

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBANTUAN
FLASH CARD DAN GAME BAHASA ARAB-INGGRIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS 4 SDIT AL-INSAN PINRANG**

Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Bahasa Arab (M. Pd) pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

JUMRIANA

NIM: 19.0212.002

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUMRIANA
NIM : 19.0212.002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab
Berbantuan *Flash Card* dan *Game* Bahasa Arab-
Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta
Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

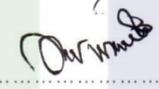
Parepare, 31 Juli 2023

Mahasiswi,


JUMRIANA
NIM. 19.0212.022

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Jumriana, NIM: 19.0212.002, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash Card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Bahasa Arab.

- Ketua : Dr. Hj. Darmawati, S. Ag., M. Pd. (.....)
- Sekretaris : Dr. Kaharuddin, S. Ag., M. Pd. I. (.....)
- Penguji I : Dr. H. Abd. Halim K, Lc., M. A. (.....)
- Penguji II : Dr. Herdah, M. Pd. (.....)

Parepare, 31 Juli 2023

Diketahui Oleh

 Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare



Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720703 199803 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على امور الدنيا والدين و الصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين و على اله و أصحابه أجمعين

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan salawat atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Dr. Hannani, M. Ag., selalu Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S. Ag., M. Pd., Dr. Firman, M. Pd., Dr. Muhammad Kamal Zubair, M. Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S. Ag., M. Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Hj. Darmawati, S. Ag., M. Pd. dan Dr. Kaharuddin, S. Ag., M. Pd. I., masing-masing sebagai Pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.

4. Dr. H. Abd. Halim K, Lc., M. A., dan Dr. Herdah, M. Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Kepada Bapak Nasir, S. Pd. I selaku Kepala SDIT al-Insan Pinrang yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan Bapak/Ibu guru yang telah memberikan waktu dan kemudahan dalam menyusun tesis ini.
6. Pimpinan dan pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian tesis.
7. Kepada Nenek Sabila yang telah memberikan dukungan penulis dan semangat dalam proses penyelesaian studi ini.
8. Kepada seluruh keluarga besar penulis, orang tua, seluruh guru, teman, saudara, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt., senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 31 Juli 2023

Penyusun,



Jumriana

NIM. 19.0212.002

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
ABSTRAK.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	12
F. Garis Besar Isi Tesis.....	14
BAB II LANDASAN TEORITIS	15
A. Penelitian yang relevan.....	15
B. Pengertian Efektivitas.....	18
C. Pembelajaran Bahasa Arab.....	19
D. Media <i>Flash card</i>	21
E. <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris.....	27
F. Hasil Belajar	39
G. Kerangka pikir penelitian	44

H. Hipotesis	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	48
A. Jenis dan Desain Eksperimen	48
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	53
C. Populasi, Sampel, dan Sampling	54
D. Metode Pengumpulan Data.....	56
E. DefInisi Operasional Variabel	58
F. Instrumen Penelitian	60
G. Teknik Analisis Data	68
H. Prosedur Eksperimen.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	75
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	99
C. Pengujian Hipotesis	103
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	107
BAB V PENUTUP.....	122
A. Simpulan.....	122
B. Rekomendasi.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Desain Penelitian	49
Tabel 3.2 : Rincian Jumlah Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang ..	54
Tabel 3.3 : Sampel Penelitian.....	55
Tabel 3.4 : Kisi-kisi Instrumen Tes.....	62
Tabel 3.5 : Uji Validitas Butir Item Instrumen Bahasa Arab.....	63
Tabel 3.5 : Uji Validitas Butir Item Instrumen Bahasa Arab.....	63
Tabel 3.6 : Uji Validitas Butir Item Instrumen Bahasa Inggris	65
Tabel 3.7 : Uji Reliabilitas	67
Tabel 3.8 : Klasifikasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab.....	70
Tabel 4.1 : Nilai Standar Deviasi <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol.....	76
Tabel 4.2 : Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol	76
Tabel 4.3 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol	76
Tabel 4.4 : Klasifikasi Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Kontrol	77
Tabel 4.5 : Nilai Standar Deviasi <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	79
Tabel 4.6 : Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	79
Tabel 4.7 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	79
Tabel 4.8 : Klasifikasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol .	79
Tabel 4.9 : Nilai Standar Deviasi <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4.10 : Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol	82
Tabel 4.11 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol	82
Tabel 4.12 : Klasifikasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol. ..	82

Tabel 4.13 : Nilai Standar Deviasi <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	84
Tabel 4.14 : Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	84
Tabel 4.15 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	85
Tabel 4.16 : Klasifikasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol	85
Tabel 4.17 : Nilai Standar Deviasi <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.18 : Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.19 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	88
Tabel 4.20 : Klasifikasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	88
Tabel 4.21 : Nilai Standar Deviasi <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.22 : Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.23 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.24 : Klasifikasi Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	91
Tabel 4.25 : Nilai Standar Deviasi <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.26 : Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.27 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.28 : Klasifikasi Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen	93

Tabel 4.29 : Nilai Standar Deviasi <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen..	95
Tabel 4.30 : Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Bahasa InggrisKelas Eksperimen ...	96
Tabel 4.31 : Klasifikasi Pengkategorian Hasil <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	96
Tabel 4.32 : Klasifikasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen	96
Tabel 4.33 : Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	98
Tabel 4.34 : Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Arab <i>Pretest Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	100
Tabel 4.35 : Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Inggris <i>Pretest Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	101
Tabel 4.36 : Uji Linearitas	102
Tabel 4.37 : Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test Pretest Posttest</i> pada Kelas Kontrol.....	104
Tabel 4.38 : Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test PretestPosttest</i> pada Kelas Eksperimen	105
Tabel 4.39 : <i>Independent Samples Test</i> Bahasa Arab	106
Tabel 4.40 : <i>Independent Samples Test</i> Bahasa Inggris.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	8
Gambar 1.2 : Sisi Kedua Media <i>Flash Card</i>	8
Gambar 1.3 : <i>Google</i>	10
Gambar 1.4 : <i>Jamboard</i>	10
Gambar 2.1 : Penggaris.....	23
Gambar 2.2 : Pulpen.....	23
Gambar 2.3 : Tas.....	23
Gambar 2.4 : Kapur.....	23
Gambar 2.5 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	27
Gambar 2.6 : Sisi Kedua Media <i>Flash Card</i>	27
Gambar 2.7 : Kerangka Pikir.....	45
Gambar 4.1 : Histogram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Flash Card</i>	77
Gambar 4.2 : Diagram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Flash Card</i>	78
Gambar 4.3 : Histogram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Flash Card</i>	80
Gambar 4.4 : Diagram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Flash card</i>	81
Gambar 4.5 : Histogram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Flash card</i>	83
Gambar 4.6 : Diagram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol Yang Menggunakan <i>Flash Card</i>	83
Gambar 4.7 : Histogram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol yang	

Menggunakan <i>Flash Card</i>	86
Gambar 4.8 : Diagram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Flash Card</i>	86
Gambar 4.9 : Histogram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	89
Gambar 4.10 : Diagram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	89
Gambar 4.11 : Histogram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris.....	91
Gambar 4.12 : Diagram Skor <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	92
Gambar 4.13 : Histogram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	94
Gambar 4.14 : Diagram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	94
Gambar 4.15 : Histogram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	97
Gambar 4.16 : Diagram Skor <i>Posttest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen yang Menggunakan <i>Game</i> Bahasa Arab-Inggris	97
Gambar 4.17 : Diagram Batang Niali <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	99
Gambar 4.18 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	108
Gambar 4.19 : Sisi Kedua Media <i>Flash Card</i>	108
Gambar 4.20 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	111
Gambar 4.21 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	111
Gambar 4.22 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	112

Gambar 4.23 : Sisi Pertama Media <i>Flash Card</i>	112
Gambar 4.24 : <i>Google</i>	114
Gambar 4.25 : <i>Jamboard</i>	114
Gambar 4.26 : <i>Classroom</i>	114
Gambar 4.27 : <i>Quizizz</i>	115



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	ṡ	ša	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	ḏal	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	Er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	ḏad	d	de (dengan titik dibawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	a	A
اِ	<i>Kasrah</i>	i	I
اُ	<i>ḍammah</i>	u	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍamma dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūta* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sedang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	:raudah al-atfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:al-madīnah al-fādilah
الْحِكْمَةُ	:al-ḥikmah

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd*(=), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	:rabbanaā
بَنَاتِنَا	:nadjainā
الْحَقُّ	:al-haqq
نُعَمُّ	:nu'ima
عَدُوُّ	:aduwwun

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā'marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasi huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DO, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illārasul

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fih al-Qur'ān

Nasīr al-Dīna al-Tūsi

Abū Nasr al-Farābi

Al-Gazāli

Al-Munqiz min al-Dalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu haru disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-*Walīd* Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan: Zaīd, Nasr Hāmid Abū)

