkat tangan	رَفَعَ اليَدَ	٥
Polisi	الْمُسَوِّدِي	٦
Australia	أَوْسْتْرَالِيَا	٧
Bujang	الْعَرِيْبُ	٨
warna pucat	الْلَوْنُ الْبَاهِقُ	٩
Memeriksa	فَتَّشَ - يَفْتِشُ	١٠
penjual sabun	الْعَسَّالُ	١١
Riyadh	الرِّيَاضُ	١٢
Anak kecil	الطِّفْلُ	١٣
Liris	مَدْحَلَةٌ	١٤
menarik	رَبَّى / هَدَّبَ	١٥
Tukang foto	الْمَسْوُومِي	١٦
...nenek	جَدَّةٌ	١٧
Dua kembar	التَّوَأَمَانِيَا	١٨
...kuning	الْأَصْفَرُ	١٩
Mengeja	هَبَّيْ - يَهْبِي	٢٠
penerjemah	الْمُتَرْجِمُ	٢١
Kanada	كَنْدَا	٢٢
Orang tua	الشَّيْخُ	٢٣

Memanjang	مَسْتَجْمِعٌ	٢٣٢
meringkas	لَخَصَ / اِخْتَصَرَ	٢٣٤
Pedagang	التَّاجِرُ	٢٣٥
Yosenda	أَزْدُنْ	٢٣٦
Anak sulung	وَكْدَانُ الْكَبِيرِ	٢٣٧
...orange	الْبُرْتَقَالِي	٢٣٨
Mengulangi	عَاثَرَ	٢٣٩
...insinyur	الْمُهَنْدِسُ	٢٤٠
Ungu	الْبَيْهَقِي	٢٤١
Sundana (er) kumpang	الْأُخْتُ السَّقِيْقَةُ	٢٤٢
Iran	إِسْرَائِيلِي	٢٤٣
berpartisipasi	اشْتَرَكَ	٢٤٤
Biru langit	الْبُرُوقُ السَّمَاوِي	٢٤٥

مع النجاح

Lampiran 9: Lembar Jawaban Mahasiswa Kelas Kontrol

Kelas control الاختبار البعدي

الإسم : فرش نورلينا
 الفصل : ب ٢

صلِّ بَيْنَ الْمَفْرَدَاتِ وَ الْمُتَضَادَاتِ مِنَ الْمَفْرَدَاتِ الْمُنَاسِبَةِ ثُمَّ تُرْجَمُ الْمَفْرَدَاتِ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَا!

المعنى	المتضادات	المفردات	رقم
meletakkan x mengambil	أَخَذَ	عَاشَ	١٤
sehat x sakit	مَرِيضٌ	طَوِيلٌ	٢٤
tertawa x menangis	أَبكى	إِهْتَمَ	٣٤
Tinggi x Rendah	مُنْحَفِضٌ	صَجِيحٌ	٤٤
Hidup x Mati	مَاتَ	وَضَعَ	٥٤
Benar x dusta	كَادِبٌ	قَوِيٌّ	٦٤
Mencari x memberi	أَعْطَى	ضَحَكَ	٧٤
Tambah x kurang	نَقَصَ	شَجَاعٌ	٨٤
Panjang x Pendek	قَصِيْرٌ	فَازَ/نَجَحَ	٩٤
mengajar x belajar	تَعَلَّمَ	وَاسِعٌ	١٠٤
mempertahankan x mengabaikan	أَهْمَلُ	طَلَبَ	١١٤
Beruntung x rugl	فَشِلَ	الْعَالِي	١٢٤
Kuat x Lemah	ضَعِيفٌ	عَلَّمَ	١٣٤
luas x sempit	ضَيِّقٌ	صَادِقٌ	١٤٤
Pemberani x Penakut	جَبَانٌ	زَادَ	١٥٤

أكتب المفردات والمعنى المناسبة!

