



**PENGEMBANGAN MEDIA BOGASA (BOARD GAME ARAB RAKSASA)
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA
ARAB SISWA KELAS XI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Deby Ayu Noormalasari
NIM : 2303416057
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

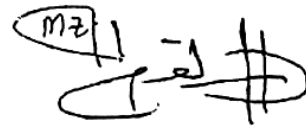
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang
panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Agustus 2020

Semarang, 11 Agustus 2020

Pembimbing

Handwritten signature of Darul Qutni, featuring a circled 'M2' and a stylized signature.

Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I.,

NIP. 197505062005012001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

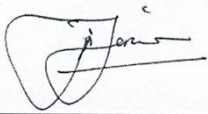
Hari : Selasa

Tanggal : 11 Agustus 2020

Panitia Ujian Skripsi


Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
(NIP.197807202005012002)

: 

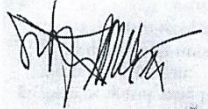
Sekretaris

Dra. Anastasia Pudjiherwanti, M.Hum.
(NIP.196407121989012001)

: 


Penguji I

Singgih Kuswardono S.Pd.I, MA., Ph.D.
(NIP. 197607012005011001)

: 

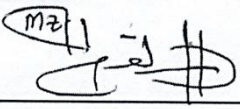
Penguji II

Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., MA., Ph.D.
(NIP.197504202009121001)

: 

Penguji III/ Pembimbing

Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I.,
(NIP.197807202005012001)

: 



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
(NIP.197807202005012002)

PERNYATAAN

Yang tertanda tangan dibawah ini:


Nama : Deby Ayu Noormalasari
NIM : 2303416057
Program Studi : Bahasa Arab
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang**” yang saya tulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana ini merupakan karya saya sendiri. Skripsi ini disusun berdasarkan bimbingan, analisis, dan pemaparan/ujian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan tersebut dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Semarang, 11 Agustus 2020

Peneliti



Deby Ayu Noormalasari

NIM.2303416057

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Ketika aku melibatkan Allah dalam segala urusanku, aku percaya tidak ada yang tidak mungkin"

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu, cinta pertama saya, Selamanya.
2. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNNES

PRAKATA

Bismillahirrahmaanirrahiim, Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabatnya. Selanjutnya, peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penyusunan skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas persetujuan pelaksanaan sidang skripsi
3. Singgih Kuswardono, S.Pd.I., M.A., Ph.D. Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I sebagai dosen wali yang selalu memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti.
5. Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I., sebagai pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, dan saran yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
6. Penguji I skripsi Singgih Kuswardono, S.Pd.I., M.A., Ph.D., yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti
7. Penguji II skripsi Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., MA., Ph.D. yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti.
8. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Arab UNNES, Ustadzaah Nailur Rahmawati, Ustadzaah Zuhaira, Ustadzaah Darul Qutni, Ustadzaah Retno Purnama Irawati, Ustaaadz Singgih Kuswardono, Ustaaadz Zaim El-Mubarak, Ustaaadz Ahmad Miftahuddin, Ustaaadz Hasan Busri, Ustaaadz Mohamad Yusuf Ahmad Hayim, Ustaaadz Muchlisin Nawawi, dan Ustaaadz Nafis Azmi Amrullah yang telah menerima segala kekurangan, memaafkan segala kekhilafan,

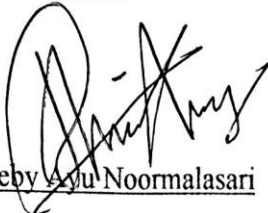
memberikan bekal ilmu, pengalaman, dan motivasi kepada peneliti sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat di kemudian hari.

9. Guru bahasa Arab SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang Bapak Ahmad Arwani, S.Ag., yang telah membantu peneliti untuk menjadi subjek penelitian dan menjadi ahli untuk media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*).
10. Keluarga PBA UNNES 2016 yang selalu membantu dan mendukung peneliti.
11. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberi semangat, mendukung dan mendoakan
12. Teman-teman terdekat yang menjadi bahu ternyaman
13. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terealisasi.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang tiada kira dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin*

Semarang, 11 Agustus 2020

Peneliti



Deby Ayu Noormalasari

NIM.2303416057

SARI

Noormalasari, Deby Ayu. 2020. “Pengembangan Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I.,

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

Penelitian ini didasari karena adanya permasalahan membaca bahasa Arab pada siswa kelas XI di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Permasalahan tersebut yaitu masih terdapat beberapa siswa yang masih belum bisa membaca dan menulis huruf Arab, sedangkan yang lainnya masih membaca teks bacaan dengan nada seperti membaca Al-Qur'an. Selain itu banyak siswa yang juga masih kesulitan ketika diminta untuk menjawab soal karena tidak mengetahui artinya. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang bernama BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*).

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

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dan desain penelitian menggunakan Research and Development (R&D) hingga tahap kelima yaitu revisi desain setelah validasi oleh ahli. Data penelitian ini diperoleh menggunakan non tes berupa wawancara, observasi, angket, dan analisis SWOT.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukan guru dan siswa menghendaki adanya media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab yang meliputi kosakata, materi, dan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan. Penilaian ahli media dan guru yang meliputi aspek penyajian/ tampilan memperoleh nilai rata-rata 89,5. Aspek kelayakan isi/materi memperoleh nilai rata-rata 91, dan pada aspek kelayakan grafis memperoleh nilai rata-rata 91. Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 90,5, berdasarkan paparan tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) termasuk kategori sangat layak untuk digunakan. Analisis SWOT buku pegangan siswa dengan media pembelajaran BOGASA yaitu masing-masing media mempunyai kekuatan dan kelemahan, kekuatan pada produk lama bisa dipertahankan sedangkan kelemahan pada produk lama dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan produk baru.

DAFTAR ISI

PESETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Keterampilan Membaca.....	16
2.2.2 Media Pembelajaran	27
2.2.3 Media BOGASA (<i>Board Game Arab Raksasa</i>).....	29
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	33
3.2 Tahapan Penelitian R&D	34
3.2.1 Potensi dan Masalah	34
3.2.2 Pengumpulan Data.....	35
3.2.3 Desain Produk.....	36
3.2.4 Validasi Desain	36
3.2.5 Revisi Desain	37
3.3 Subjek Penelitian	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1 Wawancara	39
3.4.2 Observasi	39
3.4.3 Angket	39
3.5 Instrumen Penelitian.....	40

3.6 Uji Keabsahan Data.....	43
3.7 Teknik Analisis Data.....	45
3.8 Analisis SWOT	49
BAB IV PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	50
4.2 Prototipe Media Pembelajaran.....	75
4.3 Validasi dan Saran Perbaikan	84
4.3.1 Validasi Ahli terhadap Media BOGASA.....	85
4.3.2 Saran Perbaikan Ahli terhadap Media BOGASA	87
4.3.3 Revisi Produk Media BOGASA	88
4.3.4 Analisis SWOT	92
BAB V PENUTUP	92
5.1 Simpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

2.1 Relevansi dengan Peneliti Lain.....	13
2.2 Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Lisan	25
2.3 Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Tertulis.....	25
2.4 KI dan KD Bahasa Arab Kelas XI	26
2.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	41
3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	41
3.3 Kisi- kisi Lembar Pedoman Angket Kebutuhan	42
3.4 Kisi- kisi Pedoman Angket Kebutuhan Guru	42
3.5 Aspek Validasi Desain Produk	42
3.6 Interpretasi skala	42
3.7 Angket validasi Desain Produk oleh Ahli	43
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 1.....	53
4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 2.....	53
4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 3.....	53
4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 4.....	54
4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 5.....	54
4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 6.....	55
4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 7.....	55
4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 8.....	55
4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 9.....	56
4.10 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 10.....	56
4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 11	57
4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 12.....	57
4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 13	58
4.14 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 14.....	58
4.15 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 15	59
4.16 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 16.....	59
4.17 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 17	60
4.18 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 18.....	60
4.19 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 19.....	60
4.20 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 20.....	61
4.21 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 1.....	62
4.22 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 2.....	62
4.23 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 3.....	63

