

Excelencia

Journal of Islamic Education & Management

Volume: 4, Nomor: 1, Tahun 2024

**PENERAPAN *LANGUAGE GAME*
BENTUK PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI STRATEGI
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH**

Mahfud Saiful Ansori

Sekolah Tinggi Agama Islam Madiun, Indonesia

Email: mahfudsaiifulansori07@gmail.com

Ahmad Bashori

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Email: ahmadbashori@iainponorogo.ac.id

Received	Revised	Accepted	Published
26 March 2024	18 May 2024	20 May 2024	22 May 2024

Abstract

Innovation in Arabic language learning strategies is increasingly developing along with technological developments. This research aims to analyze the effectiveness of implementing traditional language games in Arabic language learning, as well as various factors that support or hinder their implementation. This research uses a quantitative approach with an experimental questionnaire research type using pretest and posttest, as a data collection technique, the T test technique for analyzing data. The research results obtained are based on the t-test carried out by the researcher, the t-test data obtained is 0.4415 which is greater than 0.05, so H₀ is accepted, so it can be concluded that there is no difference in Arabic language scores between students who study Arabic with strategies. language game learning with those who don't

Keywords: Traditional games, Language Games, Learning Strategies

Abstrak

Inovasi strategi pembelajaran bahasa Arab semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas penerapan language game bentuk permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab, serta berbagai faktor yang mendukung atau menghambat penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quisi eksperimen dengan menggunakan pretes dan postes, sebagai teknik pengumpulan data teknik uji T untuk menganalisis data. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu berdasarkan uji -t yang dilakukan oleh peniliti diperoleh data hasil uji t adalah 0,4415 lebih besar dari 0,05 maka H₀ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai bahasa Arab antara siswa yang belajar bahasa Arab dengan strategi pembelajaran language game dengan yang tidak

Kata kunci: Permainan tradisional, Language Game, Strategi Pembelajaran

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap manusia kapan dan di mana saja, Setiap langkah hidup seseorang merupakan sebuah proses belajar yang terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya. Seseorang dikatakan telah belajar jika pada dirinya terjadi perubahan tingkah laku yang antara lain disebabkan adanya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan interaksi antara warga belajar dengan pendidik yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan belajar yang dibutuhkan. Dikatakan sebagai proses komunikasi atau proses interaksi, karena tanpa adanya komunikasi dan interaksi, proses pembelajaran tidak akan terjadi.¹

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya yaitu pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator dalam hal ini adalah guru dan komunikasi dalam hal ini adalah peserta didik agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.²

Kemajuan teknologi yang pesat, khususnya teknologi informasi mendorong pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Saat ini posisi permainan tradisional tersaingi oleh *gameonline* dan *gadget*. Mayoritas anak-anak terutama yang tinggal di wilayah kota lebih menyukai permainan yang efisien tanpa harus bersusah payah untuk membuatnya meskipun harus mengeluarkan ongkos yang mahal³. Tetapi tidak semua mampu meraskan teknologi yang relatif mahal. Terutama pendidikan yang ada di daerah pelosok-pelosok yang jarang diperhatikan oleh pemerintah. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab relatif monoton dan tidak variatif sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan dan kurang kondusif, bahkan tidak sedikit tujuan dari kemahiran berbahasa Arab itu tidak tersampaikan, secara implisit menuntut bagi pendidik untuk membuat atau menciptakan strategi pembelajaran yang murah, refresentatif, dan variatif. Pembelajaran bahasa Arab seringkali menjadi salah satu pelajaran yang sangat menakutkan bagi peserta didik di madrasah. Banyak di antara mereka yang tidak suka ketika mendapatkan pelajaran bahasa Arab⁴

¹ Nabilah Lubis, *Naskah, Teks, dan Metode Penelitian Filologi*, (Jakarta: Forum Kajian Bahasa & Sastra Arab Fakultas Adab IAIN Syarif Hidayatullah, 1996), hal. 32.

² Abdul Wahab Rosydi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press 2009) hal. 25.

