



## Pengaruh Media Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Al Iman Sorogenen Tahun Ajaran 2023/2024

Syukmi Muniratul Kamalia,<sup>1</sup> Sihono,<sup>2</sup> Banat Su'adini Sabrina<sup>3</sup>

<sup>123</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[syukmimunira@gmail.com](mailto:syukmimunira@gmail.com), <sup>2</sup>[sihono393@gmail.com](mailto:sihono393@gmail.com),

<sup>3</sup>[23204022021@student.uin-suka.ac.id](mailto:23204022021@student.uin-suka.ac.id)

### Article Info

#### Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

#### Keyword:

*Learning media, word guessing, learning interest, Arabic language, experiment.*

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan tebak kata terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Seluruh siswa kelas V sebanyak 20 orang dilibatkan sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan tebak kata terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa, ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,104 ( $p > 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa inovasi media pembelajaran perlu dikaji lebih lanjut untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

### المخلص

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل أثر استخدام وسائط الفوازير على الاهتمام بتعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مدرسة الإيمان سوروجنين في العام الدراسي 2024/2023. كانت الطريقة المستخدمة هي تجربة ذات تصميم مجموعة ضابطة قبل الاختبار وبعده. شارك جميع طلاب الصف الخامس الابتدائي البالغ عددهم 20 طالبًا وطالبة كموضوعات للبحث. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق، ثم تم تحليلها وصفيًا باستخدام الإصدار 25 من برنامج SPSS. أظهرت النتائج عدم وجود تأثير كبير لاستخدام وسائط الفوازير على زيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، وهو ما تشير إليه قيمة الدلالة 0.104 ( $p > 0.05$ ). تشير هذه النتيجة إلى أن الابتكار في وسائط التعلم يحتاج إلى مزيد من الدراسة لزيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.

## Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber-sumber belajar lainnya di lingkungan yang mendukung, di mana guru dan siswa saling memberikan dan menerima informasi.<sup>1</sup> Dalam proses ini, berbagai masalah mungkin timbul, dan guru berperan penting dalam menemukan solusi agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Saat ini, ada beberapa permasalahan yang kerap timbul dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya ialah rendahnya minat belajar siswa.<sup>2</sup> Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, tentunya masalah rendahnya minat belajar siswa ini tidak dapat dihindari dikarenakan masih banyak guru bahasa Arab yang menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama untuk metode atau strategi pembelajarannya serta sebagian peserta didik menanggapi bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Seperti yang diketahui bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>3</sup> Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang berhasilnya pembelajaran bahasa Arab di berbagai jenjang pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar, salah satu faktornya adalah media, metode dan strategi pembelajaran yang kurang kreatif, inovatif, aktif dan produktif. Dengan adanya tingkat minat belajar yang kurang pada pembelajaran bahasa Arab ini, diperlukan adanya usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa oleh pendidik yaitu dengan inovasi dalam hal strategi, metode, maupun media pembelajaran.

Jika dilihat dari urgensi minat dan motivasi maka dapat dikatakan tidak akan pernah seseorang meraih keberhasilan tanpa diawali dengan kehadiran minat dan motivasi dalam dirinya. Langkah untuk meminimalisir kesukaran peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Arab ialah guru harus berinovasi dalam media, metode, dan strategi pembelajaran.<sup>4</sup> Sebagai inovator seharusnya guru mampu berinovasi agar bahasa Arab dipandang sebagai pelajaran yang mudah dan menyenangkan sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan ialah penggunaan media yang tepat.

Berdasarkan pengamatan peneliti di MI Al Iman Sorogenen pada bulan Mei tahun 2023 lalu, peneliti melihat bahwa pembelajaran bahasa Arab di madrasah tersebut masih monoton,

---

<sup>1</sup> Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm 6.

<sup>2</sup> Hari Ariyanti dan Syarifah, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Mutaqqin Simpang Tiga", (*Al-Mu'arrib; Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Juni 2021), Vol. I, No. 1.