4.24 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 4.....	63
4.25 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 5.....	64
4.26 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 6.....	64
4.27 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 7.....	64
4.28 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 8.....	66
4.29 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 9.....	66
4.30 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 10.....	67
4.31 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 11.....	67
4.32 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 12.....	72
4.33 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 13.....	73
4.34 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 14.....	74
4.35 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 15.....	74
4.36 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 16.....	75
4.37 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 17.....	70
4.38 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 18.....	70
4.39 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 19.....	70
4.40 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 20.....	71
4.41 Rekapitulasi Hasil Analisis Aspek Kebutuhan terhadap Media BOGASA Oleh Guru	72
4.42 Rekapitulasi Hasil Analisis Aspek Isi/ Materi terhadap Media BOGASA Oleh Guru	72
4.43 Rekapitulasi Hasil Analisis Aspek Grafis terhadap Media BOGASA Oleh Guru	73
4.44 Rekapitulasi Hasil Analisis Aspek Kebutuhan terhadap Media BOGASA Oleh Siswa.....	74
4.45 Rekapitulasi Hasil Analisis Aspek Isi/ Materi terhadap Media BOGASA Oleh Siswa.....	74
4.46 Rekapitulasi Hasil Analisis Aspek Grafis terhadap Media BOGASA Oleh Siswa.....	75
4.47 Kategori Penilaian Purwarupa Media Pembelajaran.....	84
4.48 Validasi Ahli terhadap Aspek Kelayakan Isi media BOGASA.....	85
4.49 Validasi Ahli terhadap Aspek Kelayakan Penyajian	86
4.50 Validasi Ahli terhadap Aspek Grafis	87
4.51 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli terhadap BOGASA.....	87
4.52 Saran dan Perbaikan Produk.....	88
4.53 Analisis <i>SWOT</i> Produk Lama dan Produk Baru	92

DAFTAR GAMBAR

2.2 Bagian-Bagian yang Terdapat dalam Media BOGASA	31
3.1 Tahapan Penelitian R&D Menurut Sugiyono.....	33
3.2 Visualisasi tahap-tahap R&D	34
3.3 Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data.....	47
4.1 Desain tampilan Utama BOGASA	74
4.2 Tampilan Dadu	74
4.3 Tampilan Langkah-langkah dan aturan Permainan dalam UTAR.....	75
4.4 Tampilan Gambar kosakata.....	75
4.5 Tampilan Kosakata dalam BOGASA	76
4.6 Tampilan Soal/Evaluasi dalam BOGASA.....	76
4.7 Tampilan Teks Bacaan dalam BOGASA	77
4.8 Tampilan Tata Bahasa dalam BOGASA.....	77
4.9 Tampilan Buku Panduan dalam BOGASA	78
4.10 Perbaikan Syakl Sebelum dan Sesudah Revisi	83
4.11 Perbaikan Syakl Sebelum dan Sesudah Revisi	84
4.12 Perbaikan Bentuk soal Sebelum dan Sesudah Revisi.....	84
4.13 Perbaikan Bentuk soal Sebelum dan Sesudah Revisi.....	84
4.14 Perbaikan Warna BackgroundSebelum dan Sesudah Revisi.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi	100
2. Panduan wawancara	103
3. Panduan dokumentasi.....	103
4. Angket kebutuhan guru	104
5. Angket validasi ahli dan guru	114

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Bahasa adalah realitas yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tumbuh kembangnya manusia pengguna bahasa itu. Realitas bahasa dalam kehidupan ini semakin menambah kuatnya eksistensi manusia sebagai makhluk berbudaya dan beragama. Kekuatan eksistensi manusia sebagai makhluk berbudaya dan beragama, antara lain ditunjukkan oleh kemampuannya memproduksi karya-karya besar berupa sains, teknologi, dan seni yang tidak terlepas dari peran-peran bahasa yang digunakan (Hermawan, 2014:08).

Salah satu bahasa yang sampai sekarang masih kuat eksistensinya adalah bahasa Arab. Seperti yang kita ketahui bahwa bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci al Qur'an, hadis-hadis nabi Muhammad dan khasanah ilmu pengetahuan agama Islam. Bahasa ini telah menyatukan berjuta-juta kaum muslimin yang berbeda-beda bangsa, negara, dan bahasa. Kesatuan itu terjelma karena bahasa Arab merupakan bahasa dalam praktik amal ibadah sehari-hari seperti salat, *qiraah* al Qur'an, ibadah haji, dan lain- lainnya (Kuswardono 2014:29)

Menurut Hadi (dalam Kuswardono 2014:30) menyebutkan bahwa sejak kurun waktu yang panjang sekitar lebih dari 14 abad, bahasa Arab dipakai sebagai wahana mengkomunikasikan ilmu pengetahuan Islam dan ilmu pengetahuan lainnya. Selain menjadi bahasa di semua negara Arab dan bahasa yang dipakai oleh seluruh pemeluk agama Islam di dunia dalam peribadatan, bahasa Arab juga dipelajari oleh bangsa- bangsa lain non-Arab dan non-Islam sebagai bahasa ilmu pengetahuan dan bahasa agama.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Bahasa Arab merupakan kunci untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Dikatakan demikian, karena buku-buku berbagai macam ilmu pengetahuan pada zaman dahulu banyak ditulis dengan menggunakan bahasa Arab. Dengan demikian, apabila menginginkan menguasai ilmu dalam buku-buku tersebut, terlebih dahulu harus belajar bahasa Arab (Makruf, 2009:9)

Bahasa Arab masuk ke wilayah nusantara dapat dipastikan bersamaan dengan masuknya agama Islam, maka pengajaran bahasa Arab yang pertama di nusantara adalah untuk memenuhi kebutuhan seorang muslim dalam menunaikan ibadah, khususnya ibadah salat. Sesuai dengan kebutuhan tersebut, materi yang diajarkan adalah doa- doa salat dan surat- surat pendek Al- Qur'an, yaitu juz terakhir yang lazim disebut juz 'amma, atau dikenal dengan sebutan "Turutan" (Effendy 2017: 28)

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

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

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

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

Dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan telah memiliki kemahiran atau keterampilan membaca yang baik apabila ia mampu menangkap arti atau memahami maksud dari bacaan yang dibacanya. Namun kenyataan di lapangan masih terjadi beberapa problematika terkait keterampilan membaca.

Berdasarkan penelitian Fredina Fransiska (2015:4) di kelas XI IPS MAN Demak, masih ditemukan banyak permasalahan yang dialami siswa terkait keterampilan membaca bahasa Arab. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya minat baca siswa terutama dalam membaca teks-teks berbahasa Arab, dalam hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang masih lambat. Ketika disodori materi bacaan bahasa Arab, siswa enggan untuk membacanya.

Wawancara dan observasi telah dilakukan peneliti di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Di sekolah ini terdapat empat kelas untuk kelas XI yang setiap kelas terdiri dari kurang lebih 25 siswa. Berdasarkan wawancara peneliti dengan bapak Arwani, selaku guru bahasa Arab di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas XI sudah baik, namun terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran keterampilan membaca seperti masih terdapat beberapa siswa yang masih belum bisa membaca huruf Arab, sedangkan yang lainnya masih membaca teks bacaan dengan nada seperti membaca Al-Qur'an.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas XI. Maulana sebagai salah satu siswa mengatakan bahwa ia masih kesulitan membaca dan menulis huruf Arab, sehingga hal tersebut menyebabkan ia jarang memperhatikan guru saat pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Septiawan yang juga siswa kelas XI mengatakan bahwa ia bisa membaca huruf Arab, namun belum lancar dan masih kesulitan ketika diminta untuk menjawab soal karena tidak mengetahui artinya.