³ Teatantia, Nurhadi, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portebel Engklek di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah, al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol.6, No.1, Juni 2020/1441H*

⁴ Anisa Mutiara Nur, *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Tradisional Ular Naga*. Prosiding seminar nasional Bahasa, 2022

Di samping itu peserta didik sekarang sudah banyak melupakan permainan tradisional yang merupakan ciri khas masyarakat Indonesia seperti halnya *gobak sodor*⁵, dakon, ular naga⁶ sunda manda (tak-tuk) dan lain-lain, yang mempunyai nilai karakter seperti menumbuhkan rasa kebersamaan, simpati terhadap sesama, kreatifitas, bahasa yang digunakan sebagai media interaksi sesama teman, sehingga kita sebagai pendidik diharuskan mampu membuat strategi alternatif yang mampu memberikan warna yang berbeda dan mampu mencapai tujuan dari kemahiran dalam berbahasa Arab, sehingga para peserta didik tidak belajar secara monoton, melihat kegelisah tersebut penulis mencoba membuat eksperimen permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab.

Tinjauan Literatur

Bermain merupakan elemen dasar yang selalu ada dalam kehidupan manusia. Manusia adalah *Homo Ludens*, artinya manusia yang bermain, mainan sebagai sarana bermain telah mengalami perkembangan yang memperlihatkan persamaan dan perbedaan sesuai dinamika perubahan yang berlangsung. Beberapa permainan, baik bentuk maupun fungsi sosial dan kulturalnya masih ada yang tetap bertahan secara berkelanjutan, namun ada pula yang hilang diganti mainan baru. Mainan yang tetap bertahan karena eksistensinya masih dianggap relevan dengan kehidupan masyarakat meskipun kondisi zaman telah mengalami perubahan.⁷

Vygotsky mengklasifikasikan permainan ke dalam tiga jenis. *pertama*, permainan bebas (*free play*) *kedua*, permainan dengan benda mainan (*game play*) dan *ketiga*, permainan teatrikal atau pertunjukan (*theatrical play of performance*).⁸ Permainan bebas dan teatrikal selanjutnya dipadukan menjadi satu kesatuan analisis, karena di dalam kedua jenis permainan itu, anak-anak secara aktif menjadi produsen bagi permainannya, serta menghasilkan dan mengkoordinasikan unsur persepsi, kognisi, dan emosional pada waktu bermain.⁹

Permainan berkaitan erat dengan perilaku hidup manusia. Koentjaraningrat menyatakan bahwa produk budaya fisik adalah bagian yang utuh dari kompleks gagasan dan perilaku manusia. Ia menyebut tiga wujud kebudayaan, yaitu: *pertama*, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan-peraturan, *kedua*, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, *ketiga*, wujud kebudayaan sebagai benda hasil karya manusia.¹⁰

⁵ Gobak Sodor adalah permainan tradisional yang dimainkan menjadi dua team dan masing-masing ada team jaga ama team yang menembus benteng lawan.

⁶ Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak.

⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*, Terjemahan Hasan Basari, (Jakarta: LP3ES,1990.), hal. VII.

⁸ Holzman, Lois. *Vygotsky at Work and Play*, (London and New York:Routledge, 2009), hal. 31-32.

⁹ Ibid 52

¹⁰ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, (Jakarta: Penerbit PT Gramedia, 1984.), hal. 5.

Menurut *John von Neumann dan Oskar Morgenstern* permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain.

Teori permainan (*Game Theory*) merupakan teori yang menggunakan pendekatan matematis dalam merumuskan situasi persaingan dan konflik antara berbagai kepentingan. Teori ini dikembangkan untuk menganalisa proses pengambilan keputusan yaitu strategi optimal dari situasi-situasi persaingan yang berbeda-beda dan melibatkan dua atau lebih kepentingan.¹¹

Language game atau permainan bahasa merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat di golongan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran berbahasa yang sudah dipelajari, *language game* merupakan aktivitas yang di rancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Mempelajari dunia permainan berarti kita sadar akan pentingnya pertumbuhan anak kita dan lebih jauh kita ikut membantu secara tidak langsung, mencoba mengkaji alternatif metodologi belajar baru untuknya.¹²

Bermain sambil belajar dimaksudkan untuk seluruh aktivitas kegiatan di orientasikan belajar, artinya sederhana untuk menunjukkan bagaimana mencari kegiatan bermain yang bermuatan belajar. Bermain tidak berdiri sendiri tetapi di tunjang pula untuk belajar. Titik beratnya menjelaskan Permainan, tetapi Permainan yang bermanfaat sebagai metode pembelajaran.