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group), hlm 68.

<sup>4</sup> Elvia Susanti, dkk, "Pengaruh penggunaan Media Powerpoint, terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa", (*Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* Mei 2020), Vol. 4, No. 1.

dikarenakan pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama strategi pembelajaran dan pembelajarannya masih terpaku pada buku paket. Dari hasil wawancara, para siswa mengakui bahwa bahasa Arab merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan sehingga para siswa kurang berminat dan termotivasi mempelajari bahasa Arab. Ketika siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan atau menerjemahkan *mufradat* Arab ke dalam bahasa Indonesia, para siswa masih ragu dan enggan untuk menjawab pertanyaan dikarenakan siswa masih kesulitan memahami apa yang disampaikan, kurang tertarik dengan yang dipelajari dan merasa bosan dengan suasana kelas yang monoton.<sup>5</sup>

Untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya seorang guru membutuhkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Karena seorang guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran dengan baik dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Dari hasil pengamatan yang telah dijabarkan pada tabel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa-siswa tersebut membutuhkan inovasi baru yang lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajarannya baik berupa metode ataupun media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat dan semangat belajar bahasa Arab siswa. Oleh sebab itu, untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya seorang guru membutuhkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Karena seorang guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran dengan baik dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis diantaranya ialah dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.<sup>6</sup> Rasa senang dalam belajar perlu diupayakan dengan sungguh-sungguh melalui berbagai cara, termasuk dengan media yang menarik. Karena dengan rasa senang, maka konsentrasi atau perhatian terhadap materi akan mudah dilakukan. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa ialah permainan.<sup>7</sup>

Permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>8</sup> Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni (1) untuk memperoleh kegembiraan, (2) untuk melatih

---

<sup>5</sup> Zaki Dkk, Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen, Wawancara, 12 Mei 2023.

<sup>6</sup> Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Persindo), hlm 39.

<sup>7</sup> Zelika Afaria, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda", (Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Juli 2022), Vol. 3, No. 2.

<sup>8</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Karya Grafindo Persada 1996), hlm 7.

keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan.<sup>9</sup> Salah satu permainan bahasa yang dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa ialah tebak kata, permainan ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa secara komprehensif terhadap sebuah definisi tentang sesuatu yang disampaikan secara lisan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menjadikan permainan tebak kata sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Al Iman Sorogenen Tahun Ajaran 2023/2024".

### **Metodologi Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang lebih menekankan pada pengumpulan data yang berupa angka-angka (kuantitatif), kemudian menggunakan analisis statistis sebagai dasar dalam pemaparan data, analisis data, pengujian hipotesis, serta pengambilan kesimpulan.<sup>10</sup>

Jenis penelitian ini ialah penelitian lapangan yang bersifat eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen dengan melakukan treatment/percobaan terhadap variabel dependen.<sup>11</sup> Penelitian ini akan menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan bentuk desain *pretest-posttest control group design*. Penggunaan desain *pretest-posttest control group design* dalam penelitian ini dikarenakan peneliti akan memberi perlakuan (*treatment*) kepada suatu kelompok, yaitu variabel independen yang kemudian diobservasi hasilnya, dan hasilnya berasal dari variabel dependen.

Pendekatan kuantitatif deskriptif berfungsi untuk menganalisis data secara statistik sebagai bentuk penyelidikan dari suatu keadaan, kondisi, atau hal lain-lain yang sudah disebutkan dan hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian untuk mencari pengaruh atau hubungan antara dua variabel hingga mencapai kesimpulan hasil penelitian.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain *pretest-posttest control group design*. *Pretest-posttest control group design* merupakan jenis penelitian yang terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest dan posttest guna mengetahui perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Diadakan tes awal sebelum perlakuan (*treatment*) dan tes akhir setelah perlakuan pada masing-masing

---

<sup>9</sup> Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Persindo), hlm 50.