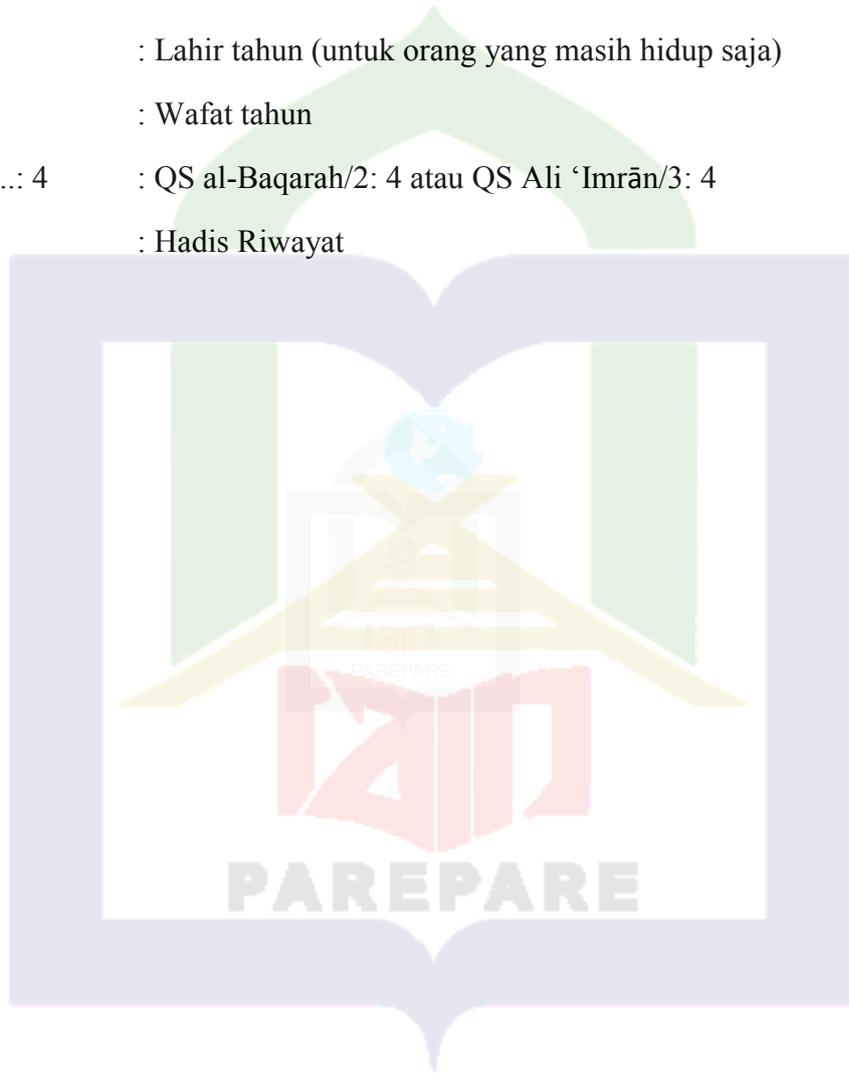
B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. : *subhaānahū wa ta'ālā*

saw. : *sallallāhu 'alaihi wa sallam*

a.s.	: <i>'alaihi al-salām</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
L	: Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	: Wafat tahun
QS .../...: 4	: QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imrān/3: 4
HR	: Hadis Riwayat



ABSTRAK

Nama : Jumriana
NIM : 19.0212.002
Judul Tesis : Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash Card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Tesis ini membahas tentang efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card*, efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris, dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Hal ini didasari banyaknya peserta didik yang kesulitan mengikuti pembelajaran bahasa Arab terutama dalam penguasaan kosakata bahasa sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Permasalahan utamanya adalah bagaimana tingkat keefektifan pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 4 sebanyak 77 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 52 orang dengan pembagian 26 untuk kelas kontrol dan 26 untuk kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang terkumpul diolah dengan uji statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) media *flash card* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima 2) *game* bahasa Arab-Inggris efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima 3) Nilai Sig. (2-Tailed) pada baris "*equal variance assumed*" = 0,03 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris yakni kelas eksperimen lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan media *flash card*.

Kata kunci: Media *Flash Card*, *Game* Bahasa Arab-Inggris, Hasil Belajar, Meningkatkan

ABSTRACT

Name : Jumriana
NIM : 19.0212.002
Title : The Effectiveness of Arabic Learning with Flash Cards and Arabic-English Game to Improve Learning Outcomes of Grade 4 Students at SDIT Al-Insan Pinrang.

This thesis discussed the effectiveness of Arabic learning using flash cards, the effectiveness of Arabic learning using Arabic-English game, and the effectiveness of Arabic learning using flash cards and Arabic-English game to improve the learning outcomes of Grade 4 students at SDIT Al-InsanPinrang. This was based on the difficulties faced by students in following Arabic learning, especially in vocabulary mastery, which could impact their learning outcomes. The main problem addressed was the level of effectiveness of Arabic learning using flash cards and Arabic-English game to improve students' learning outcomes.

The study adopted an experimental research design with a quasi-experimental design. The population of the study consisted of all Grade 4 students, totaling 77 individuals. The sample for the study was 52 individuals, with 26 assigned to the control group and 26 to the experimental group. Data collection methods used included observation, tests, and documentation. The collected data were analyzed using statistical tests with the SPSS software 25.

The results of this study indicate: 1) flash card media is effective in improving student learning outcomes. It can be seen that the value of Sig. (2-Tailed) = 0.000 less than $\alpha = 0.05$, so with this H_0 is rejected and H_a is accepted 2) Arabic-English game are effective for improving student learning outcomes. It can be seen that the value of Sig. (2-Tailed) = 0.000 less than $\alpha = 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted 3) Sig. (2-Tailed) in the line "equal variance assumed" = 0.03 is less than $\alpha = 0.05$, then with this H_0 is rejected and H_a is accepted. The increase in Arabic learning outcomes for students who use Arabic-English game, namely the experimental class, is higher than the increase in Arabic learning outcomes for students who use flash card media.

Keywords: Flash Card Media, Arabic-English Game, Learning Outcomes, Increase

تجريد البحث

الإسم : جمريانة
رقم التسجيل : ١٩٠٢١٢٠٠٢
عنوان الرسالة : فعالية تعلم اللغة العربية بالبطاقات التعليمية والألعاب العربية والإنجليزية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الإنسان بينرنج

عنوان هذه الرسالة: فعالية تعلم اللغة العربية بالبطاقات التعليمية والألعاب العربية والإنجليزية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الإنسان بينرنج . يعتمد هذا على عدد الطلاب صعوبات في تعلم اللغة العربية وخاصة في حفظ مفردات اللغة بحيث يمكن أن يكون لها تأثير على نتائج تعلم الطلاب. المشكلة الرئيسية هي كيف أن مستوى فعالية تعلم اللغة العربية باستخدام البطاقات التعليمية والألعاب العربية-الإنجليزية لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

أما النوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث التجريبي مع التصميم المستخدم وهو تصميم شبه تجريبي. كان مجتمع هذه الدراسة جميعاً ٧٧ طالباً في الفصل الرابع. كانت العينة في هذه الدراسة ٥٢ شخصاً قسم ٢٦ للفئة الضابطة و ٢٦ للفئة التجريبية. طرق جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والاختبارات والتوثيق. تتم معالجة البيانات المجمعة عن طريق الاختبارات الإحصائية باستخدام تطبيق الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٥.

نتائج من هذه الرسالة على ما يلي: (١) فعالية البطاقات التعليمية في تحسين نتائج تعلم الطلاب. Sig. أقل من \square ، لذلك يتم رفض H_0 مع قبول $2Ha$ (الألعاب العربية-الإنجليزية فعالة لتحسين نتائج تعلم الطلاب. Sig. أقل من \square ، لذلك يتم رفض H_0 مع قبول $3Ha$) (Sig. (Tailed-) في السطر "التباين المتساوي المفترض" أقل من \square ، ثم مع هذا يتم رفض H_0 ويتم قبول Ha . حيث تكون الزيادة في نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب المستخدمون الألعاب العربية-الإنجليزية، وتحديداً الفصل التجريبي، أعلى من الزيادة في نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب المستخدمون وسائط البطاقات التعليمية.

الكلمات المفتاحية: ميديا فلاشكارد، ألعاب عربية - إنجليزية، مخرجات التعلم، زيادة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu bahasa tertua dunia adalah bahasa Arab. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa Semit tertua dan masih ada sampai sekarang ini. Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting bagi masyarakat Islam manapun karena bahasa Arab merupakan bahasa pilihan Allah.¹ Hal ini karena bahasa Arab menjadi bahasa al-Qur'an. Dengan memahami bahasa Arab maka dapat mengerti sedikit banyaknya isi dan makna kitab suci al-Qur'an yang merupakan pedoman umat Islam.

Ketika umat Islam melaksanakan salat, haji dan pelbagai aktivitas ibadah menggunakan bahasa Arab.² Al-Qur'an menggunakan bahasa Arab memiliki fungsi sebagai bahasa petunjuk ajaran Islam, selain itu juga sebagai bentuk lahir dari al-Qur'an. Sebagaimana Allah swt. berfirman dalam Q.S. Yusuf/12: 2.

﴿تَعْقِلُونَ لَعَلَّكُمْ عَرَبِيًّا قُرْءَانًا أَنْزَلْنَاهُ إِنَّا﴾

Terjemah:

“Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa al-Qur'an berbahasa Arab, agar kamu mengerti”³

Salah satu hikmah diturunkannya al-Qur'an menggunakan bahasa Arab adalah agar manusia mau berfikir akan kedalaman isinya, karena tanpa menguasai bahasa itu niscaya manusia tidak akan mendapatkan pemahaman yang

¹Moses Adesan Mihaballo, *The Miracle of Language* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), h. 137.

²Ismail Suardi Wekke, *Model Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), h. 2.

³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Special for Women* (Bandung: Sygma, 2009), h. 235.

maksimal akan isinya. Sebagaimana Allah swt. berfirman dalam Q.S. az-Zukhruf/43: 3.

