

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI PONDOK PESANTREN AN-NASHRIYAH TAMBAK BERAS JOMBANG

Oleh:

Amrini Shofiyani<sup>1)</sup>, Erma Muti'ah<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. Abd Wahab Hasbullah

<sup>1</sup>rinishofiyani@unwaha.ac.id

<sup>2</sup>Ermamutia@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Pondok Pesantren An-Nashriyah Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang tahun ajaran 2021/2022 dan pembahasan yang telah disajikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa arab. Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat hasil belajar siswa setelah adanya penerapan permainan ular tangga adalah 9 siswa (45%) masuk dalam kategori tinggi, nilai sedang 5 siswa (25%) dan nilai rendah sebanyak 6 siswa (30%). Dengan demikian sebagian besar post-test dari kelas eksperimen yang telah diterapkan dengan menggunakan permainan ular tangga dapat dikategorikan "tinggi" dengan 9 siswa (45%) dari hasil diatas menunjukkan penerapan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi dalam belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa arab.

**Kata Kunci:** Media Ular Tangga, Pembelajaran Bahasa Arab, Hasil Belajar siswa

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu lambang yang digunakan oleh setiap manusia untuk berinteraksi dengan sesama. Tanpa bahasa manusia tidak dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan manusia lainnya, baik menggunakan bahasa lisan (bicara) maupun bahasa isyarat (gerakan). Karena manusia adalah makhluk social, yang tidak bisa hidup tanpa orang lain. Oleh karena itu bahasa sangatlah penting bagi kehidupan manusia.

Menurut 'Abd Al-Majid Hermawan bahasa adalah kumpulan isyarat yang digunakan oleh orang-orang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, emosi, dan keinginan. Dengan definisi lain, bahasa adalah alat yang digunakan untuk mendeskripsikan ide, pikiran, atau tujuan melalui struktur kalimat yang dapat dipahami oleh orang lain.

Bahasa arab termasuk bahasa asing bagi bangsa kita, namun bahasa ini sudah tidak asing lagi kita dengar. Bahasa arab juga merupakan salah satu bahasa internasional. Di Negara kitabahasa arab juga bisa dikatakan bahasanya agama islam, karna bahasa arab adalah bahasa Al-Qur'an, dan Al-Qur'an adalah petunjuk bagi umat manusia. Bahasa arab telah lama berkembang di Indonesia, akan tetapi mempelajari. Alangkah indahnya jika kita meninggal dunia, kita meninggalkan anak keturunan yang menghafalkan Al-Qur'andan Al-Qur'an adalah petunjuk bagi umat manusia. Bahasa arab telah lama berkembang di Indonesia, akan tetapi mempelajari.

bahasa arab sampai sekarang tak luput dari problem. Salah satu diantaranya adalah problem dalam hal penggunaan metode pada saat proses

pembelajaran bahasa arab berlangsung. Metode memiliki peranan penting dalam hal kesuksesan penerapan materi yang disajikan. Oleh karena itu, dalam penyajian materi bahasa arab hendaknya selialu memperhatikan tujuan yang akan dicapai dari pengajaran tersebut.

Bahasa arab juga merupakan salah satu pelajaran yang tidak mudah untuk difahami oleh siswa. Oleh karena itu, agar pelajaran dapat dikuasai oleh siswa, guru bisa menggunakan suatu media bahan ajar atau permainan yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar lebih serius dan mudah untuk difahami.

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa arab dengan melalui permainan. Permainan merupakan suatu hal yang disenangi oleh anak-anak, strategi permainan ini bukan hanya untuk sekedar bermain atau bersenang-senang, tetapi bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami sebuah mata pelajaran, agar proses pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan, mendorong siswa agar dapat mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari, dan membantu siswa untuk mengingat kembali pelajaran yang telah lalu.