Language game bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih menyimak, berbicara, membaca, menulis serta unsur unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa) dengan demikian yang dimaksud *language game* adalah apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa atau unsur bahasa itu.¹³

Adapun faktor-faktor yang menentukan *Language game* adalah sebagai berikut.

1. Situasi dan kondisi, dalam situasi apapun dan dalam kondisi apapun *Language game* dapat saja dilakukan. Akan tetapi agar berdayaguna tinggi, hendaknya pelaksanaan *Language game* tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.
2. Peraturan Permainan, setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas, maka tidak mustahil akan menimbulkan keributan di dalam kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan mentaati benar-benar peraturan itu. Guru sebagai

¹¹ Kartono. *Teori Permainan*. (Penerbit Andi Offset : Yogyakarta. 1994), hal. 46.

¹² Jago Tarigan dan Henry Guntur Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1987), .hal.9.

¹³ Fathul Mujid dan Nairul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press 2011), .hal 33.

pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

3. Pemain, permainan dapat berjalan dengan baik, jika para pemain, dalam hal ini peserta didik, mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.
4. Pemimpin permainan atau wasit, pemimpin permainan atau wasit, dalam hal ini guru, harus mempunyai wibawa, tegas, adil, serta dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, serta menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit dalam sebuah permainan dapat juga dipilih dari perwakilan peserta didik yang dianggap mampu.

Adapun kelebihan dari *Language game* di antaranya adalah sebagai berikut.

1. *Language game* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
2. Dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Dengan adanya kompetisi antar peserta didik, dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk lebih maju.
4. *Language game* dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial peserta didik.
5. Materi yang dikomunikasikan akan mengesankan di hati peserta didik sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

Metode

Metode penelitian merupakan media ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu,¹⁴ Metode adalah suatu prinsip dan prosedur yang digunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban atau suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian.¹⁵

Jenis penelitian yang di gunakan dalam dalam penelitian ini dalah *quisi- eksperimen ressearch*, *quisi-eksperimen ressearch* merupakan sebuah eksperimen semu dalam sebuah penelitian karena melibatkan penggunaan subjek utuh dalam eksperimen yang secara alami sudah terbentuk dalam kelas. Jenis penelitian ini dipilih karena subjek penelitiannya adalah manusia, di mana tidak boleh dibedakan antara satu dengan yang lain.¹⁶

Sementara desain penelitian ini yaitu: *pre test and post test control group design*. Dalam desain penelitian ini ada dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok diseleksi tanpa prosedur penetapan acak (*without random assignment*) dan dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan *pre test* dan *post test* saja kelompok eksperimen saja yang *treatment*.¹⁷ Tujuannya yaitu membandingkan dua perlakuan yang berbeda kepada subyek

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R Dan D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 2.

¹⁵ Dedi Mulyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2004), hal. 145.

¹⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Askara, 2009), hal.16.

¹⁷ John W Cresswell, *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed* (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 242.

penelitian. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan secara *random*, yaitu kelompok pertama di pilih sebagai kelas eksperimen (percobaan) dan kelompok kedua di pilih menjadi control.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Ma'arif 1 Ponorogo penelitian ini telah diikuti dengan kegiatan pra survei sebelumnya guna mengetahui permasalahan apa yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua mulai bulan Januari hingga Juli 2014, waktu ini dipilih dengan maksud untuk menghindari kendala-kendala karena jadwal sekolah sehingga pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menjadi berkesinambungan dan proses penelitian tidak terganggu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di MTs Ma'arif 1 Ponorogo, jumlah kelas di MTs Ma'arif 1 Ponorogo, ada tiga kelas yaitu kelas VIIIA Sampai VIIIC dari seluruh peserta didik kelas VIII kemudian diambil 2 kelas yaitu kelas VIII A DAN VIII C yang dipilih secara acak dan merupakan kelas teratas dan kebawah dalam pemerolehan nilai bahasa Arab, sehingga dengan perbedaan itu akan dapat dilihat kelas mana yang akan adanya perubahan setelah di terapkan strategi *language game* dalam bentuk permainan tradisional.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : *pre test dan post test*, dan observasi. Test diberikan dengan tujuan untuk mengetahui skala peserta didik sebelum adanya *treatment*, tes ini menggunakan bentuk soal isie yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif ikut langsung dalam suatu kegiatan,¹⁸

Hasil Penelitian

Madrasah Tsanawiyah Ma'arif 1 Ponorogo dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan strategi yang bervariasi dari card shot, strategi *thaghoni*, acak kata ataupun strategi konvensional juga dipakai di lembaga ini. dalam penerapannya biasanya guru mengkombinasikan beberapa strategi pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan tujuan dan maksud yang diinginkan oleh pendidik. Selain itu juga menggunakan pendekatan manusiawi, pendekatan berdasarkan media dan juga pendekatan inkuiri.