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٤٣﴾

Terjemah:

“Kami menjadikan al-Qur’an dalam berbahasa Arab, agar kamu mengerti”.⁴

Bahasa Arab memiliki keunikan tersendiri yang membuatnya berbeda dengan bahasa-bahasa yang ada di dunia. Hal mana perubahan-perubahan kosakatanya tidak mungkin untuk dibatasi. Selain itu, bahasa Arab kaya akan kosakata, terdapat banyak persamaan kata, antonim dari lafaz-lafaz dan berbagai bentuk jamak.⁵ Bahasa Arab adalah bahasa yang paling lengkap dan setiap kata mempunyai makna. Hal ini dapat dilihat bahwa bahasa Arab memiliki kurang lebih 24 juta kata.

Pembelajaran bahasa Arab 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 pendidik dan komunikan dalam hal ini adalah peserta didik. Masing-masing komponen tersebut berkaitan erat.⁶

Pembelajaran bahasa Arab, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas merupakan proses yang berlangsung secara terus menerus dan berkesinambungan, sehingga dapat merubah seorang peserta didik dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Hal ini karena selama proses pembelajaran peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman selama proses pembelajaran yang berlangsung secara terus menerus tersebut.

⁴Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Special for Women...*, h. 489

⁵Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Madani, 2015), h. 13–14.

⁶Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h. 101.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab di lembaga-lembaga pendidikan bahasa adalah peserta didik mampu mengungkapkan dengan menggunakan bahasa Arab, karena itu adalah alat untuk saling memahami dan *barometer* sebuah kefahaman. Peserta didik harus dapat mengungkapkan keinginannya atau apa yang ada dalam pikirannya dengan sempurna dan benar, baik secara lisan atau tulisan. Peserta didik mampu memahami apa yang dia baca atau apa yang dia dengarkan dan dia bisa ikut serta dalam berfikir sesuai dengan kemampuannya, usianya dan kegemarannya.⁷

Belajar bahasa Arab bukanlah usaha yang mudah dan terkadang membuat seseorang frustrasi. Hal ini karena belajar bahasa adalah salah satu upaya untuk mengembangkan kebiasaan baru dalam hal berkomunikasi dengan pemilik bahasa asli. Agar proses pembelajaran bahasa Arab berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.⁸

Media pembelajaran sangat menunjang dalam proses pembelajaran bahasa Arab karena dengan adanya media pembelajaran sangat berfungsi sebagai sarana sehingga pesan-pesan nilai dan *knowledge* dapat diterima oleh peserta didik baik sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang ingin dicapainya.⁹

Menurut Kaharuddin Ramli berbagai bentuk media seperti media visual, media audio maupun media audio-visual nampaknya belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab, baik di sekolah umum maupun di pesantren. Hal ini mungkin disebabkan keterbatasan sarana atautkah kurangnya pengetahuan

⁷Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab...*, h. 28.

⁸Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab...*, h. 101.

⁹Masrul Juliana Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 1–2.

para pengelola tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran bahasa.¹⁰

Dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Arab seyogyanya seorang pendidik menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan media akan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik yang berada di kelas rendah cenderung suka bermain dan senang apabila dalam belajar menggunakan media-media pembelajaran yang baru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Hal ini disebabkan karena secara psikologis alat bantu mengajar yang berupa media sangat memudahkan peserta didik dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).¹¹ Selama ini dalam menyajikan materi bahasa Arab pendidik hanya berfokus pada buku dan menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang SD atau MI seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi ajar. Apalagi bahasa Arab hampir sepadan dengan bahasa Inggris yang diajarkan kepada peserta didik.

Pada umumnya salah satu penyebab yang menjadi kelemahan peserta didik dalam memahami materi bahasa Arab adalah kurangnya kosakata. Oleh karena itu, agar membantu peserta didik dalam memahami kosakata dibutuhkan alat bantu yang disebut media *flash card*. *Flash card* adalah salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. *Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan

¹⁰Kaharuddin Ramli, *Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif Melalui Metode Ta'sisiyah* (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2019), h. 63–64.

¹¹Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), h. 8–9.

peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* tidak hanya disajikan dalam bentuk kartu yang konkret akan tetapi *flash card* dapat berbasis teknologi yang berupa kartu digital yang dibuat dalam bentuk gambar dengan animasi.

Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *flash card* berbasis teknologi dimana media *flash card* tidak hanya disajikan dalam bentuk materi pembelajaran tetapi media *flash card* di sini juga dibuat dalam bentuk *game* bahasa Arab-Inggris untuk mempermudah dalam berbagai hal termasuk dalam penerapan media di sekolah yang interaktif baik dapat digunakan pada komputer maupun ponsel Android. Peserta didik dapat belajar lebih aktif, kreatif dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga diharapkan dengan adanya media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹² *Flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris juga sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yang masih senang dengan kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SDIT Al-Insan Pinrang, peneliti menemukan peserta didik yang masih kurang berminat dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini disebabkan peserta didik tidak mengerti bahasa Arab karena peserta didik masih pemula dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu, cara mengajar pendidik yang kurang bervariasi bahkan cenderung monoton, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif di dalam kelas. Serta masih kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Masalah-masalah tersebut harus segera diatasi oleh pendidik, yaitu dengan memperbaiki cara mengajar dan mulai menggunakan metode tertentu agar kegiatan belajar mengajar lebih berkualitas dan peserta didik menjadi lebih aktif.

¹²Syofinda Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah," *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 2 (2015): 151, <http://103.88.229.8/index.php/terampil/article/view/1289/1015>. (diakses tanggal 23 Desember 2021).

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul “*Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Flash card dan Game Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar sebagai berikut:

1. Pendidik kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku pelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran bahasa Arab.
2. Pendidik dalam menggunakan media pembelajaran kurang tepat sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan yang menjadi rumusan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang menggunakan *flash card* ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris ?
3. Bagaimana perbedaan keefektifan penggunaan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang ?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau salah penafsiran terhadap judul penelitian “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang”, maka penulis perlu memaparkan definisi operasional yang dimaksud penulis dari beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

a. Pembelajaran Bahasa Arab berbantuan Media *Flash Card*

Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses atau kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung untuk mentransfer pengetahuan tentang bahasa Arab dengan cara yang efektif agar tujuan dari pembelajaran bahasa Arab tercapai. Oleh karena itu pendidik sebagai fasilitator harus mampu menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan didukung oleh media pembelajaran yang efektif.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Adapun media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media *flash card*. *Flash card* yang penulis gunakan berupa kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm sehingga tampak lebih menarik di mata peserta didik usia anak-anak. Adapun kosa kata atau *mufradat* yang terdapat pada *flash card* berbahasa Arab dan Inggris dengan tema “Profesi dan alat transportasi” yang diambil dari materi pembelajaran bahasa Arab kelas 4 SD semester 2. Media *flash card* ini dibuat sendiri oleh penulis.

Media *flash card* dalam penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan suatu objek yang tidak mungkin di bawah ke dalam kelas dalam bentuk aslinya,

sehingga dengan media *flash card* pendidik mampu menghadirkan objek tiruan dari objek sebenarnya sehingga peserta didik terlihat lebih mudah memahami penjelasan pendidik. Media *flash card* ini digunakan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 Al-Farabi SDIT Al-Insan Pinrang.

Media *flash card* ini mempunyai dua sisi yang berbeda. Untuk sisi yang pertama hanya gambarsaja, hal ini karena sisi pertama nantinya dapat digunakan untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris yang tepat untuk gambar tersebut. Kegiatan pembelajaran ini berorientasi pada permainan tebak gambar. Untuk sisi yang kedua dari *flash card* terdapat gambar dan kosa kata bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar tersebut. Sehingga peserta didik tidak hanya sekedar mendengar apa yang diucapkan pendidik tetapi peserta didik dapat membaca langsung kosa kata tersebut karena *flash card* yang digunakan pendidik berukuran besar yaitu 25 cm x 30 cm. Contoh *flash card* dengan tema profesi sebagai berikut:



Gambar 1.1 Sisi pertama
Media *Flash card*



Gambar 1.2 Sisi kedua
Media *Flash card*

Pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut. *Flash card* diterapkan di kelas 4 Al-Farabi dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi “Profesi dan alat transportasi” peneliti menggunakan *flash card* dalam menjelaskan materi tersebut. Dalam menjelaskan materi pendidik menggunakan sisi kedua dari *flash card* dimana pendidik memperlihatkan kepada peserta didik kartu yang berisi kata yang akan dikenalkan. Pendidik mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada

peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Kemudian pendidik melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, pendidik kemudian mengedrilkan pelafalannya secara lebih intensif. Terakhir pendidik menggunakan sisi pertama untuk melakukan permainan tebak gambar. Dimana dalam melakukan permainan tebak kata menggunakan *flash card* masing-masing peserta didik memegang satu *flash card* kemudian menunjuk satu orang temannya untuk menebak kata atau *mufradat* dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris sesuai gambar yang dipegang.

Pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dipandang efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena bukan hanya pendidik yang dilibatkan dalam proses pembelajaran tetapi peserta didikpun ikut terlibat secara langsung hal ini dapat dilihat ketika peserta didik memberikan pertanyaan kepada teman sejawatnya. Sehingga situasi ini jelas berbeda dengan situasi yang umumnya terjadi dalam kelas konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat pada pendidik.

b. Pembelajaran Bahasa Arab berbantuan *Game* Bahasa Arab-Inggris

Media pembelajaran menurut Azhar Arsyad dalam Rizka Utami merupakan “Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat peserta didik dalam belajar.”¹³ Adapun media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game* bahasa Arab-Inggris dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Pembelajaran bahasa Arab berbantuan *game* bahasa Arab-Inggris ini peserta didik belajar menggunakan *smartphone*. Setiap peserta didik membaw *smartphone* ke sekolah. *Smartphone* ini hanya digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung

¹³Rizka Utami dan Nyak Mustakim, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 2.

