

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “ULAR TANGGA” DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Nazahah Ulin Nuha¹, Itsna Mayfatul Chasanah²
STAI Muhammadiyah Probolinggo¹, SDN 1 Gondanglegi Wetan²
nazahahulinnuha01@gmail.com¹, itsna123mc@gmail.com²

Abstrak

Penerapan media pembelajaran “ular tangga” pada penguasaan kosakata merupakan suatu gagasan tepat dalam pembelajaran bahasa Arab yang sangat cocok digunakan untuk tingkat sekolah dasar. Penguasaan kosakata dalam pembelajaran potensi dasar untuk mempelajari bahasa asing. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang atau yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab adalah media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran di madrasah ibtidaiyah An-Nur Turen dalam menguasai kosakata sehingga pembelajaran menjadi seru dan tidak munutun dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes pada akhir. Hasil akhir dalam penerapan media pembelajaran ular tangga dalam perhitungan t-test pada kelompok kontrol dengan rata-rata 51,00, rata-rata berbedaan 7,50, dan t-hitung -5,582. Sedangkan hasil penguasaan kosakata dalam perhitungan t-test pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 70,6, rata-rata perbandingan 15,00, dan t-hitung -11,225. Maka dengan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga efektif dalam pembelajaran bahasa Arab dari segi penguasaan kosakata.

Kata kunci: media pembelajaran, ular tangga, kosakata bahasa arab

Abstract

The application of learning media "snakes and ladders" on vocabulary mastery is an appropriate idea in learning Arabic which is very suitable for use at the elementary school level. Mastery of vocabulary in learning the basic potential for learning foreign languages. One of the learning media that can support or that can help improve the mastery of Arabic vocabulary is the snake and ladder learning media. This study aims to facilitate the learning process at Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Turen in mastering vocabulary so that learning becomes fun and uncluttered and can achieve the desired goals. In this study, researchers used qualitative methods. With data collection techniques through observation, interviews, documentation and tests at the end. The final result in the application of snake and ladder learning media in calculating the t-test in the control group with an average of 51.00, an average difference of 7.50, and a t-count of -5.582. While the results of vocabulary mastery in the calculation of the t-test in the experimental group with an average of 70.6, an average comparison of 15.00, and a t-count of -11.225. So with this, it can be concluded that learning with snakes and ladders media is effective in learning Arabic in terms of vocabulary mastery.

Keywords: learning media, snakes and ladders, Arabic vocabulary

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk memanusiakan dan memahami manusia itu sendiri. Manusia adalah pribadi yang utuh dan komplek, sehingga susah untuk dipelajari secara utuh dan teoritis,. Karena manusia selalu hidup secara dinamis yaitu mengikuti

zaman dan dinamika kehidupan maka dari itu permasalahan pendidikan tak kunjung usai dan selalu ada dengan berbagai macam sesuai zaman.(Khalifah, 2017) Dengan ini maka dapat dipahami bahwa pendidikan selalu berkenaan dengan usaha membimbing dan upaya pembinaan manusia yaitu peserta didik dan guru sebagai pemeran pentingnya.(Akhsan & Ahmadi, 2020)

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi dan interaksi. Komunikasi utama yang terjalin adalah komunikasi antar peserta didik dan guru, serta interaksi antar seluruh penghuni sekolah. Disetiap komunikasi pun tak luput dari penyimpangan-penyimpangan sehingga terjadilah komunikasi yang kurang efektif dan efisien. (Maqayis et al., 2021) Kesalahan dan kesenjangan dalam komunikasi dapat terjadi karena ketidak siapan dan kurang minat peserta didik dalam belajar dan lain sebagainya. Untuk mengatasi hal tersebut maka salah satunya menggunakan media belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran tidak hanya sebagai penyaji pembelajaran namun juga dapat digunakan sebagai stimulus, gaya tarik peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keserasian dalam menerima informasi atau pelajaran dari pendidik.(Gunadi et al., 2020)

Secara harfiah kata media mempunyai arti yaitu “perantara” atau pengantar. Adapula yang mengartikan media sebagai segala sesuatu atau segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses menyalurkan informasi. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara atau pengantar yang dapat mempermudah dalam proses menyalurkan informasi. Dalam dunia pendidikan, dapat media dapat diartikan sebagai perantara untuk menyalurkan suatu pelajaran agar dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik.(Rahmasari, 2021)

Proses pembelajaran adalah proses pemberian ilmu pengetahuan atau bisa disebut juga dengan *transfer of knowledge* tidak hanya itu, proses pembelajaran juga merupakan *value education* atau pendidikan berkelanjutan dari generasi satu kepada generasi selanjutnya. Dengan ini diharuskan untuk pendidik menserasiak pelajaran dengan komponen-komponen pembelajaran. komponen- komponen tersebut meliputi tujuan, bahan pembelajaran, kegiatan belajar-mengajar, metode pembelajaran , alat, sumber belajar hingga evaluasi. Sehingga dapat mencapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan.(Primaningtyas et al., 2018)

Dalam dunia pendidikan sering kali kita temukan ketidak berhasilan dalam pembelajaran bahasa Arab. Tidak hanya pada tingkatan sekolah dasar, namun hampir pada semua tingkatan sekolah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain ketidak tertarikan peserta didik terhadap bahasa Arab, kurangnya pendidik dalam menyampaikan pelajaran secara menyenangkan, pemikiran peserta didik bahwa bahasa Arab adalah pelajaran bahasa yang

rumit dan kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam berbicara menggunakan bahasa Arab.(Kartum, 2020)

proses belajar mengajar akan cenderung membosankan apabila pengajar hanya memakai penjelasan secara lisan dan ceramah dalam menjelaskan pelajaran. Sehingga dapat mengakibatkan peserta didik verbalisme yaitu mereka dapat menirukan kosakata namun tidak tahu maksud dan artinya. maka dari itu media atau alat sangatlah penting dalam berlangsungnya belajar mengajar agar peserta didik senang dan tertarik dengan pelajaran serta pembelajaran menjadi hidup efektif dan efisien. Dan tidak lupa pengajar harus menguasai dan memahami cara menggunakan media tersebut. Aagar tujuan pembelajaran menjadi efektif dan berhasil.(Gemilang & Listiana, 2020)

Penggunaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah An-Nur Sawahan, Turen, ternyata sangatlah minim. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran pengajar dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Ini adalah salah satu pentebab kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas.

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah An-Nur, Sawahan, Turen juga masih menggunakan metode lama yang sangat sederhana. Terutama dalam pembelajaran mufrodat (kosakata), sehingga anak sulit untuk menerima dan menghafal kosakata bahasa Arab yang diberikan oleh pendidik. Karena dalam pembelajaran mufrodat pengajar tidak menggunakan media yang dapat menarik dan menunjang pembelajaran melainkan, pengajar hanya menulis kosakata bahasa Arab dipapan tulis kemudian menyuruh peserta didik untuk menulis dan menghafalnya.

Dalam setiap pembelajaran bahasa tidak lepas dari pendekatan, metode, media maupun strategi yang digunakan agar dapat mencapai tujuan yang tepat dan sesuai. Untuk itu penggunaan media sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa. Terlebih pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab maupun bahasa Inggris. Tanpa menggunakan media proses belajar mengajar akan kurang maksimal dan penyelaran kepada para peserta didik kurang efektif terutama untuk tingkat dasar.(Siduppa et al., 2021)

Peneliti menemukan media pembelajaran yang cukup menarik untuk dicoba dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media tersebut adalah media pembelajaran ular tangga yang didesain khusus untuk pembelajaran bahasa Arab. Dalam hal ini media ular tangga termasuk dalam media pembelajaran visual., yaitu media pembelajaran yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).(Riqza & Muassomah, 2020) Peneliti memilih media pembelajaran ular tangga dalam penerapan pembelajaran kosakata bahasa Arab karena media

ini dianggap dapat menarik minat peserta didik dalam berlangsungnya pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab dalam kelas. Disamping karena anak usia sekolah dasar masih senang dengan dunia bermain, media ular tangga juga termasuk salah satu permainan yang seru, menantang dan juga menarik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian *research and development* yakni metode penelitian pengembangan. Suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model atau metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga ini adalah model borg and gall.

Borg and gall adalah sebuah model yang sering digunakan dalam penelitian atau suatu pengembangan pembelajaran. alasan peneliti menggunakan model ini antara lain (1) penelitian

menggunakan model borg and gall berorientasi menghasilkan media pembelajaran yang optimal sehingga dapat membantu proses pembelajaran sesuai tujuan. (2) model borg and gall

biasa digunakan untuk merancang suatu media atau bahan pembelajaran, baik untuk pembelajaran formal maupun non formal.(3) dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran intelektual, informasi verbal dan sikap.

Dalam penelitian ini pengembangan bahan ajar menggunakan borg and gall memiliki sepuluh langkah tahapan. Namun pada penelitian ini menggunakan delapan langkah saja atau bisa juga disebut dengan pengembangan pembelajaran mini (*mini source*).(Lusiana & Lestari, 2013) Tahapan-tahapan itu antara lain : (1) melakukan pendahuluan terlebih dahulu (prasurvei) hal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal objek yang diteliti, mencari informasi dan melihat keadaan objek dalam hal ini adalah pembelajaran dikelas sehingga dapat menidentifikasi masalah yang ada. (2) melakuan perencanaan. Perancangan disini adalah menyusun suatu rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan masalah, sehingga dapat mengatasi masalah pembelajaran pada objek penelitian tersebut. (3) pengembangan produk. Yaitu berupa rancangan suatu produk, mengembangkan produk media pembelajaran. (4) melakukan uji ahli. Uji ahli dilakukan kepada pembimbing atau dosen untuk menguji ke validan produk. (5) melakukan revisi. yaitu membenahi dan menambahkan sesuai dengan masukan atau saran tenaga ahli. (6) melakukan uji coba sekala kecil atau uji coba terbatas. (7) melakukan uji lapangan. Uji lapangan dilakukan pada madrasah ibtidaiyah An-Nur, sawahan, Turen, yaitu pada siswa kelas IV. (8) melakukan revisi final sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang baik dan valid sehingga dapat dipakai untuk kegiatan belajar mengajar. (Putra et al., 2020)

Skema langkah-langkah penelitian tersebut ditunjukan pada gambar bagan dibawah ini.



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian borg and gall 1996

Hasil analisis keefektifan diperoleh melalui analisis hasil pembelajaran peserta didik. Tingkat keefektifan produk yang telah dirancang atau dikembangkan diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik. maka peneliti mengadakan dua tes yaitu pretest dan posttest yang diimplikasikan pada siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua golongan, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Hasi pretest dan pasca test pada uji coba dilapangan dihitung dengan uji t (paired simple t test) menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Pedoman pengambilan hasil dalam uji paired simple t test berdasarkan nilai signifikan SPSS adalah apabila nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perkembangan atau perubahan yang signifikan antara pretest dan pascatest dapat dikatakan ada pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran atau setelah adanya pengembangan media pembelajaran. Dan sebaliknya jika probabilitas sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran tersebut yaitu dalam penelitian ini adalah “ular tangga”.(Chabib et al., 2017)

HASIL PEMBAHASAN

Untuk mengetahui situasi dan kondisi, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi yaitu melihat bagaimana kondisi dan suasana pembelajaran pada sekolah kemudia peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab dan juga peserta didik mengenai pembelajaran bahasa Arab yang berjalan selama ini terutama pada pembelajaran pemberian kosakata. Maka peneliti menemukan titik masalah dalam pembelajaran bahasa Arab selama ini. Selain karena keadaan atau fasilitas sekolah yang kurang memadai juga karena metode pembelajaran yang kurang tepat. Sehingga peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, karena kurang menarik apalagi pembelajaran bahasa asing maka peserta didik

jugakurang fokus atau kurang memperhatikan penjelasan pendidik. Peserta didik sibuk sendiri maka hal itu yang menjadikan pembelajaran kurang kondusif dan kurang terkontrol. Peserta didik meras bosan karena tidak diikutsertakan dalam proses pembelajaran, maksudnya mereka hanya menerima tanpa ada timbal baliknya.

Setelah melakukan observasi kemudian peneliti memberikan sebuah tes untuk mengukur kemampuan para peserta didik. Setelah itu peneliti membagi kelas menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol akan mendapat pembelajaran seperti pembelajaran tanpa menggunakan media sedangkan, kelompok eksperimen, menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga siswa dapat dengan bebas atau dapat ikut serta dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik aktif dan pembelajaran tidak terkesan membosankan. Pembelajaran menjadi semakin menarik dan mudah untuk diterima. sehingga peserta didik dengan mudah menghafal kosakata yang didapat.

Untuk mencapai keefektifan dalam menggunakan media permainan “ular tangga” maka peneliti mengadakan dua tes yaitu pretest dan posttest yang diimplikasikan pada siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua golongan, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dibawah ini adalah Hasil Pretest peserta didik pada kelompok kontrol.

Hasil Pretest penguasaan kosakata kelompok kontrol

Nama	Aspek Penilaian				Nilai	kategori
	Lafal	Qowa'id	Kosakata	Kefasihan		
Siswa 1	10	5	10	15	40	Kurang
Siswa 2	10	5	10	10	35	Kurang
Siswa 3	10	10	15	10	45	Kurang
Siswa 4	10	10	15	20	55	Lumayan
Siswa 5	15	5	10	20	50	Lumayan
Siswa 6	10	5	5	5	25	Kurang
Siswa 7	15	15	15	15	60	Sedang
Siswa 8	10	5	10	10	35	Kurang
Siswa 9	10	5	10	10	35	Kurang
Siswa 10	15	10	15	15	55	Lumayan
Jumlah	115	75	115	130	435	Kurang
Rata-rata	11.5	7.5	11.5	13	43.5	

Maka dari hasil pretest pada kelompok kontrol adalah dengan rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik 43,5 yang artinya, bahwa peserta didik dalam penguasaan kosakata masih pada nilai dengan kategori kurang. Sedangkan hasil pretest peserta didik pada kelompok eksperimen, sebagai berikut:

Hasil Pretest penguasaan kosakata kelompok eksperimen

Nama	Aspek Penilaian				Nilai	kategori
	Lafal	Qowa'id	Kosakata	Kefasihan		
Siswa 1	10	10	20	15	55	Lumayan
Siswa 2	15	15	15	15	60	Sedang
Siswa 3	15	10	15	10	50	Lumayan
Siswa 4	10	10	15	15	50	Lumayan
Siswa 5	15	15	5	20	55	Lumayan
Siswa 6	10	15	15	15	55	Lumayan
Siswa 7	15	15	15	20	65	Sedang
Siswa 8	10	15	15	15	55	Lumayan
Jumlah	100	105	115	125	445	Lumayan
Rata-rata	12.5	13.125	14.375	15.625	55.625	

Maka dari hasil pretest pada kelompok eksperimen adalah dengan rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik 55,6 yang artinya, bahwa peserta didik dalam penguasaan kosakata masih pada nilai kategori lumayan. Selanjutnya, peneliti akan memaparkan hasil pascatest (posttest) dari kelompok kontrol sebagai berikut:

Hasil Pascatest penguasaan kosakata kelompok kontrol

Nama	Aspek Penilaian				Nilai	kategori
	Lafal	Qowa'id	Kosakata	Kefasihan		
Siswa 1	10	10	10	15	45	Kurang
Siswa 2	10	5	15	10	40	Kurang
Siswa 3	15	15	10	10	50	Lumayan
Siswa 4	10	10	30	20	70	Baik
Siswa 5	15	10	10	20	55	Lumayan
Siswa 6	10	10	10	10	40	Kurang
Siswa 7	15	20	10	20	65	Sedang
Siswa 8	10	10	10	10	40	Kurang
Siswa 9	10	5	15	10	40	Kurang

Siswa 10	15	15	15	20	65	Sedang
Jumlah	120	110	135	145	510	
Rata-rata	12	11	13.5	14.5	51	Lumayan

Maka dari hasil pascatest pada kelompok kontrol adalah dengan rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik 51,00 yang artinya, bahwa peserta didik dalam penguasaan kosakata pada nilai kategori lumayan. Selanjutnya, penelitian akan memaparkan hasil pascatest pada kelompok eksperimen sebagai berikut:

Hasil Pascatest penguasaan kosakata kelompok eksperimen

Nama	Aspek Penilaian				Nilai	kategori
	Lafal	Qowa'id	Kosakata	Kefasihan		
Siswa 1	20	20	20	15	75	Baik
Siswa 2	25	15	15	20	75	Baik
Siswa 3	15	20	15	20	70	Baik
Siswa 4	10	20	15	20	65	Sedang
Siswa 5	15	20	15	20	70	Baik
Siswa 6	10	15	15	25	65	Sedang
Siswa 7	20	20	20	20	80	Baik
Siswa 8	20	20	15	10	65	Sedang
Jumlah	135	150	130	150	565	Baik
Rata-rata	16.875	18.75	16.25	18.75	70.625	

Maka dari hasil pascatest pada kelompok eksperimen adalah dengan rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik adalah 70,6 yang artinya, bahwa peserta didik dalam penguasaan kosakata masih pada nilai kategori baik.

Untuk mengetahui hasil pretest dan pascatest penguasaan kosakata pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka peneliti akan memaparkan dengan menggunakan t-test pada SPSS. Hasilnya sebagai berikut:

Hasil dari Pretest Dan Pascatest (Postest) Penguasaan Kosakata Kelompok Kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	43.5000	10	11.31616	3.57849

Posttest	51.0000	10	11.97219	3.78594
----------	---------	----	----------	---------

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	10	.935	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Pair 1 Pretest - Posttest	-7.50000	4.24918	1.34371	-10.53968	-4.46032

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest – Posttest	-5.582	9	.000

Telah dipaparkan hasil t-test pada pretest dan posttest penguasaan kosakata kelompok kontrol, bahwa nilai t-hitung adalah -5.582, sedangkan t-tabel dengan perhitungan ($n-1=10-1=9$) hasil 2,262. Maka peneliti mengetahui bahwa t-hitung lebih kecil dari t-tabel. dengan adanya penelitian pada pretest dan posttest penguasaan kosakata kelompok kontrol, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran tradisional atau manual kurang efektif pada pembelajaran penguasaan kosakata.

Hasil dari Pretest Dan Pascatest (Posttest) Penguasaan Kosakata Kelompok eksperimen

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	55.6250	8	4.95516	1.75191
	Posttest	8	5.62996	1.99049

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.

Pair 1 Pretest & Posttest	8	.752	.031
---------------------------	---	------	------

Paired Samples Test

	Paired Differences			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
				Lower
Pair 1 Pretest – Posttest	-15.00000	3.77964	1.33631	-18.15986

Paired Samples Test

	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
	95% Confidence Interval of the Difference			
	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-11.84014	-11.225	7	.000

Telah dipaparkan hasil t-test pada pretest dan posttest penguasaan kosakata kelompok eksperimen, bahwa nilai t-hitung adalah -11,225, sedangkan t-tabel dengan perhitungan ($n-1=8-1=7$) hasilnya 2,365. Diketahui bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($t\text{-hitung}>t\text{-tabel}$) (-11,225>2,365). Dengan adanya perbandingan nilai dari pretest dan posttest kelompok eksperimen, dapat dilihat bahwa metode pembelajaran penguasaan kosakata.

Adapun tabel selanjutnya akan memaparkan perbandingan yang nyata pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam pretest dan posttest penguasaan kosakata:

Perbedaan Hasil Penelitian dari Pretest dan Posttest dalam Penguasaan Kosakata pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Test Pretest dan Posttest							
Kelompok	Mean	Deviation	Eror Mean	t-hitung	Sig	Df (N-1)	Nilai t-tabel
							5%
Kontrol	-7,50	4,24	1,34	-10,53	0,000	9	2,262

Eksperimen	-15,00	3,77	1,33	-11,22	0,000	7	2,365
------------	--------	------	------	--------	-------	---	-------

Hasil Penelitian dari Pretest dan Posttest dalam Penguasaan Kosakata dapa kelompok Kontrol dan Eksperimen

Peneliti akan menganalisis nilai posttest sendiri dalam penguasaan kosakata, karena perbandingannya digunakan untuk mengetahui pengaruh perbedaan yang berikutnya pada kelompok kontrol dan perbedaan eksperimen pada kelompok eksperimen. Dan teknik menganalisis data dengan menggunakan t-test pada SPSS. Maka nilainya adalah:

Perbandingan antara Hasil Penelitian Posttest dalam Penguasaan Kosakata pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
penguasaanmufrodat	kontrol	20	47.2500	11.97311	2.67727
	eksperimen	16	63.1250	9.28709	2.32177

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig.	
penguasaanmufrodat	Equal variances assumed	1.418	.242	-4.354
	Equal variances not assumed			-4.480

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
penguasaanmufrodat	Equal variances assumed	34	.000	-15.87500

Equal variances not assumed	33.980	.000	-15.87500
-----------------------------	--------	------	-----------

Independent Samples Test

	t-test for Equality of Means			
	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
		Lower	Upper	
penguasaanmufrodat	Equal variances assumed	3.64598	-23.28453	-8.46547
	Equal variances not assumed	3.54378	-23.07698	-8.67302

Berpedoman dengan penelitian t-test sebelumnya dalam perbandingan pretest dan posttest untuk menentukan asumsi pada kata keterampilan berbicara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun langkah pertama, peneliti menentukan levene-test untuk mengetahui ”apakah asumsi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen itu sama atau perbedaan (seberapa besar perbedaan yang didapat)”. Dari perhitungan pada penelitian t-test, bahwa significant value 0,242 lebih besar dari $\alpha = 0,05$, yang didapat dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Sedangkan langkah kedua, dilihat dari levene-test dengan adanya asumsi yang tinggi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang mana penelitian tersebut menggunakan t-test pada SPSS yang mengasumsikan kelompok kontrol dan eksperimen (equal variance assume). Dari penelitian sebelumnya, bahwa t-hitung -4,354 dan nilai t-tabel dengan perhitungan ($N_1 + N_2 - 2 = 10 + 8 - 2 = 16$) nilai 2,120. Maka dapat disimpulkan bahwa t-hitung $>$ t-tabel ($4,354 > 2,120$), dan signification value 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Artinya bahwa rata-rata penguasaan kosakata pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak sama

Dengan pemaparan t-test, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah menggunakan berpelajaran dengan metode belajar sambil bermain menggunakan media ular tangga. Dan pemaparan lainnya, bahwa metode belajar menggunakan metode permainan ular tangga efektif pada pembelajaran penguasaan kosakata.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian yaitu hasil penelitian penguasaan kosakata adalah dalam perhitungan t-test pada kelompok kontrol dengan rata-rata 51,00, rata-rata berbedaan 7,50, dan t-hitung -5,582. Sedangkan hasil penguasaan kosakata dalam perhitungan t-test pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 70,6, rata-rata perbandingan 15,00, dan t-hitung -11,225. Maka dengan ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran bahasa Arab dari segi penguasaan kosakata.

Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menggunakan metode borg and gall agar lebih maksimal dan menghasilkan hasil yang sesuai tujuan maka baiknya melakukan saran sebagai berikut: pertama, guru sebagai fasilitator, permainan ular tangga ini sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk pembelajaran kosakata pada siswa usia sekolah dasar. Maka tugas guru disini sebagai pendamping untuk menfasilitasi jika ada kesulitan dalam pembelajaran. Kedua, media pembelajaran ini akan menjadi sia-sia jika metode pembelajaran menggunakan metode lama atau konvensional maka baiknya media pembelajaran ini digunakan menggunakan metode yang mendorong aktivitas belajar peserta didik dalam kelas. Dan yang terakhir aturan permainan atau pembelajaran menggunakan media ular tangga bersifat fleksibel, yaitu dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsan, & Ahmadi, M. (2020). Lahjah Arabiyah Lahjah Arabiyah. *Lahjah Arabiyah*, 1(2), 105–119.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64.
<https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Gunadi, G., Amir, F. R., & Mulyana, A. (2020). LUGHO: Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Sekolah Dasar. In *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* (Vol. 1, Issue 1, p. 19). <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i1.2571>
- Kartum. (2020). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dapat Meningkatkan Antusiasme Dan Hafalan Kosa Kata (ةيصخشل ئانپال) Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 13–21.
- Khalifah. (2017). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Jadid Pandaan Pasuruan. *Studi Arab : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1).
- Lusiana, D., & Lestari, W. (2013). Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran Pkn Smk. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 2(1), 1–6.
- Maqayis, A., Pendidikan, J., Arab, B., & Zulistia, M. (2021). *The Effectiveness of Arabic Contextual Teaching and Learning (CTL) Strategy Efektifitas Strategy Contextual*

- Teaching and Learning (CTL) Bahasa Arab Abstract : 8(2), 198–219.*
- Primaningtyas, M., Media, P., Dalam, G., & Bahasa, P. (2018). Mega Primaningtyas : Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam, 1*.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan, 3*(1), 46.
<https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rahmasari, H. (2021). Penggunaan Media Youtube sebagai Solusi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3*(1), 23–41. <https://doi.org/10.18196/mht.v3i1.11362>
- Riqza, M. S., & Muassomah, M. (2020). Media Sosial untuk Pembelajaran Bahasa Arab pada Masa Pandemi: Kajian Kualitatif Penggunaan WhatsApp pada Sekolah Dasar di Indonesia. *Alsina : Journal of Arabic Studies, 2*(1), 71.
<https://doi.org/10.21580/alsina.2.1.5946>
- Siduppa, N. M., Tadjuddin, A. F., & Masnan, S. (2021). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Enrekang. ... *Pendidikan Bahasa Arab, 5*, 66–87.
<https://36.89.54.123/index.php/al-maraji/article/view/6574%0Ahttps://36.89.54.123/index.php/al-maraji/article/viewFile/6574/4134>