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

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

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

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

aturan- aturan bahasa ini dalam perkembangannya memperlambat keterampilan anak dalam membaca.

Dari teori tersebut, media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) diharapkan dapat menjadikan siswa lebih antusias saat pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, berwarna, dan bergambar dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, melalui media BOGASA siswa dapat mempelajari kosakata dan menjawab macam- macam bentuk soal keterampilan membaca terkait materi bacaan yang dipelajari. bila sudah tumbuh minat dalam belajar tentunya juga akan meningkatkan kemampuan siswa.

Dengan berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap Media BOGASA dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang?
2. Bagaimana prototipe Media BOGASA dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang?
3. Bagaimana validasi ahli dan guru serta analisis SWOT terhadap Media BOGASA dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media Bogasa dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.
2. Mendeskripsikan prototipe media BOGASA dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.
3. Mendeskripsikan analisis SWOT dan validasi ahli dan guru terhadap media BOGASA dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan, khususnya media pengembangan permainan bahasa Arab. Kemudian penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan tentang media permainan bahasa Arab dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media permainan bahasa Arab yang lebih kompleks maupun mata pelajaran lain untuk mengembangkan media permainan.

1.4.1 Manfaat Praktis

Secara Teoritis, hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran Bogasa dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

1. Bagi Sekolah

Media permainan “BOGASA (*Board Game* Arab Raksasa)” yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang dapat meningkatkan minat siswa.

2. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media “BOGASA (*Board Game* Arab Raksasa)” ini sebagai tambahan referensi media pembelajaran bahasa Arab dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran bahasa Arab yang lebih aktif dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Media “BOGASA (*Board Game* Arab Raksasa)” ini dapat menciptakan suasana dalam proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dan memberikan motivasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

4. Bagi Peneliti

Keberadaan media ini dapat menambah pengetahuan dan kreativitas peneliti tentang pembuatan media pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian pengembangan media untuk keterampilan membaca bahasa Arab telah banyak dilakukan, tetapi pada penelitian ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk mengetahui perbedaannya disebutkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya, Hilda Gressila (2016), Umi Ratna Utami (2017), Anwar Abd. Rahman (2017), Fadli (2018), Yovita Febriana (2018), dan Zahra Nida (2019).

Penelitian Gressila (2016) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan "MONORAB (MONOPOLI ARAB): Pengembangan Media untuk Keterampilan Membaca bagi Siswa Kelas VIII MTs"*. Penelitian ini menunjukkan hasil yang baik dengan kesimpulan sebagai berikut, guru dan siswa membutuhkan media berbentuk permainan yang memuat pengenalan kosakata, materi yang berupa teks bacaan dan evaluasi, media didesain menarik dan telah melewati dua kali revisi produk, penilaian ahli dan dosen pembimbing menunjukkan nilai rata-rata sangat baik pada setiap aspek, hasil uji menunjukkan hasil uji 1 hitung 17,562 dan jatuh pada daerah penerimaan H_a sedangkan t tabel dengan signifikansi 5% dan derajat kebebasan $dk = (N-2)$ yaitu 37 menunjukkan hasil 1.297. Sedangkan hasil uji coba berdasarkan hasil uji coba menunjukkan t hitung 22,679 (t tabel 1,697) sehingga media monorab dapat diterima.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan Gressila dengan penelitian ini ialah melakukan penelitian pengembangan untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa dengan mengembangkan media.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Gressila dengan peneliti adalah media yang digunakan dan subjek uji coba penelitiannya. Gressila mengembangkan media MONORAB (Monopoli Arab) dengan subjek uji coba penelitian adalah siswa MTs kelas VIII sedangkan peneliti mengembangkan media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dengan subjek uji coba siswa SMA kelas XI.

Utami (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Game FINDING OBJECT AND CREATIVE READING Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Swasta di Kabupaten Brebes*”, berdasarkan hasil observasi yang ia lakukan, Utami menemukan berbagai problema pengajaran bahasa Arab. Latar belakang peserta didik yang berbeda-beda menyebabkan pengetahuan peserta didik terhadap bahasa Arab masih sangat kurang. Selain itu banyak peserta didik yang belum bisa membaca dan menulis al-Qur’an. Selain itu menurut guru bahasa Arab, media pembelajaran khususnya pada keterampilan membaca sangat diperlukan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar bahasa Arab. Sehingga, untuk menarik minat baca peserta didik dan mempertajam daya ingat dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan berbahasa Arab, Utami membuat sebuah media pembelajaran berupa *Game* yang memuat materi dan dikemas dalam sebuah permainan yang menarik. Dari hasil uji coba menyatakan bahwa hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari hasil tes nilai siswa menunjukkan t hitung 13,4 dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan t hitung 27, 13. Semuanya jatuh didaerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,734 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk dinyatakan efektif.

Persamaan antara penelitian Utami dengan peneliti adalah jenis penelitiannya, yaitu penelitian pengembangan untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab dengan mengembangkan media.

Perbedaannya terletak pada media yang digunakan serta subjek uji cobanya. Utami menggunakan media *Game FINDING OBJECT AND CREATIVE READING* dengan subjek uji coba siswa kelas VII SMP Swasta, sedangkan peneliti menggunakan media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) dengan subjek uji coba siswa kelas XI SMA.

Penelitian Rahman (2017) dalam Jurnal Diwan yang berjudul “Keterampilan Membaca dan Teknik Pengembangannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab” menyebutkan bahwa dalam praktek pengajaran bahasa Arab komunikasi sering tak memperoleh perhatian sehingga yang diajarkan hanyalah pengetahuan tentang berbahasa dan bukan keterampilan bagaimana agar murid bisa

berbahasa secara langsung dan mampu berkomunikasi dengan orang lain. Dari empat aspek keterampilan berbahasa Arab, membaca merupakan salah satu keterampilan yang tidak kalah pentingnya. Disamping banyak tersedianya bahan bacaan dalam berbagai bidang ilmu, kegiatan membaca dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sehubungan dengan hal itu Rahman membahas penelitian mengenai *maharah al- qiraah* dengan harapan dapat memberi input bagi para pengajar. Dari penelitian Rahman tersebut dapat disimpulkan bahwa didalam keterampilan membaca ada hal- hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru bahasa Arab dengan baik, mudah, dan tepat sasaran. Yaitu : tujuan, strategi, media, dan metode pembelajaran *qira'ah*. Selain itu, kemampuan kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri peserta didik adalah kemahiran mengenai simbol- simbol tertulis.

Persamaan antara penelitian Rahman dengan peneliti adalah objek penelitian yaitu keterampilan membaca bahasa Arab.

Sedangkan perbedaan antara penelitian Rahman dan peneliti yaitu jenis penelitian dan subjek penelitian, penelitian Rahman berfokus pada keterampilan membaca dan teknik pengembangannya, sedangkan jenis penelitian peneliti adalah pengembangan suatu produk atau media. Selain itu subjek penelitian Rahman adalah pengajar dan pelajar, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa SMA.

Selanjutnya penelitian Fadli (2018), dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Papan Permainan (*BOARD GAME*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X”. Berdasarkan hasil observasinya di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman masih ditemukannya kendala dalam proses belajar bahasa Prancis yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara. Faktor- faktor penyebabnya yaitu masih kurangnya rasa percaya diri dari peserta didik, seperti: kurangnya pemahaman cara melafalkan bahasa Prancis yang tepat, kurangnya pemberian stimulus, dan kurangnya pemberian media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk aktif berbicara bahasa Prancis. Sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam berbicara dan

meningkatkan rasa percaya diri dan pemahaman cara pelafalan bahasa Prancis menjadi lebih baik dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan papan permainan tradisional Engklek. Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan tanggapan peserta didik dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran “Paklek Prancis” layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis untuk materi *se presenter* dan *presenter quelqu'un* untuk siswa kelas X.