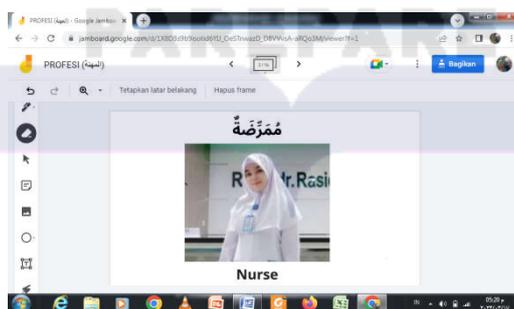
saja setelah itu *smartphone* masing-masing peserta didik dikumpul kembali oleh wali kelas. Selama ini pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan papan tulis, akan tetapi dalam penelitian ini pendidik menggunakan aplikasi *jamboard* dalam menjelaskan materi ajar.

Aplikasi *jamboard* adalah papan tulis digital. Dimana peserta didik yang menggunakan *smartphone* harus terlebih dahulu mendownload aplikasi ini di *playstore*. Adapun peserta didik yang menggunakan laptop tidak perlu mendownload aplikasi *jamboard* karena aplikasi ini sudah tersedia di *google* aplikasi. Contoh aplikasi *jamboard* di laptop.



Gambar 1.3 Google

Pendidik ketika menjelaskan materi “Profesi” maupun materi “Alat transportasi” menggunakan *jamboard*. Berikut tampilan *jamboard* pada materi “Profesi” pada laptop:



Gambar 1.4 Jamboard

Materi ajar yang telah pendidik buat di aplikasi *jamboard* kemudian *linknya* pendidik bagikan di aplikasi *classroom*. Peserta didik dapat melihat materi tersebut dengan membuka aplikasi *classroom* kemudian mengklik *link* tersebut.

Di aplikasi *jamboard* tampilan materi ajar lebih menarik karena pendidik dapat menambahkan gambar dan informasinya lainnya. Selain itu, aplikasi *jamboard* ini bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Sehingga memberi kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi “Profesi” maupun materi “Alat transportasi”.

Setiap pertemuan terakhir dari satu materi pendidik memberikan *game* kepada peserta didik. Adapun *game* berupa *game* bahasa Arab-Inggris menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis yang interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas secara *live* atau dapat ditugaskan sebagai pekerjaan rumah (PR).

Aplikasi *quizizz* ini dapat digunakan peserta didik meskipun peserta didik tidak memiliki aplikasinya. Peserta didik cukup mengklik *link* dari *game* yang dibuat pendidik. Dalam penelitian ini pendidik membuat *game* di aplikasi *quizizz* kemudian membagikan *link*nya di *classroom*. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat menikmati kenyamanan belajar dengan cara menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi belajar *quizizz* juga memunculkan tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk mendorong semangat belajarnya. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik berlomba menjadi peringkat pertama di *game* tersebut.

c. Hasil Belajar

Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam memahami mata pelajaran bahasa Arab khususnya materi “Profesi dan alat transportasi.” Adapun hasil belajar peserta didik yang dimaksud yaitu hasil belajar menurut Benyamin S Bloom, yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah

kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.¹⁴ Dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan ranah kognitif sebagai bahan penilaian hasil belajar peserta didik karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berupa butir soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor dalam bahasa Arab-Inggris.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dimaksudkan untuk memberi gambaran mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu membahas tentang efektivitas pembelajaran bahasa Arab berbantuan media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya segala sesuatu yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.
- b. Untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.

¹⁴Erna Wurjanti, *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar* (Mataram: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), h. 103.

- c. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* dengan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

a. Secara teoritis

- 1) Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris terhadap pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Hasil penelitian ini nantinya bermanfaat bagi pendidik untuk dapat lebih meningkatkan kualitas pengajarannya dan untuk dapat berinteraksi dengan lebih baik dengan peserta didik. Di samping itu, melalui penelitian ini diharapkan para pendidik dapat lebih termotivasi untuk terus belajar untuk meningkatkan kemampuan mengajarnya, salah satunya dengan melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi.

b. Secara praktis

- 1) Bahan pertimbangan bagi pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab.
- 2) Bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penggunaan *flash card* dan *game* dalam pembelajaran bahasa Arab.

- c. Secara metodologi, hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Garis Besar Isi Tesis

Untuk memperoleh gambaran keseluruhan isi dalam tesis ini, maka penulis memaparkan garis-garis besarnya sebagai berikut:

BAB I merupakan bab pendahuluan yang mencakup tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan ruang lingkup pembahasan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, dan diakhiri dengan garis-garis besar isi tesis.

BAB II merupakan landasan teoritis meliputi penelitian yang relevan, analisis teoritis variabel, kerangka pikir penelitian, bagan kerangka pikir dan terakhir hipotesis.

BAB III merupakan bab yang memuat tentang metode penelitian yang mencakup jenis dan desain eksperimen, waktu dan lokasi penelitian, populasi, sampel dan sampling, metode pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur eksperimen.

BAB IV merupakan bab yang berisi deskripsi hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDIT Al-Insan Pinrang, pembahasan hasil penelitian, serta pengujian hipotesis.

BAB V merupakan bab penutup yang memuat tentang kesimpulan serta rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran penelitian terhadap topik yang akan diteliti, ditemukan beberapa literatur yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* dan *game* Arab-Inggris dan beberapa kajian yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini beberapa karya tulis ilmiah terkait dengan penelitian ini diantaranya:

Budi Febriyanto, dalam hasil penelitiannya pada sebuah jurnal Komunikasi Pendidikan, Volume 3 Tahun 2019, dengan judul penelitian Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena keduanya meneliti penggunaan *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Dimana, dalam penelitian tersebut hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata peserta didik sebelum dilakukan tindakan yaitu 52,7%. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yaitu 66, 2%. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik 74,7%.¹⁵ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta

¹⁵Budi Febriyanto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Komunikasi Pendidikan* Volume 3 Tahun 2019 (online), h. 108, <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/302/pdf>. (diakses tanggal 14 Agustus 2022)

didik. Perbedaannya terletak pada penggunaan media *flash card* dalam penelitian terdahulu media *flash card* disajikan dalam bentuk materi pembelajaran saja sedangkan dalam penelitian ini media *flash card* tidak hanya disajikan dalam bentuk materi pembelajaran tetapi media *flash card* di sini juga dibuat dalam bentuk *game* bahasa Arab-Inggris untuk mempermudah dalam berbagai hal termasuk dalam penerapan media di sekolah yang interaktif. Selain itu, dalam penelitian saudara Budi Febriyanto menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

Miftakhul Falah Islami, dalam hasil penelitiannya yang dimuat pada jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan, Volume VIII Tahun 2018, dengan judul penelitian Implementasi Media *Flash card* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab menyimpulkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah diterapkan media *flash card* sebagai media pembelajaran. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai rata-rata kelas siklus I antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai sebesar 48 poin dari nilai rata-rata kelas 30 poin pada *pretest* menjadi 78 poin pada *posttest*. Sehingga dapat diketahui adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum dengan sesudah tindakan. Peningkatan belum signifikan karena nilai rata-rata kelas masih dibawah indikator keberhasilan. Dan nilai rata-rata kelas pada siklus II antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan sebesar 70 poin dari nilai rata-rata kelas 15 poin pada *pretest* menjadi 85 poin pada nilai *posttest*.¹⁶

¹⁶Miftakhul Falah Islami, "Implementasi Media Flashcard Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Penelitian dan Kajian Pendidikan* Volume VIII Tahun 2018 (online), h. 124. Dalam <https://tajdidukasi.or.id/index.php/tajdidukasi/article/view/258/44>. (diakses tanggal 23 Desember 2022)

Penelitian yang dilakukan Miftakhul Falah Islami ini relevan dengan penelitian ini karena keduanya sama-sama menggunakan media *flash card*. Adapun perbedaannya terletak pada perlakuannya, jika penelitian tersebut menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik, sedangkan dalam penelitian ini media *flash card* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dalam penelitian saudara Miftakhul Falah Islami menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

Ayok Ariyanto, dalam hasil penelitiannya pada sebuah jurnal *Basic Education*, Volume 01 Tahun 2017, dengan judul penelitian *Game Edukatif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah. Penerapan pembelajaran menggunakan metode game edukatif dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas 1 B SDI al-Hakim Boyolangu Kabupaten Tulungagung pada materi isim isyarah dan al-adawatul madrasah*. Dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata peserta didik 75 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 81. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 60% naik menjadi 81%. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat dan peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan *game* edukatif.¹⁷

Penelitian yang dilakukan Ayok Ariyanto ini relevan dengan penelitian ini karena keduanya sama-sama menggunakan *game* edukasi. Adapun perbedaannya

¹⁷Ayok Ariyanto, "Game Edukatif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah," *Basic Education*, Volume 01 Tahun 2017 (online), h. 89. Dalam <http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/686/566>. (diakses tanggal 23 Desember 2021).

terletak pada perlakuannya, jika penelitian tersebut menggunakan *game* untuk mengatasi kesulitan belajar bahasa Arab kelas rendah, sedangkan dalam penelitian ini *game* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dalam penelitian ini peneliti tidak hanya menggunakan *game* tetapi peneliti menggunakan aplikasi *jamboard*. Media *jamboard* disini selain digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi, media *jamboard* merupakan papan tulis digital yang dapat diakses kapanpun dan dimana saja.