المعنى	المفردات	رقم
.....	القَصَّارُ	١
London	لُونْدُون	٢
.....	العَدْرَاءُ	٣
Hitam	الْأَسْوَدُ	٤
Angkat tangan	رَفَعَ اليَدَ	٥
Polisi	بُولِيْسِي	٦
Australia	أَوْسْتْرَالِيَا	٧
Bujang	٨
Abu - Abu	اللُّونُ الْبَاهِقُ	٩
Memeriksa	١٠
Tatang madu	العَسَائِلُ	١١
Riyadh	الرِّيَاضُ	١٢
Anak kecil	الطِّفْلُ	١٣
Liris	١٤
mendidik	رَبَّى / هَدَّبَ	١٥
Tukang foto	الْمُصَوِّرُ	١٦
Nenek	جَدَّةٌ	١٧
Dua kembar	التَّوْأَمَانِ	١٨
Kuning	الأَصْفَرُ	١٩
Mengeja	أَمِنَ - عَجِبَ - أَمَلَّ	٢٠
mentjemahkan	الْمُتَرْجِمُ	٢١
Kanada	كَنْيَدَا	٢٢
orang tua	السَّيِّخُ	٢٣

Memanjang	طال	٢٣
Meringkas	لخص / اختصر	٢٤
Pedagang	تاجر	٢٥
yordania	أردن	٢٦
Anak sulung	ولد الأكبر	٢٧
Tutang kebun	البرقالي	٢٨
Mengulangi	تكرر - يهملغ	٢٩
Insinyur	المهندس	٣٠
Ungu	٣١
saudara (P.T.) sepupu	الأخت الشقيقة	٣٢
Iran	عيران	٣٣
berpartisipasi	اشترك	٣٤
Biru langit	الأزرق السماء	٣٥

مع النجاح

Lampiran 10: Analisis Nilai Uji Coba Skala Kecil dengan SPSS

Case Processing Summary

	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	Kelompok Control	12	100,0%	0	0,0%	12	100,0%
	Kelompok Eksperimen	12	100,0%	0	0,0%	12	100,0%

Descriptives

	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Nilai	Kelompok Control	Mean	75,250	1,3321	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	72,318	
			Upper Bound	78,182	
		5% Trimmed Mean		75,278	
		Median		75,500	
		Variance		21,295	
		Std. Deviation		4,6147	
		Minimum		68,0	
		Maximum		82,0	
		Range		14,0	
		Interquartile Range		8,5	
		Skewness		-,292	,637
		Kurtosis		-1,185	1,232
			Kelompok Eksperimen	Mean	89,417
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			84,863	
	Upper Bound			93,970	
5% Trimmed Mean				89,796	
Median				91,000	
Variance				51,356	
Std. Deviation				7,1663	
Minimum				74,0	
Maximum				98,0	
Range				24,0	

Interquartile Range	6,8	
Skewness	-1,170	,637
Kurtosis	,877	1,232

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelompok Control	,145	12	,200*	,942	12	,521
	Kelompok Eksperimen	,201	12	,193	,883	12	,096

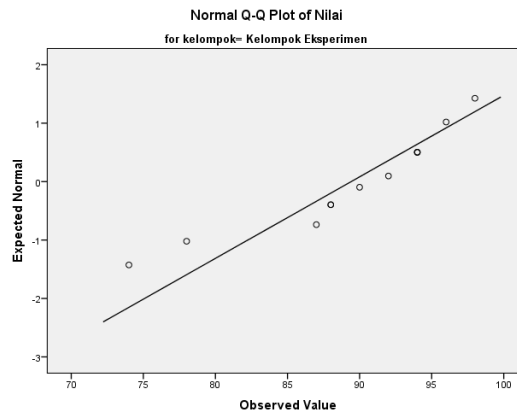
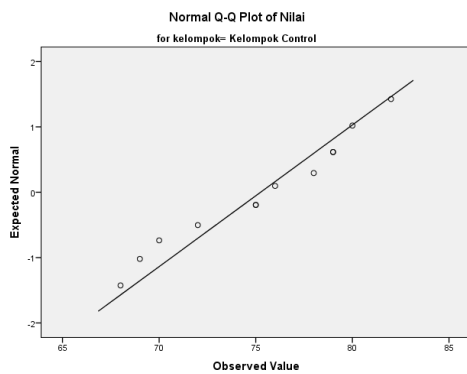
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,172	1	22	,291
	Based on Median	,899	1	22	,353
	Based on Median and with adjusted df	,899	1	16,189	,357
	Based on trimmed mean	1,045	1	22	,318