Berdasarkan uji t yang dilakukan oleh peneliti sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji t adalah 0,4415 lebih besar dari 0,05 maka H₀ diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Tidak terdapat perbedaan nilai bahasa Arab pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan adanya penerapan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional berarti strategi ini kurang cocok dalam pembelajaran bahasa Arab perlu adanya kajian ulang tentang strategi ini di waktu mendatang.

Faktor Pendukung diantaranya peserta didik sudah banyak mengenal tentang karakteristik permainan tradisional ini sehingga mempermudah dalam mempraktkannya. Dan peserta didik yang notabene masih dalam masa pertumbuhannya maka dengan adanya permainan ini merasa tidak tegang dengan pembelajaran. Sedangkan faktor penghambatnya adalah strategi itu kalau berdiri sendiri kurang bisa menguasai kelas lebih baiknya di

¹⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hal. 220

kombinasikan dengan strategi lain, kurang adanya langkah dari strategi itu yang lebih menekankan peserta didik dalam penekanan *mufrodāt*. Belum cocok dalam kondisi kelas yang rombongnya besar strateg ini lebih menekankan tingkat permainanya dari pada tujuan utama pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yang pertama adalah kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional (dalam hal ini yang diambil permainan ular naga), yang kedua adalah kelas VIII A Sebagai kelas pembanding (kontrol) yang dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan pembelajaran yang dilakukan dengan seperti biasanya.

Pengambilan data peserta didik dilakukan dua kali yang pertama dilakukan sebelum penerapan *language game* dalam bentuk permainan tradisional dilakukan atau disebut dengan *pre test* yang kedua setelah preoses strategi itu dilakukan ,selajutnya data *post test*.

Secara garis besar kegiatan pada masing masing kegiatan antara lain pada pertemuan pertama peneliti membuka pembelajaran dengan memberikan penjelasan tentang strategi ini dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa kebingungan dalam melaksanakan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional. Sebelum pembelajaran dimulai dilakukan tes (*pre test*) dikedua kelas untuk mengetahui prestasi peserta didik awal, baru kemudian di mulai dengan cara strategi dalam bentuk pembelajaran bahasa Arab dengan materi yang sudah di koordinasikan untuk penelitian. Di kelas eksperimen kelas dilakukan penerapan strategi dalam bentuk permainan tradisional (ular naga) sedangkan kelas kontrol berjalan seperti biasanya. Setelah materi pokok sudah dilakukan maka pada akhir dilaskasikan *post test*.

Setelah hasil di ketahui maka peneliti memaparkan hasil *pre test* dan *post test* baik dari kelas eksperimen dan juga kelas kontrol, setelah kita itu menguji data dengan uji normalitas data dan uji homogenitas dan untuk mengetahui hasil data peneliti dengan mengadakan uji-t dengan menggunakan *SPSS.V.16* maka hasilnya akan di paparkan sebagai berikut:

1. Diskripsi Data *Pre test* dan *Post test*

Tabel 2.3

Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta didik	Kelas Eksperimen	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	Siti Nur Syamsiah	20.0	40.0
2	Sumarmi	40.0	70.0
3	Umi tri lestari	40.0	50.0
4	Wendy ajie sasongko	40.0	60.0
5	Yudha	60.0	90.0
6	Ahmad harir muzaki m	40.0	90.0
7	Ahmad sidiq	50.0	70.0
8	Asqina haudlatul ashfa	20.0	70.0
9	Bagus budi prasetyo	30.0	80.0
10	Devi suciatin	40.0	60.0