B. Pengertian Efektivitas

Kata efektif berasal dari kata bahasa Inggris “*Effective*” yang berarti “Berhasil atau sesuatu yang dijalankan dapat berhasil dengan baik”.¹⁸ Efektivitas menjadi poin penting dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sejauh mana sasaran minimal dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan itu tercapai.¹⁹ Pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan. Dikatakan sebuah pembelajaran lebih efektif apabila mampu memberi pengalaman baru bagi peserta didik dan pendidik.

Hidayat dan Imam Machali yang mengatakan bahwa efektivitas merupakan keadaan terjadinya efek atau hasil yang dikehendaki dari suatu pekerjaan yang telah direncanakan²⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu tolak ukur yang menyatakan sejauh mana tingkat ketercapaian tujuan dalam pembelajaran.

¹⁸Ilham, *Efektivitas Kebijakan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Papua* (Semarang: Wawasan IKAPI, 2022), h. 7.

¹⁹Husriani Husain, *Model Kooperatif Tipe NHT dalam Pembelajaran Matematika* (Ce. I; Makassar: CV. Ruang Tentor, 2022), h. 7.

²⁰Firmansyah, *Mentoring Agama Islam* (Padang: Mitra Cendekia Media, 2022), h. 136.

C. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran dapat dikategorikan sebagai suatu proses yang di dalamnya terdapat serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran tidak terlepas dari dua rangkaian kegiatan, yaitu mengajar dan belajar. Kegiatan mengajar lebih diidentikkan kepada pendidik sebagai subjek yang mengambil peran besar dalam keberlangsungannya, sedangkan belajar adalah kegiatan yang mengasumsikan peserta didik sebagai subjeknya.

Menurut Syamsuddin Asyrofi dalam Teuku Sanwil pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.²¹

Merujuk pada pengertian pembelajaran diatas, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik sebagai subjek kegiatan mengajar dan peserta didik sebagai subjek kegiatan belajar. Selama proses ini berlangsung pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan metode, teknik bahkan media yang efek. Sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat diwujudkan.

Dari pengertian di atas penulis dapat simpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab adalah menggali dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa, baik secara aktif (lisan) atau pasif (tulisan).

²¹Teuku Sanwil, Riyan Hidayat, dan Rizka Utami, *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 14-15.

Dalam dunia pembelajaran bahasa, kemampuan menggunakan bahasa disebut “kemahiran berbahasa”. Kemahiran berbahasa terbagi menjadi empat yaitu keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*), dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Adapun keterampilan menyimak dan membaca dikategorikan dalam keterampilan berbahasa reseptif. Sedangkan, keterampilan berbicara dan menulis dikategorikan keterampilan bahasa produktif.

Pada hakikatnya, semua keterampilan berbahasa saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Hal tersebut dapat dianalogikan dengan seorang anak yang mempelajari bahasa ibu. Pada awalnya yang dilakukan anak tersebut yaitu mendengarkan bahasa yang dituturkan oleh orang lain di sekelilingnya. Kemudian anak tersebut berusaha berbicara kemudian diikuti dengan membaca dan menulis. Ketika para pendidik ingin mengajarkan bahasa asing hendaknya berpegang pada urutan-urutan tersebut.²²

Dalam pembelajaran bahasa Arab perlu adanya media yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab karena kurang maksimal hasil pembelajaran bahasa Arab diberbagai tingkatan pendidikan karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang tidak relevan dengan materi yang diajarkan.

Keberhasilan pembelajaran berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai, karena dapat membantu peserta didik untuk berfikir dan memahami materi pembelajaran. Dalam penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan peserta didik karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, pendidik akan sulit

²²Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. I; Jogjakarta: DIVA Pres, 2012), h. 83-84.

diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah swt. dalam Q.S An-Nahl/16:125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِّ لَهُم بِآلَتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemah:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”²³

D. Flash Card

1. Pengertian *Flash Card*

Media berasal dari kata *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.²⁴ Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “وسائل” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁵ Media dalam hal ini digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Heinich dalam Cepy Riyana bahwa “Media merupakan alat saluran komunikasi.”²⁶ Media dalam hal ini digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium.” Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.²⁷

²³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Special for Women...*, h. 281.

²⁴Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini* (Cet. I; Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020), h. 62.

²⁵M. Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran* (Cet. II; Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), h. 9.

²⁶Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Cet. II; Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2012), h. 10.

²⁷Cepy Riyana, *Media Pembelajaran...*, h. 9.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan perantara atau pengantar pesan. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai sumber pesan dalam proses pembelajaran. Dimana pesan yang disampaikan oleh dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan oleh penerima pesan sehingga penerima pesan terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Flash card merupakan salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. *Flash card* merupakan “kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi”.²⁸ Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *flash card* merupakan “Media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm.”²⁹

Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Pendapat yang lain mengenai pengertian *flash card* seperti yang dikemukakan oleh Kasihani bahwa *flash card are teaching aids as picture paper which has 25 x 30. The pictures is made by hand, picture or photo which is stick on the flash card.*³⁰ Maksudnya, *flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30.

Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Dini Indriana dalam Dwi Haryanti juga mengungkapkan bahwa, “*flash card*

²⁸Bintang Rosada, *Media Pembelajaran Bahasa* (Cet. I; Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), h. 35.

²⁹Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 94.

³⁰Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini...*, h. 63.

adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm”.³¹

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu belajar yang praktis, aplikatif dan efektif yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Media *flash card* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi. Berikut ini contoh media *flash card*:



Gambar 2.1 Penggaris



Gambar 2.2 Pulpen



Gambar 2.3 Tas



Gambar 2.4 Kapur

2. Ciri-ciri Media *Flash Card*

Adapun ciri-ciri yang ada pada media *flash card* adalah:

- a. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang

³¹Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini...*, h. 62-63.

- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian
- e. Sederhana dan mudah membuatnya³².

3. Kelebihan Media *Flash card*

Adapun kelebihan yang ada pada media *flash card* adalah:

a. Mudah dibawa-bawah

Dengan ukurannya yang kecil, *flash card* dapat disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, baik di kelas maupun di luar kelas.

b. Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Dalam penggunaannya, pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan energi listrik. Jika kita ingin menggunakannya kita tinggal menyusun gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat dan tidak terbalik dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau memasukkannya dalam map supaya tidak tercecer.

c. Mudah diingat

Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali sebuah konsep pelajaran.

³²Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini...*, h. 64.

d. Menyenangkan

Flash card dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya peserta didik berlomba-lomba mencari nama-nama ikon tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak. Hal ini diharapkan akan mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik.³³

4. Manfaat *Flash card*

Adapun manfaat dari penggunaan media *flash card* antara lain sebagai berikut:

- a. Anak akan dapat membaca pada usia sedini mungkin
- b. Mampu mengembangkan daya ingat otak kanan pada anak
- c. Mampu melatih kemampuan konsentrasi anak
- d. Dapat memperbanyak perbendaharaan kata pada anak.³⁴

5. Kekurangan Media *Flash card*

Setiap media tidak ada yang benar-benar sempurna. Kelebihan dan kekurangan merupakan kesatuan yang saling mengisi. Kelemahan media pembelajaran *flash card* sebagai berikut:

- a. Menekankan persepsi penglihatan
- b. Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks
- c. Ukuran yang terbatas untuk kelompok besar.³⁵

6. Prosedur Penggunaan Media *Flash Card*

Adapun prosedur penggunaan media *flash card* dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Pendidik memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi kata yang akan dikenalkan

³³Arman, *Media Flashcard* (Kuningan: Goresan Pena, 2016), h. 12-14.

³⁴Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini...*, h. 64.

³⁵Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2020), h. 148.

- b. Pendidik mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya
- c. Pendidik memperlihatkan gambar yang mengacu kepada kata atau *mufradat itu*
- d. Pendidik menurunkan kata atau *mufradat* dari pandangan peserta didik
- e. Pendidik melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama
- f. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, pendidik kemudian mengedrilkan pelafalan peserta didik secara lebih intensif. Pendidik menggunakan sisi pertama untuk melakukan permainan tebak gambar. Dimana dalam melakukan permainan tebak kata menggunakan *flash card* masing-masing peserta didik memegang satu *flash card* kemudian menunjuk satu orang temannya untuk menebak kata atau *mufradat* dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris sesuai gambar.

Penggunaan *flash card* menjadikan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik menjadi lebih bervariasi. *Flash card* juga mempermudah pendidik dalam menghadirkan suatu objek yang tidak mungkin dibawah ke dalam kelas dalam bentuk aslinya, sehingga dengan *flash card* pendidik mampu menghadirkan objek tiruan dari objek sebenarnya. Peserta didik terlihat lebih mudah memahami penjelasan pendidik mengenai materi profesi dengan penggunaan media *flash card* daripada hanya menggunakan metode ceramah.³⁶

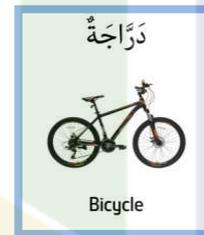
Flash card yang penulis gunakan berupa kartu bergambar dengan tema profesi (المهنة) dan alat transportasi (آلات المواصلات) yang diambil dari materi kelas 4 SD semester 2. Media *flash card* ini menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Arab dan bahasa Inggris. Media *flash card* ini dibuat sendiri oleh penulis.

