**No. Reg: PPK/8909-1/2017**

**Proposal Penelitian Pembinaan/ Kapasitas**

****

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAKET *AL-‘ARABIYAH LIL ATHFAL* (ALA) BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA UNTUK MAHASISWA**

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB STAI ATTANWIR BOJONEGORO**

**Disusun Oleh :**

**Nur Laila Rahmawati, M. Pd.I**

**NIDN: 0004068901**

**(STAI Attanwir Bojonegoro)**

**DIREKTORAT PENDIDIKAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM**

**DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM**

**KEMENTERIAN AGAMA RI**

**TAHUN 2017**

1. **JUDUL**

“Pengembangan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) Berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro”.

1. **LATAR BELAKANG**

Pembelajaran adalah kegiatan untuk menciptakan situasi agar peserta didik belajar dengan efektif dan efisien[[1]](#footnote-1). Teori ini berimbas pada subjek pembelajaran dalam hal ini pendidik agar mempengaruhi peserta didik serta memberi mereka ruang dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasilnya diharapkan peserta didik memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian[[2]](#footnote-2).

Misi dari STAI Attanwir adalah menjadi Perguruan Tinggi yang menghasilkan lulusan berkompeten dalam kajian keislaman berbasis pesantren di Jawa Timur tahun 2022. Diharapkan proses pemerolehan bahasa ini dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tantangan global. Proses pemerolehan bahasa adalah proses penguasaan bahasa pada diri seseorang yang berlangsung secara sadar ataupun tidak sadar dan dalam latar formal ataupun alami[[3]](#footnote-3). Dengan kata lain ada proses komunikasi dan interaksi dalam diri manusia. Untuk mencapai hal tersebut, proses pembelajaran bahasa harus ditunjang dengan aktivitas dinamis yang menggabungkan berbagai aspek, yakni pendidik, peserta didik dan pengetahuan[[4]](#footnote-4). Aspek lain yang tak kalah penting yaitu dalam diri manusia seperti motivasi, minat, dan kecerdasan. Sedangkan aspek dari luar atau lingkungan seperti pendidik, kurikulum, metode, model pembelajaran, materi, dan media.

Dewasa ini, selain di Madrasah Ibtidaiyah dan SD Islam, diberbagai TK/TPQ yang tersebar di hampir seluruh Indonesia pun telah mulai menyajikan bahasa Arab sebagai pelajaran tambahan. Hal ini disamping bertujuan untuk lebih mengkhaskan sebuah lembaga pendidikan Islam, sekaligus merupakan upaya mengenalkan bahasa Arab kepada anak sedini mungkin. Kenyataan ini cukup menggembirakan, namun bersamaan dengan itu pula dituntut adanya penanganan pengajaran bahasa Arab secara profesional dalam rangka menanamkan sikap positif siswa terhadap bahasa Arab. Tidak adanya guru bahasa Arab yang profesional dipandang sebagai problem serius dalam program pembelajaran bahasa Arab[[5]](#footnote-5).

Untuk mengatasi problem tersebut, visi dari program studi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir adalah mewujudkan program studi yang unggul, kompetitif, dan profesional serta menjadi rujukan untuk pengembangan teknologi pembelajaran bahasa Arab di Indonesia. Penerapan perencanaan, metode, pendekatan, dan teknik dalam hal ini bahan ajar yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang efektif [[6]](#footnote-6) . Oleh sebab itu, terbentuklah Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) yang harus di ambil oleh semua mahasiswa prodi Pendidikan bahasa Arab.

Salah satu problem yang sampai saat ini belum terpecahkan adalah belum terpenuhinya harapan agar semua mahasiswa dengan bekal bahasa Arab tersebut dapat melakukan integrasi ilmu dan praktek. Belum ditemukan bahan ajar khusus Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA). Keberadaan bahan ajar merupakan salah satu unsur penentu keberhasilan pencapaian kurikulum, karena bahan ajar merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum[[7]](#footnote-7). Kenyataan menunjukkan bahwa keberadaan Bahan Ajar Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Sebagian besar dosen masih menggunakan buku teks bahasa Arab yang kurang sesuai digunakan untuk paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) padahal bahan ajar sebagai acuan dalam pemilihan pesan, serta membantu dalam menentukan aktivitas belajar mahasiswa.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara ketersediaan bahan ajar dan hasil belajar mahasiswa[[8]](#footnote-8). Hasil penelitian yang sama juga pernah dilakukan di Thailand dan Malaysia, bahwa bahan ajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik[[9]](#footnote-9) . Buku teks atau bahan ajar merupakan acuan wajib yang digunakan di satuan pendidikan atau perguruan tinggi yang memuat materi dan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Nilai tambah dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah dikembangkannya Bahan Ajar Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia. Penggunaan permainan pada pendidikan anak ditujukan untuk memperoleh sejumlah pengalaman belajar tentang sikap, kemahiran motorik, bentuk dan warna, bahasa, dan lain-lain dalam suasana gembira[[10]](#footnote-10). Sedangkan permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Paket Al-‘Arabiyah Lil Athfal (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro”.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro?
2. Bagaimana menguji tingkat kevalidan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro
3. **TUJUAN**

Berdasarkan latar rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro
2. Menguji tingkat kevalidan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro
3. **TINJAUAN PUSTAKA**
4. **Kajian Teoritis**
5. **Pengembangan Bahan Ajar**
6. **Pengembangan**

Setyosari mendefinisikan pengembangan sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan[[11]](#footnote-11). Proses pengembangan tersebut dapat berupa proses, produk, dan rancangan.