Normal Q-Q Plots



T-Test

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelompok Control	12	75,250	4,6147	1,3321
	Kelompok Eksperimen	12	89,417	7,1663	2,0687

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	1,172	,291	-5,758	22	,000	-14,1667	2,4605	-19,2695	1,172
Equal variances not assumed			-5,758	18,784	,000	-14,1667	2,4605	-19,3207	-9,0127

Lampiran 11: Pedoman Wawancara Kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah

I. Identitas Informan

Nama informan :
Instansi :
Jabatan :
Alamat instansi :
Hari/Tanggal wawancara :

II. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana kurikulum Mata Kuliah *Bahasa Arab* di Prodi PBA FTIK IAIN Jember?
2. Bagaimana Proses pembelajaran Mata Kuliah *Bahasa Arab* di Prodi PBA FTIK IAIN Jember?
3. Adakah target kosakata yang harus di kuasai mahasiswa dalam 1 semester?
4. Bagaimana strategi Pembelajaran kosakata bahasa Arab?
5. Bagaimana dengan materi kosakata, Apakah mahasiswa mencari kosakata bahasa Arab secara mandiri atau ditentukan?
6. Bagaimana konsep penyajian tema kosakata bahasa Arab?
7. Bagaimana keterampilan mahasiswa PBA dalam menguasai kosakata bahasa Arab?
8. Bagaimana kriteria penilaian pembelajaran kosakata bahasa Arab?
9. Apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab?
10. Apakah kosakata tersebut dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam mempelajari keterampilan bahasa yang lain?

Lampiran 12: Pedoman Wawancara untuk mahasiswa PBA IAIN Jember

I. Identitas Informan

Nama informan :
Instansi :
Jabatan :
Alamat instansi :
Hari/Tanggal wawancara :

II. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana pembelajaran Mata Kuliah *Bahasa Arab* di Prodi PBA FTIK IAIN Jember?
2. Tema apa saja yang sudah dipelajari dalam satu semester?
3. Berapa kosakata yang harus dikuasai tiap pertemuan?
4. Untuk materi kosakata bahasa Arab, mahasiswa mencari sendiri atau sudah disediakan oleh dosen?
5. Bagaimana strategi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab?
6. Apakah strategi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab efektif?
7. Apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab?
8. Apakah materi kosakata yang diberikan dapat menunjang keterampilan bahasa yang lain?

LAMPIRAN 13: Pedoman Wawancara Respon kepada Mahasiswa PBA IAIN Jember

I. Identitas Informan

Nama informan :
Instansi :
Jabatan :
Alamat instansi :
Hari/Tanggal wawancara :

II. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana dengan permainan *Arabic Scrabble*? Menarik atau membosankan?
2. Bagaimana untuk komposisi warna permainan *Arabic Scrabble*?
3. Apakah buku petunjuk permainan mudah untuk dipahami?
4. Bagaimana dengan ukuran permainan *Arabic Scrabble*? Terlalu besar atau terlalu kecil?
5. Apakah permainan *Arabic Scrabble* ini sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab?
6. Apakah permainan *Arabic Scrabble* ini dapat membantu menunjang penguasaan kosakata bahasa Arab?
7. Bagaimana strategi yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab?
8. Apakah permainan *Arabic Scrabble* dapat menunjang keterampilan berbahasa yang lain? Seperti keterampilan berbicara, menulis dan sebagainya
9. Adakah kesulitan selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *Arabic Scrabble*?
10. Adakah saran untuk penyempurnaan produk permainan *Arabic Scrabble*

Lampiran 14: Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Dokumentasi Wawancara dengan Dosen Pengampu Mata kuliah Bahasa Arab