³⁶Safilu dkk, *Biologi dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0* (Kendari: UHO Edu Press, 2020), h. 527.

Flash card ini mempunyai dua sisi yang berbeda. Untuk sisi yang pertama hanya gambar saja, hal ini karena sisi pertama ini nantinya digunakan untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris yang tepat untuk gambar tersebut. Kegiatan pembelajaran ini berorientasi pada permainan tebak gambar. Untuk sisi yang kedua dari *flash card* terdapat gambar dan kosa kata bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar tersebut. Sehingga peserta didik tidak hanya sekedar mendengar apa yang diucapkan pendidik tetapi peserta didik dapat membaca langsung kosa kata tersebut karena *flash card* yang digunakan pendidik berukuran besar yaitu 25 cm x 30 cm. Contoh media *flash card* dengan tema profesi (المهنة) sebagai berikut:



Gambar 2.5 Sisi pertama
Media *Flash card*



Gambar 2. 6 Sisi kedua
Media *Flash card*

E. Game Bahasa Arab-Inggris

Game merupakan salah satu media pembelajaran. *Game* yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran dapat disebut sebagai *educational game* atau *game* edukasi.³⁷ *Game* edukasi dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak. *Game* dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak.³⁸

Menurut Mutiah dalam Delia Putri dan Elvina dalam Delia Putri mengemukakan bahwa, “Permainan memungkinkan anak mempraktikkan

³⁷Arifannisa, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran* (Cet. I; Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 117

³⁸Arifannisa, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran...h. 117*

kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.”³⁹ Menurut Paul Ginnis dalam Aji Jatmiko mengemukakan bahwa, “Permainan merupakan kehidupan yang menyenangkan dan cara untuk menciptakan beberapa aturan serius dengan sedikit kesenangan serius.”⁴⁰

Game atau permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat peserta didik merasa senang terhadap materi pelajaran yang dibawakan. Pembelajaran dengan *game* (permainan) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik merasa senang dan mudah serta cepat memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Dalam suasana seperti itu, peserta didik dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara untuk mengambil keputusan, memecahkan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi. Hal itu berarti permainan menjadi sebuah contoh keadaan yang sebenarnya.

Tujuan *game* (permainan) dalam pembelajaran bahasa yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Jenis *game* edukasi yang banyak dikembangkan adalah; *shooting game*, *adventure game*, *role-playing game*, *simulation game*, *quiz game*, dan *puzzle game*.⁴¹

³⁹Delia Putri dan Elvina, *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar Melalui Metode Game's* (Cet. I; Pasuruan: Qiara Media, 2019), h. 5.

⁴⁰Aji Jatmiko, *Joyful English Games for SMP/MTs* (Cet. I; Kendal: Ahsyara Media Indonesia, 2019), h. 1.

⁴¹Dwi Kustari, “Pemanfaatan *Game* Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh”, *Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBMP) Provinsi Jawa Tengah*, 04 Juni 2023,

Dalam *game*, para peserta didik justru menemukan bahwa pembelajaran merupakan proses pengembangan kognitif dan sosial. Dalam zona belajar bersama orang lain, seseorang dapat belajar dari mentor yang bisa jadi adalah temannya sendiri atau gurunya. Seorang anak perlu tumbuh dalam zona itu, yaitu sebuah zona di mana dia dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sosialnya secara bersamaan.

Selain meningkatkan kemampuan belajar karena interaksi sosial, *game* juga bermanfaat untuk membangun ikatan atau kepedulian terhadap pelajaran. Menurut Whitton, Nicola dan Moseley dalam Sigit Setyawan mengemukakan bahwa “*Game* selain memotivasi, kegiatan bermain dan belajar menumbuhkan kepedulian terhadap pembelajaran. Kadangkala karena membosankan, peserta didik menjadi tidak peduli pada pelajaran tetapi dengan bermain *game*, peserta didik menjadi senang dengan pelajarannya.”⁴²

Metode permainan (*game*) memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Dapat menciptakan hubungan kerja yang lebih *fleksibel* antara peserta didik
2. Memecahkan kebekuan antara peserta didik dan pendidik
3. Meningkatkan atau menurunkan level energi
4. Memfokus ulang perhatian
5. Melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa susah payah⁴³

Berdasarkan paparan di atas *game* yang penulis maksudkan adalah *game* dalam bentuk kuis dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.

1. Pengertian *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas secara *live* atau dapat

⁴²Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games* (Cet. I; Jakarta: PT. Grasindo, 2015), h. xii-xiii.

⁴³Aji Jatmiko, *Joyful English Games for SMP/MTs...*, h. 3.

ditugaskan sebagai pekerjaan rumah (PR).⁴⁴ Menurut Toni Suhartatik *quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.⁴⁵

Quizizz merupakan aplikasi *game* berbasis instruktif yang menyajikan latihan permainan multipermainan dan menjadikan praktik ruang belajar menjadi cerdas dan menyenangkan.⁴⁶ *Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbasis *game* (permainan) dan merupakan aplikasi yang bersifat *online* sehingga bisa dilakukan oleh siapa saja dengan ketentuan harus memiliki koneksi jaringan yang stabil. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan *fleksibel*.⁴⁷

Quizizz juga merupakan aplikasi pembelajaran yang di dalamnya telah tersedia berbagai macam pilihan materi, serta di dalam fitur aplikasi *quizizz* juga telah disediakan berbagai macam bahasa yang bebas dipilih sesuai selera dan pemahaman kita terhadap bahasa tersebut. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk mengasah kemampuan para peserta didik, karena didalamnya terdapat banyak latihan soal serta jumlah banyak soal yang ingin dikerjakan, model soal telah disediakan didalam *quizizz* mulai dari pilihan ganda, teka-teki, uraian, isian singkat dan lain-lain.

Aplikasi *quizizz* ini sangat bermanfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dilihat dari adanya *timer* yang berfungsi mengatur waktu kapan

⁴⁴I Gusti Ngurah Santika, *Aktualisasi Pancasila Dalam Berbagai Dimensi Kehidupan* (Klaten: Lakeisha, 2021), 190.

⁴⁵Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional* (Malang: Ahlimedia Book, 2020), h. 7.

⁴⁶Deden Dicky Dermawan, *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz* (Cirebon: CV. Zenius Publisher, 2021), h. 36.

⁴⁷Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Ilmiah Ilmu Tarapan*, Volume 4 Tahun 2020 (online), h. 165. Dalam <https://online-journal.unja.ac.id/article/view/11605> (diakses tanggal 17 Juli 2023).

kuis akan dibuka dan kapan akan berakhir. Peserta didik akan merasa tertantang untuk berpikir cepat dan tanggap dalam mengatur strategi yang tepat untuk dapat menyelesaikan pertanyaan pendidik tepat pada waktunya. Dengan adanya *timer* dalam pengerjaan soal, aplikasi belajar *quizizz* sebenarnya dapat digunakan pendidik untuk melatih kedisiplinan dan kebiasaan peserta didik untuk menghadapi permasalahan. Kedisiplinan dan kebiasaan peserta didik dalam menghadapi tenggang waktu dengan sendirinya akan terpujuk.

Dalam jangka panjang jika sudah terbiasa berpacu dengan waktu, peserta didik akan merasakan ketenangan menjawab soal-soal yang diberikan pendidik kepadanya. Selain itu, penggunaan aplikasi belajar *quizizz* juga memunculkan tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk mendorong semangat belajarnya.⁴⁸

2. Tata Cara Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz*

a. Membuat akun di aplikasi belajar *Quizizz*

1) Langkah 1

Langkah pertama yang dapat dilakukan bagi seorang pendidik yang ingin menggunakan dan memanfaatkan aplikasi belajar ini adalah dengan masuk ke situs <https://quizizz.com/>. Situs ini dapat dicari dan ditemukan melalui *Google*.

2) Langkah 2

Saat berada dalam web tersebut, dapat memulai dengan mengklik *sign up* untuk membuat akun baru. Pengguna dapat *sign up* dengan menggunakan akun google atau dengan memasukkan email pengguna. Usahakan menggunakan email yang masih aktif dan yang paling sering digunakan.

3) Langkah 3

Setelah berhasil mendaftar dengan *sign up*, dilanjutkan dengan memilih peran pengguna dalam aplikasi belajar *quizizz* ini. Peran yang dapat digunakan

⁴⁸I Gusti Ngurah Santika, *Aktualisasi Pancasila dalam Berbagai Dimensi Kehidupan...*, h, 190-192.

pengguna antara lain pendidik (*teacher*), orang tua (*parent*) dan peserta didik (*student*). Jika pengguna adalah pendidik dapat memilih peran sebagai *teacher* dengan mengklik *a teacher*.