<sup>10</sup> Abdul Munip, et. al. "Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan", (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta) 2015, hlm 9.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 116.

kelompok sehingga dipengaruhi dari perlakuan dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai awal dan akhir.<sup>12</sup>

**Tabel. 1.1. Desain Penelitian**

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

E = Kelas eksperimen

K = Kelas kontrol

O<sub>1</sub> = Nilai pretest kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = Nilai posttest kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = Nilai pretest kelas kontrol

O<sub>4</sub> = Nilai posttest kelas kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan tebak kata.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian ini menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan penelitian ekperimentasi pembelajaran yang mencakup *Pre-Test*, *treatment* media permainan tebak kata, dan *Post-Test*. Adapun waktu pelaksanaan tahapannya pada tabel berikut:

**Table 2.1 Pelaksanaan Eksperimen**

No	Tahapan Kegiatan	Hari/Tanggal
1	<i>Pre-Test</i>	23 januari 2024
2	<i>Treatment</i>	30 januari-13 februari 2024
3	<i>Post-Test</i>	13 februari 2024

#### 1. Tahap Pertama (*Pre-Test*)

Pada tahap pertama dilakukan *Pre-Test* pada hari selasa tanggal 23 januari 2024 jam ke I - II pukul 7:30 - 8:40. *Pre-Test* ini bertujuan untuk mengetahui minat awal belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab. *Pre-Test* dilakukan dengan mengisi angket kuisisioner yang berisi 40 pernyataan dengan alokasi waktu selama 20 menit, yang mana pernyataannya terdiri dari butir-butir item positif maupun negatif yang disusun sesuai dengan indikator minat belajar. Pada lembar pertama angket terdapat petunjuk pengisian kuisisioner serta tujuan dari penyebaran angket itu sendiri. Peneliti membagikan lembar angket kepada seluruh siswa, kemudian menjelaskan tata cara pengisian angket dengan baik dan benar serta

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung Alfabeta 2018), hlm 116.

menekankan kepada siswa untuk tidak mencontek dan mengisi benar-benar sesuai apa yang dialami selama mengikuti mata pelajaran bahasa Arab.

## 2. Tahap kedua (*treatment*)

Setelah dilaksanakan *Pre-Test* pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan tahap kedua pada tanggal 30-13 januari 2024, pada pertemuan ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan tebak kata yang dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan jangka waktu sesuai dengan jadwal pembelajaran bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen. Adapun jadwal pelaksanaan *treatment* pertama sampai dengan ketiga adalah sebagai berikut:

**Table 2.2 Jadwal Pelaksanaan Treatment**

No	Treatment	Hari/Tanggal	Pukul
1	Pertama	Selasa, 30 januari 2024	07:30-08:40 WIB
2	Kedua	Selasa, 6 february 2024	07:30-08:40 WIB
3	Ketiga	Selasa, 13 february 2024	07:30-08:40 WIB

Berdasarkan tabel di atas, jadwal *treatment* pertama sampai dengan *treatment* ketiga dilaksanakan dalam rentan waktu 3 minggu yang terhitung dari tanggal 30 januari 2024 - 13 february 2024. Adapun penjelasan mengenai kegiatan *treatment* adalah sebagai berikut:

### a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 30 januari 2024 pukul 07:30-08:40 WIB dengan durasi 70 menit (2 jam pembelajaran). Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian menanyakan kabar dilanjutkan dengan membaca do'a belajar, dan mengecek kehadiran siswa. Materi yang akan dipelajari yaitu tentang *عُرْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ وَعُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ* (di ruang tamu dan ruang belajar) sesuai dengan materi pada buku paket pegangan guru dan siswa.<sup>13</sup>