1. **Bahan Ajar**

Bahan ajar menurut Widodo dan Jasmadi adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya[[12]](#footnote-12). Bahan ajar juga merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1. **Karakteristik Bahan Ajar**

Beberapa hal yang harus diperhatikan Menurut Widodo dan Jasmadi dalam pembuatan bahan ajar yang mampu membuat peserta didik untuk belajar dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran meliputi[[13]](#footnote-13):

1. Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran;
2. Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik atau soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya;
3. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik;
4. Bahasa yang digunakan cukup sederhana karena peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri.
5. **Jenis Bahan Ajar**

Prastowo mengklasifikasikan bahan ajar berdasarkan bentuknya, cara kerjanya dan sifatnya[[14]](#footnote-14). Bahan ajar menurut bentuknya terbagi menjadi empat macam, yaitu: 1) bahan cetak, misalnya *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan model atau maket, 2) bahan ajar dengar, misalnya kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*, 3) bahan ajar pandang dengar, misalnya *video compact disk* dan film, 4) bahan ajar interaktif, misalnya *compact disk* interaktif. Bahan ajar menurut cara kerjanya terbagi menjadi lima macam, yaitu: 1) bahan ajar yang tidak diproyeksikan, misalnya foto, diagram, *display*, dan model, 2) bahan ajar yang diproyeksikan, misalnya *slide*, *filmstrips*, *overhead* *transparencies*, dan proyeksi komputer, 3) bahan ajar audio, misalnya kaset, CD, dan *flashdisk*, 4) bahan ajar video, misalnya video, dan film, 5) bahan ajar komputer, misalnya *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*. Bahan ajar menurut sifatnya terbagi menjadi empat, yaitu: 1) bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya *audio* *cassette*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassette*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia, 2) bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya *kit sains*, lembar observasi, dan lembar wawancara, 3) bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia, misalnya telepon, *hand phone*, dan *video conferencing*.

1. **Pengembangan Produk Buku Ajar**

Buku merupakan salah satu bahan ajar yang menjadi bagian integral dari keutuhan eksistensi pendidikan. Menurut Dick dan Carey ada rambu-rambu dalam penyusunan bahan ajar[[15]](#footnote-15), yaitu: 1) Apakah materi pembelajaran cukup menarik, 2) apakah materi pembelajaran isinya sesuai, 3) apakah materi pembelajaran urutannya tepat, 4) apakah informasi dalam materi pembelajaran itu dibutuhkan oleh peserta didik, 5) apakah dalam materi pembelajaran ada soal latihan, 6) apakah dalam materi pembelajaran ada jawaban terhadap latihan yang diberikan, 7) apakah dalam materi pembelajaran terdapat tes yang sesuai, 8) apakah dalam materi pembelajaran terdapat petunjuk lanjutan yang jelas untuk usaha perbaikan (remidi), dan 9) apakah dalam materi pembelajaran terdapat petunjuk bagi mahasiswa yang mengarahkan mereka dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain.

Faktor-faktor lain yang harus dipertimbangkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar selain hal di atas adalah kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan/ pengemasan, serta kelengkapan komponen bahan ajar[[16]](#footnote-16).

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah jenis materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik. Selain itu, perlu diperhatikan pula prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang terkandung di dalamnya harus dipelajari/dikuasai oleh mahasiswa. Prinsip berikutnya adalah prinsip kecukupan (adequacy). Kecukupan (adequacy) atau memadainya cakupan materi juga perlu diperhatikan dalam pengertian. Cukup tidaknya aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Cakupan atau ruang lingkup materi perlu ditentukan untuk mengetahui apakah materi yang harus dipelajari oleh murid terlalu banyak, terlalu sedikit, atau telah memadai sehingga sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Urutan penyajian (sequencing) bahan ajar sangat penting untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Tanpa urutan yang tepat, jika di antara beberapa materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat (prerequisite) akan menyulitkan mahasiswa dalam mempelajarinya. Misalnya materi operasi bilangan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Mahasiswa akan mengalami kesulitan mempelajari perkalian jika materi penjumlahan belum dipelajari. Mahasiswa akan mengalami kesulitan membagi jika materi pengurangan belum dipelajari. Materi pembelajaran yang sudah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok , yaitu: pendekatan prosedural, dan hierarkis. Pendekatan prosedural yaitu urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas. Misalnya langkah-langkah menelpon, langkah-langkah mengoperasikan peralatan kamera video. Sedangkan pendekatan hierarkis menggambarkan urutan yang bersifat berjenjang dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. Materi sebelumnya harus dipelajari dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya.

Secara garis besarnya, dalam memanfaatkan bahan ajar terdapat i dua strategi, yaitu: (a) Strategi penyampaian bahan ajar oleh Guru dan (b) Strategi mempelajari bahan ajar oleh mahamahasiswa.

Strategi penyampaian bahan ajar oleh dosen, diantaranya:

* + - 1. Strategi urutan penyampaian simultan yaitu jika dosen harus menyampaikan materi pembelajaran lebih daripada satu, maka menurut strategi urutan penyampaian simultan, materi secara keseluruhan disajikan secara serentak, baru kemudian diperdalam satu demi satu (Metode global)
			2. Strategi urutan penyampaian suksesif, jika dosen harus manyampaikan materi pembelajaran lebih daripada satu, maka menurut strategi urutan panyampaian suksesif, sebuah materi satu demi satu disajikan secara mendalam baru kemudian secara berurutan menyajikan materi berikutnya secara mendalam pula.
			3. Strategi penyampaian fakta, jika dosen harus manyajikan materi pembelajaran termasuk jenis fakta (nama-nama benda, nama tempat, peristiwa sejarah, nama orang, nama lambang atau simbol, dsb.),
			4. Strategi penyampaian konsep, materi pembelajaran jenis konsep adalah materi berupa definisi atau pengertian. Tujuan mempelajari konsep adalah agar mahamahasiswa paham, dapat menunjukkan ciri-ciri, unsur, membedakan, membandingkan, menggeneralisasi, dsb.Langkah-langkah mengajarkan konsep: Pertama sajikan konsep, kedua berikan bantuan (berupa inti isi, ciri-ciri pokok, contoh dan bukan contoh), ketiga berikan latihan (exercise) misalnya berupa tugas untuk mencari contoh lain, keempat berikan umpan balik, dan kelima berikan tes;
			5. Strategi penyampaian materi pembelajaran prinsip, termasuk materi pembelajaran
			6. Strategi penyampaian prosedur, tujuan mempelajari prosedur adalah agar mahamahasiswa dapat melakukan atau mempraktekkan prosedur tersebut, bukan sekedar paham atau hafal. Termasuk materi pembelajaran jenis prosedur adalah langkah-langkah mengerjakan suatu tugas secara urut.
1. **Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal*  (ALA)**

Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) termasuk Matakuliah Keahlian Berkarya. Paket ini harus diambil oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab semester V dan VI. Selain paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA), ada juga paket penerjemahan bahasa Arab dan paket komputer bahasa Arab.

Di dalam menangani bahasa Arab secara profesional minimal ada empat komponen yang terlibat yaitu guru, siswa, materi dan metode. Dari keempat komponen tersebut, guru merupakan komponen utama. Disebut demikian karena dengan kemampuannya, guru dapat mempengaruhi komponen lainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa pencerahan pembelajaran bahasa Arab untuk anak kedepan tergantung pada profesionalisme guru serta bahan ajar yang digunakan. Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) ini diharapkan mampu memberikan bekal kepada calon guru agar memiliki kemampuan mengajarkan bahasa Arab yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak[[17]](#footnote-17).

1. **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana

Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspekaspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral[[18]](#footnote-18).

Bermacam-macam permainan tradisional dipulau Jawa antara lain, pathil lele, pandhe, dakon, cublek-cublek suweng, gobag sodor, karambol, beteng-betengan, egrang, engklek, dan sejenisnya. Dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengunakan atau tanpa mengunakan alat yang dapat dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain. Dalam penggunaan permainan tradisional sebagai media belajar dapat memberikan kenyamanan dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam belajarnya, permainan tersebut lebih diarahkan pada pemahaman konsep dan pemaknaan dibalik permainan tersebut terhadap pelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mencapai prestasi.

1. **Kajian Empiris**

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pembelajaran atau pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional Indonesia adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penelitian |
| 1. | Pengembangan bahan ajar bahasa Arab untuk anak prasekolah(Wirdatul Munira, 2009). | Penelitian Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembangan dikategorikan baik
 |
| 2. | Penggunaan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab siswa MI Roudlatul Muta'alimin Sawahan Turen Kabupaten Malang oleh Alfiatus Syahdiah (Alfiyatus Sya’diyah, 2010) | Penelitian Tindakan Kelas | 1. Peningkatan pemerolehan kosa kata siswa kelas VI MI RM-ST Kabupaten Malang pada pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan tradisional engklek
 |
| 3. | Penggunaan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI amanah Turen (Novia Indah K Masykur, 2012) | Penelitian Tindakan Kelas | 1. Penerapan metode bermain, khususnya permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng dapat meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab siswa
 |
| 4. | Pengembangan bahan ajar bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran Tarakib kelas VII MTS Negeri 1 Semarang(Khotimaun Nafiah, 2014) | Penelitian Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembangan dikategorikan baik.
 |
| 5. | Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini ditaman kanak-kanak Dasari Budi Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014(Lutfiyah, 2014) | Deskriptif  | 1. Permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab
 |
| 6. | Pengembangan Modul dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDI Al-Azhar 31 Yogyakarta(Rohman Abdul Aziz, 2013) | Penelitian dan Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembang-kan sangat baik
 |
| 7. | Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map untuk STAIN Kendari.(Laode Abdul Wahab, 2014) | Penelitian dan Pengembangan | 1. Bahan ajar yang dikembang-kan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
 |

Perbedaan penelitian ini dibanding penelitian terdahulu adalah subjek penelitian dan jenis bahan ajar yang dikembangkan. Pada penelitian terdahulu, subjek penelitian rata-rata adalah peserta didik tingkat dasar atau menengah, sedangkan subjek penelitian dan pengembangan ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Perbedaan kedua adalah, jenis bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar bahasa Arab untuk paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) . Sehingga materi bahasa Arab yang digunakan sesuai dengan konteks sehari-sehari bahasa Arab untuk anak.

1. **KONSTRIBUSI**

Dengan dikembangkannya bahan ajar paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro, diharapkan akan bermanfaat bagi:

1. Prodi pendidikan bahasa arab di STAI Attawir Bojonegoro khususnya dan STAI/STAIN pada umumnya: dengan adanya bahan ajar yang dikembangkan akan semakin mempermudah dalam mengaplikasikan bahasa Arab.
2. Dosen mata kuliah bahasa Arab: dengan terfasilitasi bahan ajar yang ada akan membantu mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Arab.
3. Mahasiswa Prodi pendidikan bahasa arab: dengan dikembangkannya bahan ajar di atas, akan dengan mudah terwujudnya kemampuan mahasiswa dalam bahasa Arab melauli berbagai macam aktifitas yakni konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning* *community*), pemodelan (*modelling*) dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Sedangkan kontribusi penelitian ini dalam program deradkalisasi adalah penumbuhan cinta tanah air pada anak sejak dini. Jika anak memegang budaya dan tumbuh dengan cinta tanah air maka akan menjadikan anak ingin memberikan yang terbaik untuk negaranya. Di dunia ini terorisme bukan lah hal baru, namun selalu menjadi aktual. Dimulai dengan terjadinya ledakan bom di gedung World Trade Center, Newyork 11 September 2001 lalu hingga ledakan bom bunuh diri di jalan Tamrin, Jakarta Indonesia kemarin. Serentetan ini menjadikan tindak aksi terorisme sebagai extraordinary crime yang begitu meresahkan. Banyak pihak berspekulasi dan menimbulkan kecurigaan antar masing – masing dan berpotensi memecah belah sebuah negara dan mengancam kesejahteraan serta keamanan yang memaksa pemerintah untuk turun tangan dalam mengatasinya.

Sudah banyak upaya yang dilakukan pemerintah untuk menanggulanginya. Dari genjatan senjata secara langsung hingga penerapan – penerapan program anti radikal diseluruh tatanan masyarakat. Pengetatan penjagaan asing pun sedikit demi sedikit menuju level yang lebih tinggi. Namun itu semua tidak menghilangkan sampai keakarnya. Seperti halnya udara teorisme tetap menyusup melalui celah – celah yang berusaha di tambal. Mengkambing hitamkan salah satu pihak sehingga keresahan warga tetap tak terelakkan. Oleh karena itu cinta tanah air harus ditumbuhkan pada anak indonesia sejak dini. Nilai-nilai mulia yang ada pada permainan tradisional diharapkan dapat menjadikan anak lebih bijaksana ketika dewasa dalam menjaga kesatuan negara.

1. **METODE PENELITIAN**
2. **Jenis, Model dan Prosedur Pengembangan**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalahmodel ADDIE yang meliputi: analyze, design, develop, implement, evaluate[[19]](#footnote-19). Model ini dipilih dengan pertimbangan lebih sederhana dibandingkan dengan model-model yang lainnya. Selain itu model ini meliputi langkah-langkah yang jelas.

Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu:

**1. Analisis**

Analisis merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.
Langkah analisis melalui dua tahap yaitu :

**a. Analisis Kinerja**

Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

Contoh

1. Kurangnya pengetahuan dan ketrampilan menyebabkan rendahnya kinerja individu dalam organisasi atau perusahaan, hal ini diperlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran.
2. Rendahnya motivasi berprestasi, kejenuhan, atau kebosanan dalam bekerja memerlukan solusi perbaikan kualitas manajemen.Misalnya pemberian insentif terhadap prestasi kerja, rotasi dan promosi, serta penyediaan fasilitas kerja yang memadai.

**b. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.
Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang dihadapi, selanjutnya perancang program pembelajaran melakukan analisis kebutuhan dengan cara menjawab beberapa pertanyaan lagi.

**2. Desain**

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

1. Inti dari langkah analisis mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
2. Langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman belajar yang perlu dimilki oleh mahamahasiswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.
3. Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan mahamahasiswa.

Contoh pernyataan kesenjangan kemampuan:

1. Mahasiswa tidak mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.
2. Mahasiswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan.

Pada saat melakukan langkah ini perlu dibuat pertanyaan-pertanyaan kunci diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dimilki oleh mahasiswa setelah menyelesaikan program pembelajaran?
2. Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti program pembelajaran.
3. Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh mahasiswa agar dapat melakukan unjuk kompetensi – pengetahuan, ketrampilan, dan sikap - setelah mengikuti program pembelajaran?
4. Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran?

**3. Pengembangan**

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

**4. Implementasi**

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

Tujuan utama dari langkah ini antara lain :

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pembelajaran pada saat melakukan langkah implementasi yaitu sebagai berikut :

a.         Metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif utnuk digunakan dalam penyampaian bahan atau materi pembelajaran?

b.        Upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat mahasiswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan?

**5. Evaluasi**

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE yang dilakukan secara sistematik dan sistemik diharapkan dapat membantu seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik

Berikut desain penelitian ADDIE yang digunakan:



Prosedur pengembangan dengan model ADDIE dalam penelitian ini meliputi tahapan-tahapan: *analyze, design, develop*, *implement, evaluate*. Secara rinci, tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Analyze,* pada tahap ini peneliti melakukan kajian *need analysis* melalui kegiatan observasi dan wawancara terkait dengan pentingnya dikembangkan pengembangan bahan ajar bahasa Arab, baik meliputi faktor masalah, maupun potensi yang mendukung kemungkinan dikembangkannya bahan ajar tersebut.
2. *Design*, yakni pembatasan permasalahan sesuai yang dibutuhkan di lapangan seperti tujuan pembelajaran, isi bahan ajar, model penyajian materi, latihan atau evaluasi. Untuk kepentingan desain ini peneliti mengembangkan instrumen pengembangan dengan berdasarkan pada rambu-rambu pengembangan dan langkah-langkah pembelajaran.
3. *Develop*, proses mewujudkan model dalam bentuk prototipe. Pada tahapan ini peneliti meminta validasi dari pakar atau orang berkompeten di bidangnya, yakni pakar materi Dr. M. Abdul Hamid, MA. dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan pakar desain Moh. Ahsanuddin, S.Pd., M.Pd dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UM Malang. Kemudian melakukan revisi sesuai kebutuhan.
4. *Implement*, pada tahapan ini dilakukan ujicoba atau tanggapan dari produk yang telah dikembangkan pada perorangan dalam hal ini tanggapan 20 mahamahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir, agar produk yang telah disusun peneliti dicermati baik dari segi isi, desain maupun bahasa. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang ada.
5. *Evaluate*, pada tahapan ini dilakukan evaluasi dari pakar untuk yang kedua kalinya setelah adanya perbaikan produk dari peneliti. Setelah itu dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang ada.
	1. **Teknik Penetapan Responden**

Teknik penetapan responden adalah dengan purposive, yaitu dengan criteria tertentu. Maksud dari criteria ini adalah untuk sumber primer (orang), maka hanya orang-orang tertentu atau informan kunci yang dijadikan sebagai responden. Berikut responden yang akan diwawancarai dan diteliti dalam penelitian ini:

* 1. Mahasiswa Proram Pendidikan Bahasa Arab Semester 5 STAI Attanwir Bojonegoro
	2. Dosen Proram Studi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro
	3. Guru Bahasa Arab Tingkat Dasar
	4. Ahli Materi
	5. Ahli Media

Teknik pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan relevan dengan permasalahan yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data, baik primer maupun sekunder, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

* + 1. Observasi atau pengamatan

Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala-gejala yang diselidiki. Dalam hal ini peneliti akan mengamati dan melakukan observasi mengenai pentingnya dikembangkan pengembangan bahan ajar bahasa Arab, baik meliputi faktor masalah, maupun potensi yang mendukung kemungkinan dikembangkannya bahan ajar tersebut.

* 1. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan untuk untuk menjawab rumusan masalah kualitatif yaitu menemukan gambaran mengenai keefektivitasan program terhadap peningkatan ekonomi masyarakat lokal serta menemukan faktor pendorong dan kendala-kendala yang dihadapi oleh masyarakat dalam menjalankan program kemitraan. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu wawancara yang terdiri dari suatu daftar pertanyaan yang telah direncanakan dan telah disusun sebelumnya Sugiyono[[20]](#footnote-20). Lembar pedoman wawancara akan membantu peneliti untuk menggali informasi yang relevan dan informatif.

* 1. Angket atau Kuesioner,

Metode angket dalam penelitian ini adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data tentang variabel yang diteliti. Sesuai dengan pernyataan Narbuko & Achmadi (2012:76), metode angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. digunakan untuk mendukung analisis data secara kuantitatif. Kuesioner dibagikan kepada mahamahasiswa dan ahli.

Kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner yang diadaptasi dari beberapa sumber, dengan indikator sebagai berikut:

* 1. Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa studi dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang[[21]](#footnote-21). Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian ini. .

* 1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data dari penelitian ini, yaitu dengan menggunakan:

1. Analisis statistik deskriptif
2. Analisis deskriptif kualitatif.
3. **JADWAL PELAKSANAAN**

Penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro ini, dilakukan sejak bulan Agustus hingga bulan Desember 2017. Secara rinci kegiatan penelitian ini diuraikan dalam matrik kegiatan sbb:

**Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kegiatan** | **Uraian Kegiatan** | **Jadwal Pelaksanaan** |
| 1 | Persiapan | Observasi ke lokasi penelitian (penelitian pendahuluan), pengumpu-lan literatur dan dokumen terkait konsep Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia | Agustus Minggu I dan II 2017 |
| 2 | Penyusunan IPD (Instrumen Pengumpul Data) | Instrumen Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia, dan validasi pakar | Agustus Minggu III dan IV 2017Juli  |
| 3 | Pengembangan Model  | Mengembangkan *prototipe* Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan validasi pakar | September Minggu I dan II 2017 |
| 4 | Evaluasi Pakar | Validasi pakar/ expert dari silabus yang telah direvisi | September Minggu III dan IV 2017 |
| 5 | Uji coba di lapangan | Implementasi (Uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar dan revisi | Oktober 2017 |
| 6 | Presentasi Hasil Penelitian | Presentasi dan review pakar terhadap hasil penelitian | November 2017 |
| 7 | Penyusunan Laporan | Penyusunan Laporan | Desember 2017 |

1. **RANCANGAN DAFTAR ISI**

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

 A. Latar Belakang

 B. Rumusan Masalah

 C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

 D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

 E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

 E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

 F. Definisi Operasional

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

 1. Pengembangan Bahan Ajar

 2. Paket *Arabiyah Lil Athfal* (ALA)

 3. Permainan Tradisional

 B. Kajian Empiris

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

 A. Rancangan Penelitian dan Pengembangan

 1. *Analyze*

 2. *Design*

 3. *Develop*

 4. *Implement*

 5. *Evaluate*

 B. Populasi dan Sampel

 C. Instrumen Penelitian

 D. Pengumpulan Data

 E. Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

 A. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) Berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro

 1. *Analyze*

 a. Hasil Observasi

 b. Hasil Wawancara

2. *Design*

 a. Tujuan Pembelajaran

 b. Isi Bahan Ajar

 c. Model Penyajian Materi

 d. Latihan atau Evaluasi

 3. *Develop*

 a. Validasi Ahli Materi

 b. Validasi Ahli Desain

 c. Validasi Ahli Bahasa

 d. Revisi

 4. *Implement*

 a. Uji Perorangan

 b. Revisi

 5. *Evaluate*

 a. Validasi dan Evaluasi kedua dari Ahli Materi

 b. Validasi dan Evaluasi kedua dari Ahli Desain

 c. Validasi dan Evaluasi kedua dari Ahli Bahasa

 d. Uji Kelompok Kecil

 e. Uji Kelompok Besar

 B. Validitas dan Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Paket *Al-‘Arabiyah Lil Athfal* (ALA) Berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir Bojonegoro

 1. Aspek Penilaian untuk Mengukur Kemampuan Kemahiran Bahasa Arab
 Mahasiswa

2. Hasil Tes dan Analisis

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

1. **BIODATA PENELITI**

Nama Lengkap : Nur Laila Rahmawati, M.Pd.I

NIDN : 0004068901

Pangkat/Jabatan : Asisten ahli

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat dan Tanggal Lahir : Tuban, 04 Juni 1989

Alamat : Ds. Rayung Rt. 04 Rw. 02 Kecamatan Senori

 Kabupaten Tuban

Agama : Islam

No HP : 085214053309

Email : lailaabdullah899@gmail.com

Riwayat Pendidikan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **S-1** | **S–2** |
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Malang (UM) | Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang |
| Bidang Ilmu | Pendidikan Bahasa Arab | Pendidikan Bahasa Arab |
| Tahun Masuk-Lulus | 2007-2011 | 2011-2013 |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Pengembangan Permainan Komunikata Kartu Estafet untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas XI di SMA 1 Malang | تطوير المواد التعليمية على أسس قيم الألعاب التقليدية بإندونيسيا لترقية مهارة الكلام (بالتطبيق على طلبة الفصل الخامس في المدرسة بنى هاشم الإبتدائية الإسلامية بسنجاساري مالانج جاوا الشرقية) |
| kualifikasi | Pengembangan bahan ajar |
| Penelitian | Pengembangan bahan Ajar Bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual untuk mahasiswa prodi Ekonmi Syariah STAI Attanwir |
| Pengembangan buku bahasa Arab tujuan khusus Penerjemahan untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Attanwir |

1. **ANGGARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Kegiatan** | **V** | **F** | **Sat** | **Harga** | **Jumlah** |
| **A.** | **Penyempurnaan Proposal** |   |   |   |   |   |
| 1 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000  | 200.000  |
| 2 | Uang harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| **B.** | **Pelaksanaan** |  |  |  |  |  |
| **Penyusunan Desain Operasional Penelitian**  |  |  |  |  |  |
| 1 | Honor ahli materi bahan ajar | 1 | 1 | JPL | 1.400.000  | 1.400.000  |
| 2 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000 | 200.000 |
| 3 | Uang harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| 4 | Honor ahli desain bahan ajar | 1 | 1 | JPL | 900.000 | 900.000 |
| 5 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000 | 200.000 |
| 6 | Uang harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| 7 | Honor ahli bahasa | 1 | 1 | JPL | 900.000 | 900.000 |
| 8 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000 | 200.000 |
| 9 | Uang harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| 10 | Lay out bahan ajar | 1 | 1 | Keg | 500.000 | 500.000 |
| 11 | Cetak bahan ajar | 25 | 1 | Eks | 50.000  | 1.250.000  |
| 12 | Pembuatan cd pendamping bahan ajar | 1 | 1 | Keg | 500.000 | 500.000 |
| 13 | Editing cd pendamping bahan ajar  | 1 | 1 | Keg | 500.000 | 500.000 |
| 14 | Penggandaan cd pendamping bahan ajar | 25 | 1 |  | 20.000  | 500.000  |
| 15 | Transport uji lapangan responden mahasiswa | 25 | 2 | JPL | 75.000  | 3.750.000  |
| 16 | Honor uji tanggapan responden dosen | 2 | 1 | JPL | 300.000 | 600.000 |
| 17 | Transport uji tanggapan responden dosen | 2 | 1 | Org | 250.000  | 500.000  |
| **Pengumpulan Data** |  |  |  |  |  |
| 1 | FGD Analisis Data & Progress Report | 1 | 1 | Keg | 500.000  | 500.000  |
| 2 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000 | 200.000 |
| 3 | Uang harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| **Penyusunan Laporan Awal** |  |  |  |  |  |
| 1 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000  | 200.000  |
| 2 | Uang harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| **Seminar dan Evaluasi Penelitian****Wilayah Jawa Timur dan Sekitarnya** |  |  |  |  |  |
|  1 | Biaya Akomodasi | 1  | 1  | Keg | 500.000 | 500.000 |
| 2 | Transport | 1 | 1 | Org | 200.000 | 200.000 |
| 3 | Uang Harian | 1 | 1 | OH | 240.000 | 240.000 |
| 4 | Cetak dan jilid laporan | 2 | 1 | Eks | 50.000 | 100.000 |
| 5 | Cetak bahan ajar | 2 | 1 | Eks | 50.000 | 100.000 |
| 6 | Biaya ISBN bahan ajar | 1 | 1 | Eks | 1.000.000 | 1.000.000 |
| 7 | Publikasi jurnal | 1 | 1 | Eks | 500.000 | 500.000 |
| **Penyusunan Laporan Akhir** |  |  |  |  |  |
| 1 | Layout dummy buku | 1 | 1 | Keg | 150.000 | 150.000 |
| 2 | Cetak dummy buku | 10 | 1 | Eks | 35.000 | 350.000 |
| 3 | Cetak dan jilid laporan | 4 | 1 | Eks | 100.000 | 400.000 |
| 4 | Uang harian | 1 | 3 | OH | 200.000 | 600.000 |
| 5 | Transport penyerahan laporan  | 1 | 1 | Org | 200.000 | 200.000 |
| **C** | **Bahan** |  |  |  |  |  |
| 1 | ATK |  |  |  | 1.000.000 | 1.000.000 |
| 2 | Flasdisk 16 GB | 1 | 1 |  | 130.000 | 130.000 |
| 3 | Materai 6.000 | 10 | 1 |  | 6.000 | 60.000 |
| 4 | Materai 3.000 | 10 | 1 |  | 3.000 | 30.000 |
|  |  |
| **TOTAL** | **20.000.000** |

1. **DAFTAR PUSTAKA**

أحمد مصطفى. 2014. *تطوير الكتاب التعليمي على أساس المدخل الاتصالي والتفاعلي لترقية مهارة الكلام لطلبة جامعة زين الحسن بروبولينجو*. البحث العلمي.

فوزي طه أحمد ورجب أحمد الكلزة. 2000. *المناهج المعاصرة*. الأسكندرية: منشأة المعارف.

Ahmad, Fauzi Toha dan al Kalzah, Rajab Ahmad. 2000. *Al Manahij al Mu’ashirah*. Iskandaria: Mansyaah al Ma’arif.

Ainin, Moh. 2007. Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. *Jurnal Bahasa dan Seni*, (Online), (<http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Pembelajaran-Bahasa-Arab-Berbasis-Kompetensi-dan-Kontekstual.pdf>), diakses 11 Maret 2017.