Dokumentasi Wawancara dengan mahasiswa PBA kelas B2 semester 2



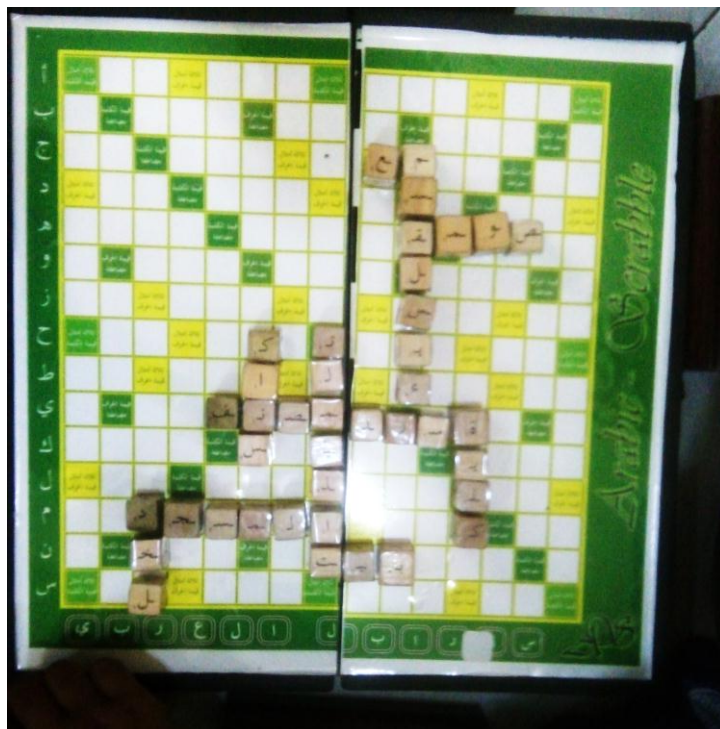
Dokumentasi pelaksanaan uji coba skala kecil



Dokumentasi Uji coba skala kecil



Dokumentasi Pelaksanaan Permainan *Arabic Scrabble*



Dokumentasi kosakata yang berhasil disusun oleh pemain



Dokumentasi Ujian Postes kelas Control



Dokumentasi Postes Kelas Eksperimen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M)
Jl. Mataram 1 Mangli, Kaliwates Telp: (0331) 487550, 427005 Fax. (0331) 427005, 68136
Websites : www.iain-jember.ac.id – email : iainjember.press14@gmail.com

Nomor : B- 4725/In.20/L.1/PP.07/9/2019
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian

9 September 2019

Kepada Yth.

Kaprodi Tadris PBA FTIK IAIN Jember

Tempat

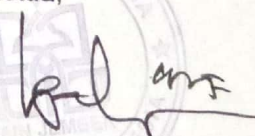
Dengan hormat,

Bersama ini kami mohon agar sedapatnya nama berikut ini :

No	Nama	Jabatan
1	Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I	Dosen (Ketua)

Dijijinkan Untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa PBA IAIN Jember” selama 3 bulan sejak tanggal 16 September s/d 30 Nopember 2019.

Demikian surat permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua,

Moch. Imam Machfudi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M)
Jl. Mataram 1 Mangli, Kaliwates Telp: (0331) 487550, 427005 Fax: (0331) 427005, 68136
Websites : www.iain-jember.ac.id – email : iainjember.press14@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor: B- *422* /In.20/L.1/PP.00.9/09/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H. Moch. Imam Machfudi, S.S., M.Pd., Ph.D
NIP : 197001262000031002
Jabatan : Ketua LP2M IAIN Jember

Menugaskan kepada :

Nama : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I
NIDN : 2002069201
Jabatan : Dosen (Ketua)

Untuk melakukan penelitian dengan tema "Pengembangan Permainan *Arabic Scrabble* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa PBA IAIN Jember" sejak tanggal 12 September s.d 30 Nopember 2019.

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

12 September 2019
Ketua,

H. Moch. Imam Machfudi