Sebelum memulai proses pembelajaran peneliti menanyakan kembali materi sebelumnya yang sudah dipelajari. Kemudian peneliti meminta para siswa untuk melafalkan *mufradat-mufradat* yang terdapat pada materi yang akan dipelajari. Peneliti mengajak para siswa untuk membacakan *mufradat-mufradat* beserta terjemahannya yang dimulai dari peneliti kemudian diikuti oleh para siswa, hal ini dilakukan untuk mengulang kembali (*refresh*) apa yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu barulah peneliti mengadakan permainan tebak kata guna untuk mengetahui sudah sejauh mana siswa memahami ataupun mengingat *mufradat-mufradat* yang sudah dipelajari. Sebelum memulai permainan tentunya peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara bermain serta peraturan permainan tebak kata secara detail. Dari permainan tebak kata peneliti

<sup>13</sup> Kementerian Agama, *Bahasa Arab MI Kelas V*, (Jakarta: Kemenag RI, 2020), hlm. 37 - 48

mendapatkan bahwa banyak dari siswa-siswa tersebut yang belum mampu menguasai mufradat-mufradat yang telah dipelajari .

Pembelajaran pada treatment pertama ini berjalan cukup baik, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan canggung dalam proses pembelajaran akan tetapi banyak dari mereka yang terlihat antusias ketika permainan tebak kata berlangsung. Oleh karena itu para siswa semakin tertarik untuk mempelajari *mufradat-mufradat* yang belum sepenuhnya mereka kuasai sebelumnya. Namun pada pembelajaran ini belum terlalu kondusif dikarenakan pada pertemuan pertama ini belum bisa beradaptasi dengan pengajar serta media permainan yang baru pertama kali diterapkan di kelas V MI Al Iman Sorogenen. Pada akhir pembelajaran, peneliti mengingatkan kepada siswa untuk terus mengulang *mufradat* yang telah dipelajari karena pada pertemuan berikutnya *mufradat-mufradat* tersebut akan terus berkaitan dengan pembelajaran selanjutnya yang masih berkaitan tentang materi ruangan belajar dan ruang tamu. Untuk mengakhiri proses pembelajaran, peneliti menutup dengan mengucapkan hamdalah dan salam.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 6 februari 2024 pukul 07:30-08:40 WIB dengan durasi 70 menit (2 jam pembelajaran). Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucap salam, kemudian menanyakan kabar dilanjutkan dengan membaca do'a belajar, dan mengecek kehadiran siswa serta menanyakan kembali mufradat yang sudah dipelajari pekan lalu sebagai bentuk evaluasi.

Pada pertemuan ini melanjutkan materi sebelumnya yang mana mempelajari kalimat-kalimat yang terdapat *mufradat-mufradat* yang telah dipelajari. Setelah itu, peneliti mengadakan permainan tebak kata yang mana level kesulitannya lebih dari permainan di pertemuan pertama. Di pertemuan sebelumnya para siswa hanya di suruh menebak satu mufradat di setiap babak permainan sedangkan di pertemuan kedua ini para siswa di suruh untuk menebak beberapa kosakata yang terdapat pada satu kalimat di tiap babak.

Meskipun level permainan semakin sulit, hal tersebut tidak mempengaruhi semangat dan antusias para siswa dalam memainkan permainan tebak kata ini. Justru para siswa semakin tertarik dan mencoba memecahkan pertanyaan disetiap permainannya walaupun beberapa dari mereka masih belum mampu menguasai *mufradat-mufradat* yang telah dipelajari sebelumnya. dan suasana di pertemuan kedua ini sudah lebih kondusif dari pertemuan pertama, sehingga materi yang disampaikan tersampaikan dengan baik.

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Februari 2024 pukul 07:30-08:40 WIB dengan durasi 70 menit (2 jam pembelajaran). Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian menanyakan kabar dilanjutkan dengan membaca do'a belajar, dan mengecek kehadiran siswa. Di pertemuan ini masih melanjutkan materi tentang kalimat-kalimat yang berkaitan dengan ruang tamu dan ruang belajar.

