

Pengembangan Monopoli Bahasa Arab untuk Pembelajaran Kosakata Kelas IX Madrasah Tsanawiyah

The Development of Arabic Monopoly for Vocabulary Learning for Class IX Islamic Junior High School

Ariyani Dwi Larasati, Mohammad Ahsanuddin*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mohammad.ahsanuddin.fs@um.ac.id

Paper received: 22-12-2022; revised: 03-03-2023; accepted: 30-03-2023

Abstrak

Monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata merupakan hasil modifikasi dari monopoli bergambar berbagai negara menjadi kartu kosakata bahasa Arab. Tujuan dalam penelitian ini mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs. Dengan metode penelitian dan pengembangan yang bertujuan menghasilkan dan menguji kelayakan produk. Menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis dengan mewawancarai guru bahasa Arab dan perwakilan siswa kelas IX MTs Darussalam untuk memperoleh informasi permasalahan tentang kosakata. Tahap desain, peneliti membuat prototipe monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata. Tahap pengembangan, peneliti mengembangkan prototipe hingga menjadi produk cetak dan memvalidasinya kepada guru bahasa Arab MTs Darussalam, ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba kepada 20 siswa kelas IX MTs. Adapun hasil pengembangan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata yaitu papan monopoli, daftar pertanyaan, petunjuk permainan, kunci jawaban dan hasil kelayakan monopoli 94 persen aspek materi dan 94 persen aspek media dari guru bahasa Arab MTs Darussalam, 88 persen dari ahli materi, 90,6 persen dari ahli media dan setelah melakukan uji coba 96,6 persen dari 20 respon siswa kelas IX MTs Darussalam, serta peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50 menjadi 80. Sehingga Monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX Madrasah Tsanawiyah sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: monopoli; pembelajaran kosakata; bahasa Arab; Madrasah Tsanawiyah; ADDIE

Abstract

The monopoly of Arabic for vocabulary learning modifies various countries' images to be vocabulary cards. The research aims to describe the development and eligibility of the Arabic monopoly for vocabulary learning class IX MTs. Research methods are research and development to produce and test the eligibility of products, using the ADDIE model with analyze part is the researcher interviewed an Arabic teacher and a student of class IX MTs for information of the problem. Design, the researcher made a prototype. Development, the researcher developed prototype to be product and validated it to Arabic teacher, material expert, and media expert. Implementation, the researchers conducted trials on 20 students IX MTs. And the results of development of the Arabic monopoly for vocabulary learning is a monopoly boards, question lists, game clues, answer keys and the eligibility results were 94 percent of MTs Darussalam Arabic teachers, 88 percent of material experts, 90,6 percent of media experts and 96,6 percent of 20 responses of class IX MTs Darussalam students. There was an increase in the average score of students from 50 to 80. So the monopoly of Arabic for vocabulary learning class IX MTs deserves to be as a learning medium.

Keywords: monopoly; vocabulary learning; Arabic language; junior high school; ADDIE

1. Pendahuluan

Pembelajaran kosakata untuk menunjang kemampuan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Fauzi & Anindiati, 2021). Selaras dengan pendapat Amirudin (2017), yang menyatakan bahwa kemampuan kebahasaan seseorang ditentukan oleh tingkat penguasaan kosakatanya. Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Arab MTs yang menyatakan kemampuan berbahasa Arab siswa kelas IX MTs memiliki rata-rata nilai hasil belajar 50 yang merupakan siswa belum mampu untuk mempraktikkan kosakata dengan komunikatif baik secara lisan maupun tulisan.

Untuk menggali informasi lebih lanjut, peneliti mewawancarai perwakilan siswa kelas IX MTs yang mengungkapkan metode pembelajaran yang diterapkan dikelas berupa ceramah. Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dari kurang aktifnya siswa di kelas ini menyebabkan tidak adanya minat belajar (Ustar, 2021). Padahal minat belajar berperan sebagai motivasi yang dapat mendorong siswa untuk belajar (Taufiqurrohman & Hasbullah, 2020). Sehingga siswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut, baik untuk nilai hasil belajar maupun keterampilan lainnya.

Dalam KMA nomor 183 tentang pedoman implementasi kurikulum pada Madrasah yaitu menyelenggarakan pembelajaran secara terpadu (*integrated learning*) dengan pendekatan kolaboratif antara siswa dan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Dengan permainan edukatif guru mampu menciptakan pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan (Alfani & Huda, 2019). Salah satu permainan edukatif tersebut adalah monopoli, sehingga pengembangan monopoli sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata khususnya siswa kelas IX MTs sangat dibutuhkan.

Monopoli merupakan permainan populer yang memuat gambar berbagai negara dipapannya dengan tujuan permainan untuk menguasai seluruh petak di atas papannya melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Munawwaroh & Syarifah, 2021). Pada pengembangan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata, peneliti melakukan modifikasi gambar yang termuat dipapan monopoli sebagai kartu kosakata dan perubahan kartu dana umum kesempatan sebagai pertanyaan. Adapun manfaat penggunaan monopoli dalam pembelajaran untuk kegiatan mengingat kembali, mengonfirmasi, dan pengayaan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan (Abdullah, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia & Hidayat (2018) menyatakan bahwa pembelajaran melalui penggunaan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) menjadi lebih efektif dan menyenangkan, serta siswa lebih mudah membaca dan menulis kosakata bahasa Arab. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Khori & Astuty (2017) menyatakan bahwa penggunaan media gambar kepada siswa kelas IX MTs terbukti dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019) menyatakan hasil belajar keterampilan berbicara yang diperoleh siswa setelah menggunakan monosa (monopoli bahasa) meningkat. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Karimah (2020) menyatakan bahwa monjara (monopoli jari tangan bahasa Arab) sangat layak (sangat sesuai) sebagai media keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VII MTs. Terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penggunaan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) dan media gambar. Selanjutnya, perbedaan penggunaan

monopoli pada pembelajaran berupa keterampilan membaca bukan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab seperti dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut (Setyosari, 2020). Dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan sistematis (Fauzi & Anindiati, 2019).

