



Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

(Pada Peserta Didik Kelas VIII A Dan VIII B Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto)

Muchammad Ichwan¹, M. Abdul Ghofur²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto; Jalan Raya Tirtowening Jl. Raya Tirtowening Pacet No.17, Bendorejo, Bendunganjati, Kec. Pacet, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61374

Volume 3 Nomor 2

Juli 2022: 125-137

DOI: 10.30997/tjpa.v3i2.5071

Article History

Submission: 31-01-2022

Revised: 01-02-2022

Accepted: 27-07-2022

Published: 30-07-2022

Kata Kunci:

Metode Pembelajaran, Metode Permainan Tebak Kata, Maharah Kalam

Keywords:

Learning Method, Guess the Word Game Method, Maharah Kalam, speaking skills.

Korespondensi:

(Muchammad Ichwan)

(Telp:-)

(Muchammadichwan9@gmail.com)

Abstrak: Keterampilan berbicara (*maharah kalam*) merupakan salah satu keterampilan yang sulit dicapai oleh peserta didik karna berbagai macam faktor yang dihadapi saat proses belajar mengajar. Metode Permainan Tebak Kata menuntut peserta didik untuk aktif, inovatif serta dilakukan secara menyenangkan sehingga memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui hasil pembelajaran maharah kalam bahasa Arab sebelum penggunaan metode permainan tebak kata pada kelas VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. (2) mengetahui hasil pembelajaran maharah kalam bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan tebak kata pada kelas VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. (3) mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata untuk meningkatkan maharah kalam dalam pembelajaran Arab pada kelas VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi. Eksperimental yang pengumpulan datanya menggunakan teknik tes, dokumentasi, dan Observasi. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan berbicara (*maharah kalam*) secara signifikan menggunakan metode permainan tebak kata. Hal tersebut bisa diperhatikan dari peningkatan nilai rata-rata *post-test*



kelas eksperimen. Sebesar. 15,1% dari nilai. yang diperoleh saat *pre-test*.

The Effect of the Word Guessing Game Method Against the Increase of Maharah Kalam In Learning Arabic (For Class VIII A and VIII B Excellent MTs PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto)

Abstract: *Speaking skill (maharah kalam) is one of the skills that is difficult for students to achieve due to various factors faced during the teaching and learning process. The Guessing Game method requires students to be active, innovative and carried out in a fun way so that it allows students to improve their Arabic speaking skills. The aims of this study were (1) to find out the results of learning Arabic speaking skills before using the guessing game method in class VIII of MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. (2) knowing the results of learning Arabic speaking skills using the guessing game method in class VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. (3) determine the effect of the guessing game method to improve speaking skills in Arabic learning in class VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. The method used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental type in which data collection uses test, documentation, and observation techniques. The result of this study is that there is a significant increase in speaking ability (maharah kalam) using the guessing game method. This can be seen from the increase in the average post-test value of the experimental class by 15.1% of the value obtained during the pre-test.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa dengan jumlah penutur hampir setengah milyar orang di dunia. Bahasa Arab digunakan di dua puluh dua negara jazirah Arab sebagai bahasa pertama dan sebagian negara-negara Islam lain sebagai bahasa kedua. Sehingga Bahasa Arab dipakai sebagai bahasa pertama di sepertujuh negara-negara dunia.

Bahasa Arab mempunyai peran penting dan merupakan bagian erat

dalam dunia pendidikan Indonesia.

Bukti peranan bahasa Arab di dunia pendidikan Indonesia dapat diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Arab sudah diajarkan dari jenjang dasar sampai jenjang pendidikan tinggi, mulai dari lembaga Pendidikan formal seperti sekolah, madrasah sampai perguruan tinggi. Maupun non formal seperti TPQ, pondok pesantren salaf maupun yang modern. Madrasah adalah Lembaga pendidikan formal yang berbasas keagamaan serta mencetak

kualitas generasi cerdas, inovatif kreatif, berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang diarahkan untuk untuk memotivasi, menuntun, mengembangkan dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik produktif maupun reseptif. Kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan merupakan kemampuan reseptif. Sedangkan, kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tertulis adalah kemampuan produktif. Pembelajaran bahasa Arab di madrasah disiapkan untuk mencapai kompetensi dasar yang mencakup empat kecakapan berbahasa yaitu; (1) keterampilan menyimak/mendengarkan/istima' (2) keterampilan berbicara /kalam (3) keterampilan membaca /qiro'ah (4) Keterampilan Menulis /kitabah

MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah merupakan salah satu lembaga Pendidikan yang berada dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Amanatul Ummah. Lembaga ini berupaya mencapai dan mengembangkan ke empat kompetensi

dasar dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut, dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi zaman yang terus semakin berkembang pesat dan teknologi yang semakin maju. Lembaga ini memiliki dua macam pembelajaran yakni formal/mata pelajaran umum dan muadalah/pelajaran pondok(termasuk pelajaran bahasa Arab). Pembelajaran bahasa Arab di MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah juga diajarkan secara intensif pada peserta didik dalam proses belajar formal maupun non formal.

maharah kalam adalah keterampilan yang mempunyai kedudukan utama, setelah keterampilan menyimak dalam memberi dan menerima informasi karena digunakan untuk berkomunikasi. Keterampilan berbicara merupakan satu keterampilan sukar dicapai oleh peserta didik di MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah, karena berbagai macam faktor yang menghalangi dan memperlambat keberhasilan yang dihadapi saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Ketika pembelajaran bahasa Arab peserta didik sering kali hanya memperhatikan guru yang menjelaskan dan menulis, karena guru lebih menitik beratkan pada kecakapan menulis saja

sehingga peserta didik kurang menguasai pengucapan bahasa Arab. Serta kurangnya motivasi dan minat pada mata pelajaran bahasa Arab pada sebagian peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Anggapan tersebut berdampak pada peserta didik merasa enggan untuk memulai berbicara, karena malu, takut melakukan kesalahan saat mengucapkan kalimat maupun takut ucapannya tidak dipahami orang lain atau kurang membiasakan diri untuk mengucapkan bahasa Arab. Maka dari itu, keterampilan berbicara peserta didik masih sangat rendah.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan upaya guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan mengajar yang baik dan menguasai macam-macam metode pembelajaran. Dengan adanya metode pembelajaran bahasa Arab modern yang mana sesuai pada tujuan bahasa sebagai alat. Faktor tersebut berarti bahwa bahasa Arab dilihat sebagai alat komunikasi dalam kehidupan modern, sehingga tujuan pembelajaran adalah

kecakapan memakai bahasa secara aktif maupun secara pasif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis meneliti tentang Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Peningkatan Maharah Kalam dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VIII A DAN VIII B Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pembelajaran maharah kalam bahasa Arab sebelum adanya penggunaan metode permainan tebak kata pada peserta didik kelas VIII Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto ? Bagaimana pembelajaran maharah kalam bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan tebak kata pada peserta didik kelas VIII Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto ? Bagaimana pengaruh metode permainan tebak kata terhadap pembelajaran maharah kalam bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto ?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu Untuk mengetahui hasil pembelajaran maharah kalam bahasa Arab sebelum

adanya penggunaan metode permainan tebak kata pada peserta didik kelas VIII Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. Untuk mengetahui hasil pembelajaran maharah kalam bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan tebak kata pada peserta didik kelas VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap maharah kalam dalam pembelajaran bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto.

METODE

Peneliti ini memakai pendekatan kuantitatif yang berfungsi untuk meneliti populasi ataupun sampel tertentu. pengumpulan data dalam metode ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan memakai instrument penelitian, dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik.

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah jenis eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang di gunakan dalam situasi yang dikendalikan untuk memperoleh pengaruh perlakuan suatu

variabel tertentu terhadap variabel yang lainnya. dalam peneilian ini, peneliti menggunakan Quasi experiment design yang mana mengikut sertakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengungkapkan sebab-akibat yang dimaksudkan dalam bentuk rancangan eksperimen. Desain ini memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak bisa berperan semaksimalnya untuk mengontrol variable luar yang berpengaruh terhadap kegiatan eksperimen tersebut.