Pada treatment terakhir ini, level kesulitan permainan tebak kata lebih sulit daripada pertemuan sebelumnya. Yang mana di pertemuan sebelumnya para siswa hanya disuruh menebak beberapa *mufradat* secara acak yang terdapat dalam satu kalimat sedangkan di pertemuan ini para siswa disuruh untuk menebak satu per satu mufradat yang terdapat dalam kalimat kemudian menyatukan potongan-potongan mufradat yang sudah ditebak dan membacakan terjemahannya dalam bentuk satu kalimat utuh. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melihat bagaimana para siswa bekerja sama dalam suatu kelompok untuk memecahkan masalah.

Di pertemuan ketiga ini penguasaan mufradat pada siswa sudah cukup meningkat daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya, dan banyak dari mereka yang sudah berani untuk bertanya serta tidak lagi canggung atau ragu ketika ingin menjawab sebuah pertanyaan. Pada proses pembelajaran kali ini lebih mengarah ke pengevaluasian dari pelajaran sebelum-sebelumnya, hal ini bertujuan agar para siswa menguasai materi yang sebelumnya lebih dalam lagi serta mampu meningkatkan penguasaan *mufradat* yang baik.

### 3. Tahap Ketiga (*Post-Test*)

Pada pertemuan ketiga hari Selasa tanggal 13 Februari 2024 pukul 07:30-08:40 WIB juga merupakan pelaksanaan terakhir eksperimen penelitian yang dilakukan *Post-Test* selama kurang lebih 20 menit. *Post-Test* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media permainan tebak yang digunakan setelah diberikan perlakuan selama proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen.

#### **Hasil Analisis Data**

Hasil analisis data kuisioner pada penelitian ini akan memberikan suatu gambaran minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen. Instrumen kuisioner minat belajar bahasa Arab siswa ini tentu dilakukan uji kevalidan dan reliabilitas. Hasil analisis data yang menunjukkan valid dan reliabelnya instrumen kuisioner ini dapat dilihat pada deskripsi berikut ini:

#### 1. Uji Validitas

Pada penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment*. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah tiap butir pernyataan kuisioner yang digunakan sebagai instrumen penelitian dinyatakan valid atau tidak. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 25*, yang mana terdapat 40 butir item pernyataan yang di uji kevaliditasannya. Pengujian validitas kuisioner menggunakan pengukuran *Skala Likert* dengan penskoran sebagai berikut;

**Table 2.3. Skala Skor Penilaian Angket**

No.	Jawaban Responden	<i>Favorabl</i>	<i>Unfavorabl</i>
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Cara mengukur uji validitas menggunakan *product moment* ialah jika nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05 (5%), maka butir pernyataan dinyatakan valid dan begitupun sebaliknya jika nilai  $r$  hitung  $< r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05 (5%), maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Dikarenakan siswa kelas V berjumlah 20 orang maka nilai  $r$  tabel pada taraf signifikan 0,05 (5%) adalah 0,444 tingkat *pearson corelation*. Adapun hasil uji validitas instrumen kuisioner menggunakan *SPSS versi 25* adalah sebagai berikut:

**Table 2.1 Hasil Uji Validitas Kuisioner<sup>14</sup>**

Pernyataan	r Tabel 0.05 % (20)	r Hitung	Signifikan	Kesimpulan
Item 1	0,444	0.770	0.000	Valid
Item 2	0,444	0.495	0.026	Valid
Item 3	0,444	0.538	0.014	Valid
Item 4	0,444	0.657	0.002	Valid
Item 5	0,444	0.484	0.030	Valid
Item 6	0,444	0.550	0.012	Valid
Item 7	0,444	0.469	0.037	Valid

<sup>14</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

Item 8	0,444	0.610	0.004	Valid
Item 9	0,444	0.712	0.000	Valid
Item 10	0,444	0.519	0.019	Valid
Item 11	0,444	0.589	0.006	Valid
Item 12	0,444	0.529	0.017	Valid
Item 13	0,444	0.463	0.040	Valid
Item 14	0,444	0.489	0.029	Valid
Item 15	0,444	0.598	0.005	Valid
Item 16	0,444	0.454	0.044	Valid
Item 17	0,444	0.497	0.026	Valid
Item 18	0,444	0.575	0.008	Valid
Item 19	0,444	0.633	0.003	Valid
Item 20	0,444	0.471	0.036	Valid

Dasar pengambilan keputusan valid dan tidak valid dapat dilihat dari perbandingan nilai  $r$  hitung dan  $r$  tabel.

- ✓ Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel = valid.
- ✓ Jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel = tidak valid.

Cara mencari nilai  $r$  tabel ialah dengan jumlah responden  $N = 20$  pada signifikansi 5% (0,05) pada distribusi nilai  $r$  tabel statistik. Diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0.444, nilai ini menjadi penentu valid atau tidak validnya item pernyataan kuisisioner. Contohnya pada item pernyataan nomor 1 diketahui bahwa nilai *pearson correlation* adalah 0.770 yang mana nilainya lebih besar dari 0.444 sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan tersebut valid.

Dari hasil uji validitas pada tabel, diketahui bahwa instrument kuisisioner minat belajar dari 20 item pernyataan terdapat 20 item pernyataan yang valid, sehingga analisis perhitungan uji validitas diperoleh hasil pernyataan yang dapat dipergunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 item pernyataan.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas kuisisioner, item pernyataan yang valid kemudian diuji derajat konsistensinya apakah data akan berubah atau tetap sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan *SPSS versi 25*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Table 2.2 Hasil Uji Reliabilitas Case<sup>15</sup>**

Cases		N	%
	Valid	20	100
	Excluded <sup>a</sup>	0	0
	Total	20	100

*a Listwise deletion based on all variables in the procedure.*

#### Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha

##### Reliability Statistics<sup>16</sup>

Cronbach's Alpha	N of Items
0.909	20

Dari hasil output di atas, menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.909. jika nilai *Cronbach's Alpha* dikatakan reliabel maka harus  $> 0.60$ . karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari r tabel yaitu  $0.909 > 0.60$ , maka kuisisioner dinyatakan reliabel. Hasil perhitungan reliabilitas tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r pada tabel uji reliabilitas, yang mana hasil perhitungannya nilai r (0.909) memperoleh perhitungan interpretasi tinggi.

### 3. Analisis Data

#### a. Statistik Deskriptif Data

Setelah dilakukannya pengolahan data pada kedua kelompok, maka akan diperoleh data statistik deskriptif. Pada data statistik deskriptif yang telah diolah menggunakan *SPSS* akan mendapat data minimum, maksimum, rata-rata, simpangan baku, dan varian. Data yang telah diolah serta diperoleh pada kedua kelompok menggunakan program *SPSS* tersebut maka selanjutnya akan diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen berupa media permainan tebak kata, sedangkan pada kelompok kontrol maka perlakuan akan sama dengan metode sebelumnya tanpa adanya media permainan tebak kata. Hal ini bertujuan untuk membandingkan serta mengetahui hasil selisih perbedaan yang telah diberikan kepada kedua kelompok tersebut. Berikut peneliti menyajikan analisis statistik deskriptif data skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Table 2.3 Hasil Uji Deskriptif Statistik<sup>17</sup>**

<b>Descriptives</b>			

<sup>15</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

<sup>16</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

<sup>17</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

		Statistic	Std. Error			
Minat Belajar Kelas Kontrol	Mean	70.60	1.887			
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.33			
		Upper Bound	74.87			
	5% Trimmed Mean	70.67				
	Median	70.00				
	Variance	35.600				
	Std. Deviation	5.967				
	Minimum	62				
	Maximum	78				
	Range	16				
	Interquartile Range	13				
	Skewness	.073	.687			
	Kurtosis	-1.349	1.334			
Minat Belajar Kelas Eksperimen	Mean	71.60	1.087			
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.14			
		Upper Bound	74.06			
	5% Trimmed Mean	71.61				
	Median	72.00				
	Variance	11.822				
	Std. Deviation	3.438				
	Minimum	67				
	Maximum	76				
	Range	9				
	Interquartile Range	7				
	Skewness	-.231	.687			
	Kurtosis	-1.614	1.334			