11	Dila ani pertiwi	50.0	80.0
12	Ermawan	20.0	80.0
13	Fahrul nur rohman	30.0	80.0
14	Habibah oktavilian	30.0	30.0
14	Indah listia rahayu	50.0	80.0
15	Kusuma bagus suseno	30.0	40.0
17	Lutfi nabawi	40.0	40.0
18	M.iqbal maulana	40.0	60.0
19	Nur Hidayatul mahmudah	50.0	50.0

Tabel 2.4
Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Kelas kontrol	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	Putri intan nurcholifah	40.0	60.0
2	Rizki dwi maharani	40.0	60.0
3	Sunarmi	20.0	20.0
4	Surati	30.0	20.0
5	Tazkia nurfauzi ana	30.0	40.0
6	Titik abdaunnisak	50.0	30.0
7	Ulma ramadhina	40.0	80.0
8	Yoga dwi irawan	30.0	40.0
9	Wafiqotul azizah	30.0	40.0
10	M. nafi' afthon	20.0	50.0
11	Putri intan nurcholifah	50.0	50.0
12	Rizki dwi maharani	30.0	40.0
13	Sunarmi	40.0	40.0
14	Surati	30.0	60.0
14	Tazkia nurfauzi ana	60.0	60.0
15	Titik abdaunnisak	40.0	50.0
17	Ulma ramadhina	40.0	30.0
18	Yoga dwi irawan	40.0	60.0
19	Wafiqotul azizah	50.0	50.0

2. Analisis Data Tes Awal (*Pre test*)

a. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Dari hasil pengolahan data untuk masing-masing kelas diperoleh nilai maksimum, nilai minimum, nilai rerata dan simpangan baku seperti terdapat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
 Nilai Maksimum, Nilai Minimum, Rerata
 dan Simpangan Baku Tes Awal (*Pre Test*)
 Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tes Awal (<i>Pre test</i>)				
	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rerata	Simpangan Baku
Eksperimen	19	60	20	37,89	1,13
Konrol	19	60	20	37,36	1,04

Berdasarkan data pada Tabel 3.1 terlihat bahwa rata-rata skor pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 37,89 dan 37,36. Sementara itu, simpangan baku untuk kelas eksperimen adalah 1,13 sedangkan simpangan baku untuk kelas kontrol adalah 1,04. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa rata-rata skor pretes kelas kontrol sedikit lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata skor pretes kelas eksperimen. Namun untuk mengetahui secara lebih jelas mengenai kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen sama atau tidak dengan kelas kontrol akan dilaksanakan uji kesamaan dua rata-rata dengan taraf signifikansi 5%.

b. Tes Normalitas Distribusi

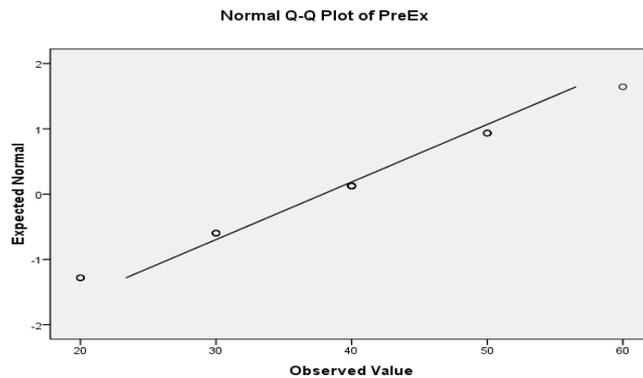
Menguji normalitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
 Normalitas Distribusi Tes Awal (*Pre test*)
 Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	Eksperimen	.922	19	.123
	Kontrol	.923	19	.129

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 3.2 nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai tes awal (pretes) untuk eksperimen adalah 0,123 dan kelas kontrol adalah 0,129. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa

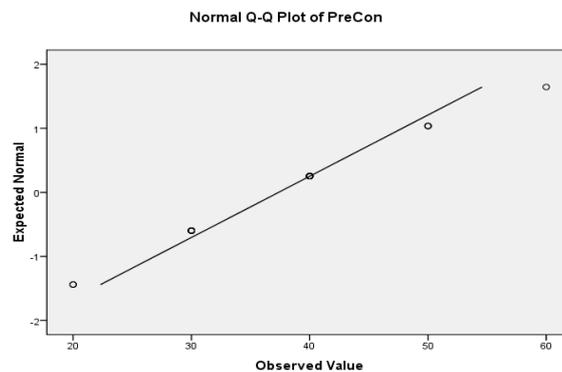
kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 1.1 dan Grafik 1.1.