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

Al Gali, Abdullah dan Abdullah, Abdul Hamid. 2012. *Menyusun Bahan Ajar Bahasa Arab*. Padang: Akademia.

Asrori, Imam. 2011. *Strategi Belajar Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar.* Edisi Kesatu. Jakarta: Universitas Terbuka.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.

Lutfiah. 2014. Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini ditaman kanak-kanak Dasari Budi Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014 (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/492>), diakses pada 25 April 2017

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Masykur, Novia Indah. 2012. Penggunaan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI amanah Turen (library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=54325), diakses pada 25 April 2017

Nafi’ah, khotimatun. 2014. Pengembangan bahan ajar bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran Tarakib kelas VII MTS Negeri 1 Semarang ([http://digilib.uin-suka.ac.id/13554/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/13554/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf)), diakses pada 25 April 2017

Nurhidayati dan Nur Anisah. 2013. Strategi Pembeajaran Bahasa Arab untuk Anak. Malang : Bintang Sejahtera

Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.

Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sa’diyah, Alfiyatus. 2014. Penggunaan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab siswa MI Roudlatul Muta'alimin Sawahan Turen Kabupaten Malang (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/20011>), diakses pada 25 April 2017

Sadiman, Arif S. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud. PT Rajawali

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sitepu, Bintang Petrus. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyono dan Harianto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahab, Laode Abdul. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map untuk STAIN Kendari. *Jurnal Al Izzah*, (Online), 9 (2): 65-90, (<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=15&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwijuYWSwr3LAhUEpJQKHbpFAZw4ChAWCDQwBA&url=http%3A%2F%2Fejournal.iainkendari.ac.id%2Findex.php%2Fal-izzah%2Farticle%2Fview%2F157%2F148&usg=AFQjCNHIMvuxKNZwuRrwteztXwLM-PHfCA&sig2=u03DvQmtQPW4IX2tDZbAkg&bvm=bv.116573086,bs.1,d.dGY>), diakses pada 25 April 2017.

1. Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, (Bandung : PT Refika Utama, 2014) , Hal 5 [↑](#footnote-ref-1)
2. Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012) , Hal 9 [↑](#footnote-ref-2)
3. Imam Asrori, *Strategi Belajar Bahasa Arab*, (Malang : Misykat, 2011) , Hal 21 [↑](#footnote-ref-3)
4. Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013) , Hal 12 [↑](#footnote-ref-4)
5. Nur Hidayati dan Nur Anisah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak*, (Malang : Bintang Sejahtera, 2013) , Hal 41 [↑](#footnote-ref-5)
6. Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan komunikatif-Interaktif*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2010) , Hal 38 [↑](#footnote-ref-6)
7. Ahmad Fauzi Toha dan al Kalzah, *Al manahij al Mu’ashirah*, (Iskandaria : Mansyah Al Ma’arif, 2000) , Hal 99 [↑](#footnote-ref-7)
8. Ahmad Mushtofa, 2014*. Tathwir al Kitab al ta’limy ‘Ala Asas al Madkhal al Ittishaly wa al Tafa’uly li Tarqiyah Maharah al Kalam li Tholabah Jami’ah Zain al Hasan Probolinggo*. Tesis. Tidak diterbitkan [↑](#footnote-ref-8)
9. Ainin. 2007. *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. Jurnal Bahasa dan Seni, (Online)*, (<http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Pembelajaran-Bahasa-Arab-Berbasis-Kompetensi-dan-Kontekstual.pdf>), diakses 11 Maret 2017. [↑](#footnote-ref-9)
10. Imam Asrori, *Strategi Belajar Bahasa Arab*, (Malang : Misykat, 2011) , Hal 2 [↑](#footnote-ref-10)
11. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana, 2013) , Hal 223 [↑](#footnote-ref-11)
12. Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang : Akademia, 2013) , Hal 1 [↑](#footnote-ref-12)
13. Ibid, hal 3 [↑](#footnote-ref-13)
14. Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta : Diva, 2013) , Hal 40 [↑](#footnote-ref-14)
15. Moh Ainin, *Metodologi Peningkatan Kualitas Pembelajaran bahasa Anak* (Malang : CV Bintang Sejahtera, 2014) , Hal 99 [↑](#footnote-ref-15)
16. Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan bahan Ajar*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2003) , Hal 22 [↑](#footnote-ref-16)
17. Nur Hidayati dan Nur Anisah, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak*, (Malang : Bintang Sejahtera, 2013) , Hal 42 [↑](#footnote-ref-17)
18. Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak- Modern dan Tradisional*, (Jakarta : Laskar Aksara, 2014) , Hal 41 [↑](#footnote-ref-18)
19. Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*, (New York : Springer, 2009) , Hal 2 [↑](#footnote-ref-19)
20. Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013) , Hal 197 [↑](#footnote-ref-20)
21. ibid , Hal 329 [↑](#footnote-ref-21)