

Jurnal Sarjana Ilmu Budaya

Volume 04 No 03 September 2024

ISSN Print: 2986-0504 | ISSN Online: xxxx-xxxx

Penerbit: Departemen Sastra Asia Barat, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin

PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI (KARTU SERU) PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTS DARUSSALIHIN BERRU

Masnah¹, Yusring Sanusi Baso², Muhammad Ridwan³

¹Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: masnah.fitryana@gmail.com

²Hasanuddin University, Indonesia: e-mail: yusring@unhas.ac.id

³Hasanuddin University, Indonesia: e-mail: ridwanm@unhas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan media pembelajaran Kartu Seru yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di Mts Darussalihin Berru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media game edukasi (Kartu Seru) dalam meningkatkan kemampuan kosakata pembelajaran Bahasa Arab di Mts Darussalihin Berru. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh seluruh peserta didik Madrasah Tsanawiyah Darussalihin Berru kelas VIII yang terdiri dari kelas VIII A, VIII B, dan VIII C. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling random dan menghasilkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Jenis instrumen yang digunakan adalah soal pretest dan posttest hasil belajar peserta didik berjumlah 30 soal dengan 10 soal menjodohkan dengan 20 soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab (mufradat) dengan nilai presentase lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas VIII B (kelas kontrol) sebesar 57,8% (pre-test) dan 50,8% (post-test). Adapun nilai rata-rata kelas VIII A (kelas eksperimen) dalam satuan presentase sebesar 63,4% (pre-test) dan 92,2% (post-test). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media game edukasi (Kartu Seru) pada pembelajaran bahasa Arab memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan efektif untuk digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci : pengaruh, media game edukasi kartu seru.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena itu menjadi landasan dasar ilmu yang dibutuhkan untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kualitas pendidikan penting untuk diperhatikan sebagai dasar pembelajaran baik dari segi teori maupun praktik. Untuk menciptakan kualitas pendidikan yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang aktif, efektif dan kreatif guna menghasilkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*), (Dina Indriana, 2011). Sederhananya, Inovasi pembelajaran tercipta melalui suasana belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan alat bantu dan media belajar yang relevan di kelas dapat membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Dalam konteks strategi strategi belajar mengajar, terdapat empat strategi dasar yang harus diperhatikan, yaitu (1) mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan (2) memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat (3) memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya (4) menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam mengevaluasi (Simatupang Halim, 2019).

Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru ke sekelompok siswa perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini sangat penting bagi proses belajar dan mengajar dikarenakan media belajar dapat membantu pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal dan efektif ke peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang diberikan pun harus berdasarkan pola pembelajaran yang telah ditentukan untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik terhadap materi yang diberikan. Olehnya itu, perlu adanya perangkat yang dapat mengikat informasi yang diterima dari seorang pendidik. Hal ini juga disebabkan karena setiap mahasiswa berbeda-beda cara belajarnya. sehingga untuk membantu dalam memaksimalkan cara belajarnya maka kesenangannya juga perlu diperhatikan (Masnani, 2019). Meskipun demikian, banyak guru yang kesulitan dalam memilih media yang paling baik di antara banyaknya media yang tersedia dalam pembelajaran terutama pembelajaran bahasa. Dalam proses belajar mengajar, diharapkan agar mahasiswa dapat menerima dan menguasai pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, dosen dan mahasiswa harus memiliki pengetahuan dan kemampuan prasyarat. Seorang dosen berusaha menerapkan berbagai cara dan strategi agar mahasiswa dapat mengerti dan memahami materi perkuliahan yang diberikan. Kriteria keberhasilan dari suatu proses belajar mengajar dapat diukur dengan prestasi belajar (Masnani, 2016).

Berbicara tentang bahasa terutamanya bahasa Arab, merupakan masalah penting yang harus dicermati untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekolah dengan identitas madrasah seharusnya

menghasilkan siswa-siswi yang sudah berkualitas akan bahasa Arabnya. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dasar seperti kosakata bahasa Arab. Masalah ini berkaitan dalam menentukan pendekatan, penerapan media belajar, metode dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk menghasilkan tujuan belajar yang sebenarnya.

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang perlu untuk dipelajari, karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an. Begitupun dengan siswa Madrasah Tsanawiyah harus memiliki dasar bahasa Arab sebagai awalan untuk mempelajari mata pelajaran keagamaan seperti Al-Qur'an Hadits, Ilmu Tajwid dan banyak lagi mata pelajaran agama lainnya.

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah sering sekali diawali dengan dasar bahasa Arab yaitu kosakata. Perbendaharaan kosakata menjadi awal dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Tanpa adanya kosakata yang dipelajari akan menyulitkan peserta didik dalam mendalami bahasa. Mempelajari bahasa bukan suatu hal yang mudah, bahkan mempelajari bahasa memerlukan waktu yang lama.

Berdasarkan pengamatan penulis di Mts Darusshalihin Berru, terutama dalam pelajaran Bahasa Arab, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi tetapi kurang didukung oleh metode dan media pembelajaran bahasa Arab. Peserta didik masih kurang akan penguasaan kosakata bahasa Arab serta guru Bahasa Arab yang masih menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan *games* berbasis teknologi sebagai bentuk *ice breaking* peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa Arab menurut (Latuconsina, 2018), guru bahasa Arab terlalu banyak menyuapi atau memberikan materi, tetapi kurang menyuruh siswa untuk aktif membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Proses belajar mengajar di kelas seperti ini kurang relevan dengan yang diharapkan.

Metode ini menciptakan kesan monoton dan kurang menarik dan memicu rasa bosan peserta didik ketika menerima pembelajaran di kelas. Metode ini tidak memberikan kesempatan yang cukup dan mengharuskan peserta didik memahami materi secara mandiri, sehingga banyak dari mereka yang tidak optimal dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Apalagi bahasa Arab merupakan bahasa yang memerlukan kefokusannya yang lebih agar kosakata yang dipelajari dapat dipahami dengan baik.

Adapun *games* yang digunakan oleh sekolah dengan pemanfaatan teknologi tidak optimal karena terbatasnya sarana dan prasarana sekolah. Fasilitas seperti buku pelajaran hanya tersedia untuk guru, dan alat seperti lcd, dan tv hanya ada di satu kelas. Begitu pun dengan jangkauan wifi juga terbatas pada ruang guru dan kelas terdekatnya. Akibatnya, proses pembelajaran dengan *games* berbasis teknologi membutuhkan banyak waktu untuk persiapan dan penyelesaian masalah yang dihadapi peserta didik pada saat pelaksanaan *games* dibandingkan pembelajarannya.

Dengan melihat keadaan tersebut, pembelajaran bahasa Arab di MTs Darusshalihin Berru ini memiliki tantangan tersendiri dalam menarik minat dan mempertahankan ketertarikan siswa untuk belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan game

edukasi, seperti Kartu Seru. *Game* edukasi Kartu Seru ini dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan pemanfaatan waktu belajar yang lebih efisien. *Game* edukasi dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.

MTs Darussalihin Berru merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan media game edukasi, seperti Kartu Seru, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. Dengan memanfaatkan game edukasi, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan Bahasa Arab.

Pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi melalui kartu ini dapat dilaksanakan di sekolah sasaran karena melihat kondisi sekolah Mts Darussalihin Berru yang juga merupakan sekolah yang masih terbelakang dan fasilitas yang sangat terbatas sehingga pelaksanaan game edukasi berbentuk Kartu Seru dapat dilakukan.

Namun, meskipun Penerapan Media game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perlu dilakukan penelitian untuk mengevaluasi sejauh mana Penerapan Media Kartu Seru efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan Bahasa Arab siswa di MTs Darussalihin Berru. Penelitian ini juga dapat memberikan gambaran tentang respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran yang inovatif ini. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Game Edukasi (Kartu Seru) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Mts Darussalihin Berru”, dengan harapan penggunaan game edukasi dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik minat belajar siswa sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang kognitif.

2. Tinjauan Putaka

2.1 Penerapan

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana tersusun sebelumnya, .(Tanjung, H.S. (2019)

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan (KBBI daring) media diartikan alat, perantara, penghubung, atau yang terletak antara dua pihak. Kata media berasal dari bahasa “latin” dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang berarti perantara atau pengantar, (Kania dkk., 2019).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa fisik maupun teknis yang membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam dkk., 2015).

Di samping itu, menurut (Masnani S.W: 2016), dalam proses belajar mengajar, dosen dan mahasiswa perlu pengetahuan dan kemampuan prasyarat agar mahasiswa dapat menerima dan menguasai pelajaran. Dosen perlu menggunakan berbagai cara agar mahasiswa dapat mengerti

dan memahami materi perkuliahan dengan lebih baik. Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran penting dalam pengajaran dan menghasilkan hasil belajar siswa, jika penggunaan media pembelajaran relevan atau sesuai dengan pesan yang akan disampaikan pada materi pelajaran, (Hamzah dkk., 2018).

Dengan memperhatikan berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik fisik maupun teknis yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang dapat menunjang hasil pelajaran siswa.

Menurut (Istiqlal dkk., 2019) ada 8 (delapan) manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan
2. Proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik
3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
6. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja
7. Sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dari segi perkembangan teknologi Seels & Glasgow dalam (Arsyad, 2011) media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media pembelajaran tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi buram, proyeksi atas, slide, dan kaset film..
 - b. Visual yang tak diproyeksikan, yaitu gambar, poster, foto, bagan, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
 - c. Audio, yaitu rekaman piringan, dan pita kaset.
 - d. Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara (tape), dan multi-image.
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan, yaitu film, televisi, dan video.
 - f. Cetak, seperti buku teks, modul, teks terprogram, *word book*, majalah ilmiah, berkala, dan pamflet.
 - g. Permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - h. Realia, seperti model, specimen (contoh), dan manipulative (peta, boneka)
2. Media teknologi mutakhir
 - a. Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi dan kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor, seperti computer-assisted

instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc, (Lubis, 2018).

Adapun salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran tradisional berjenis permainan. Permainan yang dimaksud yaitu permainan Kartu Seru. Cara penggunaan kartu tersebut yaitu dengan memainkannya ibarat permainan kartu Jendral. Menurunkan kartu sesuai urutan hijaiyah dan menjawab tantang yang ada pada setiap kartu tersebut.

2.3 Game Edukasi Kartu Seru

Game yaitu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh (fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional). Menurut Kimpraswil mengatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam tugas dan kepentingan organisasi. Menurut Anggra (2008), game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game dapat dikatakan sebagai life style masyarakat dimasa kini. Mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan, (Yusnita dkk., 2016).

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang membantu proses pembelajaran dengan mengarahkan pada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Game edukasi adalah salah satu permainan yang dapat dilakukan guna menunjang sarana pembelajaran karena permainan ini tidak hanya untuk menyelesaikan misi sebagaimana game pada umumnya namun juga terdapat informasi pembelajaran di dalamnya.

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik, .(Arifah, 2022)

Dalam permainan harus mempunyai empat komponen utama (Sadiman, 2011) yaitu:

1. Adanya pemain.
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan main.
4. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan pendidikan dapat membuat peserta didik seolah-olah sedang bermain dengan rasa senang dalam dirinya padahal sedang menerima pelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara optimal.

Kartu Seru merupakan salah satu permainan yang mirip dengan permainan jendral, namun Kartu seru menampilkan urutan hijaiyah dengan tantangan di setiap kartunya. Dalam permainan ini, para pemain berlomba untuk menyelesaikan kartu yang mereka pegang. Setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan Bahasa Arab yang tertera pada setiap kartu, jika tidak dapat menjawab, pemain akan dilangkahi oleh pemain selanjutnya.

Permainan Kartu Seru menguji kecerdasan, ketangkasan, dan keaktifan para pemain dalam menyelesaikan misi setiap kartunya. Dan akhir pada permainan ini adalah habisnya kartu yang dipegang oleh masing-masing pemain. Permainan ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang kolaboratif yang dapat memberikan dampak pada perubahan sikap dan motivasi berprestasi dalam proses pembelajaran, (Masnani S.W: 2016).

Tujuan permainan ini adalah membantu siswa dalam mengingat, menguasai, dan mengucapkan kosakata Bahasa Arab sesuai dengan soal pada kartu. Dengan demikian, diharapkan permainan ini mempermudah peserta didik dalam menghafal kosakata dan mengingatnya dengan mendeskripsikan soal tersebut. Permainan ini membuat siswa menjadi lebih aktif karena semua berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan jendral yang dengan penambahan soal-soal bahasa Arab. Permainan Kartu Seru ini dipilih karena bisa dimainkan oleh anak-anak seperti siswa-siswi MTs. Berikut gambaran kartu yang telah dirancang peneliti, sebagai berikut:



(a) Depan Kartu Seru



(b) Belakang Kartu Seru

Gambar 1. Tampilan Kartu (a) Depan Kartu Seru, (b) Belakang Kartu Seru

Adapun langkah-langkah permainan Kartu Seru adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 5-6 orang.
2. Anggota kelompok di acak dan berkumpul membentuk lingkaran.
3. Kartu Seru dikocok dan dibagikan satu per satu kepada setiap pemain.
4. Kartu Seru berisikan 30 kartu dan harus dibagikan rata kepada seluruh pemain.

5. Setelah kartu habis dibagikan, pastikan posisi kartu yang dipegang menghadap ke bawah, yang terlihat hanya sampul depan kartu.
6. Kartu pertama yang dibuka adalah yang memiliki huruf hijaiyah paling awal, kemudian pemain harus menjawab tantangan yang terdapat pada kartu tersebut. Pemain yang menjawab dengan benar adalah pemain yang memegang urutan kartu tersebut.
7. Kartu yang dapat dijawab oleh pemain kemudian dibuang kedepan, dan giliran berlanjut ke pemain urutan selanjutnya. Pemain yang tidak dapat menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut dapat dibantu oleh pemain lain dengan syarat salah satu kartu pemain yang membantu harus diberikan ke pemain yang tidak menjawab pertanyaan kartu tersebut. Apabila kartu tidak dapat dijawab oleh semua pemain, maka kartu tersebut dianggap hangus dan lanjut ke kartu urutan selanjutnya.
8. Permainan ini berakhir ketika kartu yang dipegang oleh semua pemain sudah habis.
9. Pemenang ditentukan berdasarkan pemain yang berhasil menghabiskan kartu lebih awal, sedangkan yang menghabiskan kartu lebih lambat dianggap kalah.

Kelebihan permainan Kartu Seru yang dikembangkan peneliti bukan sekadar permainan kartu biasa, tetapi sebuah permainan yang mencakup materi kosakata bahasa Arab. Dengan permainan ini, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan minat serta penguasaan terhadap hasil belajar bahasa Arab.

Menurut Muhammad Yaumi, belajar sambil bermain sering mendapatkan perhatian serius bagi para pendidik karena dapat memberi kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar. Permainan yang dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang dinamis, menarik perhatian, dan mendorong antusiasme belajar yang menyenangkan. Permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius yang dilakukan dengan santai, mengubah suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain, yang mengikuti suatu aturan yang telah ditentukan, agar terciptanya suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat.

2.4 Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut Kimble dan garmezy (2012) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu perubahan dari seseorang yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Baik perubahan tingkah laku, kognitif dan kebiasaan. Sedangkan, menurut Rombepajung (2011:25) pembelajaran juga diartikan sebagai perolehan ilmu atau mata pelajaran dan perolehan keterampilan dari sebuah pengajaran. Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari materi tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, (Hairi, 2018).

Menurut Suherman 2003 pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik untuk merubah sikap.

Menurut Bower (1975) dalam (Rosyidi, 2009) mengemukakan bahwa jika perubahan hasil perubahan kerap dilatih maka kewujudan perilaku tersebut semakin kuat (*law of use*).

Sebaliknya jika perilaku tidak kerap dilatih atau digunakan maka akan dilupakan atau sekurang-kurangnya akan menurun (*law of disuse*).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, hal ini sejalan dengan pembelajaran pada Bahasa Arab. Pembelajaran Bahasa Arab adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar oleh seorang guru dan peserta didik yang diajar Bahasa Arab dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Syaiful Mustofa dalam tujuan umum pembelajaran kosakata (mufradat) bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun fahm al-masmu'.
2. Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar
3. Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
4. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradat itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya, (Astuti, 2016)

Selain itu, tujuan utama dari sebuah proses pembelajaran adalah mampu menjadikan peserta didik untuk mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Mendapatkan ilmu atau informasi dari kegiatan pembelajaran, akan menambah wawasan dan mampu memperbaiki pribadi menjadi lebih baik lagi.

2.5 Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Kosakata menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah perbendaharaan kata (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Soemargono mendefinisikan pengertian kosakata sebagai jumlah kata yang disukai pemakainya. Dalam terjemahan bahasa Arab kosakata artinya مفردات yaitu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh setiap pembelajar bahasa asing (Arab) untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut dengan baik, (Hairi, 2018) .

Menurut Rizki dalam (Rahmawati, 2019) mengklasifikasikan kosakata menjadi empat berdasarkan kemahiran berbahasa:

1. Kosakata untuk memahami baik lisan maupun tulisan.
2. Kosakata untuk berbicara, dalam berkomunikasi perlu penggunaan kosakata yang tepat baik dalam situasi formal maupun informal.
3. Kosakata untuk menulis, dalam penulisan dibutuhkan penggunaan kosakata yang tepat agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pemahaman teks tersebut.
4. Kosakata potensial, kosakata yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteksnya.

Dalam perangkat pembelajaran menurut Catur Nugraheni (2010) untuk penguasaan kosakata bahasa Arab dibutuhkan tahapan dan teknik pengajaran kosakata atau pengalaman belajar siswa dalam mengenal dan memperoleh makna kosakata antara lain:

1. Mendengarkan kata Ini adalah tahap pertama. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan guru, baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata itu sudah dikuasai siswa, maka dalam dua atau tiga kali pengulangan siswa telah mampu mendengarkan secara benar.
2. Mengucapkan kata tahap berikutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru membantu siswa mengingatnya dalam waktu yang lebih lama.
3. Mendapatkan makna kata memberikan arti kata kepada siswa dengan sedapat mungkin menghindari terjemahan, kecuali kalau tidak ada jalan lain.
4. Membaca kata Setelah siswa mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata baru, guru menuliskannya di papan tulis. Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk membaca dengan suara keras.
5. Menulis kata Ini sangat membantu dalam penguasaan kosa kata siswa. Jika siswa diminta menulis kata-kata yang baru dipelajarinya pada saat makna kata-kata itu masih segar dalam ingatan siswa.
6. Membuat kalimat Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna. Secara lisan maupun tertulis. Guru memberikan contoh kalimat kemudian meminta siswa membuat kalimat serupa, (Arif, 2020).

Oleh karena itu, dalam mencapai keefektifan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Arab dibentuklah peranan dari media dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: Pertama, Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; Kedua, Media menghasilkan keseragaman pengamatan; Ketiga, Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; Keempat, Media membangkitkan keinginan dan minat baru; Kelima, Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar; Keenam, Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret.

3. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori yang dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. H₀: Jika diterapkan game edukasi Kartu Seru pada pembelajaran bahasa Arab, maka hasil belajar peserta didik MTs Darusshalihin Berru tidak meningkat.
2. H₁: Jika diterapkan game edukasi Kartu Seru pada pembelajaran bahasa Arab, maka hasil belajar peserta didik MTs Darusshalihin Berru dapat meningkat.

4. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Eksperimen dan menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mendapatkan hasil pengukuran antar variabel dilakukan sebelum dan sesudah penelitian. Lokus penelitian ini dilaksanakan di MTs Darusshalihin Berru yang beralamat di Jl. Poros Cabenge-Sengkang, Kec. Lili Rilau, Kab. Soppeng, Sulawesi Selatan. Sumber data yang digunakan adalah siswa kelas VIII A dan VIII B MTs Darusshalihin Berru. Dalam penelitian ini menggunakan populasi seluruh peserta didik MTs Darusshalihin Berru Kelas VIII yang terdiri dari kelas A,B, dan C. Sampel ditentukan dengan teknik simple random sampling, dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan

VIII B MTs Darusshalihin Berru dengan total siswa 40. Teknik pengumpulan data melalui observasi, interview/wawancara, pre-tes dan post-tes, serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah lembar observasi, lembar tes, perekam suara, pulpen, dan kamera.

Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah uji hipotesis (Uji T) digunakan untuk mengetahui apabila suatu hipotesis dapat diterima atau sebaliknya ditolak. Pada penelitian ini menggunakan uji paired sample T-Tes atau uji T sampel berpasangan yang berdistribusi normal. Uji t berpasangan adalah dua pengukuran data pada subyek yang sama terhadap suatu pengaruh atau penerapan tertentu. Pengukuran menggunakan rumus untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, yakni penggunaan media kartu seru terhadap variabel terikat, yakni kemampuan kosakata bahasa Arab. Pada pengukuran ini diproses menggunakan bantuan SPSS. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Wilcoxon Signed Ranks Test merupakan uji non-parametrik untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua sampel dependen yang berpasangan atau berkaitan dan digunakan sebagai alternatif pengganti uji Paired Sample T jika data tidak berdistribusi normal (Triwiyanti et al., 2019). Uji ini tidak perlu menggunakan uji normalitas terlebih dahulu. Uji ini juga dikenal dengan nama match pair test. Dasar pengambilan keputusan dalam wilcoxon signed test adalah ketika nilai probabilitas 20 Asym.sig 2 failed $< 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata dan nilai probabilitas Asym.sig 2 failed $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan rata-rata.

5. Hasil

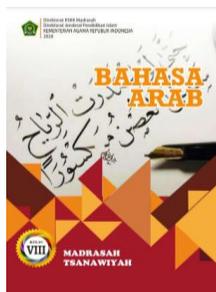
5.1 Deskripsi Umum MTs Darusshalihin Berru

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darusshalihin Berru adalah lembaga pendidikan formal setara dengan Sekolah Menengah Pertama yang bernaung di bawah Yayasan Darusshalihin. Madrasah ini didirikan pada tahun 2014 dengan tujuan menjadi lembaga pendidikan yang dapat memfasilitasi masyarakat sekitar dan para santri Pondok Pesantren (Ponpes) Darusshalihin Berru serta dapat meningkatkan mutu pendidikan santrinya. MTs Darusshalihin Berru dalam pelaksanaan pendidikannya senantiasa berdasar pada visi MTs Darusshalihin Berru yaitu membentuk peserta didik yang beriman, berilmu dan beramal saleh, dan memiliki daya saing dalam bidang IPTEK.

6 Pembahasan

6.1 Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTs Darusshalihin Berru adalah buku Bahasa Arab MTs Kelas VIII KSKK 2020. Buku ini ditulis oleh Masrukhin dan diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, dan Kementerian Agama RI. Buku ini telah disempurnakan oleh Direktorat Kurikulum Sarana Kelembagaan dan Kependidikan Madrasah (KSKK) tahun 2020. Pada buku bahasa Arab tersebut memuat daftar kosakata dan materi-materi dasar bahasa Arab disertai dengan tingkatan materi, latihan dan evaluasi di setiap babnya.



Gambar 4.2 Buku bahasa Arab

6.2 Penerapan Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran yang dilakukan di MTs Darusshalihin Berru adalah menggunakan media Kartu Seru. Media ini diterapkan selama delapan kali pertemuan dengan menggunakan metode eksperimen. Sebelum penerapan media pembelajaran Kartu Seru, terlebih dahulu peneliti memberikan tes awal (Pre test) untuk mengukur kemampuan pengetahuan peserta didik dan setelah penerapan, peneliti memberikan tes akhir (Post-test).

Penggunaan Kartu Seru pada proses pembelajaran peserta didik kelas VIII di MTs Darusshalihin Berru yang dilakukan selama delapan kali pertemuan diberikan 4 tema dengan 1 tema dibahas disetiap 2 pertemuan. Adapun tema tersebut yaitu, olahraga, profesi, dhamir, dan sekolah.

Proses pembelajaran yang diberikan untuk pertemuan pertama dan terakhir:

Pertemuan ke-1

1. Pembelajaran dimulai dengan persiapan oleh ketua kelas, salam pembuka dan perkenalan.
2. Mengecek kehadiran peserta didik.
3. Membagikan soal tes awal (pre-test) kepada peserta didik dan menyampaikan tujuan serta tata cara pengerjaan soal. Soal yang diberikan berjumlah 30 soal yang terdiri dari 10 soal menjodohkan dan 20 soal pilihan ganda.
4. Menyampaikan topik materi pembelajaran di pertemuan pertama disertai dengan tujuan dan isi materi.
5. Peneliti menuliskan kosakata dengan artinya di papan tulis kemudian peserta didik menyalin ke buku catatan.
6. Peneliti menunjukkan media Kartu Seru sebanyak 15 kartu yang berisi pertanyaan kosakata.
7. kemudian peneliti membacakan pertanyaan dilanjut peserta didik mencari jawaban dan menyebutnya.
8. Akhir pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan sesi tanya jawab kepada peserta didik.
9. Pembelajaran selesai, penutupan dan doa oleh peserta didik

Setelah melaksanakan pembelajaran yang dilakukan sebanyak delapan pertemuan, peneliti memberikan tes akhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa (Post-test). Soal yang diberikan berjumlah 30 soal yang terdiri dari 10 soal menjodohkan dan 20 soal pilihan ganda.

Selama berjalannya pembelajaran, tentu terdapat kelebihan dan kekurangan penggunaan media Kartu Seru. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa, maka peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan peneliti di MTs Darusshalihin Berru yaitu :

a. Kelebihan Media Kartu Seru

1. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif.
2. Peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan kartu.
3. Media mudah dibawa kemana-mana. Dengan ukuran kartu yang kecil sehingga media dapat dibawa dan disimpan dimanapun.
4. Media belajar yang menyenangkan, karena proses pembelajaran menggunakan media kartu seru dengan metode permainan.
5. Media dapat digunakan secara berulang untuk dimainkan.
6. Mudah untuk diingat, karena warna dan desain yang bagus sehingga kosakata mudah diingat disetiap kartunya.
7. Memuat dua keterampilan bahasa.

b. Kekurangan Media Kartu Seru

1. Perlu persiapan dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan, karena pembuatannya harus dicetak timbal balik dan mencetaknya menggunakan kertas karton.
2. Bentuk dan/atau potongan tidak sempurna.
3. Pengetahuan yang terbatas. Peserta didik hanya mampu mengetahui dan memahami kosakata yang terbatas pada kartu seru yang disajikan.
4. Peserta didik dapat bosan bila penggunaan media yang berulang dan kosakata yang tidak bervariasi.

6.3 Pengaruh Media Pembelajaran

Penelitian di kelas VIII A dan kelas VIII B MTs Darusshalihin Berru telah dilaksanakan selama 8 kali pertemuan pembelajaran, peneliti memperoleh hasil data dari tes awal dan tes akhir peserta didik. Hasil data dari tes ini diperoleh dari dua kelas yang berbeda dalam pengajaran bahasa Arab terkhususnya mufradat. Data dari kedua kelas tersebut didapatkan melalui hasil tes awal sebelum pengajaran dan setelah pengajaran baik di kelas VIII A (Kelas Eksperimen) maupun di kelas VIII B (Kelas Kontrol).

Setelah melaksanakan penelitian di MTs Darusshalihin Berru, peneliti memperoleh data yang dapat diolah. Di kelas VIII A, jumlah peserta didik yang ada di kelas terdapat 22 orang, dengan peserta didik yang mengikuti tes awal sebanyak 21 orang dan tes akhir sebanyak 22 orang. Sehingga data yang dapat diolah dengan banyak peserta didik yang mengikuti tes awal dan akhir yaitu 21 orang. Sementara di kelas VIII B jumlah peserta didik yang ada di kelas terdapat 18 orang, peserta didik yang mengikuti tes awal sebanyak 16 orang dan tes akhir sebanyak 15 orang. Sehingga data yang dapat diolah dengan banyak peserta didik yang mengikuti tes awal dan akhir yaitu 15 orang yang mengikuti tes awal dan tes akhir.

Dari hasil tes awal dan tes akhir dapat diidentifikasi peningkatan maupun penurunan jawaban benar dan salah dari kedua kelas tersebut, dan akan dijelaskan berdasarkan kelompok kelas masing-masing.

1. Kelas VIII B (Kelas Kontrol)

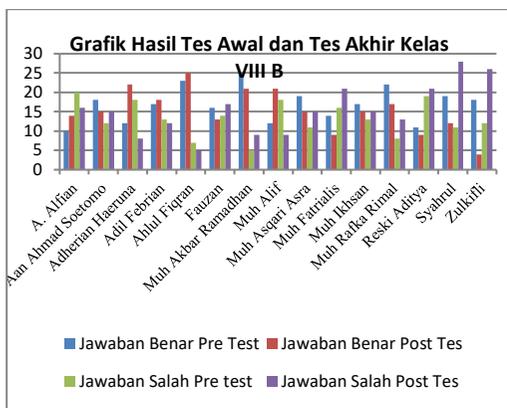
Kelas VIII B yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan sebagaimana sama dengan kelas eksperimen. Berikut adalah identifikasi jawaban benar dan salah dari hasil pembagian tes:

Tabel 1. Jawaban Benar & Salah Kelas VIII B (Kelas Kontrol)

No.	Nama Peserta didik	Jawaban Benar		Jawaban Salah	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	A. Alfian	10	14	20	16
2.	Aan Ahmad Soetomo	18	15	12	15
3.	Adherian Haeruna	12	22	18	8
4.	Adil Febrian	17	18	13	12
5.	Ahlul Fiqran	23	25	7	5
6.	Fauzan	16	13	14	17
7.	Muh Akbar Ramadhan	25	21	5	9
8.	Muh Alif	12	21	18	9
9.	Muh Asqari Asra	19	15	11	15
10.	Muh Fatrialis	14	9	16	21
11.	Muh Ikhsan	17	15	13	15
12.	Muh Rafka Rimal	22	17	8	13
13.	Reski Aditya	11	9	19	21
14.	Syahrul	19	12	11	28
15.	Zulkifli	18	4	12	26

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik kelas VIII B mengalami penurunan hasil belajar, dapat dilihat dari tingkatan jawaban benar sebelum dan sesudah pengajaran. Misalnya siswa bernama Aan Ahmad Soetomo, sebelum pengajaran dia mampu menjawab 18 pertanyaan dengan benar dan 12 jawaban salah, tetapi setelah pengajaran berlangsung Aan Ahmad Soetomo hanya mampu menjawab 15 pertanyaan dengan benar dan 15 jawaban salah. Begitu pula dengan siswa lain yang bernama Fauzan, sebelum pengajaran berlangsung dia mampu menjawab 16 pertanyaan dengan benar dan 14 jawaban salah, tetapi setelah pengajaran berlangsung Fauzan hanya mampu menjawab 13 pertanyaan dengan benar dan 17 jawaban salah. Penurunan jawaban benar setelah pengajaran juga terjadi pada peserta didik yang lain, kecuali A.Alfian, Adherian Haeruna, Adil Febrian, Ahlul Fiqran dan Muh Alif. Lima peserta didik ini mengalami peningkatan jawaban benar setelah pengajaran.

Adapun identifikasi jawaban salah peserta didik kelas VIII B, sebelum pengajaran diketahui sebagian besar peserta didik mengalami penurunan jawaban salah yang tidak terlalu signifikan terhadap kemampuan kosakata peserta didik. Namun setelah pengajaran, peserta didik kelas VIII B mengalami peningkatan jawaban salah sangat signifikan terhadap kemampuan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VIII B.



Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan penurunan kemampuan kosakata bahasa Arab dilihat dari jawaban benar dan salah peserta didik. Dapat diketahui dari jawaban benar yang tinggi dan jawaban salah yang rendah saat sebelum pengajaran. Setelah dilakukan pengajaran, peserta didik mengalami penurunan kemampuan kosakata bahasa Arab. Diketahui dari jawaban benar peserta didik yang rendah dan jawaban salah yang mengalami peningkatan setelah pengajaran.

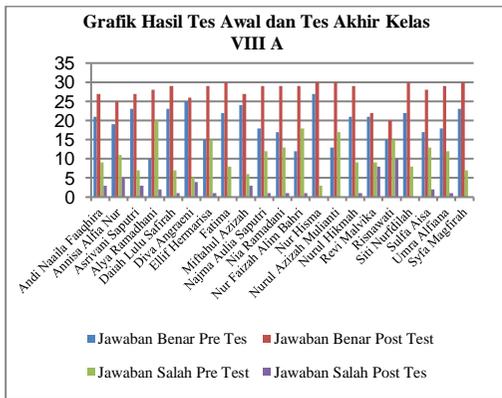
2. Kelas VIII A (Kelas Eksperimen)

Tabel 2. Jawaban Benar & Salah Kelas VIII A (Kelas Eksperimen)

No	Nama Peserta didik	Jawaban Benar		Jawaban Salah	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1.	Andi Naaila Faaghira	21	27	9	3
2.	Annisa Alfia Nur	19	25	11	5
3.	Asrivani Saputri	23	27	7	3
4.	Alya Ramadhani	10	28	20	2
5.	Daiyah Lulu Safirah	23	29	7	1
6.	Diva Angraeni	25	26	5	4
7.	Ellif Hermarisa	15	29	15	1
8.	Fatima	22	30	8	0
9.	Miftahul Azizah	24	27	6	3
10.	Najma Aulia Saputri	18	29	12	1
11.	Nia Ramadani	17	29	13	1
12.	Nur Faizah Alim Bahri	12	29	18	1
13.	Nur Hisma	27	30	3	0
14.	Nurul Azizah Mulianti	13	30	17	0
15.	Nurul Hikmah	21	29	9	1
16.	Revi Malvika	21	22	9	8
17.	Risnawati	15	20	15	10
18.	Siti	22	30	8	0

	Nurfdilah				
19.	Sulfa Aisa	17	28	13	2
20.	Umra Alfiana	18	29	12	1
21.	Syfa Magfirah	23	30	7	0

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik kelas VIII B mengalami peningkatan hasil belajar, dapat dilihat dari tingkatan jawaban benar sebelum dan sesudah pengajaran. Misalnya siswa bernama Nur Hisma sebelum pengajaran dia hanya mampu menjawab 27 pertanyaan dengan benar dengan 3 jawaban salah, tetapi setelah pengajaran berlangsung Nur Hisma mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar. Begitu pula dengan siswa lain yang bernama Nurul Azizah Mulianti, sebelum pengajaran berlangsung dia hanya mampu menjawab 13 pertanyaan dengan benar dan 17 jawaban salah, tetapi setelah pengajaran berlangsung Nur Azizah Mulianti mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar. Hal yang sama juga terjadi pada Syfa Magfirah yang sebelum pengajaran hanya mampu menjawab 23 dengan benar dan 7 jawaban salah, tetapi setelah pengajaran Syfa Magfirah mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar. Dengan demikian ketiga peserta didik tersebut sama-sama mengalami peningkatan jawaban benar.



Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa adanya perbandingan terbalik dengan kelas VIII B. Sebelum penerapan media Kartu Seru, kelas VIII A menghasilkan jawaban salah yang tinggi dan jawaban benar yang rendah. Tetapi setelah penerapan media Kartu Seru, peserta didik kelas VIII A mengalami peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab.

Dari data hasil tes awal dan akhir peserta didik berdasarkan jawaban benar dan salah dapat disimpulkan bahwa di kelas eksperimen, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media Kartu Seru dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan kelas kontrol, peserta didik justru banyak mengalami penurunan nilai pada pembelajaran bahasa Arab metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media Kartu Seru merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab. Adapun nilai tes awal dan tes akhir peserta didik di bawah ini dikelompokkan berdasarkan kelas masing-masing:

1. Kelas VIII A (Kelas Eksperimen)

Tabel 3. Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1.	Andi Naaila Faaqhira	72	88
2.	Annisa Alfia Nur	62	84
3.	Asrivani Saputri	76	88
4.	Alya Ramadhani	34	92
5.	Daiah Lulu Safirah	76	96
6.	Diva Angraeni	84	88
7.	Ellif Hermarisa	52	96
8.	Fatima	76	100
9.	Miftahul Azizah	80	88
10.	Najma Aulia Saputri	52	96
11.	Nia Ramadani	56	96
12.	Nur Faizah Alim Bahri	40	96
13.	Nur Hisma	88	100
14.	Nurul Azizah Mulianti	42	100
15.	Nurul Hikmah	68	96
16.	Revi Malvika	68	74
17.	Risnawati	52	68
18.	Siti Nurfdilah	72	100
19.	Sulfa Aisa	42	96
20.	Syfa Magfirah	58	96
21.	Umra Alfiana	72	100
Jumlah		1332	1938
Rata-rata		63,4	92,2

2. Kelas VIII B (Kelas Kontrol)

Tabel 4. Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1.	A. Alfian	28	64
2.	Aan Ahmad Soetomo	60	54
3.	Adherian Haeruna	38	68
4.	Adil Febrian	58	60
5.	Ahlul Fiqran	76	80

6.	Fauzan	56	48
7.	Muh Akbar Ramadhan	80	64
8.	Muh Alif	40	68
9.	Muh Asqari Asra	66	36
10.	Muh Fatrialis	42	30
11.	Muh Ikhsan	60	48
12.	Muh Rafka Rimal	80	58
13.	Reski Aditya	36	28
14.	Syahrul	66	42
15.	Zulkifli	60	14
Jumlah		868	762
Rata-rata		57,8	50,8

Setelah memperoleh data hasil tes awal an tes akhir peserta didik, data kemudian dilakukan Uji SPSS yang bertujuan untuk mendapatkan hasil perhitungan yang akurat dalam pengolahan data. Penelitian ini dites dengan uji normalitas terlebih dahulu menggunakan rumus sample Smirnov dengan bantuan SPSS. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tes of Normality								
			Kolmogorov-Smimov ^a			Shapiro-Wilk		
Hasil	Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre-Test (Eksperimen)	A	.151	21	.200*	.953	21	.381
	Post-Test (Eksperimen)	A	.286	21	<0,001	.794	21	<0,001
	Pre-Test B (Kontrol)		.157	15	.200*	.937	15	.349
	Post-Test (Kontrol)	B	.122	15	.200*	.968	15	.824

* This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS di atas, didapatkan bahwa terdapat data berdistribusi normal dengan Sig. 0,200 (pre-test eksperimen), Sig. 0,200 (pre-test kontrol) dan Sig. 0,200 (post-test kontrol). Sedangkan data post-test eksperimen berdistribusi tidak normal dengan Sig. 0,001. Oleh karena itu, digunakan statistik non-parametrik menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* karena salah satu data berdistribusi tidak normal.

Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test digunakan untuk mengukur signifikansi perbedaan antara data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi datanya berdistribusi tidak normal (setelah diuji melalui uji normalitas).

		Ranks		
		N.	Mean Rank	Sum of Rank
Post-Test A (Eksperimen)-Pre-Test A (Eksperimen)	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	21 ^b	11.00	231.00
	Ties	0 ^c		
	Total	21		
Post-Test B (Kontrol)-Pre-Test B	Negative Ranks	10 ^d	7.95	79.50
	Positive Ranks	5 ^e	8.10	40.50

(Eksperimen	Ties	0 ^f
)	Total	15

- Post-Test A (Eksperimen) < Pre-Test A (Eksperimen)
- Post-Test A (Eksperimen) > Pre-Test A (Eksperimen)
- Post-Test A (Eksperimen) = Pre-Test A (Eksperimen)
- Post-Test B (Kontrol) < Pre-Test B (Kontrol)
- Post-Test B (Kontrol) > Pre-Test B (Kontrol)
- Post-Test B (Kontrol) = Pre-Test B (Kontrol)

Interpretasi Output Uji Wilcoxon

- Negative Ranks atau selisih (negatif) kelas A :** antara hasil belajar bahasa Arab untuk pres-test dan post-test adalah 0, baik itu pada nilai N, *Meank Rank*, maupun *Sum Rank*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*.
- Positive Rank atau selisih (positif) kelas A :** antara hasil belajar bahasa Arab untuk pres-test dan post-test. Disini terdapat 21 data positif (N). Artinya ke 16 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Arab. *Meank Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 11.00. Sedangkan jumlah rangking positif sebesar 231.00.
- Negative Ranks atau selisih (negatif) kelas B :** antara hasil belajar bahasa Arab untuk pres-test dan post-test. Pada tabel di atas terdapat 10 data positif (N) yang artinya ke 20 peserta didik mengalami penurunan hasil belajar bahasa Arab dari nilai *pre-test* ke *post-test*. *Meank Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 7.95, sedangkan jumlah rangking positif atau *Sum of Ranks* sebesar 79.50
- Positive Rank atau selisih (positif) kelas B :** antara hasil belajar bahasa Arba untuk *pre-test* dan *post-test*. Disini terdapat 5 data positif (N) yang artinya ke 5 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Arab. *Meank Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 8.10. Sedangkan jumlah rangking positif atau *Sum of Ranks* sebesar 40.50.
- Ties** adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada tabel di atas, nilai ties 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Tes Statistics ^a			
	Post-Test A (Eksperimen)	Post-Test B (Kontrol)	Pre-Test A (Eksperimen)
Z	-4.017 ^b	-1.108 ^c	
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001	.268	

- Wilcoxon Signed Ranks Test.
- Based on negative ranks.
- Based on positive ranks.

Bedasarkan dari output SPSS, terlihat bahwa Asym.Sig (2-tailed) bernilai <.001. Karena 0.001 lebih kecil dari 0.05, maka H₀ ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pre-test dan post-test sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh antara penerapan media kartu seru dengan peningkatan kosakata bahasa Arab peserta didik. Perbedaan rata-rata mengalami kenaikan, tidak ada selisih negatif, dan tidak terdapat nilai yang sama. Maka, pengaruhnya bersifat positif, artinya seluruh peserta didik mengalami perbaikan hasil belajar dikarenakan adanya penerapan media kartu seru.

7. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Penerapan Media (Kartu Seru) pada Pembelajaran Bahasa Arab di Mts Darusshalihin Berru”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan di MTs Darusshalihin Berru ditemukan kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran media. Adapun kelebihan media Kartu Seru yaitu 1) Pembelajaran menjadi lebih aktif, 2) Peserta didik terlibat dalam penggunaan kartu, 3) Media mudah dibawa kemana-mana. 4) Media belajar yang menyenangkan. 5) Media dapat digunakan secara berulang. 6) Mudah untuk diingat, dan 7) Memuat dua keterampilan bahasa. Dalam penerapan media Kartu Seru juga ditemukan kekurangan. Adapun kekurangan media kartu seru, yaitu (1) Perlu persiapan yang lama dalam pembuatan kartu. (2) Bentuk dan/atau potongan tidak sempurna. (3) Pengetahuan yang terbatas. (4) Peserta didik dapat bosan bila penggunaan media yang berulang dan kosakata yang tidak bervariasi.
2. Berdasarkan hasil analisis data statistik memperlihatkan bahwa kelas yang diberi perlakuan berupa penggunaan game edukasi Kartu Seru dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik Mts Darusshalihin Berru. Hal ini dapat dilihat dari output SPSS, terlihat bahwa *Asym.Sig* (2-tailed) bernilai $<.001$. Karena 0.001 lebih kecil dari 0.05 , maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pre-test dan post-test sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh antara penerapan media kartu seru dengan peningkatan kosakata bahasa Arab peserta didik. Perbedaan rata-rata mengalami kenaikan, tidak ada selisih negatif atau di-ties tidak terdapat nilai yang sama. Maka, pengaruhnya bersifat positif, artinya seluruh peserta didik mengalami perbaikan hasil belajar dikarenakan adanya penerapan media kartu seru. Dengan demikian media Kartu Seru merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Referensi

- Agussalim, A., Zuhriah, Z., & Yuliana, Y. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL (GRAFIS) DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI SANTRIWATI PONDOK PESANTREN IMMIM PUTRI PANGKEP . *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 3(2), 71-80. Retrieved from <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jsbsk/article/view/26951>
- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1-15.
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295-315.