4) Langkah 4

Langkah selanjutnya, yaitu dengan mengisi dan melengkapi data sesuai data pribadi pengguna seperti : memilih negara asal, masukkan kode pos daerah asal, memasukkan nama sekolah, perguruan tinggi atau institusi secara manual dengan cara mengklik *can't find your organization*. Dilanjutkan dengan mengklik *add organization*. Untuk langkah terakhir dalam pembuatan akun bagi pengguna yaitu dengan mengklik *continue*.⁴⁹

3. Cara Membuat Soal di Aplikasi Belajar *Quizizz*

Setelah membuat akun, langkah selanjutnya yang dapat dilakukan pengguna adalah membuat soal di aplikasi belajar *quizizz*. Untuk itu, penggunaan dapat mengikuti langkah-langkah procedural sebagai berikut:

a) Langkah 1

Langkah pertama untuk membuat soal pada aplikasi belajar *quizizz* ini yaitu dengan mengklik open *quiz creator* atau buat soal.

b) Langkah 2

Langkah selanjutnya pengguna dapat mengisi data yang terkait dengan soal-soal yang akan dibuat, seperti: memasukkan nama kuis yang akan dibuat, contohnya "*Grammar Exercise*". Kemudian dapat memilih bahasa apa yang akan digunakan dalam menulis kuis. Pengguna dapat menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, sesuai dengan kebutuhan soal. Lalu dilanjutkan dengan memasukkan gambar untuk kuis. Gambar ini oleh diisi dan boleh juga tidak diisi. Hanya saja dengan adanya gambar akan lebih menarik dan memotivasi peserta

⁴⁹I Gusti Ngurah Santika, *Aktualisasi Pancasila dalam Berbagai Dimensi Kehidupan...*, h,192-193.

didik dalam menjawab soal. Gambar ini difungsikan sebagai ikon dari soal yang akan dibuat pengguna. Setelah semua data mengenai soal sudah terisi dengan jelas, proses ini dapat diakhiri dengan mengklik *save* atau simpan.

c) Langkah 3

Langkah berikutnya pengguna dapat memulai untuk membuat pertanyaan dan jawaban dengan mengklik *createnew question* atau membuat pertanyaan aru pada aplikasi belajar ini.

d) Langkah 4

Selanjutnya pengguna akan dibawa ke halaman pembuatan soal. Pengguna dapat memulai mengisi dan melengkapi data yang berkaitan dengan soal yang akan dibuat sesuai dengan keterangan berikut:

- 1) *Single answer* adalah soal dengan satu jawaban benar.
- 2) *Multy select*, adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu. Pembuatan soal dapat dengan tulisan dapat juga dilengkapi dengan video, audio, ataupun gambar.
- 3) Pilihan jawaban dapat dibuat lebih dari empat pilihan. Pilihan jawaban ini dapat dibuat dalam bentuk tulisan atau gambar.
- 4) Jika terdapat kesalahan dalam penginputan jawaban, dapat dihapus dengan menekan ikon tong sampah. Untuk jawaban yang benar, pengguna dapat mengklik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
- 5) Pilihan jawaban yang memiliki centang hijau dapat digunakan sebagai kunci jawaban.
- 6) Terdapat pula kolom untuk mengatur waktu menjawab yang bisa dipilih dan dimanfaatkan pengguna 5, 10, 15, 20, dan seterusnya (waktu dalam detik).

7) Jika seluruh data mengenai soal telah terisi, pengguna dapat mengklik *save* atau simpan untuk menyimpan soal yang telah dibuat dan diatur.

e) Langkah 5

Pendidik dapat membuat soal sebanyak mungkin, yaitu sesuai dengan kebutuhannya. Jika sudah dianggap lengkap, pendidik dapat mengklik *finish quiz* kemudian dapat melanjutkannya dengan mengisikan kelas (*grade*) dan bidang keilmuan yang terkait dengan soal (*choose relevance subject*) pada soal yang dibuat.

4. Cara Memberikan Soal *Quizizz* kepada Peserta Didik

Setelah kuis selesai dibuat, langkah yang dapat dilakukan pendidik selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada peserta didik. Langkah-langkah yang harus dilakukan agar pendidik dapat memberikan kuis tersebut kepada peserta didik yaitu sebagai berikut:

a) Langkah 1

Terdapat dua jenis metode permainan yang dapat dimainkan pada aplikasi belajar *quizizz*. Cara yang pertama dengan permainan langsung (*live game*) dan dengan metode lain yaitu menjadikan sebagai pekerjaan rumah (*homework*). Jika pendidik memilih menggunakan cara permainan langsung (*live game*) dapat memulai dengan mengklik *live game*, namun jika pendidik memilih menjadikan sebagai pekerjaan rumah dapat mengklik *homework* untuk memulai.

b) Langkah 2

Dalam permainan langsung (*live game*), pendidik dapat mengatur beberapa fungsi seperti: pertanyaan dapat diacak, jawaban dapat diacak. Setelah menyelesaikan permainan peserta didik dapat melihat jawaban yang benar, selama permainan berlangsung dapat diiringi dengan musik dan peserta didik dapat

melihat gambar-gambar lucu. Beberapa hal tersebut membuat peserta didik merasa tertarik dalam menyelesaikan permainan.

c) Langkah 3

Jika pengaturan sudah selesai dilakukan, dilanjutkan dengan mengklik *proceed*, maka kuis sudah siap diberikan kepada peserta didik. Pendidik dapat meminta peserta didik untuk mengetik join.quizizz.com di *browser* telpon genggam dan memasukkan kode permainannya.

5. Cara Bergabung Pada Kuis Online *Quizizz*

Cara ini dapat dilakukan oleh peserta didik yang ingin bergabung pada kuis yang diberikan oleh pendidik mereka.

a) Langkah 1

Langkah pertama yang dapat dilakukan oleh peserta didik yaitu memasuki *website* join.quizizz.com dan kemudian mengklik ikon *join*.

b) Langkah 2

Pendidik dapat meminta peserta didik memasukkan *game code*, kemudian memasukkan nama mereka. Peserta didik yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop atau komputer pendidik. Kuis dapat dimulai setelah seluruh peserta didik bergabung dalam kuis. Pendidik hanya mengklik *start* untuk memulai permainan.⁵⁰

6. Kelebihan Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz*

a) Mudah Dikerjakan Dimana Saja

Permainan pada aplikasi belajar *quizizz* sangat mudah dikerjakan di manapun dan kapanpun sesuai kesepakatan pendidik dan peserta didik. Kemudahan penggunaan aplikasi belajar *quizizz* karena tidak harus dikerjakan

⁵⁰I Gusti Ngurah Santika, *Aktualisasi Pancasila dalam Berbagai Dimensi Kehidupan...*, h. 193-196.

melalui komputer atau laptop. Permainan dalam aplikasi belajar *quizizz* ini dapat dengan mudah dikerjakan melalui *smartphone* peserta didik.

b) Terdapat Pengaturan Waktu

Waktu adalah kata kunci yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Tidak heran bila keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada kemampuan seseorang dalam mengatur dan menentukan waktunya. Jika diperhatikan pada aplikasi belajar *quizizz*, tersedia pengaturan waktu dalam pengerjaan soal. Pengaturan waktu pada permainan ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan daya ingat, menjaga konsentrasi peserta didik dan kecekatan atau ketangkasannya dalam menjawab pertanyaan pada permainan ini. Pendidik dengan leluasa bisa mengatur batas waktu bagi peserta didik dalam menjawab setiap soal atau pertanyaan yang diberikannya. Tergantung rancangan belajar pendidik, bahwa setiap soal dapat memiliki batas waktu pengerjaan yang berbeda sesuai dengan bobot pengerjaannya. Semua ini dapat dengan mudah diatur oleh pendidik.

Kecekatan dan ketangkasan peserta didik dalam menjawab soal akan diuji dengan fitur ini. Dengan diaturnya batas waktu pengerjaan, peserta didik akan merasa terpacu untuk segera menyelesaikan dan menjawab soal yang diberikan pendidik. Peserta didik dengan sendirinya merasa berlomba dalam mengerjakan soal yang berbentuk permainan ini. Secara tidak langsung, pendidik sebenarnya telah berhasil menciptakan situasi kompetitif antara peserta didik dalam pembelajaran. Dinamika kompetitif atau daya saing yang diperoleh melalui pembelajaran dengan aplikasi belajar *quizizz* sangat baik bagi perkembangan peserta didik. Hal ini dapat digunakan untuk merangsang, memunculkan dan memacu jiwa peserta didik sebagai pejuang.

c) Terdapat Gambar-Gambar yang Menarik

Gambar-gambar yang menarik dapat muncul pada situasi-situasi tertentu, seperti: pada awal permainan dimulai, saat menjawab benar, saat menjawab salah, saat permainan berakhir. Hal ini sedikit tidaknya akan membantu mengurangi beratnya tekanan berpikir peserta didik dalam menjawab pertanyaan pada kuis. Selain gambar, terdapat pula penghitung waktu mundur saat permainan akan mulai. Hal ini dapat mendorong kesiapan jiwa peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Disamping itu, akan memberikan efek perlombaan pada setiap peserta didik yang mengerjakan. Peserta didik juga dapat menyiapkan diri dan mulai berkonsentrasi pada fase ini.

d) Terdapat Sistem Perangkingan

Pada aplikasi belajar *quizizz* ini terdapat pula sistem perankingan. Setelah selesai mengisi jawaban, sistem juga dapat memberikan poin setiap pemain berdasarkan jumlah jawaban yang tepat dan kecepatan menjawab setiap pertanyaan. Hal ini akan membangkitkan motivasi setiap peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin. Berarti dengan adanya poin ini dapat membuat peserta didik lebih serius lagi berpikir untuk menjawab soal-soal yang ada. Dengan kata lain peserta didik akan berebut dan berkompetensi dengan teman-temannya untuk mendapatkan kedudukan. Setiap peserta didik akan berlomba-lomba untuk menjadi juara pertama dengan menjawab pertanyaan secara benar. Di sisi lain hal ini juga dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengukur hasil kuis dari setiap peserta didik.