Grafik 1.1 Normalitas Q-Q Plot Tes Awal (Pretes) Kelas Eksperimen

Dari Grafik 1.1 terlihat garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Tingkat penyebaran titik di suatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis (Sutrisno, dalam Subagja 2010: 42). Dari grafik di atas terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor pretes untuk peserta didik kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Grafik 1.2 Normalitas Q-Q Plot Tes Awal (Pretes)



Dari Grafik 4.2 terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor pretes untuk peserta didik kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Dua Varians

Menguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji *Levene* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 3.3

Pre Equal tes variances assumed	.105	.748	.149	36	.883	.52632	3.53934	6.65180	-	7.70443
Equal variances not assumed			.149	35.765	.883	.52632	3.53934	6.65344	-	7.70607

Pada Tabel 3.2 terlihat bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,883. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka H₀ diterima atau nilai bahasa Arab kedua kelas tersebut tidak berbeda secara signifikan.

3. Analisis Data Tes Akhir (*Post test*)

a. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Dari hasil pengolahan data untuk masing-masing kelas diperoleh nilai maksimum, nilai minimum, nilai rerata dan simpangan baku seperti terdapat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1
 Nilai Maksimum, Nilai Minimum, Rerata
 dan Simpangan Baku Tes Akhir (*Post test*)
 Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tes Akhir (<i>Post test</i>)				
	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rerata	Simpangan Baku
Eksperimen	40	90	30	64,21	1,83
Kontrol	40	60	20	46,31	1,53

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 terlihat bahwa rata-rata skor pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 64,21 dan 46,31 Sementara itu, simpangan baku untuk kelas eksperimen adalah 1,83 sedangkan simpangan baku untuk kelas kontrol adalah 1,84. Dengan demikian, berdasarkan data tersebut terlihat bahwa rata-rata skor *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata skor *post test* kelas kontrol. Kebenarannya akan diuji berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata.

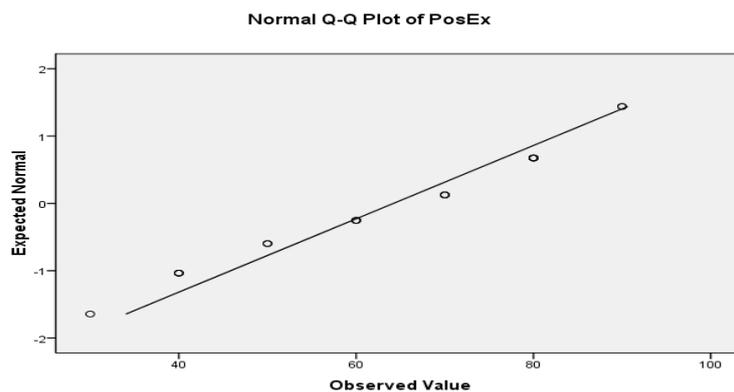
b. Tes Normalitas Distribusi

Menguji normalitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas terhadap dua kelas tersebut dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2
Normalitas Distribusi Tes Akhir (*Post test*)
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tests of Normality

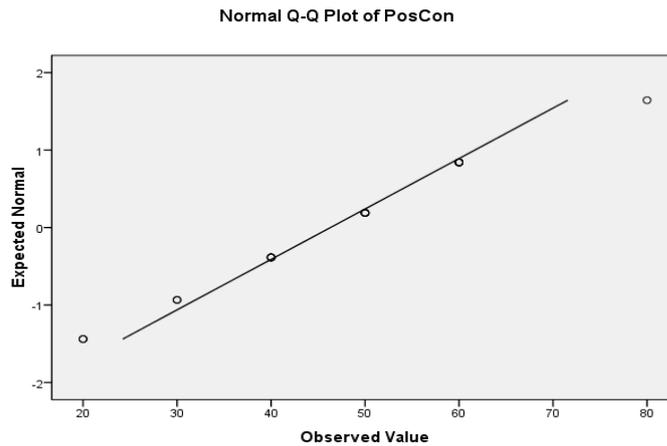
Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	Eksperimen	.928	19	.158
	Kontrol	.945	19	.320

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 4.2 nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai tes akhir (*post test*) untuk eksperimen adalah 0,158 dan kelas kontrol adalah 0,320. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 4.3 dan Grafik 1.3.



