

Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Umi Khotijah¹, Nisa Syuhda²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

email: ¹umikhodijah97@gmail.com, ²nisa.syuhda@uin-suka.ac.id

Abstract

The activeness of students in the process of teaching and learning activities needs attention so that the learning process can produce maximum results. Seeing the inactivity of class VII students of MTs Taruna al-Qur'an Yogyakarta in the Arabic language learning process initiated researchers to conduct experimental research on the use of mysterious box and card games (KOKAMI) in the Arabic learning process which aims to determine differences in student activity between experimental groups with the control group after the application of KOKAMI media. This type of research is a quasi-experimental research (Quasi Experimental) using a quantitative approach. The research subjects consisted of class VIIA students as the experimental class and class VIIB students as the control class. The data were obtained based on the results of observations, interviews and questionnaires which were then analyzed quantitatively descriptively using paired sample t-test and independent sample t-test with the help of SPSS16. The results showed that Arabic learning activity increased after the implementation of KOKAMI media. Based on the independent sample t-test, it was obtained a post-experimental value of $0.017 < 0.05$ and a post-control value of $0.017 < 0.05$, it can be concluded that there was a significant difference between the students' Arabic learning activeness in the experimental class and the control class.

Keywords: *Media Games, KOKAMI Games, Arabic Learning Activeness..*

Abstrak

Keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu mendapat perhatian agar proses pembelajaran dapat membuahkan hasil yang maksimal. Melihat kurang aktifnya siswa kelas VII MTs Taruna al-Qur'an Yogyakarta dalam proses pembelajaran bahasa Arab menginisiasi peneliti dalam melakukan penelitian eksperimen penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam proses pembelajaran bahasa Arab yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diterapkannya media KOKAMI. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek penelitian terdiri dari siswa kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIIB sebagai kelas

kontrol. Data diperoleh berdasarkan pada hasil observasi, wawancara dan kuesioner yang kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar bahasa Arab meningkat setelah diterapkannya media KOKAMI. Berdasarkan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai *post*-eksperimen sebesar $0,017 < 0,05$ dan nilai *post*-kontrol $0,017 < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kata kunci: Media Permainan, Permainan KOKAMI, Keaktifan Belajar Bahasa Arab.

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan yang cukup pesat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan sosial. Pemerintah telah menjadikan program pengajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang penting di lembaga pendidikan yang berciri khas agama Islam maupun pendidikan umum lainnya termasuk di dalamnya kurikulum Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Pembelajaran bahasa Arab biasanya diajarkan secara konvensional, dengan metode klasik seperti ceramah, mengerjakan soal, meringkas, dan diskusi kelompok. Dalam hal ini proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi jenuh yang pada akhirnya kurang membentuk sikap antusias pada diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kaitanya dengan hal di atas, bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dari abstraksi pengalaman baik alami maupun manusiawi. Proses konstruksi dilakukan secara pribadi dan sosial dengan proses yang aktif.¹ Jadi proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami langsung apa yang akan dipelajari dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan pendidik atau guru menjelaskan. Terlebih dalam pembelajaran bahasa yang tendensi pada komunikasi secara verbal maupun non verbal. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator yang memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada, sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi aktif.²

¹ Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Lingkar Media, 2014), hlm. 5.

² Warsono Hariyanto, *Pembelajaran Aktif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 12.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti pada proses pembelajaran di kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta, siswa kurang memperhatikan ketika guru sedang menerangkan. Bahkan ada siswa yang tertidur saat pelajaran sedang berlangsung.³ Hasil observasi tersebut memberikan simpulan bahwa keterbatasan penggunaan media dan metode yang digunakan guru memicu kejenuhan peserta didik sehingga mengakibatkan peserta didik cenderung malas-malasan, tidak fokus, mengantuk dan tertidur saat penyampaian materi. Hal ini terbukti dengan cara guru yang secara terus menerus menerangkan pelajaran tanpa memperhatikan kondisi psikologis peserta didiknya.

Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki ketertarikan terhadap materi dan menyukai cara guru menyampaikan materi, tentu akan membuat peserta didik antusias memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga harapannya keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai.⁴ Salah satu cara agar proses pembelajaran menarik adalah penggunaan media pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana penyalur informasi yang dianggap dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik. Pengertian media sendiri menurut Arif Sadiman, dkk adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa, serta perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.⁵

Pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran yaitu untuk memperjelas penyajian materi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang secara langsung antara peserta didik serta memungkinkan belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Untuk memenuhi fungsi media pembelajaran dapat direalisasikan dalam bentuk drama, hiburan maupun permainan.⁶ salah satu media yang dapat menarik dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI). Kokami merupakan salah satu jenis

³ "Observasi Di Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an" (2020).

⁴ Nurfitriana Diah Sulistyaningrum et al., "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru MI Al-Ihsan Melalui Pelatihan Microsoft Powerpoint," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 5, no. 2 (2020): hlm. 125.

⁵ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Aswaja* (Yogyakarta: Pressindo, 2014), hlm. 25.

⁶ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 17.

media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun aktif.⁷

Media ini pertama kali dibuat oleh Abdul Kadir seorang guru bahasa Inggris di SLTP N 15 Mataram NTB. Menurutnya dengan penggunaan media kokami dalam penyajian materi merupakan penanaman pengetahuan dengan cara yang menarik, sehingga merangsang minat dan perhatian peserta didik.⁸

Pembelajaran dengan menggunakan media kokami memiliki beberapa peraturan sebagai berikut⁹:

- a. Masing-masing kelompok terdiri dari 6-8 siswa. Setiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media KOKAMI dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- b. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama siswa.
- c. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- d. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam KOKAMI secara acak dan tidak boleh dilihat. Ketua kelompok membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.
- e. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
- f. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- g. Pemenang ditentukan dari sekur tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- h. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapat sanksi.

Disisi lain kelebihan media kokami salah satunya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kritis, imajinatif, dan memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik. Sebagaimana uraian hasil penelitian Isnaini yang menyimpulkan adanya peningkatan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa.¹⁰ Selain itu hasil penelitian Endang

⁷ Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember," *Pancaran* 3, no. 4 (2014): 183–192.

⁸ Ibid.

⁹ Selpia Setiasie, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosakata Bahasa Arab," n.d., 9.

¹⁰ M. Isnaini, Linda Sekar Utami, and Kristina Mudali Marga, "Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (December 5, 2018): 18–25, <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>.

menyatakan bahwa gaya belajar dengan bantuan media kokami menunjukkan adanya perbedaan ketuntasan prestasi belajar siswa matematika.¹¹

Oleh karena itu, peneliti berharap dengan menggunakan media kokami dapat membantu peserta didik secara maksimal dalam proses belajar, mengurangi peran guru yang terlalu menonjol, memberikan kesempatan peserta didik untuk ikut andil, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektifitas media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) pada pembelajaran bahasa Arab dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta dengan tujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu dengan pendekatan kuantitatif yang pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel tertentu yang representatif.¹² Penetapan subjek penelitian atau partisipan penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah-langkah dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan *pretest-posttest experimental control group desain*, akan tetapi peneliti menggunakan desain *Non Equivalent control group design* dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.¹³ Penelitian ini menggunakan sampel kuota. Dimana sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 74 siswa terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII A sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebanyak 38 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan metode angket, interview dan observasi. Sebelum pengumpulan data, instrumen diuji coba dengan menggunakan uji validitas kontruk dan uji realibilitas. Data hasil penelitian dianalisis secara statistik deskriptif dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan uji chi kuadrat (χ^2), uji homogenitas menggunakan uji varians dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test*.

B. Hasil penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data

¹¹ Dewi Endang, "Efektivitas Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kokami Ditinjau dari Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (November 30, 2017): 68–76, <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1695>.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 14.