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen yaitu kelas yang memperoleh tindakan dengan memakai metode permainan tebak kata, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelas yang tidak memperoleh tindakan dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

Madrasah Tsanawiyah PP. Unggulan Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto merupakan tempat dilaksanakan penelitian ini. Populasi yang terdapat dalam penelitian ini yaitu semua kelas VIII excellent MTs unggulan PP. Amanatul Ummah, Pacet, Mojokerto yang berjumlah 228 peserta didik terdiri dari 9 kelas. Sampel yang di ambil oleh peneliti pada penelitian ini

yaitu kelas VIII A dan VIII B Excellent MTs unggulan PP Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. kelas kelas VIII A merupakan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak memperoleh tindakan dengan menggunakan metode permainan tebak kata, sedangkan kelas VIII B merupakan kelas eksperimen yaitu kelas yang memperoleh tindakan dengan memakai metode permainan tebak kata.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang dipakai untuk mengamati gejala-gejala alam ataupun gejala-gejala sosial. Instrumen penelitian juga berguna untuk mengukur nilai variabel penelitian untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Dengan pengumpulan data ini akan mempermudah peneliti mengolahnya. Pada penelitian ini instrumen yang dipakai oleh peneliti berupa tes, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis berfungsi untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya apakah bisa diterima ataupun ditolak. Pada penelitian ini pengujian hipotesis memakai rumus uji t-test. Nilai tes yang

telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistika untuk memutuskan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test sesudah kelompok tersebut diberikan pembelajaran memakai metode permainan tebak kata. Rumus t-test digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan untuk selanjutnya akan dicari tiap-tiap nilai rata-rata (mean), dan dibandingkan dari hasil pre-test maupun post-test antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengolahan hasil data pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 26.

HASIL & PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan metode observasi untuk memperoleh data, khususnya nilai *maharah kalam* saat pembelajaran bahasa Arab sebelum menggunakan metode permainan tebak kata. Hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti adalah Strategi yang digunakan guru pada pembelajaran bahasa Arab yaitu berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, metode ucap ulang (*isma' wa raddid*), metode Tanya jawab (*su'al wal jawab*), model dialog (*hiwar*). Proses pembelajaran bahasa Arab pada *maharah*

kalam secara umum berjalan dengan baik. Peserta didik menyimak dengan baik kosa kata (*mufrodat*) yang diucapkan guru dan mengulangi mengucapkan kembali dengan suara keras secara bersama-sama. kemudian Peserta didik menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru secara lisan dengan baik, meskipun masih ada yang menjawab dengan melihat buku pelajaran. Hal itu terjadi karna peserta didik masih kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru dan bersenda gurau dengan teman yang lain.

Beberapa kekurangan yang ditemukan peneliti dalam pembelajaran bahasa Arab pada maharah kalam antara lain adalah rendahnya minat belajar peserta didik untuk terbiasa berbicara bahasa Arab karena cenderung hanya mendengarkan guru menerangkan dan mencatat, guru lebih menekankan pada keterampilan membaca dan menulis saja. Kurang variasi metode yang digunakan oleh guru mengakibatkan kebosanan peserta didik sehingga kurang menarik minat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan *pre-test* agar mengetahui kemampuan berbicara (*maharah kalam*) peserta didik di kelas

VIII MTs Unggulan PP Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto. Kegiatan *pre-test* dilaksanakan di kelas Kontrol (kelas VIII A) hari jum'at pada tanggal 13 maret 2020 yang diikuti oleh 23 peserta didik. Sedangkan *pre-test* dilaksanakan di kelas eksperimen (kelas VIII B) pada hari rabu tanggal 11 maret 2020 yang diikuti oleh 20 peserta didik.

Pre-test yang diberikan peneliti kepada peserta didik berupa tes lisan sebanyak 10 butir soal. Penilain pada setiap butir soal meliputi dua aspek yaitu pelafalan dan kosa kata (*mufrodat*). *Pre-test* yang dilaksanakan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memperoleh hasil yang kurang baik karena banyak peserta didik yang kesulitan dalam pengucapan huruf Arab dan sering kali masih terdengar ucapan asing daerah. Peserta didik juga berbica sedikit terbatas karena kosakata yang tidak memadai.