Grafik 1.3 Normalitas Q-Q Plot Tes Akhir (*Post test*)
Kelas Eksperimen

Dari Grafik 4.3 terlihat garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Tingkat penyebaran titik di suatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis (Sutrisno, dalam Subagja, 2010: 42). Dari grafik di atas terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor *post test* untuk peserta didik kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.



Grafik 1.4 Normalitas Q-Q Plot Tes Akhir (*Post test*)
Kelas Kontrol

Dari Grafik 4.3 terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor *post test* untuk peserta didik kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Dua varians

Menguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji *Levene* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3
Homogenitas Dua Varians Tes Akhir (*Post test*)
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.082	5	12	.418

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada Tabel 4.3 nilai signifikansinya adalah 0,418. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

d. Uji Kesamaan Dua Rerata (Uji-t)

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan dengan nilai signifikansinya 0,05. Kriteria pengujian dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansinya 0,05. Dalam hal ini penelitian menggunakan uji pihak kanan dengan tujuan untuk mengetahui kelas mana yang lebih baik. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai bahasa Arab pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan adanya penerapan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional.

H_1 : Terdapat perbedaan nilai bahasa Arab pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan adanya penerapan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional

Dengan menggunakan Rumus statistik sebagai berikut :

Rumus Uji t:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

t = Koefisien t

\bar{x} = Mean sampel

μ = Mean populasi

S = Standard deviasi sampel

n = banyak sampel

Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *SPSS VERSI 16*, Maka tampilan hasil uji-t tes akhir (*post test*) dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4
Uji-t Tes Akhir (*Post test*)
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Independent Samples Test

	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
Pretest Equal variances assumed	.105	.748	.149	36	.883	.52632	3.53934	6.65180	7.70443

Independent Samples Test

	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
Pretest Equal variances assumed	.105	.748	.149	36	.883	.52632	3.53934	6.65180	7.70443
Equal variances not assumed			.149	35.765	.883	.52632	3.53934	6.65344	7.70607

Pada Tabel 4.4 di atas terlihat sig. (2-tailed) adalah 0,883. Karena kita melakukan uji satu pihak, maka nilai sig.(2-tailed) harus dibagi dua menjadi $\frac{0,883}{2} = 0,4415$. Karena 0,4415 lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai bahasa Arab pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan adanya penerapan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional berarti strategi ini kurang cocok dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penutup

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Madrasah Tsanawiyah Ma'arif 1 Ponorogo dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan strategi yang bervariasi dari card shot, strategi *thaghoni*, acak kata ataupun strategi konvensional juga dipakai di lembaga ini. Dalam penerapannya biasanya guru mengkombinasikan beberapa strategi pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan tujuan dan maksud yang diinginkan oleh pendidik. Selain itu juga menggunakan pendekatan manusiawi, pendekatan berdasarkan media dan juga pendekatan inkuiri.
2. Berdasarkan uji t yang dilakukan oleh peneliti sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji t adalah 0,4415 lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai bahasa Arab pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan adanya penerapan strategi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk permainan tradisional berarti strategi ini kurang cocok

dalam pembelajaran bahasa Arab perlu adanya kajian ulang tentang strategi ini di waktu mendatang.

3. Faktor Pendukung diantaranya peserta didik sudah banyak mengenal tentang karakteristik permainan tradisional ini sehingga mempermudah dalam mempraktekannya. Dan peserta didik yang notabnya masih dalam masa pertumbuhannya maka dengan adanya permainan ini merasa tidak tegang dengan pembelajaran. Sedangkan faktor penghambatnya adalah strategi itu kalau berdiri sendiri kurang bisa menguasai kelas lebih baiknya di kombinasikan dengan strategi lain, kurang adanya langkah dari strategi itu yang lebih menekankan peserta didik dalam penekanan *mufrodāt*. Belum cocok dalam kondisi kelas yang rombelnya besar strateg ini lebih menekankan tingkat permainannya dari pada tujuan utama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, J, C & Curtis, M, 2005. *Permainan anak anak zaman sekarang*, Jakarta: PT. Grasindo,
- Effendi,Ahmad, 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang miskat.
- Cresswell John W,*Research Desaign: Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif Dan Mixed* Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Gulo W., *Strategi Pembelajaran*, Jakarta Grasindo. 2002
- Tarigan Henry Guntur, Jago Tarigan dan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 1987.
- Hamdani,*Strategi Belajar Menagajar* Bandung: CV Pustaka Setia 2011
- Hamid ,M.Abdul,dkk.*Pembelajaran bahasa Arab*, malang,uin malang press,2008
- Haryono, *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif ArkeologiSeni*. Surakarta: ISI Press Solo, 2008.
- Hughes, *F.PChildren, play, and development*. Boston: . 1999. Allyn and Bacon
- Huizinga Johan, *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*, Terjemahan Hasan Basari. Jakarta: LP3ES,1990.
- Ibrahim Nana Sujana, *Pengantar dan Penelitian Pendidikan* Bandung: Sinar Baru, 1989
- Indayana Bagus , *Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Ragam Bentuk, Fungsi Sosial dan Kultural* Disertasi Universiatas Gajah Mada Yogyakarta Tahun 2013
- Jarahitna team,*Tranformai nilai melalui permaian tradisional rakyat daerah istimewa yogyakarta* .departemen pendidikan dan kebudayaan 1992
- Kartono. *Teori Permainan*. Penerbit Andi Offset : Yogyakarta. 1994
- Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia, 1984
- Krisdyatmiko, *Dolanan anak reflesi budaya dan tumbuh kembang anak* Yogyakarta: plan internasional Indonesia dan LPM sosiatri fifol UGM 1999
- lathifah Mariyatu, Tesis *Efetifitas Teknik pengajaran mutaba'ah terhadap perubahan siakp afektif siswa dalam pembelajran PAI Studi Eksperimen di SMPN 7 Yogyakarta*.
- latif Jamroh,*Konsep Pembelajaran Aktif, inovatif,kreatif,efektif dan meyenangkan(PAIKEM)*,Cd kumpulan Modul PLPG Rayon Fak.Tarbiyah UIN Sunan kalijaga Yogyakarta 2008
- Lois Holzman,. *Vygotsky at Work and Play* London and New York:Routledge, 2009

- Lubis Nabilah, *Naskah, Teks, dan Metode Penelitian Filologi*, Jakarta: Forum Kajian Bahasa & Sastra Arab Fakultas Adab IAIN Syarif Hidayatullah, 1996
- Montolah BEF,dkk,*Bermain dan permainan Anak*, Jakarta:Universitas Terbuka,2005
- Mujid Fathul dan nairul rahmawati,*Metode Permainan –permainan edukatif dalam belajar bahasa Arab*, yogyakarta, :diva press 2011
- Mulyono Dedi,*Metodologi Penelitian Kuantitatif*, bandung: PT rosda karya 2004
- Nata Abuddin,*Perfektif Islam tentang strategiPembalajaran* .Cet.1 Jakarta: Kencana ,2009
- Permenag No.02 Tahun 2008 Tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama islam dan bahasa Arab di madrasah.
- S Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito2003
- Sanjaya Wina,*kurikulum dan pembelajaran :teori dan praktek pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, Bandung : Kencana ,2008
- Suarsih Septia, Malah ini disampaikan pada saat pengaduan masyarakat di kec.bayat klaten.
- Sugiono,*Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R Dan D*, bandung: alfabeta 2008.
- _____,*Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif dan R&D* ,Bandung,Alfabeta 2011
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya* Jakarta: Bumi Askara,2009
- Sukmadinata Nana Syaodih, *Metodologi Penelitian Pendidikan*,Sumber: *Dokumen Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MTs Maarif 1 Ponorogo*
- Supriadi, Dedi. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta, 1994
- Suyadi,*Strategi Pembelajaran pendidikan karakter* ,Bandung, Remaja Rosda Karya 2013
- Syaiful Mustofa,*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab I novatif*. Malang: UIN MALIKI Press,2011
- Rosyidi wahab,ni'mah,*Memahami Kosep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*,Malang UIN MALIKI Pres,2012
- Toha Mohammad, Tesis *Pengembangan Model Permainan Tradisional Geprek Kempung dan Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Mahasiswa Pasasarjana Universitas Negeri Malang
- Wahab Rosyidi Abdul,*Media Pembelajaran Bahasa Arab* Malang,UIN-Malang Press 2009