Persamaan antara penelitian Fadli dengan peneliti adalah jenis penelitian, yaitu penelitian pengembangan dengan mengembangkan media permainan *Board Game*.

Sedangkan perbedaan antara penelitian Fadli dengan peneliti yaitu objek dan subjek penelitian yang digunakan. Fadli menggunakan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan subjek siswa kelas X. Sedangkan peneliti menggunakan keterampilan membaca bahasa Arab dengan subjek siswa kelas XI.

Kemudian ada penelitian dari Avianto (2018), dalam jurnalnya yang berjudul “*Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game*”. Pada penelitiannya tersebut Avianto menyebutkan bahwa penulisan aksara Jawa semakin hari semakin tidak dikenal oleh masyarakat. Meskipun pelajaran bahasa Jawa masih dipelajari disekolah namun masih banyak siswa yang menganggap bahwa aksara Jawa adalah materi yang sulit karena memiliki berbagai macam bentuk dan aturan penulisan yang rumit. Kurangnya minat siswa terhadap aksara Jawa juga menjadi penyebab pembelajaran dikelas menjadi kurang menarik dan interaktif. Sehingga diperlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran aksara Jawa yang interaktif dan menarik serta dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, yaitu dengan media *Board game Tepok Aksara*. Dari berbagai macam masalah yang ia temukan dilapangan, Board game Tepok Aksara mendapat respon yang baik dari berbagai pihak, sehingga sangat mungkin untuk dilakukan pengembangan. Media ini dapat diterapkan dalam kurikulum sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar.

Persamaan antara penelitian Avianto dengan peneliti adalah jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan untuk pembelajaran bahasa dengan menggunakan media *Board game*.

Sedangkan perbedaan antara penelitian Avianto dengan peneliti terletak pada objek dan subjek penelitian. Objek Avianto adalah untuk pembelajaran aksara Jawa dengan subjek siswa sekolah dasar, sedangkan objek peneliti adalah untuk pembelajaran bahasa Arab dengan subjek siswa SMA kelas XI.

Nida (2019) juga telah melakukan penelitian dan menulis artikel hasil penelitiannya dalam jurnal *Lisanul Arab* 8 (1) (2019) dengan judul "*The Arabic Adventure; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga*". Dijelaskan bahwa masih banyak ditemukan kesulitan pada keterampilan berbicara bahasa Arab yang terjadi di beberapa sekolah. Beberapa faktor penyebabnya adalah peserta didik masih mengalami kesulitan untuk mengungkapkan kembali ide, usul, saran, dan informasi yang terdapat dalam wacana lisan dan lebih memilih untuk diam. Faktor lainnya yaitu kurangnya semangat peserta didik dalam belajar bahasa Arab, merasa malu berbicara bahasa Arab, belum tersedianya media yang sesuai, dan masih monotonnya metode yang digunakan guru ketika pembelajaran bahasa Arab. Untuk itu diperlukan adanya produk yang dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa, salah satunya yaitu dengan media *Board game*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran dengan memuat beberapa komponen, seperti: KI, KD, indikator, materi, dan evaluasi.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan Nida dengan peneliti adalah melakukan penelitian pengembangan untuk pembelajaran bahasa Arab dengan mengembangkan media *Board game*.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Nida dengan peneliti adalah keterampilan berbahasa pada penelitian Nida adalah keterampilan berbicara dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII MTs, sedangkan peneliti menggunakan keterampilan membaca dengan subjek penelitian siswa SMA kelas XI.

Dari uraian diatas dapat dibuat tabel rekapitulasi perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut :

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hilda Gresilia (2016)	Pengembangan Media <i>MONORAB</i> (MONOPOLI ARAB) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs	Aspek jenis penelitian : Research and development Aspek Keterampilan: Membaca Bahasa Arab	Media: media yang digunakan Gressila adalah MONORAB (MONOPOLI ARAB), sedangkan peneliti adalah BOGASA (<i>Board Game</i> Arab Raksasa) Subjek penelitian: siswa MTs kelas VIII, sedangkan peneliti mengembangkan media Bogasa (<i>Board Game</i> Arab Raksasa) dengan subjek uji coba siswa SMA kelas XI
2.	Umi Ratna Utami (2017)	Pengembangan <i>Game FINDING</i> <i>OBJECT AND</i> <i>CREATIVE</i> <i>READING</i> Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Swasta di	Aspek jenis penelitian: Research and Development Objek kajian: peningkatan keterampilan membaca	Media: <i>Game FINDING</i> <i>OBJECT AND</i> <i>CREATIVE READING</i> , sedangkan peneliti adalah BOGASA (<i>Board Game</i> Arab Raksasa) Subjek penelitian: siswa kelas VII SMP Swasta, sedangkan peneliti mengembangkan media Bogasa (<i>Board Game</i> Arab Raksasa) dengan

		Kabupaten Brebes		subjek uji coba siswa SMA kelas XI
3.	Anwar Abd. Rahman (2017)	Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembanganya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab	Objek kajian: keterampilan membaca bahasa Arab	Jenis penelitian: penelitian Rahman berfokus pada keterampilan membaca dan teknik pengembangannya, sedangkan jenis penelitian peneliti adalah pengembangan suatu produk atau media. Subjek penelitian: subjek penelitian Rahman adalah pengajar dan pelajar, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa SMA.
4.	Fadli (2018)	Pengembangan Papan Permaian (<i>BOARDGAME</i>) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X	Jenis penelitian: <i>Research and development</i> (R&D) Aspek media: permainan <i>Board game</i>	Objek kajian: Fadli menggunakan keterampilan berbicara bahasa Prancis Sedangkan peneliti menggunakan keterampilan membaca bahasa Arab Subjek penelitian: subjek penelitian Fadli adalah siswa kelas X, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas XI

5.	Yovita dan Tan Arie(2018)	Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game	Jenis penelitian: <i>Research and development</i> (R&D) Aspek media: <i>Board game</i>	Objek kajian: Objek kajian Avianto adalah untuk pembelajaran aksara Jawa, sedangkan objek peneliti adalah untuk pembelajaran bahasa Arab Subjek penelitian: subjek penelitian Avianto adalah siswa sekolah dasar, sedangkan peneliti siswa SMA kelas XI
6.	Zahra Nida (2019)	The Arabic Advanture; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga	Aspek jenis penelitian: <i>Research and development</i> (R&D) Aspek media: <i>Board game</i>	Objek kajian: jenis keterampilan Nida adalah Keterampilan berbicara bahasa Arab, sedangkan peneliti keterampilan membaca bahasa Arab Subjek penelitian: subjek penelitian Nida adalah siswa kelas VII MTs, sedangkan subjek peneliti siswa SMA kelas XI.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penelitian ini adalah penelitian baru yang tidak sama dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media permainan Bogasa (*Board Game Arab Raksasa*) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang yang disesuaikan dengan kurikulum

sekolah dan didesain dalam bentuk raksasa sehingga permainan ini menarik, menuntut keaktifan peserta didik, serta mudah digunakan.

Selain itu keunikan dari media Bogasa ini yaitu bukan berbentuk buku meskipun untuk keterampilan membaca. Dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan yang luas dan dengan satu media dapat dipakai untuk berbagai tema pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan membaca cukup dengan bongkar pasang materi untuk setiap tema.

2.2 Landasan Teori

Teori- teori yang digunakan sebagai landasan teoritis dalam penelitian ini meliputi: (1) Keterampilan membaca, (2)) Media Pembelajaran, (3) BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*).

2.2.1 Keterampilan Membaca

Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang tidak mudah dan sederhana, tidak sekedar membunyikan huruf - huruf atau kata - kata akan tetapi sebuah keterampilan yang melibatkan berbagai akal dan pikiran. Membaca merupakan kegiatan yang meliputi semua bentuk - bentuk berpikir, memberi penilaian, memberi keputusan, menganalisis dan mencari pemecahan masalah (Mustofa dan Hamid, 2016: 99).