Dari perolehan hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik masih rendah. Maka peneliti menggunakan metode permainan tebak kata sebagai stimulus terhadap peserta

didik untuk meningkatkan kecakapan berbiacara bahasa Arab. Dengan memakai metode permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Arab benar-benar membantu peserta didik untuk terbiasa dan berani dalam mengungkapkan secara lisan ide dan gagasan sesuai tema pembelajaran. Hal itu terbukti setelah adanya perlakuan dengan memakai metode permainan tebak kata peserta didik semakin antusias dan semangat dalam pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan meningkat signifikan.

Metode Permainan Tebak Kata merupakan stimulus dalam upaya peningkatan kecakapan berbicara bahasa Arab yang dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan dilakukan pada kelas VIII B Excellent yang merupakan kelas eksperimen sebanyak dua kali pertemuan pembelajaran. Pertemuan pertama pada tanggal 18 maret 2020 dilaksanakan pertemuan pertama, dengan alokasi waktu 1 x 40 menit. Adapun yang diajarkan adalah materi pelajaran tentang (رأس السنة الهجرية). Sedangkan pertemuan ke dua pada tanggal 25 maret 2020 dengan alokasi waktu 1x40 menit yaitu meneruskan

materi pertemuan yang belum tuntas. pelaksanaan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran Bahasa Arab *maharah kalam* meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Adapun temuan peneliti saat pelaksanaan penggunaan metode permainan tebak kata ini berlangsung adalah peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk mengikutinya. Peserta didik merasa termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Arab tanpa merasa takut salah karna metode permainan tebak kata ini membuat suasana menyenangkan. Meskipun demikian, peneliti juga menemukan kendala dan keterbatasan yang dihadapi seperti keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti sehingga tidak semua peserta didik bisa mengikuti permainan di depan kelas. Peneliti juga menemukan masih ada peserta didik yang kurang memperhatikan dan berbicara dengan temannya, dan ada pula yang kurang serius dalam memperhatikan materi yang diberikan sehingga saat permainan berlangsung peserta didik cenderung diam atau berbicara menggunakan bahasa Indonesia menanyakan maksud kosakata yang berbahasa Arab.

Dalam penelitian ini selain memakai teknik observasi dan *pre-test* peneliti juga menggunakan *post-test* sebagai salah satu alat untuk mengumpulkan data secara akurat. *Post-test* kelas VIII A yang merupakan kelas kontrol dilakukan hari jum'at pada tanggal 20 maret 2020 dan diikuti oleh 23 peserta didik. Sedangkan *Post-test* dilaksanakan hari jum'at pada tanggal 1 april 2020 diikuti oleh 20 peserta didik pada kelas VIII B yang merupakan kelas eksperimen. Data perolehan hasil *post-test* dipakai untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap kemampuan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto.

Peneliti membandingkan perolehan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen. Hasil data yang didapat peneliti membuktikan bahwa hasil *post-test* pada kelas eksperimen itu lebih baik dari pada hasil *post-test* pada kelas kontrol.

Nilai *pre-test* pada kelas eksperimen tertinggi yaitu 79 terendah 67 dan nilai rata-ratanya adalah 73,10. Sedangkan *post-test* pada kelas eksperimen tertinggi

90 terendah 80 dan nilai rata-rata adalah 84,15. maka bisa diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen naik 11,05.

Nilai *pre-test* pada kelas kontrol tertinggi yaitu 79 nilai terendah 67 dan nilai rata-ratanya yaitu 74,39. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas kontrol tertinggi adalah 83 nilai terendah 70 dan nilai rata-ratanya adalah 78,74. Maka bisa disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol naik 4,35 dibandingkan Ketika *pre-test*. Hal itu terjadi disebabkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan yang sama seperti yang diperoleh pada kelas eksperimen.