¹³ *Ibid.*, hlm. 79.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta terletak di Jalan Lemponsari 4A Sariharjo Ngaglik Sleman pada tanggal 28 Agustus - 26 September 2020.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama memberikan *pretest* dengan menggunakan instrumen kuesioner keaktifan belajar siswa. Tahap kedua pemberian perlakuan sebanyak tiga kali yaitu dengan menggunakan media permainan kotak dan kartu (KOKAMI). Tahap ketiga yaitu memberikan *posttest* berupa instrumen kuesioner yang sama seperti kuesioner *pretest*. Tahapan pelaksanaan tersebut disesuaikan dengan jadwal pembelajaran bahasa Arab yang sudah ada.

Pada tahap pemberian *pretest* berupa kuesioner bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar bahasa Arab awal siswa sebelum diberi perlakuan. Soal *pretest* dalam penelitian ini berjumlah 20 butir pernyataan yang sudah divalidasi oleh ahli. Kemudian pada perlakuan pertama siswa difokuskan pada pemahaman materi, pada perlakuan kedua proses pembelajaran menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius dilakukan secara berkelompok dengan dipimpin oleh ketua kelompok, dimana tugas ketua kelompok mengambil soal dari kotak kemudian membacakannya dan dibahas secara bersama-sama dan dipresentasikan perwakilan dari setiap kelompok. Pada perlakuan ketiga pembelajaran menggunakan media kotak dan kartu misterius akan tetapi siswa mengambil dan mengerjakan tugas secara individu. Pada tahap akhir yaitu pemberian *posttest* berupa kuesioner.

Setelah dilakukan *pre*-kuesioner dan *post*-kuesioner yang terdiri dari 20 item yang telah dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan perhitungan statistik. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dari *pre*-kuesioner dan *post*-kuesioner kedua kelas diuji normalitas dan homogenitasnya sebagai uji prasyarat data.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data siswa kelas eksperimen dengan bantuan SPSS 16 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.

Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No	Data	N	Signifikansi	Keterangan
1	<i>Pre</i> -Kuesioner	36	0,654	Normal
2	<i>Post</i> -Kuesioner	36	0,387	

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data *pre*-kuesioner keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,654 artinya $0,654 \geq 0,05$. Sehingga data tersebut berdistribusi normal. Adapun data *post*-kuesioner menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,387 yang artinya $0,387 \geq 0,05$. Sehingga data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre*-kuesioner dan *post*-kuesioner keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen semuanya berdistribusi normal.

Sedangkan, hasil uji normalitas data kelas kontrol digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.
 Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

No	Data	N	Signifikansi	Keterangan
1	<i>Pre</i> -Kuesioner	38	0,173	Normal
2	<i>Post</i> -Kuesioner	38	0,093	

Hasil uji normalitas pada data *pre*-kuesioner dan *post*-kuesioner kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar $0,173 \geq 0,05$ dan $0,093 \geq 0,05$ berarti H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan uji normalitas di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa data *pre*-kuesioner dan *post*-kuesioner keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu syarat analisis data terpenuhi. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Hasil uji homogenitas data siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan SPSS 16 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.
 Data Hasil Uji Homogenitas *Pre*-kuesioner dan *Post*-kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Levene's test	Sig.	Keterangan
1	<i>Pre</i> -Kuesioner	0,000	0,994	Normal
2	<i>Post</i> -Kuesioner	2.681	0,106	

Hasil uji homogenitas *pre*-kuesioner kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,994 \geq 0.05$ maka H_0 diterima atau data bersifat homogen. Adapun data *post*-kuesioner kedua kelas menunjukkan signifikansi $0,106 \geq 0.05$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kedua data tersebut memiliki variansi data yang homogen.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, langkah selanjutnya adalah data tersebut dianalisis menggunakan uji t berupa uji *paired sample t-test* untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar bahasa Arab siswa setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius.