Pada bagian keterampilan membaca, peneliti akan membahas tentang (1) pengertian membaca, (2) tujuan membaca, (3) aspek dan unsur membaca, (4) jenis membaca, dan (5) tes keterampilan membaca.

2.2.1.1 Pengertian Keterampilan Membaca

Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang tidak mudah dan sederhana, tidak sekedar membunyikan huruf - huruf atau kata - kata akan tetapi sebuah keterampilan yang melibatkan berbagai akal dan pikiran. Membaca merupakan kegiatan yang meliputi semua bentuk-bentuk berpikir, memberi penilaian, memberi keputusan, menganalisis dan mencari pemecahan masalah (Mustofa dan Hamid, 2016: 99).

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca (Dalman,2014:5).

Kemahiran membaca mengandung dua aspek atau pengertian. Pertama, mengubah lambang tulis menjadi bunyi. Kedua, menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang- lambang tulis dan bunyi tersebut. Inti dari kemahiran membaca terletak pada aspek yang kedua. Ini tidak berarti bahwa kemahiran dalam aspek pertama tidak penting, sebab kemahiran dalam aspek yang pertama mendasari kemahiran yang kedua. Betapapun juga, keduanya merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh pengajaran bahasa (Effendy 2017: 166).

Kemudian dalam perspektif lain, Mart (2012: 38) menyatakan bahwa

“Reading will add to learners’ conversational performance. Reading will help learners to decipher new word that they need for conversation. Though reading language learners will have vocabulary knowledge which will facilitate their facilitate their speaking performance and their usage of structure in the target language will develop. These components which are required through reading are all necessary for developing speaking skills”

“Membaca akan menambah kinerja percakapan peserta didik. Membaca akan membantu peserta didik menguraikan kata-kata baru yang mereka butuhkan untuk percakapan. Melalui membaca peserta didik akan memiliki pengetahuan kosa kata yang akan memfasilitasi kinerja berbicara mereka dan penggunaan struktur mereka dalam bahasa target akan berkembang. Ini komponen yang diperlukan melalui membaca semuanya diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berbicara”

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kegiatan kognitif dalam menemukan informasi dan kemampuan memahami sesuatu yang tertulis, dengan dilafalkan atau dicerna didalam hati.

2.2.1.2 Tujuan membaca

Menurut Haryadi (2012:11) tujuan utama membaca adalah mendapatkan informasi dari bacaan yang dibaca. Untuk mendapatkan informasi, pembaca perlu membuat atau mengikuti system atau cara kerja dalam membaca. System atau cara kerja yang dibuat meliputi cara kerja fisik dan psikis. Cara kerja fisik berkaitan dengan bagaimana mata membaca atau memandang bacaan yang merupakan

system grafis. System kerja psikis berkaitan dengan bagaimana cara kerja otak memahami bacaan. Gabungan cara kerja fisik dan psikis merupakan proses dalam membaca karena membaca dimulai dari proses visual (mata) dan diakhiri pada proses yang terdapat di otak, yaitu memahami atau mengkritisi bacaan.

Mustofa dan Hamid (2016, 99-100) menuturkan bahwa *qira'ah* memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

Dilihat dari tujuannya secara umum, Qira'ah dibedakan menjadi 2 (dua), yaitu:

1. *Qira'ah istimta'yah* (membaca refreshing)
2. *Qiraatudarsin wa tahlilin* (membaca pelajaran dan analisis)

Ditinjau dari tujuan khusus, qira'ah bisa dibedakan menjadi:

1. *Qira'ah* untuk mengisi waktu kosong
2. *Qira'ah* untuk mendapatkan pengetahuan tertentu
3. *Qira'ah* untuk mendapatkan pengetahuan secara rinci
4. *Qira'ah* untuk berpikir kritis

Selain itu, M. E. Flower (1985) dalam Mukhlisin Ahmadi (1990:24) juga mengatakan bahwa tujuan membaca dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Suatu program pengajaran membaca yang bertujuan untuk:
 - a. Menambah kecepatan dan memperbaiki pemahaman
 - b. Mengajar siswa bagaimana mengadaptasi pendekatan membaca dengan berbagai variasi bahan bacaan
 - c. Memperbaiki pembacaan bagi semua keterampilan berbahasa.
2. Suatu latihan membaca untuk dapat mengapresiasi dan memperoleh kesenangan estetis dari prosa atau puisi (karya sastra)
3. Program individual yang ditujukan untuk mendorong siswa agar membaca sebanyak-banyaknya dan memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan diri menjadi pembaca yang teliti sepanjang hayatnya.

Tujuan membaca yang dicapai dalam pengembangan media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) ini yaitu untuk menambah kecepatan dan ketepatan siswa dalam membaca teks bacaan berbahasa Arab dan memperbaiki pemahaman

siswa terhadap materi yang terdapat dalam media BOGASA (Board Game Arab Raksasa), selain itu tujuan yang dicapai yaitu untuk mengadaptasi siswa lewat pendekatan membaca dengan berbagai variasi bahan bacaan.

2.2.1.3 Jenis- Jenis Membaca

Menurut Mustofa dan Hamid (2016: 99) *Qira'ah* dilihat dari kegiatannya dibedakan menjadi 2 (dua) macam, yaitu:

1. *Qira'ah jahriyah* (membaca keras)

Qira'ah jahriyah sangat penting bagi pembelajaran tingkat pertama, karena macam *qira'ah* ini memberikan kesempatan besar untuk melatih mengucapkan dengan benar, dengan mencocokkan antara membunyikan suara dengan rumus tulisannya. *Qira'ah* ini sebaiknya tuntas pada tingkat awal dari proses pembelajaran.

2. *Qira'ah shamitah* (membaca dalam hati)

Qira'ah shamitah dilakukan oleh mata dan pikiran. Pada waktu mata melihat tulisan, pikiran berusaha memahami arti serta pesannya. *Qira'ah shamitah* ini merupakan keterampilan bahasa yang sangat penting yang seharusnya diperoleh oleh pembelajar bahasa. Karena dengan ketetrampilan ini siswa dengan mudah dapat menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuannya dalam memahami teks.

Menurut Dalman (2014: 63-75) kegiatan membaca secara garis besar terbagi ke dalam dua bagian, yaitu:

1. Membaca nyaring (*al- qira'ah al- jahriyyah*)

Membaca nyaring adalah membaca dengan melafalkan atau menyuarakan simbol- simbol tertulis berupa kata- kata atau kalimat yang dibaca. Latihan membaca ini lebih cocok diberikan kepada pelajar tingkat pemula.

2. Membaca diam (*al- qira'ah al- shamitah*)

Membaca diam atau disebut juga membaca dalam hati lazim dikenal dengan membaca pemahaman, yaitu membaca dengan tidak melafalkan simbol- simbol tertulis berupa kata- kata atau kalimat yang dibaca, melainkan hanya mengandalkan kecermatan eksplorasi visual.

Menurut Effendy (2017:169) untuk melatih dua aspek kemahiran membaca ada beberapa jenis kegiatan membaca, antara lain :

1. Membaca keras (*Al-Qira'ah al-Jahriyah*) atau disebut juga dengan “membaca teknis”.
2. Membaca dalam hati (*Al-qira'ah ash- Shamitah*) bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok maupun rinciannya.
3. Membaca cepat (*Al-qira'ah as- Sari'ah*) bertujuan untuk mendorong dan melatih peserta didik agar berani membaca lebih cepat daripada kebiasaannya.
4. Membaca rekreatif (*Al-qira'ah al- Istima'iyah*) bertujuan untuk memberikan latihan kepada para peserta didik membina minat dan kecintaan membaca.
5. Membaca analitis (*Al-qira'ah at-Tahiliyah*) bertujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan tertulis.