Pada tahap pertama berupa tahap analisis (*analyze*) yang menganalisis kebutuhan (*Needs Analyze*) dan analisis keseluruhan (*Front end Analyze*). Kedua analisis tersebut dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang akan diselesaikan. Pada analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Draussalam dan salah satu perwakilan siswa kelas IX MTs Darussalam untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran kosakata di MTs Darussalam. Selanjutnya, pada analisis keseluruhan peneliti melakukan pengumpulan data dan referensi seperti kurikulum yang digunakan, RPP mata pelajaran bahasa Arab, dan buku LKS bahasa Arab kelas IX MTs Semester 1 yang digunakan untuk menganalisis tujuan pembelajaran dan muatan materi yang akan dikembangkan didalam monopoli yang dikembangkan peneliti nantinya.

Pada tahap kedua peneliti melakukan tahap desain (*design*), pada tahap ini peneliti merencanakan produk dengan membuat prototipe produk yang akan dikembangkan. Hasil prototipe tersebut akan peneliti serahkan kepada guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam untuk mendapatkan saran dan perbaikan berupa jumlah gambar visualisasi terjemahan kosakata pada kartu kosakata dipapan monopoli, materi kosakata yang dimuat di dalam monopoli dan jumlah kosakata yang termuat di dalam monopoli.

Pada tahap ketiga peneliti melakukan tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini prototipe monopoli yang disepakati bersama guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam dikembangkan menjadi produk monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata dengan menggunakan *website canva* yang diakses secara *online* dengan memanfaatkan fitur-fitur kreativitas yang disediakan. Adapun untuk pembuatan pertanyaan dan petunjuk permainan menggunakan Microsoft Word. Setelah monopoli telah menjadi produk jadi dan dicetak hasilnya, maka peneliti melakukan validasi produk kepada guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam, satu ahli materi dan satu ahli media dari Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang untuk mendapatkan kritik dan saran sebelum monopoli digunakan pada tahap uji coba kepada siswa kelas IX MTs Darussalam.

Pada tahap keempat berupa tahap implementasi (*implementation*) yaitu penggunaan monopoli bahasa Arab kepada 20 siswa MTs Darussalam dengan bantuan proses pelaksanaan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam. Pada tahap ini peneliti dan guru menjadi observer penggunaan produk. Proses uji coba dilakukan oleh siswa-siswa kelas IX secara bergantian untuk menggunakan produk, selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa untuk memperoleh hasil respon terhadap produk monopoli yang siswa gunakan sebelumnya.

Pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*), peneliti melakukan analisis terhadap hasil kritik dan saran yang diberikan saat proses validasi produk oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs, ahli materi dan ahli media. Selanjutnya melakukan revisi produk sebelum dilakukannya ujicoba pada tahap implementasi. Pada tahap ini pula, peneliti melakukan analisis hasil pelaksanaan ujicoba monopoli yang dilakukan kepada siswa kelas IX MTs.

Waktu yang diperlukan dalam penelitian dimulai bulan Juli – bulan November 2022. Subjek penelitian yaitu satu ahli materi, satu ahli media, satu guru bahasa Arab, dan 20 siswa kelas IX MTs Darussalam. Objek penelitian yaitu monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata. Instrumen data penelitian berupa wawancara dan penyebaran angket. Untuk menganalisis hasil data penelitian dengan menggunakan deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengembangan Monopoli Bahasa Arab

Tahap analisis (analyze)

1) Analisis kebutuhan (*needs analyze*)

Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Arab dan perwakilan siswa kelas IX MTs Darussalam untuk mengumpulkan informasi proses pembelajaran bahasa Arab. Hasil wawancara tersebut (1) metode pengajaran yang digunakan metode ceramah; (2) siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran; (3) media yang digunakan papan tulis; (4) belum ada media interaktif. Sehingga berdasarkan analisis kebutuhan tersebut direkomendasikan kepada peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang interaktif untuk kelas IX MTs Darussalam.

2) Analisis keseluruhan (*font end analyze*)

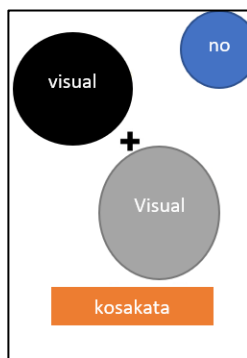
Peneliti melakukan pengumpulan data dan referensi yang dibantu guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam. Adapun hasil pengumpulan tersebut (1) Kurikulum yang digunakan adalah K13; (2) RPP mata pelajaran bahasa Arab kelas IX MTs Semester 1; (3) LKS bahasa Arab kelas IX MTs Semester 1; (4) KD yang dikembangkan didalam produk yaitu KD Pengetahuan 3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana berkaitan dengan bab 1 رأس السنة الهجرية, bab 2 الحفل بذكرى مولد الرسول ص.م, bab 3 نزل القرآن و العيدان. Berdasarkan analisis keseluruhan tersebut direkomendasikan untuk peneliti mengacu materi kosakata kelas IX MTs Darussalam semester satu.