Uji normalitas data merupakan suatu pengujian yang mempunyai fungsi untuk mengetahui apakah data yang sudah dihimpun peneliti itu berdistribusi normal ataukah tidak, yang mana pengujian tersebut dilakukan sebelum melaksanakan pengujian hipotesis. Pada pengujian normalitas ini, peneliti memakai pengujian *Kolmogorov smirnov*. Untuk memudahkan dalam proses pengujian ini, peneliti memakai aplikasi SPSS versi 26.

Dari output hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada

pre-test kelas eksperimen 0,200 dan nilai pada *post-test* kelas eksperimen adalah 0,200. Adapun nilai signifikansi *pre-test* pada kelas kontrol adalah 0,061 sedangkan nilai *post-test* pada kelas kontrol adalah 0,190. Pada uji Kolmogorov-smirnov diatas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi (sig.) data > 0,05 sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa data penelitian ini berdistribusi secara normal.

Uji homogenitas digunakan peneliti untuk mengetahui dalam penelitian ini apakah beberapa varian dalam populasi sama atautkah tidak. Uji homogenitas memakai data hasil *post-test* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sebagai dasar kriteria dalam pengujian ini, suatu distribusi dinyatakan homogen apabila nilai taraf signifikansi yang diperoleh > 0,05, sedangkan apabila nilai taraf signifikansi < 0,05 maka distribusi dinyatakan tidak homogen. Dari hasil output uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikasinya (sig.) based on mean yang diperoleh yaitu 0,630. Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka bisa disimpulkan bahwa peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen itu berasal

dari populasi-populasi yang memiliki varians yang sama, atau kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Berdasarkan hasil uji persyaratan analisis untuk uji kenormalan distribusi dan uji kehomogenan varian telah terpenuhi, maka berikutnya peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui hipotesis manakah yang diterima atau hipotesis mana yang ditolak pada penelitian ini, analisis yang dipakai adalah statistik uji-t. hipotesis yang digunakan adalah $H_0 =$ tidak ada pengaruh metode permainan tebak kata terhadap maharah *kalam*, dan $H_a =$ tidak ada pengaruh metode permainan tebak kata terhadap maharah *kalam*. Dengan kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima, apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas yang diperoleh menunjukkan < 0,05. Dan H_0 diterima H_a ditolak. apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas yang diperoleh menunjukkan $\geq 0,05$

Berdasarkan output pada hasil uji paired sampel tes diketahui bahwa diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai 0,000 itu kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. maka bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat adanya perbedaan rata-rata

hasil belajar *pre-test* maupun *post-test* peserta didik dari kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan independent sampel test bisa diketahui bahwa perolehan nilai t_{hitung} sebesar 15.930 dengan signifikansi sig.(2-tailed) sebesar 0.000. Dengan nilai signifikansi yang didapat menunjukkan 0.000 kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka bisa disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh metode permainan tebak kata terhadap *maharah kalam* dalam pembelajaran Bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII MTs Unggulan PP Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto.

Untuk mengetahui besar persentase pengaruh metode permainan tebak kata terhadap peningkatan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) adalah $Y = \frac{84,15 - 73,10}{73,10} \times 100\%$, $Y = 15,1\%$ maka bisa disimpulkan bahwa besar pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata terhadap peningkatan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) peserta didik kelas VIII MTs Unggulan PP Amanaul Ummah Pacet, Mojokerto adalah 15,1%. Artinya penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*maharah kalam*) dengan

menggunakan metode permainan tebak kata menunjukkan peningkatan nilai yang cukup signifikan pada kelas eksperimen.

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode permainan tebak kata terhadap peningkatan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) peneliti menggunakan rumus N-Gain Score sebagai berikut : $N\ Gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{nilai\ ideal - skor\ pre\ test}$

Dari hasil uji N-Gain score menunjukkan nilai rata-rata N-Gain score dari kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan metode permainan tebak kata yaitu sebesar 40,8078 atau 40,9% yang mana masuk dalam kategori kurang efektif. Sedangkan nilai N-gain score minimal adalah 28,00% dan maksimal adalah 53,57%.

Sedangkan pada rata-rata N-gain score dari kelas kontrol tanpa perlakuan menggunakan metode permainan tebak kata yaitu sebesar 16,6191 atau 16,7% yang mana masuk dalam kategori tidak efektif. Sedangkan nilai N-gain score minimal adalah 3,23% dan maksimal adalah 32,27%.

Maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tebak

kata kurang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) dalam Pembelajaran bahasa Arab. pada peserta didik kelas VIII MTs Unggulan PP Amanaul Ummah Pacet, Mojokerto. Sementara penggunaan metode konvensional learning tanpa perlakuan metode permainan tebak kata tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) dalam pembelajaran bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII MTs Unggulan PP Amanaul Ummah Pacet, Mojokerto.

SIMPULAN

Strategi yang digunakan guru pada pembelajaran bahasa Arab sebelum menggunakan metode permainan tebak kata yaitu berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, metode ucap ulang (*isma' wa raddid*), metode Tanya jawab (*su'al wal jawab*), model dialog (*hiwar*). Beberapa temuan peneliti antara lain adalah rendahnya minat belajar peserta didik untuk terbiasa berbicara bahasa Arab karena cenderung hanya mendengarkan guru menerangkan dan mencatat, guru lebih menekankan pada keterampilan membaca dan menulis saja. Kurangnya variasi metode yang digunakan oleh guru mengakibatkan kebosanan peserta didik sehingga

kurang menarik minat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Metode Permainan Tebak Kata merupakan stimulus dalam upaya peningkatan kecakapan berbicara bahasa Arab. Metode ini hanya meminta menebak kata yang dimaksud pada peserta didik dengan cara mengucapkan beberapa kata tertentu sampai kata yang diucapkan oleh peserta didik tersebut betul, dengan diberikan susunan kata atau kalimat sebagai panduan atau petunjuk. Dengan penggunaan metode permainan tebak kata ini peserta didik sangat antusias dan tertarik untuk mengikutinya. Peserta didik merasa termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Arab tanpa merasa takut salah karena metode permainan tebak kata ini membuat suasana menyenangkan. Meskipun demikian, peneliti juga menemukan kendala dan keterbatasan yang dihadapi seperti keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti sehingga tidak semua peserta didik bisa mengikuti permainan di depan kelas. Peneliti juga menemukan masih ada peserta didik yang kurang memperhatikan dan berbicara dengan temannya, dan ada pula yang kurang serius dalam memperhatikan materi yang diberikan

sehingga saat permainan berlangsung peserta didik cenderung diam atau berbicara menggunakan bahasa Indonesia menanyakan maksud kosakata yang berbahasa arab.

Penggunaan metode permainan tebak kata bisa meningkatkan kemampuan berbicara (maharah kalam) pada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dapat diperhatikan pada peningkatan nilai rata-rata post-test di kelas eksperimen adalah 15,1% dari pada nilai pre-test. Berdasarkan dari hasil analisis uji independent sampel t test menunjukkan nilai sig.(2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan berbicara (maharah kalam) secara signifikan menggunakan metode permainan tebak kata.

DAFTAR PUSTAKA

Alfauzan, Ibrahim. *Idhoat Liamulili Al Lughah Al Arabiyah Li Ghoiri Al Nathiqina Biha*. Riyadh: Al Mamlakah Al Arobiyyah Assu'udiyah, 2010.

Alwasilah, Chaedar. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Fakhrurrozi Aziz dan Erta Mahyudin . "Pembelajaran Bahasa Arab ."

Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama Ri , 2012: 239.

Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Muliawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spektakuler* . Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.

Nasution, Sakholid. *Pengantar Linguistik Bahasa Arab*. Sidoarjo: CV Lisan Arabi, 2017.

Nurbayan, Yayan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Zein Al-Bayan, 2008.

Rin-rin Rosmayanti dan Nanang Kosim. "Meningkatkan Hasil Belajar kognitif Bahasa Arab Melalui Cooperative Learning Tipe Tebek Kata ." *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 2018: 32.

Rosni Samah dan Mohd Fauzi Abdul Hamid. "Aktiviti Pengajaran Kemahiran Bertutur Bahasa Arab Dalam Kalangan Jurulatih Debat." *jurnal language studies*, 2013: 101.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung: Penerbit Afabeta, 2013.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa . *Kamus Bahasa Indonesia* . Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.