Dari tujuan- tujuan tersebut tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah melatih siswa untuk terbiasa membaca huruf Arab dengan baik dan benar, mampu menangkap arti, memahami dan mencari informasi dari bahan tertulis namun dengan cara yang menyenangkan dan menikmati apa yang dibacanya. Sehingga dapat meningkatkan minat dan kecintaan mereka dalam membaca. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka fokus penelitian ini adalah pada jenis membaca nyaring.

2.2.1.4 Unsur dan Aspek membaca

Membaca melibatkan tiga unsur, yaitu *makna* sebagai unsur isi bacaan, *kata* sebagai unsur yang membawakan makna, dan *simbol tertulis* sebagai unsur visual. Dalam penjelasan lain disebutkan bahwa keterampilan membaca mengandung beberapa unsur. Diantaranya adalah proses kegiatan yang aktif- kreatif; objek dan atau sasaran kegiatan membaca, yaitu lambang tertulis sebagai penuangan gagasan atau ide orang lain; dan adanya pemahaman yang bersifat menyeluruh.

Adapun aspek membaca ada dua, *pertama*, aspek gerak, yaitu aspek membaca yang mencakup pengenalan huruf dalam bacaan, pengenalan unsur bahasa, pengenalan hubungan antara intonasi dan huruf, dan kecepatan membaca dalam hati. *Kedua*, aspek pemahaman, yaitu meliputi kemampuan untuk memahami

bacaan secara sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan, dan penyesuaian tanda baca atau intonasi dengan kecepatan membaca (Mujib dan Rahmawati, 2012: 62-63)

Dapat disimpulkan bahwa unsur membaca merupakan pokok penting dalam kegiatan membaca, karena setiap membaca selalu melibatkan tiga unsur yaitu kata, makna, dan simbol tertulis. Dari beberapa aspek tersebut pula, peneliti menyimpulkan bahwa aspek membaca adalah aspek untuk mengubah lambang tulis menjadi lambang bunyi yang dapat dipahami maksud/ maknanya.

2.2.1.5 Tes Keterampilan Membaca

Tes kemampuan membaca (*maharah qira'ah*) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca, mengukur pertumbuhan dan perkembangan kemampuan membaca, serta mengetahui hasil pengajaran bahasa Arab.

Yang di maksud mengukur kemampuan membaca bahasa Arab pada dasarnya adalah mengukur kemampuan memahami bacaan teks bahasa Arab (*fahm al-maqru*), tetapi ada juga yang menambahnya dengan mengukur kemampuan kebenaran membaca yang meliputi : kebenaran dalam membaca dari segi pengucapannya, dan kebenaran nahwu dan sharafnya (Hamid, 2013: 63-64).

Menurut Asrori, dkk (2014: 131) ada beberapa kompetensi dasar dalam kegiatan membaca yang dapat diintegrasikan, yaitu:

- 1) Membaca dengan lancar, cermat dan tepat
- 2) Menentukan arti kosa kata dalam konteks kalimat tertentu
- 3) Menemukan fakta tersurat dalam teks
- 4) Menemukan makna tersirat dalam teks
- 5) Menemukan ide pokok dalam paragraph
- 6) Menemukan ide penunjang dalam paragraf
- 7) Menghubungkan ide- ide yang terdapat dalam bacaan
- 8) Mensarikan / menyimpulkan ide pokok bacaan
- 9) Mengkomentari dan mengkritisi isi bacaan

Menurut Nurgiyantoro (2010: 376) persoalan yang muncul dalam tes kompetensi membaca adalah bagaimana mengukur kemampuan pemahaman isi pesan tersebut, yaitu apakah sekedar menuntut peserta didik memilih jawaban yang telah disediakan atau menanggapi dengan bahasa sendiri.

Contoh tugas untuk mengukur kompetensi membaca adalah menceritakan kembali isi pesan yang terkandung dalam wacana baik secara lisan maupun tulisan. Aspek yang perlu diskor haruslah terdiri dari dua komponen, yaitu ketepatan pesan dan bahasa, dan keduanya dapat dirinci menjadi beberapa subkomponen. Berikut disajikan penilaian tabel kinerja pemahaman lisan dan tertulis menurut Nurgiyantoro.

Tabel 2.2 Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Lisan

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					
3.	Kelancaran pengungkapan					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Kebermaknaan struktur kalimat					
7.	Kebermaknaan peraturan					
Jumlah Skor:						

Tabel 2.3 Penilaian Kinerja Pemahaman Membaca Secara Tertulis

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					
3.	Ketepatan Organisasi isi teks					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Ejaan dan tata tulis					
7.	Kebermaknaan peraturan					
Jumlah Skor:						

Dari beberapa pendapat ahli tersebut mengenai aspek penilaian dalam membaca dapat disimpulkan bahwa penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca, mengukur pertumbuhan dan perkembangan kemampuan membaca, serta mengetahui hasil pengajaran bahasa Arab berdasarkan bahasa non- verbal atau simbol tertulis.

Menurut Pappas dalam Rahim (2007:142) kegiatan membaca harus diadakan penilaian, sehingga perkembangan keterampilan membaca dapat terlihat, apakah mengalami peningkatan atau tidak. Strategi penilaian dalam kegiatan keterampilan membaca bisa dilakukan dengan observasi dan dokumentasi secara periodik, konferensi, portofolio, menilai dirisendiri, tes dan ujian.

Berdasarkan strategi penilaian tersebut maka untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas XI di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dalam media yang diusulkan oleh peneliti adalah dengan menggunakan tes evaluasi keterampilan membaca. Dalam penelitian ini evaluasi keterampilan membaca bahasa Arab untuk siswa adalah dengan pemberian bentuk tes evaluasi secara subyektif. Adapun beberapa bentuk tes tersebut seperti: (1) melengkapi wacana, (2) membaca dengan lancar, cermat dan tepat, (3) menentukan arti kosakata, (4) menyusun kalimat rumpang, dan (5) menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan.

2.2.1.6 Problematika Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab

Problematika dalam pembelajaran membaca bahasa Arab merupakan suatu faktor yang bisa menghalangi dan memperlambat pelaksanaan proses belajar mengajar dalam bidang studi bahasa Arab. Problematika tersebut muncul dari dalam bahasa Arab itu sendiri (problematika linguistik) dan di kalangan pengajar, siswa dan lingkungan (non linguistik). Menurut Mahmudin (201:146-148) menjelaskan ada beberapa problematika pembelajaran *maharah qira'ah*, yaitu:

1. Linguistik

a. Tata Bunyi

kesalahan dalam mengucapkan kata-kata dan huruf-huruf seperti: kesalahan makhrajnya. Misalnya lafadz syin (ش) diganti dengan lafadz sin (س), lafadz ‘ain (ع) diganti dengan ghain (غ) dan seterusnya (Izzan, 2009:97)

Tata bunyi atau nizam as-shout yang tidak ada dalam bahasa Indonesia, membuat siswa mengalami problematika dalam mempelajari bahasa Arab, misalnya: ت, ث, ش, ذ, خ, ح, ظ, ط, ص, ض, ع, غ (tsa, syin, dza, kho, ha, dho, tho, shod, dzod, ‘ain, ghain) membuat bahasa Arab menjadi sulit untuk dilafalkan bagi pelajar Non- Arab (Izzan, 2009:97)

b. Tanda Baca

Tidak memperdulikannya tanda baca juga menjadi problematika yang sering dialami siswa pada keterampilan membaca, seperti tanda baca syaddah (ّ), fathah (َ), kasrah (ِ), dan tanwin (ً) dan lain- lainnya sehingga kesalahan dapat beakibat fatal (Izzan, 2009:121)

2. Non Linguistik

a. Faktor Guru

untuk mencapai suatu keberhasilan dalam suatu pengajaran guru harus bisa menerapkan serta menyampaikan materi dengan baik dan menyenangkan, sehingga ilmu yang telah diajarkannya dapat diterima baik oleh siswa. Terdapat beberapa faktor yang merupakan kekurangan guru dalam mengajar yaitu, yaitu:

1. kurangnya timbal balik antara guru dan siswa, yaitu ketika guru sedang menerangkan dan membacakan materi masih ada yang tidak memperhatikan, dikarenakan guru terlalu serius dan kurang memperhatikan siswa dalam pembelajaran.
2. Guru kurang mampu mengembangkan beberapa teknik atau cara penyajian materi yang menarik dan efektif yang disebabkan karena terbatasnya waktu yang tersedia;
3. Kurang adanya motivasi dari guru. Mengenai kurangnya minat siswa dan rendahnya kemampuan membaca siswa dikarenakan guru kurang memotivasi atau memberikan dorongan mengenai arti pentingnya mempelajari bahasa Arab dan membaca dengan tepat dan benar.