Berdasarkan output di atas, dapat dilihat perbedaan antara rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata 71.60 dan 74,87 untuk rata-rata kelompok kontrol. Maka hasil rata-rata pada kedua kelompok tersebut tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorongen tahun ajaran 2023/2024” maka dapat menggunakan hasil interpretasi data di atas.

#### b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan terhadap hasil skor total sebelum eksperimen dan setelah

dilakukan eksperimen. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi

25,

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Kelas Kontrol	.193	10	.200*	.904	10	.243
Minat Belajar Kelas Eksperimen	.157	10	.200*	.900	10	.220

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

menggunakan pengujian *kolmogrof-smirnov* dengan koreksi *Lilliefors*.

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas data ini adalah sebagai berikut:

Ho = Data berdistribusi normal

Ha = Data tidak berdistribusi normal

- 1) Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun tabel hasil uji normalitas data menggunakan SPSS sebagai berikut

**Table 2.4 Hasil Uji Normalitas Data<sup>18</sup>**

Dari output di atas pada kolom *kolmogrof-smirnov* diperoleh hasil analisis yang menunjukkan bahwa *sig.* atau *P-value* sebesar 0,200. Maka untuk menyatakan data berdistribusi normal atau tidaknya perlu dibandingkan dengan koefisien *sig.* atau *P-value* taraf signifikansi yaitu 0,05. Data dapat dikatakan berasal dari populasi berdistribusi normal bila hasil perhitungan lebih besar dari taraf signifikansi. Perhitungan hasil analisis data tabel *Test of Normality* menunjukkan bahwa *P-value* > 0,05, yaitu 0,200 > 0,05 yang berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

**Table 2.8. Hasil Uji Homogenitas<sup>19</sup>**

#### Test of Homogeneity of Variances

Minat Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.924	1	18	.104

**ANOVA**

<sup>18</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

<sup>19</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

Minat Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5.000	1	5.000	.211	.652
Within Groups	426.800	18	23.711		
Total	431.800	19			

Dari hasil output di atas, analisis homogenitas memperlihatkan hasil pada kolom signifikansi (*sig.*) sebesar 0,104. Hasil perhitungan analisis dari data di atas menunjukkan bahwa besarnya koefisien *P-value* 0,104 yang mana lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 ( $0,104 > 0,05$ ) yang berarti tidak signifikan sehingga memiliki makna, varians dari kedua data yang telah dibandingkan adalah homogen.

#### d. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji "t" *independent sample test* untuk melakukan uji hipotesis. Data minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan tebak kata dianalisis menggunakan uji t dengan bertujuan untuk mengkaji suatu perbedaan yang terjadi untuk melihat pengaruh dari kedua data tersebut.

Mengkaji keefektifan perlakuan eksperimen menggunakan Media Permainan Tebak Kata dalam penelitian ini menggunakan perhitungan dengan program *SPSS versi 25*, dan output hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 2.9 Hasil Uji Statistik<sup>20</sup>**

#### Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Kelas Kontrol	10	70.60	5.967	1.887
Kelas Eksperimen	10	71.60	3.438	1.087

Dari tabel *Group Statistic* di atas, pada kolom Mean menunjukkan skor rata-rata minat belajar bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil skor rata-rata minat belajar siswa kelompok eksperimen ialah sebesar 71.60 dengan jumlah 10 responden sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 70.60 dengan jumlah 10 responden. Kolom *Standard Deviation* minat belajar sebelum eksperimen menunjukkan koefisien standard deviasi sebesar 3.438 sedangkan kelompok kontrol memperoleh sebesar

<sup>20</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

5.967. Kolom Standard Error Mean adalah kolom koefisien error dari rata-rata yang digunakan untuk mengestimasi besarnya rata-rata populasi yang diperkirakan dari sampel.

**Table 2.10. Hasil Uji t<sup>21</sup>**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	2.924	.104	-.459	18	.652	-1.000	2.178	-5.575	3.575
	Equal variances not assumed			-.459	14.384	.653	-1.000	2.178	-5.659	3.659

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi > 0,005 maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak. Hal ini berarti variabel independen tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- 2) Jika nilai signifikansi < 0,005 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini berarti variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Dari output di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.104 yang berarti lebih besar dari 0.005. Berdasarkan pengambilan keputusan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

<sup>21</sup> IBM Corporation. 2024. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25 [Software]*. IBM Corporation, New York.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab. Penelitian ini dilakukan di kelas V MI Al Iman Sorogenen dengan menerapkan media permainan tebak kata dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Sebelum peneliti melakukan eksperimen, terlebih dahulu peneliti membagikan kuisioner untuk diisi oleh siswa guna untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum memberikan perlakuan (*treatment*). Setelah diberikan *treatment*, peneliti kembali membagikan kuisioner untuk mengetahui minat belajar siswa setelah dilakukan eksperimen.

Pengaruh media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen dapat diketahui dari proses pembelajaran yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) media permainan tebak kata kepada 10 orang siswa yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Pertemuan pertama, siswa masih merasa canggung karena masih tahap beradaptasi dengan pengajar serta cara mengajar yang sedikit berbeda dari biasanya. Pertemuan kedua, pada pertemuan kali ini siswa sudah bisa beradaptasi dengan suasana baru yang peneliti ciptakan dalam kelas dan juga ketika media permainan tebak kata mulai diterapkan para siswa sudah lebih masuk dalam permainan sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan para siswa tidak merasa canggung untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pertemuan ketiga, siswa lebih aktif dari pertemuan sebelumnya dan ketika diadakan permainan tebak kata para siswa sangat kompetitif untuk memenangkan permainan yang diadakan.

Setelah melakukan penelitian, peneliti melakukan perhitungan terhadap hasil skor angket kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti mencari nilai rata-rata siswa sesudah memberikan perlakuan (*treatment*), kemudian dibandingkan nilai rata-rata tersebut untuk melihat perbandingan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan analisis data berupa uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *SPSS versi 25*.

Berdasarkan analisis data yang telah dibahas pada uji t sebelumnya, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.104 yang berarti lebih besar dari 0.005. Berdasarkan pengambilan keputusan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media permainan tebak kata terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen, ditemukan bahwa penggunaan media ini memberikan peningkatan minat belajar secara bertahap. Pada pertemuan pertama, siswa masih merasa canggung karena dalam tahap adaptasi dengan pengajar, namun pada

pertemuan kedua siswa mulai beradaptasi dan lebih terlibat dalam permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa mulai aktif. Pada pertemuan ketiga, siswa semakin aktif dan menunjukkan sikap kompetitif untuk memenangkan permainan. Namun, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,104 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan tebak kata terhadap minat belajar bahasa Arab antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

## Referensi

- Ariyanti, Hari, dan Syarifah. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Mutaqqin Simpang Tiga." *Al-Mu'arrif; Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (Juni 2021).
- IBM Corporation. *IBM SPSS Statistics for Windows, version 25* [Software]. New York, 2024.
- Kementrian Agama. *Bahasa Arab MI Kelas V*. Jakarta: Kemenag RI, 2020.
- Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khalilullah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Persindo.
- Munip, Abdul, et. al. "Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan." Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Sadiman, Arif. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Karya Grafindo Persada, 1996.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Susanti, Elvia, dkk. "Pengaruh penggunaan Media Powerpoint, terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (Mei 2020).
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zelika Afaria, dkk. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (Juli 2022).
- Zaki. Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen. Wawancara, 12 Mei 2023.