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa arab dengan melalui permainan. Permainan merupakan suatu hal yang disenangi oleh anak-anak, strategi permainan ini bukan hanya untuk sekedar bermain atau bersenang-senang, tetapi bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami sebuah mata pelajaran, agar proses pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan,

,medorong siswa agar dapat mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari, dan membantu siswa untuk mengingat kembali pelajaran yang telah lalu.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Selain dapat menarik perhatian siswa, media juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran.

Media berarti “perantara”, dan pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi antara siswa dan guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka satuan waktu tertentu pula. Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaaila* artinya pengantar dari pengirim kepada penerima pesan (Hamid,dkk 2008:168).

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi dari guru kepada siswayang mengandung suatu ilmu pengajaran untuk terciptannya pembelajaran yang lebih efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indera lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dan indra lainnya.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh.

Rudi Bretz dalam Bukhari mengklarifikasikan media atas karakteristik utamanya suara, bentuk visual (gambar, garis dan symbol) dan gerak. Disamping itu, ia juga membedakan media transmisi dan media rekaman. Atas dasar inilah Bretz menggolongkan semua media menjadi 8 kelas: 1) media audio visual gerak, 2) Media audio visual diam, 3) Media audio semi gerak, 4) Media visual gerak, 5) Media visual diam, 6) Media semi gerak, 7) Media audio, dan 8) Media cetak.

Sementara itu, Oemar Hamalik (1986) Djamarah (2002) dan Sadiman, dkk (1986), mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya kedalam beberapa jenis, yaitu:

- a. Media *auditif*, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- b. *Mediavisual*, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- c. Media *audio visual*, yaitu media yang mempunyai unsure suara dan unsur gambar. Jenis media

inimempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi kedalam dua jenis:

1. Audiovisual diam, yaitu yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.
2. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette dan DVD.

### **Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.**

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Arief Sadiman (2014:75) mengungkapkan bahwa “ permainan (Game) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula”. Game edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran ke dalam komponen-komponen permainan tersebut (Riva, 2012:12).

Alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Alat permainan edukatif juga merupakan seperangkat instrument baik merupakan metode/cara atau perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsure mendidik yang didapatkan dari permainan itu sendiri.

Permainan ular tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak dalam jenjang apapun yang dimainkan 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

## **2. METODE**

Untuk mengetahui hasil penelitian, perlu adanya metode penelitian dan pengumpulan data yang sesuai dengan yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran Bahasa Arab kelas VII di Pondok Pesantren An-Nashriyah Bahrul Ulum. Jenis penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. data berupa bilangan/angka dan dianalisis secara statistik, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif maupun kelompok. (I Wayan Suwendra, 2018: 4-5)

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Sebelum Diterapkan Permainan Ular Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi bilangan/ angka dan dianalisis secara statistik, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Pemberian perlakuan inilah yang menjadi suatu kekhasan penelitian eksperimen dibandingkan dengan penelitian yang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (*pretest – posttest control group design*), yaitu berbentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok. Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan setelah Perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok control. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok A	Pretest	Posttest
A	O1	O2
B	O3	O4

A. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan adalah tes objektif yang dibuat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji. Tes dilakukan dalam bentuk tes awal (*pretest*) sebelum memberikan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*posttest*) digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam memahami materi Hasad setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Tes yang diberikan pada pertemuan eksperimen 1 dan pertemuan eksperimen 2 memiliki bentuk dan kualitas sama. Data tes inilah yang dijadikan acuan untuk mencari kesimpulan pada akhir penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok aktivitas guru dan siswa secara langsung. Dalam hal ini pengamatan langsung terhadap berbagai kejadian atau situasi nyata di kelas, sehingga melalui metode ini diperoleh gambaran, rekaman atau catatan secara teliti dan utuh peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan penelitian.

c. Angket

Angket adalah sebuah sistem pengumpulan data secara tertulis melalui pertanyaan-pertanyaan yang dijawab oleh responden. Adapun yang dipakai untuk mengumpulkan data angket ini adalah wawancara. Jadi, peneliti mengisi kolom dalam angket atau memberikan tanda centang setelah responden memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

d. Evaluasi

Evaluasi adalah proses pengumpulan data yang deskriptif, informative, prediktit, dilaksanakan secara sistematis dan bertahap untuk menentukan kebijakan dalam usaha memperbaiki pendidikan (Abdul Basar).

B. Teknik Analisis Data

Dalam kegiatan analisis data adalah menyajikan data dari tiap variable yang telah diteliti untuk memecahkan suatu masalah. Analisis data

merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan analisis data diantaranya adalah melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, menyajikan data, dan mengelompokkan data berdasarkan variable dan responden.

Jenis analisis kuantitatif pada penelitian ini yaitu Statistic Deskriptif.

Statistic deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian proses pembelajaran Bahasa Arab kelas VII di Pondok Pesantren An-Nashriyah Bahrul Ulum untuk kelas kontrol atau kelas yang diajar tanpa menggunakan metode brainstorming dengan pendekatan penelitian eksperimen. Penelitian ini adalah penelitian hubungan sebab akibat atas perlakuan yang diberikan kepada salah satu atau lebih kelompok dan kemudian membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok yang tidak dikenai atau tidak diberikan kondisi perlakuan. Desain ini hampir sama dengan pre-test dan post-test control design, hanya saja kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

N	Interval kelas	F	X	x'	Fx'	x' <sup>2</sup>	Fx' <sup>2</sup>
1	100-95	0	97,5	+4	4	16	16
2	94-90	2	92	+2	4	4	8
3	89-85	5	87	+1	5	1	5
4	84-80	6	82	0	6	0	0
5	79-75	5	77	-1	-5	-1	-5
6	74-70	2	72	-2	-4	-4	-8
		N=20			∑ Fx' =		∑ Fx' <sup>2</sup> =

Dari table diatas diperoleh:

$$\sum Fx' = 10$$

$$\sum Fx'^2 = 22$$

$$N = 20$$

Selanjutnya menghitung rata-rata atau mean variabel x sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga

1. Mencari Nilai Rata-rata

$$Mx = \frac{\sum x}{n}$$

$$Mx = \frac{1600}{20}$$

$$Mx = 80$$

Table 1.2

Presentase Hasil Belajar Sebelum Diterapkan Permainan Ular Tangga

No	Skor	Frekuensi	Persentase $P = \frac{F}{N} \times 100\%$
1	Tinggi	7	35%
2	Sedang	6	30%
3	Rendah	7	35%
<b>Jumlah</b>		<b>N = 20</b>	<b>100</b>

Selanjutnya menghitung rata-rata atau mean variabel x setelah diterapkan Permainan Ular Tangga

## 2. Mencari Nilai Rata-rata

$$M_x = \frac{\sum x}{n}$$
$$M_x = \frac{1715}{20}$$
$$M_x = 85,75$$

## 4. KESIMPULAN

### Presentase Hasil Belajar Setelah Diterapkan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Pondok Pesantren An-Nashriyah Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang tahun ajaran 2021/2022 dan pembahasan yang telah disajikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa arab.

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat hasil belajar siswa setelah adanya penerapan permainan ular tangga adalah 9 siswa (45%) masuk dalam kategori tinggi, nilai sedang 5 siswa (25%) dan nilai rendah sebanyak 6 siswa (30%). Dengan demikian sebagian besar post-test dari kelas eksperimen yang telah diterapkan dengan menggunakan permainan ular tangga dapat dikategorikan “tinggi” dengan 9 siswa (45%)

## 5. REFRENSI

- Acep Hermawan, *metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*2011, (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,).hlm.10
- Wamuna, *Metodologi pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi*2011(Yogyakarta: teras,).hlm.3
- Fathul Mujib dan Nailul Rahmawati, *metode permainan-permainan edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 25-26
- Latipun. 2004 *Psikologi Ekspe rimen*. Malang :UMM Press. Hlm.8
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV. Alfabeta.