Adapun hasil uji *paired sample t-test* antara skor *pre*-kuesioner dan *post*-kuesioner dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.
 Data Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen

No	Data	Mean	Sig.(2-tailed)	Keterangan
1	<i>Pre</i> -kuesioner	58.42	0,000	Signifikan
2	<i>Post</i> -kuesioner	65.69		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata (*mean*) *post*-kuesioner kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata (*mean*) *pre*-kuesioner. Selain itu, nilai sig.(2-tailed) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius, artinya keaktifan belajar bahasa Arab meningkat setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius.

Tabel 5.
 Data Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Kontrol

No	Data	Mean	Sig.(2-tailed)	Keterangan
1	<i>Pre</i> -kuesioner	60.87	0,851	Tidak Signifikan
2	<i>Post</i> -kuesioner	61.05		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata (*mean*) *post*-kuesioner kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata

(mean) *pre*-kuesioner. Selain itu, nilai sig.(2-tailed) adalah 0,851 yang membuktikan bahwa sig.(2-tailed) > 0,05. Artinya bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada keaktifan belajar bahasa Arab kelas kontrol yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran konvensional.

Uji Hipotesis Perbedaan

Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol digunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan pada skor *pre*-kuesioner kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan keaktifan belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat kita simpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan. Berikut ini tabel hasil perhitungan uji *independent sample t-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pra perlakuan.

Tabel 6.
 Data Hasil Uji Independent Sample T Test pada Skor
Pre-kuisisioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Mean	Sig.(2-tailed)	Keterangan
1	<i>Pre</i> -Eksperimen	58.42	0,240	Tidak
2	<i>Pre</i> -Kontrol	60.87	0,242	Signifikan

Sedangkan, hasil perhitungan *post*-kuesioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu nilai signifikansi (2-tailed) *post*-eksperimen $0,017 < 0,05$ dan nilai sig.(2-tailed) *post*-kontrol yaitu $0,017 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keaktifan belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Data di atas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan adanya keaktifan belajar bahasa Arab yang sama pada kedua kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar bahasa Arab antara kedua kelas tersebut setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan

menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius saat proses pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan keaktifan belajar bahasa Arab siswa.

Adapun hasil uji *independent sample t-test* pada skor *post*-kuisisioner kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 7.

Data Hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada Skor *Post*-kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Mean	Sig.(2-tailed)	Keteranagn
1	Post-Eksperimen	65.69	.017	Signifikan
2	Post-Kontrol	61.05	.017	

C. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilakukan di kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan, yaitu $0,000 < 0,05$ dengan dasar pengambilan keputusan $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ berarti H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius, artinya keaktifan belajar bahasa Arab meningkat setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius. Selain itu terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* pada *post*-kuesioner kedua kelas tersebut sebesar nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu nilai signifikansi (2-tailed) *post*-eksperimen $0,017 < 0,05$ dan nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ *post*-kontrol yaitu $0,017 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keaktifan belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Daftar Pustaka

Asyrofi, Syamsuddin. *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Lingkar Media, 2014.

- Endang, Dewi. "Efektivitas Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kokami Ditinjau Dari Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (November 30, 2017): 68–76. doi:10.26877/aks.v8i2.1695.
- Hariyato, Warsono. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Isnaini, M., Linda Sekar Utami, and Kristina Mudali Marga. "Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 4, no. 2 (December 5, 2018): 18–25. doi:10.31764/orbita.v4i2.573.
- Khalilullah, M. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Aswaja*. Yogyakarta: Pressindo, 2014.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Observasi di Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an (2020).
- Rusiana, Yuli. "Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember." *Pancaran* 3, no. 4 (2014): 183–92.
- Setiasie, Selpia. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab." n.d., 9.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulistyaningrum, Nurfitriana Diah, Shofi Salsabila Rahmawati, Nada Salma Nisrina, Laili Nur Azizah Mutiati, and Khuratul Aen. "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru MI Al-Ihsan Melalui Pelatihan Microsoft Powerpoint." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 5, no. 2 (2020).