Tahap desain (design)

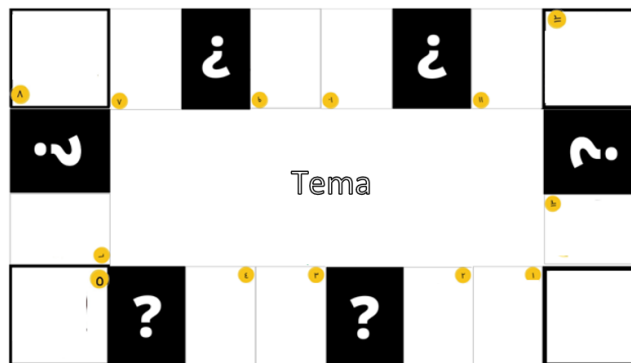
Pada proses di tahap desain peneliti membuat rekayasa produk berupa prototipe kartu kosakata dan papan monopoli dengan menggunakan *website canva*. Peneliti mengidentifikasi jumlah kosakata pada setiap bab bersama guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam dan menentukan materi yang termuat di dalam monopoli. Adapun hasil identifikasi: (1) fokus kosakata adalah kata kerja; (2) jumlah kosakata 13 (Tabel 1); (3) jumlah gambar untuk visualisasi makna kosakata ada 2 berupa gambar kegiatan dan gambar benda yang mendukung; (4) jumlah pertanyaan ada 6 kotak; dan (5) jenis pertanyaan adalah melengkapi kalimat dan menerjemahkan gambar. Berikut gambar prototipe desain produk.

Tabel 1. Kosakata

bab 1 رأس السنة الهجرية	bab 2 الحفل بذكرى مولد الرسول ص.م	bab 3 نزول القرآن و العيدان
تَرَكَ - يَتْرُكُ	بَحَثَ - يَبْحَثُ	وَأَفَقَ - يُؤَافِقُ
قَتَلَ - يَقْتُلُ	وَرَعَ - يُورَعُ	شَكَرَ - يَشْكُرُ
أَثَبَتَ - يُثَبِّتُ	أَرْسَلَ - يُرْسِلُ	صَلَّى - يُصَلِّي
هَاجَرَ - يَهَاجِرُ	زَيَّنَ - يُزَيِّنُ	كَبَّرَ - يُكَبِّرُ
أَمَرَ - يَأْمُرُ	نَظَّمَ - يُنَظِّمُ	هَنَأَ - يُهْنِئُ
اِحْتَفَلَ - يَحْتَفِلُ	قَدَّمَ - يُقَدِّمُ	تَصَافَحَ - يَتَصَافَحُ
نَصَرَ - يَنْصُرُ	اسْتَقْبَلَ - يَسْتَقْبِلُ	تَقَبَّلَ - يَقْبَلُ
اجْتَمَعَ - يَجْتَمِعُ	دَعَا - يَدْعُو	سَأَلَ - يَسْأَلُ
اِنْتَشَرَ - يَنْتَشِرُ	فَرَحَ - يَفْرَحُ	زَارَ - يَزُورُ
مَنَعَ - يَمْنَعُ	سَمَى - يُسَمِّي	الْتَقَى - يَلْتَقِي
حَفِظَ - يَحْفَظُ	صَدَّ - يَصُدُّ	دَبَحَ - يَدْبَحُ
شُهِرَ	بَسَرَ - يُبَسِّرُ	حَجَّ - يَحُجُّ
شُهِرَ	كَفَلَ - يَكْفُلُ	اسْتَطَاعَ - يَسْتَطِيعُ



Gambar 1. Kosakata



Gambar 2. Papan monopoli

Tahap pengembangan (development)

Peneliti melakukan pengembangan monopoli berdasarkan hasil prototipe tahap desain dengan menggunakan *website canva*, adapun langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

1) Pembuatan kartu kosakata

Dikembangkan dengan langkah berikut (a) akses *canva.com* dan *login*; (b) klik buat desain; (c) pilih template “poster (tegak)” ukuran 42×59,4 cm; (d) tambahkan elemen sesuai visual kosakata; (e) tambahkan tulisan kosakata; (f) sesuaikan item elemen dan tulisan; (g) unduh gambar dengan format *png*; dan (h) unggah gambar format *png* tersebut pada fitur unggahan.

2) Pembuatan papan monopoli

Dikembangkan dengan langkah berikut (a) akses *canva.com* dan lakukan *login*; (b) klik buat desain; (c) pilih template “wallpaper desktop” dengan ukuran 1920×1080 piks; (d) tambah gambar melalui fitur unggahan; (e) tambahkan tulisan tema materi kosakata; (f) tambahkan elemen menyesuaikan tema materi kosakata; (g) sesuaikan item gambar kosakata dari unggahan pada tepi papan monopoli; (h) download gambar papan monopoli dengan format *png*; dan (i) cetak papan monopoli dengan ukuran kertas A4 menggunakan jenis *art paper*.



Gambar 3. Kosakata



Gambar 4. Papan monopoli

3) Pembuatan pertanyaan

Pertanyaan dikembangkan peneliti dengan menggunakan *microsoft office word*, langkah sebagai berikut (a) akses *microsoft office word*; (b) buat dokumen baru; (c) tuliskan butir-butir pertanyaan berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darus-salam; (d) simpan dokumen dengan format .doc.