4. pengelolaan kelas kurang efektif. Dalam hal ini proses pembelajaran kurang efektif karena guru kurang menguasai kelas, hal ini disebabkan terlalu seriusnya guru dalam pengajaran sehingga tidak memperhatikan siswa apakah memperhatikan pelajaran atau tidak.

b. Faktor Siswa

1. Kurangnya minat baca siswa. Hal ini merupakan faktor penting dalam menumbuhkan semangat belajar siswa terutama pada keterampilan membaca. Karena dengan minat tinggi, siswa dapat memotivasi untuk belajar yang lebih giat.
2. Latar belakang siswa yang heterogen. Dalam proses belajar mengajar guru sebaiknya memperhatikan perbedaan individual siswa, karena guru akan berhadapan dengan sejumlah siswa yang berlatar belakang berbeda, oleh karena itu karakteristik siswa sangat penting untuk diperhatikan karena hal ini dapat mempengaruhi jalannya proses dan hasil belajar siswa. Adapun karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar adalah latar belakang pengetahuan dan saraf pengetahuannya, gaya belajar, minat, lingkungan sosial ekonomi, dll.

Berdasarkan beberapa problematika yang disebutkan di atas, tentunya masih banyak faktor yang menjadi problem pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab. Seperti di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, problematika pembelajaran bahasa Arab siswa kelas XI pada aspek keterampilan membaca adalah rendahnya kemampuan siswa dalam membaca bahasa Arab, banyak siswa yang belum lancar membaca dan menulis huruf Arab, beberapa siswa membaca teks bacaan bahasa Arab dengan nada seperti membaca Al-Qur'an dan adanya siswa yang kesulitan memahami isi dari teks bacaan yang mereka baca.

2.2.1.7 Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Arab di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang adalah untuk menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik tentang pentingnya belajar bahasa Arab. Selain itu bahasa Arab merupakan satu- satunya bahasa yang digunakan untuk mengkaji sumber-sumber ajaran Islam. Pembelajaran bahasa Arab di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang menggunakan kurikulum 2013 dan menggunakan bahan ajar berkurikulum 2013.

Penelitian ini hanya menggunakan kompetensi inti dan kompetensi dasar di semester genap karena di sesuaikan dengan waktu penelitian.

Tabel 2.4 KI dan KD Bahasa Arab Kelas XI

KOMPETENSI INTI		KOMPETENSI DASAR	
1.	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.	1.1	Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari Bahasa dan Sastra Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2.	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1	Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.
		2.2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman.
		2.3	Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional.
3.	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan.	3.1	Mengidentifikasi bunyi, huruf, kata, frase, dan kalimat sederhana terkait topik: معالم السياحة الثقافية والطبيعية Baik secara lisan maupun tulisan
		3.2	Menemukan makna dari ujaran kata. Frase, dan kalimat sederhana terkait topik: معالم السياحة الثقافية والطبيعية
		3.3	Memahami bentuk kata. Frase, dan kalimat sederhana terkait topik: معالم السياحة الثقافية والطبيعية
		3.4	Memahami kata. Frase, dan kalimat sederhana secara lisan dan tulisan terkait topik: معالم السياحة الثقافية والطبيعية

KOMPETENSI INTI		KOMPETENSI DASAR	
4.	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.2	Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap terkait topik: معالم السياحة الثقافية والطبيعية
		4.3	Menyusun teks lisan dan tulis yang mengungkapkan informasi terkait topik معالم السياحة الثقافية والطبيعية dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai dengan konteks
Tarkib:		فعل الأمر ؛ اسما الفاعل والمفعول الثلاثي وغير الثلاثي	

2.2.2 Media Pembelajaran

sebuah pembelajaran, baik pembelajaran bahasa ataupun lainnya, akan terasa jemu dan stagnan, jika tanpa mediapembelajaran. Adanya media pAdanya media pembelajaran pun tidak akan sempurna jika tidak dilengkapi dengan metode sebagai sarana pengantar dalam menerapkan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kiranya penting bahkan sangat penting dalam setiap kegiatan pembelajaran itu disertai metode dan didampingi dengan media pembelajaran.

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari *medium* batasan mengenai pengertian media yang sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016: 5)

Adapun menurut Nuha, (2016:250) maksud dari media adalah perantara atau pengantar. Perantara dan pengantar merupakan arti dari kata medium yang merupakan bahasa Latin. Dalam konteks pembelajaran, dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Dalam bahasa Arab, media pembelajaran lazimnya diistilahkan dengan *wasa'il al-idhah*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran (Hermawan,2013:223-224).

2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan sebuah media dalam pembelajaran pasti bukan asal- asalan, namun memiliki hal- hal tertentu yang ingin dicapai. Media berfungsi secara khusus untuk membantu seorang guru atau sumber penyalur pesan guna mencapai target-target tertentu dalam sebuah pembelajaran. Pada mulanya, media hanya berfungsi sebagai alat visual dalam kegiatan belajar- mengajar, yaitu hanya sekedar sebuah sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada anak didik agar dapat menerima dengan jelas sesuatu yang disampaikan oleh gurunya. Kemudian, seiring dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada pertengahan abad ke- 20, lahirlah alat bantu audio visual. Alat bantu ini menekankan pada aspek penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindarkan adanya verbalisme (Nuha, 2016:255-256).

Arif (dalam Machmudah & Rosyidi 2016: 116-118) menuturkan bahwa media pembelajaran mempunyai kegunaan- kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis atau lisan)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - Menimbulkan gairah/ semangat belajar
 - Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri- sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Demikian kegunaan / fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat urgen sekali untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, utamanya untuk belajar bahasa.

2.2.3 Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*)

Menurut Yunita, dkk (2013:3) Board Game atau permainan papan adalah permainan dengan desain khusus, mulai dari aturan, tema, dan perlengkapan permainan. Papan permainan baik untuk anak khususnya bagi anak 6 tahun keatas karena kecerdasan yang dilatih bukan hanya motorik tetapi juga kecerdasan lainnya dalam interaksi strategi, pengelolaan, pengendalian diri terhadap permasalahan lingkungan.

Permainan *Board game* merupakan salah satu jenis permainan yang terkenal didunia. *Board game* adalah salah satu jenis permainan yang salah satu komponennya lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam. Tujuan permainan ini adalah berkompetisi dengan lawan pemain melewati petak papan dengan lemparan angka mata dadu sebagai acuan untuk berjalan. Sesuai dengan petunjuk permainannya, permainan ini bisa dimainkan minimal oleh dua orang dan maksimal dimainkan oleh lima orang. Karakteristik permainan ini juga sangat cocok dimainkan oleh remaja.

BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan Board Game. Media yang dikembangkan peneliti akan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas XI khususnya untuk keterampilan membaca. Media ini akan dilengkapi dengan kosakata sekaligus gambar, teks bacaan, dan kartu evaluasi yang dikemas secara praktis dan menarik. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Arab.

Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) mempunyai beberapa karakteristik yaitu:

1. Bogasa (*Board Game Arab Raksasa*) di desain dengan ukuran raksasa, sehingga berbeda dengan board game pada umumnya
2. Pion pada media ini adalah siswa

3. Motif mata dadu yang digunakan pada media ini adalah angka Arab dengan ukuran lebih besar daripada dadu lainnya
4. Terdapat kosakata, materi, dan evaluasi bahasa Arab
5. Pada beberapa kolom terdapat lambang (*) yang berarti perintah untuk mengambil kartu evaluasi

Keuntungan dari penggunaan media ini yaitu, (1) proses pembelajaran bahasa Arab lebih inovasi dan menarik, (2) mudah digunakan dan sederhana, sehingga diharapkan dengan adanya media ini pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, (3) melatih konsentrasi dan kekompakan antar kelompok, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan kondusif dalam belajar bahasa Arab.

Sedangkan beberapa kekurangan dalam media Bogasa adalah: 1) dalam melakukan permainan harus di tempat yang permukaannya datar dan luas, 2) membutuhkan waktu yang lama, 3) karena tujuan utama untuk permainan secara kelompok, sehingga memungkinkan terjadinya keributan antar pemain.

2.2.3.1 Bagian Awal Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*)

Bagian awal merupakan bagian pengantar sebelum isi dari media pembelajaran. Bagian awal memuat petunjuk permainan, desain permainan, dan kartu evaluasi. Pada bagian awal media merupakan penentu minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab. Dengan hal tersebut, maka pada bagian awal dirancang menarik agar siswa tertarik untuk mempelajarinya.

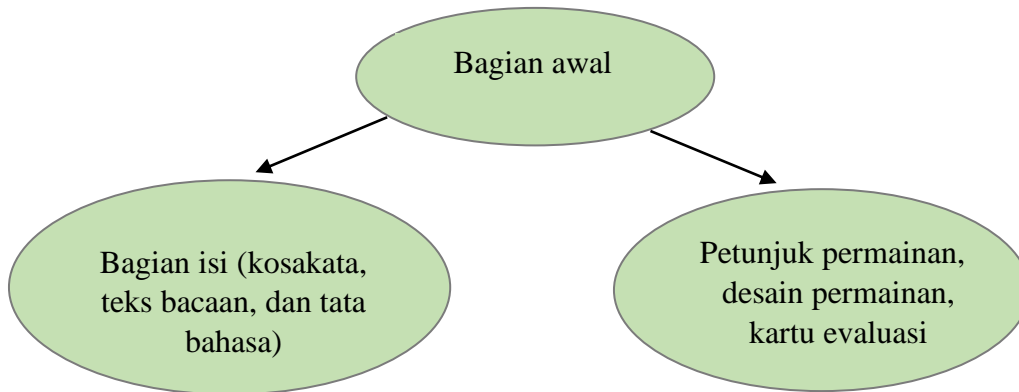
2.2.3.2 Bagian Isi (Materi) dan Evaluasi

Materi dalam media Bogasa disesuaikan dengan tema yang ada pada kurikulum pendidikan Madrasah Aliyah kelas XI semester genap. Adapun tema yang dipilih oleh peneliti yaitu *معالم السياحة الثقافية والطبيعية*. Pada media ini disajikan kosakata dengan tujuan untuk memberikan stimulus kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Selain itu, penyajian materi pada media ini dilengkapi dengan teks bacaan serta soal evaluasi. Pada soal evaluasi tersebut siswa akan diminta untuk menerjemahkan, mengisi kalimat rumpang, dan pertanyaan sesuai

bacaan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berikut ini bagan dari bagian- bagian yang terdapat dalam media Bogasa (*Board Game Arab Raksasa*) :

Gambar 2.2 Bagian- Bagian yang Terdapat dalam Media BOGASA



BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran. Simpulan dari penelitian ini berupa garis besar pembahasan dari rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

Sedangkan saran ditunjukkan kepada pihak- pihak terkait yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan melalui penelitian serupa atau berkaitan dengan media pembelajaran.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan (R&D) yang berjudul “Pengembangan Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca. Media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) disajikan dengan tampilan yang menarik dan berisi materi bahasa Arab yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca (*Maharah Qiraah*)
2. Desain purwarupa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) meliputi tampilan utama media BOGASA, dadu, buku panduan, kosakata serta gambar, teks bacaan, tata bahasa, dan kartu evaluasi.
3. Hasil validasi ahli materi dan guru menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi/materi memperoleh nilai rata-rata 91 dan termasuk kategori sangat layak/ sangat sesuai. Selanjutnya validasi ahli media dan guru meliputi aspek penyajian/ tampilan dan aspek grafis juga menunjukkan bahwa media BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) sangat layak/ sangat sesuai. Pada aspek kelayakan penyajian (tampilan) memperoleh nilai rata-

rata 89,5 dan pada aspek kelayakan grafis memperoleh nilai rata-rata 91. Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 90,5, berdasarkan paparan tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) termasuk kategori sangat layak untuk digunakan.

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

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan tersebut, peneliti menyampaikan beberapa saran berikut:

1. Peneliti berharap ada pengembangan serupa yang dapat menambah media pembelajaran lebih menarik memberi kesan belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta mudah digunakan.
2. Media pembelajaran BOGASA (*Board Game Arab Raksasa*) diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab serta bisa dikembangkan lebih lanjut untuk berbagai macam keterampilan dengan mengubah materi dan evaluasi.
3. Penelitian yang dilakukan peneliti sejauh ini sampai pada tahap pembuatan produk dan revisi produk, maka peneliti lain berkenan melanjutkan penelitiann ini dengan menguji kelayakan media sebagai referensi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.
4. Para siswa dan guru dapat memanfaatkan media ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. selain itu diharapkan media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab yang berbeda dari biasanya.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Asrori, Imam dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Ainin, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal Pustaka.

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:

Rineka Cipta

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka

Cipta

Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting dalam Memenuhi*

Tujuan Pembelajaran). Yogyakarta: Gava Media

Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.

Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang:

Misykat

Hermawan, Acep. 2013. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya

Hamid, Abdul. 2013. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*.

Malang: UIN Maliki Press

Kuswardono, Singgih. 2013. *Sosiolinguitik Arab*. Jakarta: Dapur Buku

Makruf, Imam. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang:

Need's Press

- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid. 2016. *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press
- Machmudah & Rosyidi. 2016. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press
- Nurdiyanto, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Setiyadi. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

(Rangkuti, Freddy. 2009. *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

B. JURNAL

Nida Al Medina, dkk. 2019. *The Arabic Advanture; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs di Purbalingga*. *Jurnal Lisanul Arab*. Volume 8, Nomor 1, hlm 59.

Avianto dan Prasida. 2018. *Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game*. *Jurnal Aksara*. Volume 30, No 1, Juni 2018, hlm 136

Rahman. Anwar Abd. 2017. *Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Diwan*. Volume 3, Nomor 2.

ماجد الدخيل و محمد بطاينة. 2016. *اللغة العربية و المسلمون عوامل انتشارها و رسوخها و اثارها*. *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*. Volume 15, Nomor 2, Februari 2016, hlm 16.

Mart, Cagri Tugrul. 2012. *Developing Speaking Skills through Reading*. *International Journal of English Linguistics*. Volume 2 Nomor 6.

Yunita, Y., Wibowo, W., & Aryanto, H. 2013. *Perancangan Permainan Interaktif Melatih Manajemen Waktu Untuk Anak- Anak Berusia 6-8 Tahun*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna. Volume 1. Nomor 2.

C. SKRIPSI

Gresilia, Hilda. 2016. *Pengembangan Media MONORAB (MONOPOLI ARAB) Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs*. Skripsi. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Ratna Utami, Umi. 2017. *Pengembangan Game FINDING OBJECT AND CREATIVE READING Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Swasta di Kabupaten Brebes*. Skripsi. Semarang. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Fadli. 2018. *Pengembangan Papan Permainan (BOARDGAME) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta