

PENGARUH PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA BAHASA ARAB DI SURABAYA

Zuhrotul Mufidah, M. Badrus

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya

zuhrotulmufidah@stibada.ac.id, Badrus@gmail.com

ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan salah satu Bahasa Internasional yang banyak dipelajari di Indonesia, terutama di Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah, dan Aliyah. Bahasa Arab dianggap sulit dikarenakan memiliki perbendaharaan kosa kata yang banyak perubahan disetiap bentuk katanya. pendidik yang kreatif mampu memberikan suasana kelas yang menyenangkan. Media permainan tebak gambar merupakan salah satu inovasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan bagi siswa.

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan tebak gambar dalam meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab di Surabaya. Setelah memberikan pre test kemudian dilanjutkan memberikan perlakuan (pembelajaran) dan diakhiri dengan memberikan post test untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media permainan tebak gambar untuk meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan jenis penelitian kelas eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti. dengan menggunakan olah data uji Paired Sample t-Test dengan aplikasi SPSS.

Proses Pembelajaran menggunakan media permainan tebak gambar ini melalui beberapa tahapan, pertama siswa diberikan materi kemudian diminta mengulangi kosa kata, setelah mengulangi kosa kata siswa diajak bermain tebak gambar yang sebelumnya telah diberitahukan cara dan aturan mainnya. Dengan permainan ini siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, tanpa disadari siswa mencoba mengingat kosa kata yang telah disampaikan ketika menebak gambar tersebut secara bergantian.

Hasil dari nilai post test menunjukkan peningkatan dari hasil pre test sebesar 76%, selanjutnya data diolah menggunakan uji Paired T test menggunakan SPSS, berdasarkan hasil uji T pada nilai pre test dan post test didapatkan nilai T 24,347 sedangkan nilai T tabel 1,695. Berdasarkan hasil uji T dapat disimpulkan nilai T lebih besar daripada nilai T tabel. Sehingga dapat dinyatakan Hipotesis H_a diterima dan Hipotesis H_0 ditolak. Jadi media permainan tebak gambar berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab di Madrasah Surabaya.

Kata Kunci : Permainan Tebak Gambar, Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab

ملخص

محمد بدر الصالح : " أثري لعبة التخمين يف حثني استيعاب المفردات العربية يف طالب الصف احلاي عشر يف مدرسة عالية

التوحيد سوراباي "

Page | 44

الكلمات الرئيسية : لعبة التخمين ابصور ، استيعاب المفردات العربية
اللغة العربية هي واحدة من اللغات العالمية اليت تمت دراستها على نطاق واسع يف إندونيسيا ، وخاصة يف مدرسة الابتدائية ، والصناوية ، والعالية. تعزب اللغة العربية
صعبة ألها تحتوي على مفردات تتغري كثر يف كل صيغة كلمة. يستطيع المعلمون المبتدعون
توفري أجواء صفية ممتعة. تعد وسائط ألعاب التخمين أحد الابتكارات يف عملية التعلم خلقي جو تعليمي غري ممل للطلاب. الفرض من هذه الدراسة هو حثني
أثري استخدام وسائط لعبة التخمين ابصور يف حثني فهم المفردات العربية يف الصف احلاي عشر لطلاب مدرسة عالية التوحيد سوراباي. بعد إجراء الاختبار
الأول ، استمر يف إعطاء العلاج (التعلم) وانتهى إجراء اختبار الحق لتحديد أثري استخدام وسائط لعبة التخمين ابصور لتحسين فهم المفردات العربية يف الفصل
احلاي عشر مدرسة عالية التوحيد سوراباي. تستخدم هذه الدراسة طريقة كمية مع نوع البحث الصفي التجريبي الذي يهدف إبل حثني ما إذا كانت هناك
SPSS. للينة المقترنة مع تطبيق T استخدام بيانات اختبار اختبار نتيجة لفرض "شيء" على الملوضوع قيد الدراسة.
متر عملية التعلم استخدام هذه الصورة التخمينية للوسائط عرب عدة مراحل ، أوالر يتم إعطاء الطالب املادة مث يُطلب منهم تكرار المفردات ، بعد تكرار
المفردات ، تتم دعوة الطالب للعب صور التخمين اليت مت إخبارهم مسبقا كيف وقواعد اللعبة . مع هذه اللعبة ، ال يشعر الطالب ابملل عند حدوث عملية
التعلم ، دون أن يدركوا ذلك ، حياول الطالب تذكر المفردات اليت مت نقلها
عند ختمني الصورة بدورها.
أظهرت نتائج الاختبار البعدي زايدة بنسبة ٧٦٪ عن نتائج الاختبار القبلي ، مث تمت معالجة البيانات باستخدام اختبار T
الزوجي باستخدام SPSS ، بناءً على نتائج اختبار T على الاختبار القبلي وقيم الاختبار البعدي ، كانت قيمة T ٢٤٣٤٧ بينما كانت قيمة T يف اجلدول
١٦٩٥. بناءً على نتائج اختبار T ، يمكن استنتاج أن قيمة T أكبر من قيمة جدول T. لذلك يمكن القول أن الفرضية Ha مقبولة وفرضية H0 مرفوضة. لذا
فإن وسائط لعبة التخمين هلا أثري على حثني فهم المفردات
العربية يف طالب الصف احلاي عشر يف مدرسة عالية التوحيد سوراباي.

Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia dan sebagai alat berpikir, mengungkapkan perasaan, pendukung mutlak dari keseluruhan pengetahuan manusia, sekaligus berfungsi sebagai pemersatu umat manusia.¹ Bahasa Arab juga merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di dunia, termasuk di Indonesia. Bahasa Arab sendiri secara resmi telah diakui dan dinyatakan sebagai bahasa yang sah untuk digunakan di Perserikatan Bangsa – Bangsa (PBB) sejak tahun 1973.

Di Indonesia, pemerintah juga memberikan perhatian yang intens terhadap keberadaan Bahasa Arab. Dengan terbitnya keputusan menteri Agama No. 165 Tahun 2014, tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013, menandakan bahwa kebijakan pendidikan nasional, menganjurkan agar pendidikan Bahasa Arab juga diajarkan di sekolah, mulai dari tingkat dasar hingga atas.

Perkembangan dunia yang semakin modern ini selalu menantang dunia pendidikan untuk selalu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Arab. Permainan merupakan salah satu inovasi dalam proses pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan. Permainan merupakan aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan.²

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi semua orang mulai dari anak-anak hingga dewasa. Seperti permainan menebak gambar yang sering kita lihat dalam acara TV swasta Indonesia, yang dimana pesertanya terdiri dari remaja hingga dewasa. Bagi seorang guru Bahasa Arab, tentunya mengharapkan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang hanya dengan menggunakan beberapa langkah, sedikit mengeluarkan energi, dan dalam waktu yang sangat terbatas dapat mewujudkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, permainan bisa membantu guru dalam proses

¹ Sahkholid Nasution, *Pengantar Linguistik Bahasa Arab* (Sidoarjo: CV.LISAN ARABI, 2017) hal. 37.

² Fathul Mujib dan Nailir Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (2), (Yogyakarta: Divapress, 2013), hal. 19.

pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam mengembangkan sebuah media permainan bagi guru untuk mengenalkan kosakata Bahasa Arab menggunakan media grafis yang berupa gambar/foto. Permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat sebagian program pembelajaran serta meningkatkan pembelajaran.

Permainan tebak gambar merupakan suatu inovasi media pembelajaran untuk membantu siswa menguasai kosakata Bahasa Arab secara efektif dan menyenangkan. Peneliti telah melakukan penelitian dengan mengembangkan Permainan tebak gambar untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah At-Tauhid Surabaya. Gambar yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya menggunakan satu gambar untuk mengetahui makna dari kosakata Bahasa Arab yang disediakan. Akan tetapi gambar yang disajikan terdiri dari beberapa gambar kosakata Bahasa Arab yang dimaksud dari buku bahan ajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data dalam suatu proposal dan/atau laporan penelitian diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut.³

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif.

Margono menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verifikasi yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris (Tanzeh, 2009: 100).

³ Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian kuantitatif*, Juli 2017, Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah At-Tauhid Surabaya. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan t test dengan bantuan aplikasi spss untuk menghitung adanya pengaruh atau tidak antara nilai pretest dan nilai posttest.

Hasil dan Pembahasan

A. Urgensi Permainan Tebak Gambar

1. Pengertian Permainan Tebak Gambar

Media tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan⁴ Kata gambar mencakup segala macam lukisan dan ilustrasi yang digunakan dalam penyajian proses pembelajaran bahasa. Biasanya, lukisan atau ilustrasi yang digunakan dalam buku-buku memiliki gambar yang menarik dan cukup berwarna. Secara umum, gambar atau ilustrasi yang indah sangat menunjang siswa dalam memahami lebih dalam isi materi yang disampaikan oleh pengajar. Media tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak berdasarkan ciri-ciri dan kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti.⁵ Media tebak gambar merupakan bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto, gambar, atau lukisan. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media gambar adalah sarana prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.⁶

Permainan tebak gambar merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena

⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal 52

⁵ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015) hal 184

⁶ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Hartijo, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : pustekkom dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hal 105

dengan menggunakan media tebak gambar peserta didik dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru, karena peserta didik terpancing untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh gurunya.

2. Langkah – Langkah Permainan Tebak Gambar

Berikut langkah langkah dalam permainan tebak gambar

1. Langkah-langkah menyusun penggunaan Media tebak gambar :
 - a. Guru memahami materi/bahan ajar yang akan disampaikan.
 - b. Guru memilih media yang akan dipakai, guru juga dapat menggunakan dirinya sendiri sebagai media atau meminta bantuan siswa.
 - c. Menyiapkan proses belajar.
 - d. Menyiapkan siswa kemudian menjelaskan kepada siswa apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran.
 - e. Setelah segala persiapan selesai baik dari siswa, media, bahan dan guru. Barulah guru memulai pelajaran.
 - f. Guru mulai menggunakan media.
 - g. Setelah penyampaian materi selesai, guru bersama siswa secara bersama mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama kemudian menyimpulkan.⁷
2. Langkah-langkah membuat media tebak gambar :
 - a. Media yang diberikan harus dapat memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, seperti bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi biasanya membutuhkan media agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.
 - b. Media yang digunakan mudah untuk diduplikatnya dan sesuai dengan taraf berfikir siswa/ mudah digunakan. Hal ini sangat berpengaruh pada kemudahan dalam proses pembelajaran.
 - c. Media harus dapat memfasilitasi siswa secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.

⁷ Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal 115

- d. Pesan atau informasi yang akan disampaikan melalui tidak boleh terganggu oleh elemen lain, dalam artian ada kesesuaian antara media yang digunakan dengan kesiapan suasana kelas.
 - e. Media yang digunakan harus mampu menstimulasi siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan informasi atau pesan yang disampaikan dapat ditangkap secara efektif oleh siswa.⁸
3. Langkah-langkah menerapkan media tebak gambar yaitu :
- a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan Perkembangan siswa
 - b. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas.
 - c. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.
 - d. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
 - e. Guru memberikan tugas kepada siswa.⁹

3. Manfaat Permainan Tebak Gambar

Terdapat banyak manfaat dan efektifitas pembelajaran yang dapat diperoleh bila menggunakan permainan tebak gambar dalam pembelajaran. Diantaranya :¹⁰

- a. Membuat pelajaran lebih menarik

Media gambar memungkinkan informasi disajikan dengan beragam cara dan tidak monoton.

Hal ini membuat pembelajaran dengan menggunakan media gambar akan lebih menarik bagi peserta didik, sehingga akan berdampak pada meningkatnya intensitas perhatian dan keterlibatan aktif peserta didik di dalam pembelajaran.

- b. Memberikan pengalaman berinteraksi dengan visualisasi objek

⁸ Arief sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2004) hal 86

⁹ R. Angkowo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007) hal 52

¹⁰ T.G. Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran*, (Depok : PT RajaGrafindo Persada, 2019), hal 273.

Dengan menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan berinteraksi dengan objek dengan cara visual.

c. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif

Penggunaan media gambar, memungkinkan interaksi yang lebih luas terbangun antara pendidik dan peserta didik, antara peserta didik, antara peserta didik dengan media, dan antara pendidik-peserta didik-media gambar.

d. Mengembangkan kemampuan visualisasi peserta didik

Penggunaan media gambar akan bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan visualisasi peserta didik.

e. Memungkinkan pembelajaran dilakukan di dalam dan di luar kelas

Media gambar dapat dirancang sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan saja dan dimana saja.

f. Meningkatkan pemahaman dan daya referensi peserta didik

Informasi yang diterima melalui penggunaan media gambar akan lebih terfokus dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media gambar disertai penjelasan pendidik, membuat terjadinya dua kali informasi (materi pembelajaran) yang sama dipelajari oleh peserta didik; pertama, informasi yang tersajikan pada media gambar dan kedua, informasi yang dijelaskan kembali oleh pendidik.

Hal ini berdampak pada tingkat pemahaman yang baik terhadap informasi tersebut, dan informasi tersebut akan tersimpan pada memori jangka panjang, sehingga daya resensi akan menjadi lebih baik.

g. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran

Penggunaan media gambar akan berdampak pada banyak hal, diantaranya, meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kemampuan visualisasi, serta kemampuan berpikir peserta didik. Ini membuat pelajaran akan menjadi lebih efektif.

Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media gambar akan membuat waktu dan tenaga yang diperlukan untuk mengajarkan materi yang sama akan lebih hemat bila tanpa menggunakan media.

4. Memilih Gambar Yang Baik Dalam Pengajaran

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain :

1. Keaslian Gambar

Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan gambar yang palsu dikatakan asli.

2. Kesederhanaan

Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.

a. Bentuk Item

Hendaknya sipengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.

b. Fotografi

Siswa dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambaryang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajaran.

c. Artisitik

Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai

Kriteria-kriteria memilih gambar seperti yang telah dikemukakan di atas juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam mengajar.

B. Penerapan Media Tebak Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Setelah melakukan wawancara kepada guru bahasa Arab, serta melakukan observasi di dalam kelas pada saat pelajaran bahasa Arab, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti ialah melakukan tes terhadap siswa kelas XI.

Tes ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman kosa kata bahasa arab siswa kelas XI dalam pelajaran bahasa Arab. Selanjutnya tes awal ini disebut Pre Test.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 32 responden dari siswa kelas XI. Selanjutnya dilakukan pengambilan data pre test.

Kegiatan Pre Test ini dilaksanakan pada Senin, 18 Juli 2022, di ruang kelas XI MA At-Tauhid Surabaya.

Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, didapatkan hasil pre test sebagai berikut :

Nilai Pre test

No	Nama siswa	Nilai Pre Test
1.	Ali Royhan	40
2.	Anisatul Hikmah	47
3.	Deva Putri Sani Dewi	40
4.	Dheny Setyawan	45
5.	Dimas Hidayatulloh	40
6.	Fathur Rahman	45
7.	Furqoni Azizi	45
8.	Ilham Bintang Ramadhan	40
9.	Iqbal Maulana	40

10.	Isnaini	45
11.	Johan Saputra	45
12.	Kurnia Damayanti	45
13.	Luluk Latifah	45
14.	Lutfiana Nur Fitria Arifin	47
15.	M. Nauval Anwar	40
16.	Maryam	47
17.	Mas Muhammad Ali Zainal Abidin	70
18.	Masfufatun Nabila	57
19.	Moch. Sholahuddin	67
20.	Muhammad Rizki Ramadhan	40
21.	Naila Alfi Tsabita	57
22.	Nibrossakhy Muhammady	40
23.	Nurul Aini Eka Putri Arif	47
24.	Nurul Huda	55
25.	Putri Arifatul Habiba	50
26.	Siti Anisa	57
27.	Syarifudin	50
28.	Vivi Kurnia	37
29.	Nafisatul M	55
30.	Ziyan Nafisah	40
31.	Achmad Chabib Awaludin	47
32.	Nadia Sarah Faradillah Rahma	37

Tabel 4. 1 Nilai Pre test

Dari hasil pre test, selanjutnya nilai – nilai tersebut dikelompokkan berdasarkan pedoman pengkategorian, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

Interval Nilai	Jumlah
85 – 100	0
70 – 84	1
55 – 69	6
40 – 54	23
0 – 39	2
Jumlah	32

Tabel 4. 2 Nilai Pengkategorian Pre Test

- a. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Melalui Media Gambar dan Kata

Setelah melakukan pengambilan data pre test, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti melakukan proses pembelajaran kepada siswa kelas XI dengan menggunakan media permainan tebak gambar.

Proses pembelajaran ini dilaksanakan selama 5 (lima) kali pertemuan. Adapun pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut :

HARI / TANGGAL	PELAKSANAAN	WAKTU	BAHAN AJAR
Selasa 19 Juli 2022	1. Pembukaan 2. Memberitahukan hal yang akan dipelajari 3. Peneliti menunjukkan gambar gambar hewan kepada siswa sambil menyebutkan nama nama hewan tersebut dalam bahasa Arab 4. Siswa menebak nama gambar hewan yang ditunjukkan peneliti 5. Penutup	2' 3' 15' 15' 5'	1. Media gambar 2. Papan tulis 3. Spidol
Rabu 20 Juli 2022	1. Pembukaan 2. Peneliti menunjukkan gambar gambar hewan kepada siswa sambil menyebutkan nama nama hewan tersebut dalam bahasa Arab 3. Siswa menebak nama gambar hewan yang ditunjukkan peneliti 4. Penutup	5' 10' 20' 5'	1. Media gambar 2. Papan tulis 3. Spidol
Kamis 21 Juli 2022	1. Pembukaan 2. Peneliti menunjukkan gambar gambar hewan kepada siswa sambil menyebutkan nama nama hewan tersebut dalam bahasa Arab 3. Siswa menebak nama gambar hewan yang ditunjukkan peneliti 4. Penutup	5' 10' 20' 5'	1. Media gambar 2. Papan tulis 3. Spidol

Sabtu 23 Juli 2022	1. Pembukaan	5'	1. Media gambar
	2. Peneliti menunjukkan gambar gambar hewan kepada siswa sambil menyebutkan nama nama hewan tersebut dalam bahasa Arab	10'	2. Papan tulis
	3. Siswa menebak nama gambar hewan yang ditunjukkan peneliti	20'	3. Spidol
	4. Penutup	5'	

Tabel 4. 3 Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan tes untuk melihat hasil pembelajaran dengan menggunakan media permainan tebak gambar ini dilaksanakan pada Ahad, 24 Juli 2022. Selanjutnya didapatkan hasil post test sebagai berikut :

Nilai post test

No	Nama siswa	Nilai Post Test
1.	Ali Royhan	70
2.	Anisatul Hikmah	85
3.	Deva Putri Sani Dewi	80
4.	Dheny Setyawan	82
5.	Dimas Hidayatulloh	75
6.	Fathur Rahman	100
7.	Furqoni Azizi	87
8.	Ilham Bintang Ramadhan	67
9.	Iqbal Maulana	70
10.	Isnaini	77
11.	Johan Saputra	70
12.	Kurnia Damayanti	77
13.	Luluk Latifah	85
14.	Lutfiana Nur Fitria Arifin	86

15.	M. Nauval Anwar	75
16.	Maryam	65
17.	Mas Muhammad Ali Zainal Abidin	97
18.	Masfufatun Nabila	92
19.	Moch. Sholahuddin	92
20.	Muhammad Rizki Ramadhan	75
21.	Naila Alfi Tsabita	82
22.	Nibrossakhy Muhammady	67
23.	Nurul Aini Eka Putri Arif	90
24.	Nurul Huda	80
25.	Putri Arifatul Habiba	80
26.	Siti Anisa	80
27.	Syarifudin	77
28.	Vivi Kurnia	82
29.	Nafisatul M	82
30.	Ziyan Nafisah	75
31.	Achmad Chabib Awaludin	80
32.	Nadia Sarah Faradillah Rahma	75

Tabel 4. 4 Nilai Post Test

Dari hasil post test, selanjutnya nilai – nilai tersebut dikelompokkan berdasarkan pedoman pengkategorian, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

Interval Nilai	Jumlah
85 – 100	10
70 – 84	19
55 – 69	3
40 – 54	0
0 – 39	0
Jumlah	32

Tabel 4. 5 Nilai Pengkategorian Post Test

A. Analisis Data

Selanjutnya dari hasil pre test dan post test tersebut dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dipergunakan untuk membuktikan kebenaran data yang diperoleh selama penelitian, apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak.

Untuk memudahkan perhitungan pada uji hipotesis ini, peneliti menggunakan program Statistical Product and Service Solutions (SPSS).

1. Uji Paired T Test

Dengan memasukkan nilai pre test dan post test dalam program SPSS, maka akan didapatkan hasil uji paired t test sebagai berikut :

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Test	46.94	32	8.120	1.435
Post_Test	79.91	32	8.506	1.504

Tabel 4. 6 hasil rata rata dari perhitungan SPSS uji paired t test

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata pre test adalah 46,94 dan post test adalah 79,91. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post test lebih bagus dari pada nilai pre test. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media permainan tebak gambar yang telah dikembangkan.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test & Post_Test	32	.576	.001

Tabel 4. 7 hasil sampel korelasi dari perhitungan SPSS uji paired t test

Tabel diatas menunjukkan nilai korelasi yaitu 0,567 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media tebak gambar untuk meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa arab pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah At-Tauhid.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Devi ation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	- 32.969	7.66 0	1.35 4	- 35.730	- 30.207	24.34 7	31	.000

Tabel 4. 8 Hasil Hitung Uji T Menggunakan SPSS

Data diatas menunjukkan :

Nilai Mean : -32.969

Standart Deviasi : 7,660

Nilai T : 24,347

Nilai T Tabel : 1,695

Sig. (2-tailed) : ,000

Jika nilai T > dari nilai T Tabel maka Hipotesis H_a diterima, dan Hipotesis H₀ ditolak.

Setelah dilakukan hitung uji T menggunakan SPSS maka dapat diketahui nilai T 24,347 > T Tabel 1,695 maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan media permainan tebak gambar berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa arab siswa kelas XI Madrasah Aliyah At-Tauhid Surabaya.

Kesimpulan

Pembelajaran dengan menggunakan permainan bisa meningkatkan focus peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, banyak permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa arab, penggunaan media permainan tebak gambar dalam penelitian ini hanyalah satu diantara sekian macam permainan yang menurut hemat penulis bisa meningkatkan pemahaman atau keterampilan bahasa Arab, namun tidak dipungkiri bahwa masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan penelitian ini. Diharapkan bagi para peneliti lain untuk dapat mengambil bagian dalam penelitian serupa untuk mengkaji lebih mendalam dalam lingkup yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Djamarah, Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Kosasih, R. Angkowo. *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Grasindo, 2007.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mujib, Fathul dan Nailir Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Divapress, 2013.
- Nasution, Sahkholid. *Pengantar Linguistik Bahasa Arab*. Sidoarjo: CV.Lisan Arabi, 2017
- Ratumanan, T.G. dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran*, Depok : PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- sadiman, Arief dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2004.
- Sadiman, Arief S. dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta : pustekkom dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta : Prenada Media Group, 2015.
- Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian kuantitatif*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Juli 2017.

