

Pengembangan Media Kartu Permainan *Talk or Dare* untuk Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan

Rohmatun Nurul Hidayah¹, Fasikha Zakiah Akmalah²

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

Email: hidayah240990@gmail.com¹, fasikhaza09@gmail.com²

Abstrak: Pengembangan media kartu permainan *talk or dare* merupakan salah satu Upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa arab siswa, yang mana dengan adanya media kartu permainan ini siswa lebih ditekankan untuk membiasakan diri dengan berbicara Bahasa arab. Pengembangan bahan ajar ini didasari dengan masalah-masalah yang terjadi pada siswa MTs terutama siswa kelas VII, diantara masalah tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat menyampaikan materi, minimnya jenis metode pembelajaran yang digunakan guru, kurangnya minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, kurangnya minat siswa dalam memahami dan mendalami bahasa Arab. Melalui media pembelajaran ini diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami Pelajaran Bahasa arab dan meningkatkan kemampuan siswa dapat bersemangat Ketika proses pembelajran sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa arab siswa dalam sehari-hari. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development*, yang mengacu pada model sugiyono. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi, *Pre-test* dan *Post-test*. Tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan uji validasi. Dengan nilai validasi pengembangan kartu permainan *talk or dare* dari penilaian ahli materi dan bahasa dengan rata-rata 75% dengan kategori “baik”, sedangkan penilaian ahli desain rata-rata 91% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil validasi tersebut, diketahui bahwa produk yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Kartu, Permainan, Talk or Dare, Ketrampilan Berbicara.*

Abstract: The development of the talk or dare game card media is one of the efforts to improve students' Arabic speaking skills, where with this game card media students are given more emphasis on getting used to speaking Arabic. The development of this teaching material is based on the problems that occur among MTs students, especially class VII students, among these problems are the lack of learning media used when delivering the material, the lack of types of learning methods used by teachers, the lack of student interest in carrying out the learning process, the lack of interest students in understanding and deepening Arabic. Through this learning media, it is hoped that it will make it easier for students to understand Arabic language lessons and students can be enthusiastic during the learning process so that students can improve students' ability to speak Arabic in everyday life. The type of research used is Research and Development research, which refers to the Sugiyono model. The data

collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, documentation, pre-test and post-test. For the feasibility level of the product being developed, researchers use validation tests. With the validation score for the development of the talk or dare game card from the material and language expert assessment, the average was 75% in the "good" category, while the design expert's assessment was an average of 91% in the "very good" category. From the validation results, it is known that the product developed by researchers is suitable for use.

Keywords: *Development, Media, Card, Game, Talk or Dare, Speaking Skills.*

Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa Arab ada beberapa unsur yang harus diperhatikan agar pembelajarannya dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Beberapa unsur pembelajaran bahasa Arab yang membutuhkan kemampuan seorang guru dalam menjelaskannya adalah tujuan pembelajaran bahasa Arab, metode pembelajaran bahasa Arab, evaluasi pembelajaran bahasa Arab, dan peserta didik.¹

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah merupakan suatu proses pencapaian berbagai kemahiran yang terdiri atas berbagai unsur di dalamnya. Unsur-unsur yang dimaksud adalah membaca, berbicara, menyimak, dan menulis.²

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi idealnya memungkinkan peserta didik menguasai empat keterampilan bahasa Arab yaitu: keterampilan mendengar bahasa Arab (*Maharab al-Istima*), keterampilan berbicara bahasa Arab (*Maharab al-Kalam*), keterampilan membaca bahasa Arab (*Maharab al-Qiraah*), dan keterampilan menulis bahasa Arab (*Maharab al-Kitabah*).³ Pada penelitian kali ini hanya difokuskan pada keterampilan menulis (*Maharab al-Kitabah*).

Keterampilan berbicara penting dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban dunia modern. Keterampilan ini didasari oleh kepercayaan tinggi untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.⁴

Berbicara adalah kegiatan komunikatif, dalam bentuk dialog antara dua orang atau lebih, seorang berbicara dan lainnya mendengarkan, demikian secara bergantian saling bertukar peran. Pembicara menggunakan kata, kalimat, ungkapan, disamping bahasa penunjang seperti mimik,

¹ Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Madani Kelompok Intrans Publishing, 2015), 27.

² Faisal Hendra, *Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah* (Cet. I; Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), 3.

³ Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, 41.

⁴ Iskandar & Sunedar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (2011:241)

gerak tubuh, isyarat, dan bentuk-bentuk paralinguistis sebagai media untuk menyampaikan pesannya.⁵

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, maharah al-kalam termasuk keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa dan merupakan salah satu tujuan akhir pembelajaran bahasa Asing. Keterampilan berbicara (maharah al-kalam/speaking skill) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Dalam makna yang lebih luas, berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan jumlah otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Hasil penelitian menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemahiran kalam siswa dilengkapi dengan kemampuan-kemampuan dasar dalam berbicara yang sangat diperlukan ketika terjun ke lapangan, seperti latihan penerapan pola dialog, kosa kata, kaidah, mimik muka, dan sebagainya. Ada beberapa teknik yang mungkin dilakukan dalam latihan ini, antara lain: dialog (al-hiwar), praktek pola (tathbiq al-namudzaj), dan karangan lisan (al-tarkib al-syafawi).⁶

Media merupakan salah satu komponen yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.⁷ Peran media memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkrit, pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan katakata (*simbol verbal*), sehingga dapat diharapkan perolehan hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Maka dari itu dalam proses belajar mengajar guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri siswa. Selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan kepada peserta didik.⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan kartu *talk or dare* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran kartu permainan *talk or dare* untuk siswa kelas VII MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan. Pengembangan ini menghasilkan seperangkat kartu permainan *talk or dare* yang meliputi (1) 10 buah kartu *Talk* berisi *Mufrodah*, (2) 10 buah kartu *Dare*

⁵ Effendy, M. Fuad, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang, Misykat, 2012:149

⁶ Nurmarythoh Syamaun, *Pembelajaran Maharah AL-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab* (Aceh:Jurnal Lisanuna,2015)

⁷ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta : Diva Press, 2012),

⁸ Ibrahim, dkk, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 113.

*berisi percakapan (bivar), membuat jumlah mufidah dan mendiskripsikan sesuatu, dan (3) kartu petunjuk penggunaan.*⁹

Dari hasil survei yang dilakukan peneliti dan dengan melakukan interaksi tanya jawab kepada guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Al Ishlahiyah, peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi guru maupun murid saat proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Adapun permasalahan yang ditemui oleh peneliti adalah:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat menyampaikan materi.
2. Minimnya jenis metode pembelajaran yang digunakan guru.
3. Minimnya guru bahasa Arab di MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan, sehingga guru bahasa Arab yang sekarang sedikit merasa keberatan.
4. Kurangnya minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
5. Kurangnya minat siswa dalam memahami dan mendalami bahasa Arab.¹⁰

Metode

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Endang Mulyatiningsih menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.¹¹

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 409). Penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, model ini meliputi¹²: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba awal, revisi desain, revisi produk dan produksi masal. Adapun instrument pengumpulan datanya adalah: wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket.

⁹ Nafisah, A. N, Ainin, M, & Tohe A, *Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V* (JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 1(6)), 763–774

¹⁰ Ustadzah Rofi Izzaturrohmah, *Wawancara Guru Bahasa Arab VII*, 20 Desember, pikil 14.20

¹¹ Endang Mulyatiningsih, *Pengembangan Model Pembelajaran*, 2013, 16

¹² *Ibid*, 404

Temuan Data dan Diskusi

Dalam proses penelitian dan pengembangan ini peneliti mulai mencari potensi dan masalah yang ada di Lembaga, yang mana potensi dan masalah yang ada didapatkan oleh peneliti melalui wawancara kepada beberapa guru MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari narasumber, peneliti menyimpulkan adanya potensi dan masalah yang ada di MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan, sebagaimana berikut: Semangat belajar peserta didik yang menggebu-gebu menjadikan mereka dapat mewujudkan sesuatu yang belum dimiliki sekolah tersebut. Dan itu sangat membantu untuk mewujudkan potensi yang belum sempurna. Dengan sedikitnya minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab dan kurangnya pembendaharaan *mufrodat* peserta didik yang masih sedikit juga kurangnya media yang digunakan saat proses pembelajaran menjadi penyebab timbulnya masalah peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab

Dalam proses pengumpulan data ini peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Arab di MTs Al Ishlahiyah, Ibu Rofi Izzaturrohman, S.Pd. dari informasi yang disampaikan oleh guru bahasa Arab, bahwa penerapan metode pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan di kelas adalah dengan menggunakan metode drill, metode tarjamah yang dibagi dalam kelompok kecil dan juga media tutor sebaya (presentasi perkelompok).

Materi yang diambil peneliti sesuai dengan buku pegangan peserta didik kelas VII, yang dikembangkan dalam media kartu permainan *talk or dare*. Semangat peserta didik muncul saat guru mengimplementasikan media kartu permainan ini dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena ketertarikan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dengan hal-hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya.

Kartu permainan *talk or dare* di desain dengan menggunakan aplikasi *coral* dengan menambah gambar-gambar pendukung yang bersumber dari *google*. Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam mendesain produk yaitu:

- 1) Menentukan isi materi

Isi materi pada kartu permainan *talk or dare* terdiri dari beberapa *mufrodat*, *hiwar* dan *qowaid*. Pertanyaan *mufrodat* tersebut di ambil dari materi pada buku pegangan peserta didik dengan isi dari kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). *Mufrodat* pada kartu ini menggunakan *mufrodat* yang sering digunakan dan ditemui dalam berkomunikasi sehari-hari oleh peserta didik.

2) Menentukan ukuran kartu

Kartu ini dicetak berwarna menggunakan kertas Art Paper 310 berukuran 9 cm x 6 cm. Pemilihan ukuran tersebut karena sesuai dengan judul yang diambil peneliti yaitu pengembangan kartu permainan *talk or dare* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII.

3) Menentukan background

Background yang digunakan pada kartu ini menggunakan berbagai hiasan warna warni pada kertasnya. Dan pada bagian tulisan kalimat juga diberi warna yang sesuai dengan hiasan pada background. Beberapa pertanyaan *mufrodat* juga disertai dengan gambar.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Arab peserta didik dengan menggunakan kartu permainan *talk or dare* maka peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk tahap yang kedua atau tahap pemakaian.

Sama seperti pada uji coba tahap awal yang mana tetap dengan seizin guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu ibu Rofi Izzaturrohmah, S.Pd, yang dilaksanakan pada tanggal 25-26 Mei 2023. Soal yang diberikan sama seperti dengan uji coba awal. Perhitungan nilai yang diperoleh peserta didik adalah dengan menghitung poin yang benar dan dikalikan sepuluh. Analisis skor dari *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab sebelum dan sesudah diterapkannya kartu permainan *talk or dare*. Analisis ini menggunakan cara *gain*. Hasil dari analisis *gain* ini akan menunjukkan keefektifan kartu permainan *talk or dare* dalam meningkatkan berbicara bahasa Arab siswa. Berikut analisis *gain* kartu permainan *talk or dare*:

1) Menghitung *Md* (*Mean of different*/rata-rata perbedaan), yaitu dengan rumus $\frac{\sum d}{N}$

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{475}{20} = 23,75 \end{aligned}$$

Menghitung $\sum x^2 d$, yaitu dengan rumus $\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$

$$\begin{aligned} \sum d^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 14175 - \frac{(475)^2}{20} \\ &= 14175 - \frac{225625}{20} \\ &= 14175 - 11281 \end{aligned}$$

$$= 2.894$$

2) Menghitung rumus Uji T, yaitu :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{23.75}{\sqrt{\frac{2894}{20(20-1)}}} \\ &= \frac{23.75}{\sqrt{\frac{2894}{20(19)}}} \\ &= \frac{23.75}{\sqrt{\frac{2394}{380}}} \\ &= \frac{23.75}{\sqrt{7.61}} \\ &= 3,120 \end{aligned}$$

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pembuktian lewat tes dan menganalisis dengan uji-T. Dari analisis nilai diatas menunjukkan bahwa nilai uji T sebesar 3,120. Apabila dibandingkan dengan T-tabel yang mengarah pada angka signifikan 0,05 dan 0,01 $3,120 >$ Maka dapat ditarik kesimpulan dari perbandingan uji coba pertama dan uji coba yang kedua terdapat peningkatan dan kartu permainan *talk or dare* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab LAYAK digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan. Hasil dari respon peserta didik terhadap pengembangan kamus mini kosakata Arab-Indonesia dapat diketahui melalui tabel 23 pertanyaan *pertama* tentang ketertarikan terhadap bahasa Arab. Respon peserta didik sebesar 70 %, yang artinya sebagian dari mereka suka dengan bahasa Arab.

Pertanyaan *kedua* tentang rasa suka mereka saat mengikuti pelajaran bahasa Arab. Respon peserta didik sebesar 67% yang merasa menyenangkan saat mengikuti mata pelajaran bahasa Arab.

Pertanyaan *ketiga* tentang kemahiran mereka dalam berbicara bahasa Arab. Respon peserta didik sebesar 43%, karena memang Sebagian besar dari mereka masih awam dengan bahasa Arab.

Pertanyaan *keempat* tentang penguasaan *mufrodat*/kosakata sehingga mereka bisa menyebutkan beberapa *mufrodat* yang mereka ingat. Dan hasil respon peserta didik sebanyak 78%. Peserta didik mengakui bahwa mereka belum terlalu menguasai kosakata bahasa Arab.

Pertanyaan *kelima* tentang kemampuan peserta didik dalam membuat kalimat sempurna (*jumlah mufidah*) dengan satu *mufrodat*. Dan hasil dari respon peserta didik adalah 78%. Sebagian dari peserta didik mengakui belum terlalu mahir dalam membuat kalimat sempurna.

Pertanyaan *keenam* tentang respon peserta didik saat media kartu permainan ini diterapkan. Ada 92% peserta didik yang menyatakan lebih semangat dalam mempelajari bahasa Arab menggunakan media kartu permainan *talk or dare*.

Pertanyaan *ketujuh* tentang kemudahan dalam belajar dan melafalkan beberapa kosakata bahasa Arab. Sebesar 93% peserta didik lebih mudah dalam belajar dan melafalkan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media kartu permainan *talk or dare*.

Pertanyaan *kedelapan* tentang kesulitan dalam menerapkan media kartu permainan *talk or dare* saat proses pembelajaran. 48% tingkat kesulitan peserta didik saat menggunakan media kartu permainan *talk or dare*.

Pertanyaan *kesembilan* tentang semangat peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Arab menggunakan media kartu permainan *talk or dare*. Prosentase yang diperoleh adalah 99% peserta didik lebih semangat mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Arab saat adanya media kartu permainan *talk or dare*.

Pertanyaan *kesepluluh* tentang respon peserta didik saat media kartu permainan diterapkan. 100% peserta didik merasa media kartu permainan ini sangat menyenangkan saat diterapkan.

Untuk mengetahui tingkat penilaian kartu permainan *talk or dare* peneliti melakukan analisis dari hasil validasi ahli bahasa & ahli materi, dan ahli desain.

Hasil Rata-rata Validasi Ahli Materi & Bahasa

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | Presentase | Kategori |
|-----|---|------|------------|-------------|
| 1 | Kesesuaian isi dengan kompetensi isi (KI) dan kompetensi dasar (KD) | 3 | 70% | Baik |
| 2 | Membangkitkan minat, semangat dan rasa ingin tahu siswa | 4 | 80% | Baik |
| 3 | Memfasilitasi siswa agar dapat memahami materi dengan baik | 5 | 100% | Sangat Baik |

| | | | | |
|----------------------|--|------------|-------------|-------------|
| 4 | Kesesuaian dengan tingkat kemampuan berpikir siswa MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan | 4 | 80% | Baik |
| 5 | Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan siswa | 4 | 80% | Baik |
| 6 | Ketepatan penggunaan syakal | 4 | 80% | Baik |
| 7 | Kesesuaian terjemah | 4 | 80% | Baik |
| 8 | Ketepatan kosa kata dan tatanan bahasa yang digunakan | 4 | 80% | Baik |
| 9 | Kesesuaian dengan tingkat kemampuan pemahaman siswa MTs Kelas VII | 5 | 100% | Sangat Baik |
| Jumlah | | 37 | 750% | |
| Skor Maksimal | | 45 | 100% | |
| Rata-rata | | 4,1 | 75% | Baik |

Hasil Rata-rata Validasi Ahli Materi & Bahasa

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | Presentase | Kategori |
|-----|-----------------------------------|------|------------|-------------|
| 1 | Kesesuaian desain dengan materi | 4 | 80% | Baik |
| 2 | Kemudahan dalam menggunakan media | 4 | 80% | Baik |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan | 5 | 100% | Sangat Baik |
| 4 | Keefektifan dalam penggunaan | 5 | 100% | Sangat Baik |
| 5 | Kemenarikan desain | 5 | 100% | Sangat |

| | | | | |
|----------------------|--|------------|-------------|--------------------|
| | tampilan | | | Baik |
| 6 | Kejelasan dan ketepatan tulisan pada Kartu Permainan <i>Talk or Dare</i> | 5 | 100% | Sangat Baik |
| 7 | Kejelasan dan ketepatan gambar yang tertera pada media Kartu Permainan <i>Talk or Dare</i> | 5 | 100% | Sangat Baik |
| 8 | Ketepatan warna, gaya dan ukuran huruf yang digunakan | 4 | 80% | Baik |
| 9 | Kesesuaian ukuran Kartu Permainan <i>Talk or Dare</i> | 4 | 80% | Baik |
| Jumlah | | 41 | 820% | |
| Skor Maksimal | | 45 | 100% | |
| Rata-rata | | 4,5 | 91% | Sangat Baik |

Kesimpulan

Kualitas kartu permainan *talk or dare* ini dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan presentase 77%. Dapat disimpulkan bahwa kualitas kartu permainan *talk or dare* ini mendapat respon baik dari peserta didik MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan sehingga produk ini layak untuk dikembangkan.

Dilihat dari hasil penilaian validasi ahli bahasa & ahli materi diperoleh presentase rata-rata 75% dengan kategori “baik”. Penilaian ahli desain menunjukkan nilai presentase rata-rata 91%, presentase ini termasuk dalam kategori “sangat baik”. berdasarkan uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu kartu permainan *talk or dare* dikatakan layak untuk digunakan sebagai pembantu pembelajaran bahasa Arab di MTs Al Ishlahiyah Sukobendu Mantup Lamongan.

Daftar Kepustakaan

Ainin, Moh., *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: CV Bintang Sejahtera, 2014.

- Al-Munzir , *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, No. 2, November 2014, Vol. 7
- Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Depok, Rajawali press, 2018.
- Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali, 2003.
- Arikunto Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta Rineka Cipta, 2003.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013.
- Asrori, Imam, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2015.
- Effendy, M. Fuad, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang, Misykat, 2012
- Eko, Hartanto yang berjudul, *Efektivitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab*, Lajnah Arabiyah, vol.1 No.2, Juni 2020.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research*, Yogyakarta : Andi Offset, 1994.
- Hamid, Abdul, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*,
- M.Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, No.2, Desember 2013, Vol.1
- Masykur, Rubhan, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017.
- Nafisah, A. N, Ainin, M, & Tohe A, *Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V*, (JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 1(6)
- Rohman, Fathur, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Madani Kelompok Intrans Publishing, 2015.
- Setiawaty, M. (2010). *Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Wahab, Abdul Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: Uin- Maliki Press, 2016.