Jenis Pertanyaan	
Berdasarkan kehendak lawan main, kotak kosakata mana yang harus diterjemahkan oleh pemain.	Memilih salah satu kalimat rumpang dibawah ini : 1. أراد الكفار أن النبي وأصحابه 2. الرسول ص.م وأصحابه من مكة إلى المدينة 3. مريم كتابها في المدرسة 4. حاكم فلق للمسترق 5. الله المسلمون للصلاة 6. أحمد سنة جديدة في القرية
	A. يحتفل .B. تركت .C. يقتلوا .D. أمر .E. هاجر .F. يثبت

Gambar 5. Daftar pertanyaan

4) Pembuatan petunjuk permainan

Petunjuk permainan dikembangkan peneliti dengan menggunakan MicrosoftWord, langkah sebagai berikut (a) akses MicrosoftWord; (b) buat dokumen baru; (c) tuliskan langkah-langkah dalam permainan monopoli yang dikembangkan, meliputi : (1) Dimainkan oleh 2-4 pemain; (2) Terdapat 1 wasit sebagai pemegang kertas pertanyaan dan jawaban; (3) laju bidak sesuai jumlah angka dadu; (4) Permainan dimulai dengan wasit memberikan pertanyaan "Dimana kotak yang memiliki arti **mulai** ?", dan masing-masing pemain harus mampu menjawab dengan benar; (5) Apabila pemain berhenti di kotak berangka 1-13 maka harus menerjemahkan sesuai instruksi gambar; (6) Apabila pemain berhenti di kotak (?) maka

mendapatkan 1 pertanyaan boleh salah satu soal melengkapi kalimat rumpang atau mendapatkan pertanyaan berupa kotak kosakata yang ada di papan sesuai kehendak lawan main; (7) Bagi pemain yang belum mampu menjawab dengan benar, maka ia tidak berhak untuk mengambil dadu, sehingga lawan main yang meneruskan permainan sampai ia mampu menjawab pertanyaan dengan benar; dan (8) Permainan berakhir, apabila salah satu pemain telah melampaui kotak mulai; dan (d) simpan dokumen dengan format .doc .

Petunjuk Penggunaan Monopoli :

1. Dimainkan oleh 2-4 pemain
2. Terdapat 1 wasit sebagai pemegang kertas pertanyaan dan jawaban
3. Laju bidak sesuai jumlah angka dadu
4. Permainan dimulai dengan wasit memberikan pertanyaan “Dimana kotak yang memiliki arti **mulai** ?”, dan masing-masing pemain harus mampu menjawab dengan benar.
5. Apabila pemain berhenti di kotak berangka 1-13 maka harus menerjemahkan sesuai instruksi gambar
6. Apabila pemain berhenti di kotak (?) maka mendapatkan 1 pertanyaan boleh salah satu soal melengkapi kalimat rumpang atau mendapatkan pertanyaan berupa kotak kosakata yang ada di papan sesuai kehendak lawan main.
7. Bagi pemain yang belum mampu menjawab dengan benar, maka ia tidak berhak untuk mengambil dadu, sehingga lawan main yang meneruskan permainan sampai ia mampu menjawab pertanyaan dengan benar.
8. Permainan berakhir, apabila salah satu pemain telah melampaui kotak mulai.

Gambar 6. Petunjuk permainan

5) Pembuatan kunci jawaban

Kunci jawaban dikembangkan peneliti dengan menggunakan Microsoft Word, langkah sebagai berikut (a) akses Microsoft Word; (b) buat dokumen baru; (c) tuliskan jawaban baik dari pertanyaan dan kotak-kotak kosakata pada papan monopoli; dan (d) simpan dokumen dengan format .doc.

Tahap implementasi

Peneliti melakukan uji coba monopoli bahasa Arab pada Rabu 30 November 2022 kepada 20 siswa kelas IX MTs Darussalam. Proses uji coba dilakukan pada saat jam pembelajaran bahasa Arab selama 3 x 40 menit dengan dibantu guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (1) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa; (2) Guru mengabsen kehadiran siswa pada hari itu; (3) Guru membimbing siswa membuka LKS Bahasa Arab kelas IX MTs Semester 1 pada halaman materi kosakata disetiap babnya; (4) Guru membacakan kosakata dan siswa mengikuti; (5) Guru mempersilahkan peneliti memberikan informasi terkait proses pembelajaran menggunakan monopoli; (6) Peneliti menjelaskan petunjuk permainan monopoli yang dikembangkan; (7) Peneliti dan guru membagikan monopoli; (8) Siswa bergantian memainkan monopoli, dengan 3 siswa setiap perputaran permainannya; (9) Siswa mendapatkan angket respon penggunaan monopoli setelah menyelesaikan permainan; (10) Siswa mengumpulkan hasil pengisian angket; (11) Guru menutup permainan dengan memberikan pertanyaan di papan tulis untuk diselesaikan pada kertas oleh siswa dan dikumpulkan; dan (12) Guru menutup pembelajaran.

Pada pelaksanaan uji coba siswa-siswa kelas IX MTs Darussalam bermain sesuai urutan bangku tempat duduknya, dengan 2 bangku untuk dua kali permainan. Setiap permainan terdiri atas tiga siswa, dengan dua siswa yang bermain monopoli bahasa Arab dan satu siswa menjadi wasit sebagai pemegang lembar pertanyaan, petunjuk permainan dan kunci jawaban. Siswa yang menjadi wasit akan menjadi pemandu dalam proses permainan, mengawali permainan dengan mempersilahkan dua pemain tersebut untuk bisa menjawab dengan tepat pertanyaan tentang “dimana kotak yang memiliki arti **mulai**”.

Bagi pemain yang mampu menjawab dan meletakkan bidak permainan dengan tepat dan sesuai maka ia menjadi pengocok dadu pertama. Permainan dilakukan berdasarkan gerakan bidak sesuai angka yang keluar dari hasil kocokan dadu. Setiap pemain berhenti di kotak kosakata maka ia harus mampu melafalkan dengan jelas dan keras kosakatanya dan menjawab apa yang menjadi visual terjemahannya. Apabila pemain tidak mampu membaca atau menjawabnya maka pemain tidak diperbolehkan mengocok dadu sampai ia mampu menyelesaikannya. Begitu pula disaat pemain berhenti di kotak tanda tanya yang berarti pemain harus menerima pilihan jenis pertanyaan dari lawan main antara melengkapi kalimat atau menerjemahkan kartu kosakata yang dipilih dan harus mampu menjawabnya untuk dapat melanjutkan permainannya.

Setelah melakukan pembelajaran berupa uji coba monopoli bahasa Arab, guru dan peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa yang dikumpulkan berupa selebar kertas diakhir pembelajaran tersebut dan rata-rata nilai siswa menjadi 80 setelah menggunakan monopoli yang dikembangkan. Hasil rata-rata ini diperoleh berdasarkan hasil pertanyaan evaluasi yang diberikan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab. Pertanyaan tersebut dituliskan dipapan tulis lalu disalin di kertas oleh siswa dan dikerjakan hingga selesai agar dapat keluar dari kelas untuk jam berikutnya berupa jam istirahat.

Tahap evaluasi (evaluation)

Berdasarkan hasil validasi monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs kepada guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam, satu ahli materi dan satu ahli media Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang yang memberikan komentar dan saran yang membangun. Sehingga sebelum proses pelaksanaan uji coba pada tahap implemmentasi telah peneliti lakukan revisi produk.

Komentar dan saran diberikan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam menyampaikan perlunya merubah visualisasi gambar untuk terjemahan kosakata no 8 pada materi kosakata bab 1. Hal ini dikarenakan gambar masih multitafsir sehingga diperlukan perbaikan. Setelah mendapatkan komentar dan saran tersebut peneliti melakukan revisi dengan merubah visualisasi terjemahan kosakata nomor 8 pada bab 1 yang semula bergambar jaringan internet dan handphone yang menampilkan jejaring sosial menjadi gambar *sharing* atau berbagi yang biasa ditemui di jejaring sosial dan speaker. Yang merupakan gambar secara lugas menjelaskan terjemahan dari kosakata nomor 8 berupa **إِنْتَشَرَ – يُنْتَشِرُ** yang memiliki arti tersebar.

Selanjutnya komentar diberikan oleh ahli materi Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang menyampaikan bahwa cakupan materi yang termuat didalam produk monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs telah sesuai dan jenis pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata berupa melengkapi kalimat rumpang dan menebak gambar yang disajikan.

Komentar dan saran diberikan oleh ahli media Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang menyampaikan bahwa hasil cetak yang dilakukan oleh peneliti kurang maksimal jika hanya menggunakan ukuran kertas A4, serta dengan menyesuaikan font yang digunakan, ukuran font diperbesar sehingga semakin jelas untuk digunakan nantinya. Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti memutuskan untuk mencetak monopoli bahasa Arab seukuran kertas A3 dan memperbesar ukuran font pada ukuran 73.

Peneliti melakukan analisis terhadap hasil pelaksanaan uji coba produk dari tahap implementasi. Siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media monopoli bahasa Arab berperan aktif sebagai pemain dan pada saat bermain bersama teman menimbulkan suasana pembelajaran yang kolaboratif. Dalam pembelajaran terjadi kolaborasi antara siswa sebagai pemain monopoli bahasa Arab, guru dan peneliti sebagai observer saat proses pembelajaran. Dengan siswa yang bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran dan guru bertanggung jawab untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa berupa penyediaan media belajar.

Peneliti memperoleh hasil penggunaan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs Darussalam yang mengalami kenaikan nilai rata-rata dengan semula memiliki nilai 50 menjadi 80. Kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif berupa monopoli bahasa Arab efektif.

Teknik dalam mempelajari kosakata yaitu mendengarkan kata, mengucapkan kata, dan mendapatkan makna. Upaya mendapatkan makna hindari menerjemahkan langsung tetapi dapat menggunakan gambar (Taufiqurrohman & Hasbullah, 2020). Hal ini mengadaptasi cara belajar dengan mengaktifkan otak kanan dalam pembelajaran kosakata meliputi kegiatan menyanyi, permainan, maupun pergerakan tubuh (Wahyuningsih, 2022). Monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs Darussalam digunakan sebagai media pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan (Alfani & Huda, 2019). Dengan keunggulan permainan ini yang secara umum siswa sudah mengenal permainan tersebut (Munawwaroh & Syarifah, 2021).

Dari hasil tahap analisis terdapat penerapan metode ceramah yang digunakan guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam. Yang memiliki kekurangan (1) minimnya kesempatan untuk berdiskusi; (2) penyerapan pengetahuan kurang karena bertumpu satu arah; (3) kurang memberi ruang bagi siswa; (4) situasi belajar monoton; dan (5) siswa mudah lupa terhadap materi yang disampaikan (Wirabumi, 2020). Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara aktif. Kurang aktifnya siswa di kelas akan menyebabkan tidak adanya minat belajar dan berakhir menganggap bahasa Arab sulit (Ustar, 2021).

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa perlu menyesuaikan karakter siswa dalam belajar, sehingga dalam mengembangkan media pembelajarannya dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran kosakata. Penggunaan media dalam penyajian materi oleh guru menjadi salah satu faktor penting untuk diperhatikan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Alfani & Huda, 2019). Pengembangan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs Darussalam diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih memiliki rata-rata 50 (kurang) menjadi di atas KKM. Nilai 50 tersebut menjadi representasi kebutuhan yang mendesak untuk pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa berupa permainan edukatif monopoli.

Kemampuan kebahasaan untuk siswa tingkat Madrasah Tsanawiyah diharapkan sudah mampu mengembangkan kosakata yang sudah didapatkan dan dipelajari untuk berkomunikasi lisan maupun tulisan (Erifianti, 2020). Tanpa kosakata, sulit bagi siswa untuk dapat mempraktikkan dan menerapkan suatu bahasa sehingga kebutuhan yang mendesak bagi siswa untuk memiliki kemampuan kosakata yang memadai (Ar-Rasih, 2017). Dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran bahasa Arab untuk menguasai kosakata yang mampu mendorong siswa untuk memahami dan menghafal kosakata yang dipelajari di kelas (Histiana & Isnawati, 2019). Media monopoli berupa permainan edukatif yang terdiri dari papan monopoli yang memuat gambar dan pertanyaan.

Dalam proses pengembangan monopoli bahasa Arab peneliti memanfaatkan *canva* dan MicrosoftWord untuk membuat prototipe, mengembangkan prototipe menjadi produk cetak, dan menyusun pertanyaan untuk evaluasi dalam permainan. Peneliti memilih menggunakan *canva* karena *canva* merupakan sebuah *website* desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online* (Wiryani, 2021). Tersedia banyak template yang bisa digunakan untuk mendesain media pembelajaran Rahmatullah, Inanna, dan Ampa (2020). Desain nantinya berupa file dalam bentuk *bitmap* (.jpg, .jpeg, .png) dituntut memiliki resolusi tinggi untuk meminimalisir kesalahan cetak dikarenakan ada komponen yang tidak lengkap (Yuniarti, dkk., 2019). Sehingga memudahkan peneliti untuk menyimpan file format hasil kreativitas dengan maksimal saat proses dicetak dengan pemilihan format .png bentuk bitmap.

Kriteria pembuatan papan monopoli menurut Masyudi dan Afifah (2020) menerangkan bahwa papan monopoli berisikan 24 petak tanah dengan ukuran 50 cm × 50 cm dengan buku panduan dicetak ukuran kertas A5. Peneliti dalam pengembangan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata memodifikasi hal tersebut dengan berisikan 18 petak tanah dengan ukuran 29 cm x 21 cm dengan kertas petunjuk, pertanyaan, dan kunci jawaban ukuran kertas A4. Hal ini dilakukan peneliti untuk menyesuaikan dengan materi kosakata yang dipelajari oleh siswa kelas IX MTs Darussalam.

Untuk memudahkan peneliti dalam menyusun pertanyaan, petunjuk penggunaan permainan memanfaatkan format *.doc* adalah format file hak milik *Microsoft* yang dibuat untuk mendukung gambar, table, tulisan, nambun tidak mendukung audio dan video (Siregar, 2016). Program dari MicrosoftWord digunakan untuk menata teks (Yuniarti, dkk., 2019). Sehingga, hasil dari lembar kerja pertanyaan, petunjuk penggunaan, dan daftar jawaban nantinya mudah untuk diakses peneliti saat proses percetakannya.

Penyusunan materi soal yang digunakan didalam monopoli mengacu pada jenis evaluasi untuk pembelajaran kosakata berupa (1) Menggunakan sinonim-antonim; (2) Bermain peran; (3) Menentukan definisi; (4) Melengkapi kalimat; dan (5) Menebak gambar visualisasi (Supriyadi, 2013). Berdasarkan buku LKS Bahasa Arab kelas IX semester 1 dipilihlah jenis melengkapi kalimat. Karena dengan pertimbangan saran guru mata pelajaran bahasa Arab bahwa jenis melengkapi kalimat sudah ada contoh pengerjaannya di buku LKS, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan untuk memahami instruksi pertanyaan didalam permainan. Selain itu, ditambah jenis pertanyaan menebak gambar sebagai variasi pilihan pertanyaan. Agar siswa terdorong untuk mampu menerjemahkan seluruh gambar kosakata yang tersaji di dalam papan monopoli.

Dalam proses uji coba peneliti mengambil teori sensus atau sampling total yang berarti mengambil sampel dimana seluruh anggota populasi di bawah 100 dijadikan sampel semua (Sugiyono, 2019). Jumlah keseluruhan siswa kelas IX di MTs Darussalam ada 20 siswa, sehingga peneliti menggunakan teori tersebut. Dalam proses uji coba monopoli bahasa Arab peneliti dibimbing dan dibantu oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam. Dengan waktu pelaksanaan bersamaan dengan jam mata pelajaran bahasa Arab pada hari rabu 30 November 2022 berdurasi 3 × 40 menit.

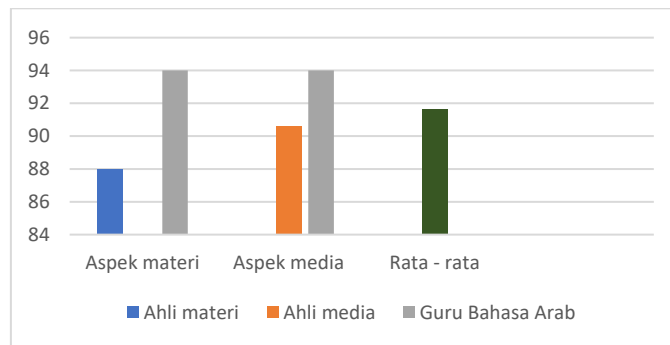
Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IX MTs Darussalam diantara sebelum dan sesudah menggunakan monopoli bahasa Arab yang dikembangkan. Nilai rata-rata sebelum dilakukan uji coba masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran adalah 50. Sesudah siswa menggunakan monopoli bahasa Arab yang dikembangkan dalam proses pembelajaran nilai rata-ratanya menjadi 80. Hal ini menunjukkan presentase pe-

ningkatan hasil belajar menjadikan produk media layak menjadi media pembelajaran (Rahmatullah, dkk., 2020).

3.2. Kelayakan Monopoli Bahasa Arab





1) Data hasil kelayakan monopoli bahasa Arab

Diagram hasil validasi menunjukkan persentase yang dikelompokkan menjadi 2 yaitu aspek materi dan aspek media. Hasil validitas monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs secara keseluruhan adalah 91,65%. Berdasarkan fakta tersebut dapat dinyatakan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kosakata materi kata kerja untuk pembelajaran bahasa Arab pada bab semester 1.

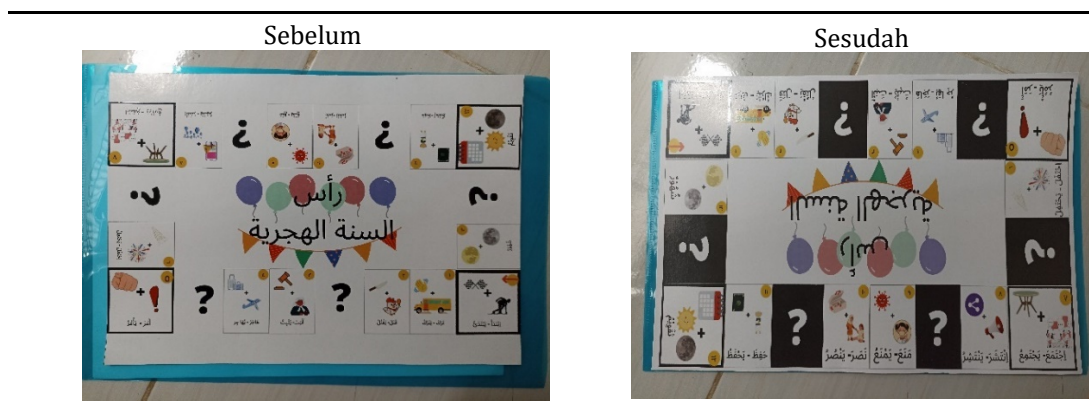


Gambar 7. Diagram kelayakan monopoli bahasa Arab

Tabel 2. Revisi produk (materi dan media)

Revisi Materi Monopoli Bahasa Arab	
Sebelum	Sesudah
	
Revisi Media Monopoli Bahasa Arab	
Sebelum	Sesudah
	

Tabel 3. Revisi hasil cetak produk



2) Revisi produk

Revisi pada produk berdasarkan komentar yang diberikan kepada monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs yang dikembangkan meliputi Tabel 2 dan 3.. Komentar dari guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam (1) merubah visual terjemahan kosakata tema bab 1 no. 8 dan (2) keseluruhan monopoli sudah sesuai. Selanjutnya, komentar dari ahli materi Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang (1) muatan materi dengan rujukan sesuai dan (2) jenis pertanyaan sesuai dengan pembelajaran kosakata. Dan komentar dari ahli media Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang (1) font disesuaikan; (2) ukuran monopoli diperbesar; (3) hasil cetak, perhatikan tepi mono-poli untuk menambah estetika. Revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan komentar yang diberikan (1) merubah visual kosakata bab 1 nomer 8 sesuai anjuran guru; (2) menyesuaikan font dengan memperbesar ukurannya untuk menyesuaikan ukuran cetaknya nantinya sesuai arahan ahli media; dan (3) memperbesar hasil cetak, dengan membagi ukuran kertas *art* A3 menjadi 2 tidak tepat ukuran A4.

Berdasarkan hasil presentasi kevalidan dari uji validasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam, satu ahli materi, dan satu ahli media Departemen Sastra Universitas Negeri Malang diperoleh hasil yang dijabarkan sebagai berikut.

Hasil validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam yang dilakukan pada 17 November 2022 menggunakan angket berskala *likert* memperoleh skor 94 dari 100 sehingga mendapatkan presentasi kevalidan 94% pada aspek materi dan 94% pada aspek media kategori interval sangat layak dengan kategori minimal 81%. Hasil validasi oleh satu ahli materi Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang yang dilakukan pada 28 November 2022 menggunakan angket berskala *likert* memperoleh skor 66 dari 75 sehingga mendapatkan presentasi kevalidan 88% kategori interval sangat layak dengan kategori minimal 81%. Hasil validasi oleh satu ahli media Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang yang dilakukan pada 28 November 2022 menggunakan angket berskala *likert* memperoleh skor 68 dari 75 sehingga mendapatkan presentasi kevalidan 90,6% Kategori interval sangat layak dengan kategori minimal 81%. Sehingga memiliki rata-rata kelayakan kevalidan 91,65% kategori interval sangat layak dengan kategori minimal 81% untuk kelayakan media pembelajaran.

Penilaian dan saran perbaikan yang diberikan terhadap media pembelajaran dengan memiliki rata-rata keseluruhan berada di rentang 86-100 mencapai skala 4 dengan kategori sangat layak (sangat sesuai) (Karimah, 2020). Sesuai dengan hasil rata-rata kelayakan kevali-

dan 91,65% yang berada dalam rentang presentase interval kategori sangat layak dalam pengembangan media untuk proses pembelajaran. Berdasarkan saran perbaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Darussalam, ahli materi dan ahli media maka hasil perbaikan media dapat diuji cobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas IX MTs Darussalam.

Setelah dilakukan uji coba kepada 20 siswa kelas IX MTs Darussalam pada 30 November 2022 menggunakan angket respon berskala likert memperoleh skor 966 dari 1000 sehingga 96,6% kategori interval sangat layak dengan kategori minimal 81%. Penggunaan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs yang telah dikembangkan digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui proses revisi produksi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan kepada peneliti dari guru mata pelajaran bahasa Arab, satu ahli materi dan satu ahli media Departemen Sastra Arab Universitas Negeri Malang diperoleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Dari yang semula memiliki nilai rata-rata 50 menjadi 80. Penggunaan media pembelajaran menunjukkan siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada sebelum menggunakan media hal ini memberikan dampak positif pada proses pembelajaran (Safitri, 2019). Sehingga monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang berdampak positif dalam proses pembelajaran dengan adanya kenaikan nilai.

4. Simpulan

Penelitian pengembangan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs dengan menghasilkan produk berupa papan monopoli berisikan kotak kosakata dengan memvisualisasikan terjemahan dari kosakata bahasa Arab yang harus dipelajari siswa kelas IX MTs pada semester 1. Dalam proses pengembangan monopoli peneliti melakukan wawancara pada tahap analisis kepada guru bahasa Arab dan salah satu siswa kelas IX MTs Darussalam untuk memperoleh data dan informasi, tahap desain peneliti melakukan diskusi aktif bersama guru untuk membuat prototipe monopoli kosakata. Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan prototipe menggunakan *canva* hingga menjadi produk cetak dan memvalidasikan kepada guru bahasa Arab MTs Darussalam, satu ahli materi dan satu ahli media. Di tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba kepada 20 siswa kelas IX MTs Darussalam setelah melakukan revisi produk meliputi (1) merubah visualisasi kosakata bab 1 nomor 8; (2) ukuran font diperbesar; dan (3) ukuran monopoli A3. Adapun presentasi kevalidan monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata kelas IX MTs memiliki skor 94% aspek materi dan 94% aspek media dari validasi oleh guru, 88% dari validasi ahli materi, 90,6% dari validasi ahli media. Hasil presentasi dari validasi kategori interval sangat layak dengan kategori minimal 81%. Proses ujicoba peneliti lakukan kepada 20 siswa kelas IX MTs Darussalam, penilaian ujicoba oleh siswa memiliki skor 96,6% dengan peningkatan nilai hasil belajar rata-rata siswa dari 50 menjadi 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa monopoli bahasa Arab untuk pembelajaran kosakata siswa kelas IX MTs adalah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abdullah, A. H. (2021). *Thariqah Lu'bah Blinfold fi Ta'lim Mufradat Al-Lughah Al-Arabiyyah*. Makassar: Universitas Alauddin Makassar.
- Alfani, M. I., & Huda, N. (2019). Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Negeri 10 Sleman. *EduLab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2), 83-101. <http://doi.org/10.14421/edulab.2019.42-05>

- Amirudin, N. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 5-17. <https://dx.doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66>
- Ar-Rasih, F. (2017). *Mushkilat Ta'lim Al-Mufradat Al-Arabiyah Lilnaataqin Bighairihaa Waqtirahan Lihaliha*, 9 (1). Ummul Qura, 42-45.
- Erfianti, F. (2020). Media Permainan Scrabble sebagai Alternatif Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs. *SEMNASBAMA IV*, hal. 216-228.
- Fauzi, M. F., & Anindiati, I. (2019). Tathwir Al-Lughaz Al-Raqmy li Madah Al-Tathbiq Al-Sharfy 1 'Ala Al-Hatif Al-Mahmul ka Al-Tadribat Al-Idhafiyyah Kharij Al-Fashl Al-Dirasy. *Buletin Al-Turas*, 25(1), 129-139. <https://doi.org/10.15408/bat.v25i1.11506>
- Fauzi, M. F., & Anindiati, I. (2021). Improving the Motivation of Students in Arabic Language Learning Through Learning Management System. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(3), 257-274. <https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.19110>
- Histiana, R., & Isnawati, Z. (2019). Istikhdam Al-Lughah Al-Arabiyah fii Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah Lisurah Mufradat. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 362-364. <https://doi.org/10.21274/tadris.2019.7.2.363-391>
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1081–1094. <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>
- Jariyah, A., & Asrori, I. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Daring dan Luring bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Kabupaten Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(8), 1159–1172. <https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1159-1172>
- Karimah, A. (2020). *Pengembangan Media MONJARA (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs di Kabupaten Demak*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Munawwaroh, E. I., & Syarifah, S. (2021). Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 1 Bangka Tengah. *Al-Mu'arrif: Journal of Arabic Education*, 1(2), 16-28. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2052>
- Rahimadinullah, M. Z. 'Afarrasyihab, Murtadho, N., & Sultoni, A. (2021). Pengembangan Kartu Kata Berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajarannya untuk Siswa Kelas III Madrasah Aliyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 251–279. <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p251-279>
- Rahmahwati, S., & Ahsanuddin, M. (2022). Metode Sam'iyah Syafawiyah terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(12), 1657–1666. <https://doi.org/10.17977/um064v2i122022p1657-1666>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Safitri, I. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran MONOSA (Monopoli Bahasa) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siregar, R. (2016). Karya Ilmiah Interaktif Menggunakan Format File Epub. *Al-Kuttab: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 65-80. <https://doi.org/10.24952/ktb.v3i1.541>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. (A. Nuryanto, Penyunt.) Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Taufiqurrohman, T., & Hasbullah, H. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi (Survei pada MTs Swasta di Jakarta Selatan). *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(01), 55-62. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i01.6684>
- Ustar, N. A. (2021). *Al-Lughah Al-Arabiyah Istikhdam Thariqah Kayisah fi Ta'lim Mufradat*. Makassar: Universitas Alauddin Makassar.

- Wahyuningsih, S. (2022). *Tathbiq Thariqah Al-Hafidz Ala Asaasi Tanshit Al-Dimagh Al-Aiyun fii Ta'lim Al-Mufradat fii Ghariyan Al-Qur'an Al-Furqan Ponogoro*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Wirabumi, R. (2020). *Metode Pembelajaran Ceramah*. ACIET, 1(1), 105-114.
- Wiryani, A. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. Pelembang: Universitas Sriwijaya.
- Yuniarti, Y., Sari, N., Nifita, A. T., & Amri, A. I. (2019). Strategi Inovasi Produk pada Jambi Inspiring Media (JIMEDA) dalam Memperoleh Keuntungan Bersaing. *Jurnal Inovasi, Teknologi, dan Dharma Bagi Masyarakat (JITDM)*, 1(1), 51-55. <https://doi.org/10.22437/jitdm.v1i1.8714>