Dengan adanya sistem ini, peserta didik juga dapat mengukur dan mengetahui seberapa besar kemampuannya masing-masing. Peserta didik dapat melihat jawabannya, kira-kira pada soal nomor berapa saja yang keliru dan mana saja soal yang dengan tepat. Hal ini juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi diri dan perbaikan bagi peserta didik itu sendiri. Peserta didik pun dapat

mengetahui dimana letak kelemahan dan kelebihan dalam penguasaan materi pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat introspeksi dan merefleksikan diri atas kemampuannya dalam menyerap materi yang diberikan pendidik.⁵¹

7. Kekurangan Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz*

a) Memerlukan Koneksi Internet

Permainan pada aplikasi belajar *quizizz* hanya dapat dilakukan dalam jaringan atau berbasis *online*. Artinya diperlukan koneksi internet untuk menggunakan aplikasi belajar *quizizz* ini. Sedangkan kita ketahui, bahwa tidak semua daerah di Indonesia sudah memiliki akses atau mampu dijangkau internet. Dengan kata lain, untuk memanfaatkan aplikasi belajar *quizizz* diperlukan koneksi yang baik dan stabil.

b) Memerlukan Sinyal yang Baik

Koneksi internet yang baik, sinyal yang lancar dan stabil juga sangat berperan dan mempengaruhi permainan aplikasi belajar *quizizz* ini. Jika peserta didik berada di daerah perkotaan hal tersebut tidak mungkin menjadi masalah yang sulit. Lain halnya jika peserta didik berada di daerah pedesaan, sinyal sangat sulit ditemukan.⁵²

8. Fungsi Aplikasi *Quizizz*

Fungsi dari adanya aplikasi *quizizz* ini sendiri adalah agar mempermudah bagi pendidik serta seluruh peserta didik untuk belajar dikelas. Adapun beberapa fungsi dari penggunaan aplikasi *quizizz* ini sendiri adalah:

⁵¹I Gusti Ngurah Santika, *Aktualisasi Pancasila dalam Berbagai Dimensi Kehidupan...*, h. 196-202.

⁵²Reza Bakhtiar Ramadhan, *Harmoni Lintas Mazhab* (Cet. I; Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2021), h. 200.

- a) Para peserta didik akan lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar dan peserta didik akan lebih mudah memahami tentang materi yang diajarkan, karena selain mudah aplikasi *quizizz* bisa digunakan dengan android.
- b) Semakin bertambahnya wawasan serta kemampuan peserta didik dengan menguji diri mereka sendiri dengan memecahkan persoalan-persoalan yang disediakan di dalam aplikasi *quizizz*.
- c) Menciptakan suasana kelas yang aktif, karena timbul rasa penasaran peserta didik terhadap materi yang dijelaskan serta dapat menumbuhkan rasa bersemangat peserta didik dalam belajar.
- d) Dapat menciptakan suasana yang kondusif serta melatih pola berpikir dan konsentrasi seluruh peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang telah tersedia.
- e) Berguna untuk melatih peserta didik dalam mengatur waktu serta dapat melatih keseriusan dalam mencapai keinginan yang mereka inginkan.⁵³

F. Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam Muhammad Nawir menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar.”⁵⁴ Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari aktivitas belajar yang dijadikan sebuah ukuran telah melaksanakan sebuah aktivitas sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

⁵³Oktaviana Nirmala Purba, *Media Pembelajaran Quizizz untuk Guru dan Dosen* (Cet. I; Malang: CV. Literasi Nusantara badi, 2022), h. 18.

⁵⁴Muhammad Nawir dan Darmawati, *Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar* (Cet. I; Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2022), h. 28.

Menurut Salim dalam Husamah, “Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor.”⁵⁵ Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar.

Hasil belajar akan tampak dalam berbagai hal, yaitu:

1. Kebiasaan; misalnya peserta didik belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga akhirnya peserta didik terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.
2. Keterampilan; misalnya menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
3. Pengamatan; proses menerima, menafsirkan dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera secara obyektif sehingga peserta didik mampu mencapai pengertian yang benar.
4. Berpikir asosiatif; yakni berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat.
5. Berpikir rasional dan kritis yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti ‘bagaimana’ dan ‘mengapa’.
6. Sikap yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
7. *Inhibisi*(menghindari hal yang *mubazir*)

⁵⁵Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Resian dan Puji Sumarno, *Belajar & Pembelajaran* (Cet. II; Malang: Ummpress, 2018), h. 19.

8. *Apresiasi* (menghargai karya-karya bermutu)
9. Perilaku afektif yakni perilaku yang bersangkutan dengan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci dan was-was.⁵⁶

Gagne dalam Dedi Sutedi mengemukakan lima kategori sebagai perilaku hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan intelektual (*Intellectual Skills*), yaitu kecakapan yang membuat seseorang berkompeten, yang memungkinkan untuk menanggapi konseptualisasi lingkungannya. Keterampilan ini berkaitan dengan pengetahuan ‘bagaimana’ melakukan suatu aktivitas. Keterampilan intelektual ini berupa empat tahapan, yaitu: membedakan, konsep, aturan dan tingkat tinggi.
2. Strategi kognitif (*Cognitive Strategies*), yaitu kecakapan khusus yang amat penting yang memungkinkan siswa dapat belajar dan menentukan sesuatu secara sendiri. Kemampuan ini merupakan kemampuan yang mengatur seseorang untuk memilih ‘cara’, misalnya memilih cara belajar yang cocok untuk dirinya sendiri.
3. Informasi verbal (*Verbal Information*), yaitu hasil belajar yang berupa informasi dan pengetahuan verbal. Informasi ini dapat dibedakan ke dalam fakta, nama, prinsip dan generalisasi. Informasi merupakan esensi suatu peristiwa yang dapat dijadikan alat berfikir dan sebagai dasar untuk belajar lebih lanjut. Kemampuan informasi dapat ditunjukkan dengan menyatakan atau menyebutkan informasi itu dalam ungkapan yang bermakna.
4. Keterampilan motorik (*Motor Skill*), yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan gerakan otot seperti mengucapkan lafal-lafal bahasa,

⁵⁶Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Resian dan Puji Sumarno, *Belajar & Pembelajaran...*, h. 19-20.

berdeklamasi dan mengetik. Keterampilan motorik biasanya merupakan prasyarat yang perlu dikuasai untuk dapat melakukan atau mempelajari sesuatu yang lain. Misalnya, untuk mempergunakan laboratorium bahasa, kita perlu memiliki keterampilan mengoperasikan peralatannya.

5. Sikap (*Attitudes*), yaitu sejumlah bentuk hasil tersendiri yang sering dikaitkan dengan nilai-nilai seperti toleransi, suka membaca, mencintai sastra atau seni, kesediaan bertanggung jawab. Pengaruh sikap terhadap seseorang adalah adanya reaksi yang bersifat positif atau negatif kepada orang lain, benda atau situasi.⁵⁷

Menurut Bloom dalam Yusrizal, klasifikasi hasil belajar peserta didik dikelompokkan ke dalam tiga aspek/ranah yaitu:

1. Hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan kognitif (pengetahuan)
2. Hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan afektif (sikap dan nilai-nilai)
3. Hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan (psikomotorik)⁵⁸

Menurut Benyamin S Bloom dalam Ridwan Abdullah Sani bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori:

1. Pengetahuan (C1)

Peserta didik dapat mengingat informasi konkret maupun abstrak. Kemampuan ini merupakan kategori yang paling rendah, namun menjadi dasar dari proses kognitif karena tanpa mampu mengingat,

⁵⁷Dedi Sutedi, *Evaluasi Hasil Belajar* (Bandung: Humaniora, 2019), h. 13.

⁵⁸Yusrizal, *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan* (Cet. I; Aceh: Syiah Kuala University Press, 2016), h. 30.

maka peserta didik tidak dapat memiliki kemampuan berpikir yang lebih tinggi.

2. Pemahaman (C2)

Peserta didik memahami dan menggunakan (menerjemahkan, menginterpretasi dan mengekstrapolasi) informasi yang dikomunikasikan.

3. Penerapan (C3)

Peserta didik dapat menerapkan konsep yang sesuai pada suatu problem atau situasi baru. Pada kategori ini peserta didik dapat memberi contoh dan mengklasifikasikan atau menggunakan dan memanfaatkan fakta, konsep, prinsip, prosedur, metode, teori untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.

4. Analisis (C4)

Peserta didik dapat menguraikan informasi atau bahan menjadi beberapa bagian dan mendefinisikan hubungan antarbagian. Bloom mengemukakan tiga jenis kemampuan analisis, yakni analisis unsur, analisis hubungan dan analisis prinsip organisasi.

5. Sintesis (C5)

Peserta didik dapat menghasilkan produk, menggabungkan beberapa bagian dari pengalaman atau bahan/informasi baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kemampuan melakukan sintesis merupakan kemampuan menggabungkan bagian-bagian yang terpisah menjadi sesuatu yang terpadu yang berkaitan secara logis dan memiliki pola.

6. Evaluasi (C6)

Peserta didik memberikan penilaian tentang ide atau informasi baru. Kemampuan mengevaluasi adalah kemampuan mengambil keputusan atau memberikan pendapat berdasarkan penilaian menggunakan kriteria-kriteria tertentu terhadap suatu situasi, pernyataan, nilai-nilai, ide atau informasi.⁵⁹

Banyak lembaga yang menggunakan hasil belajar taksonomi Gagne sebagai acuan dalam PBM-nya. Akan tetapi, peneliti memilih hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom, karena dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dalam penelitian ini peneliti hanya akan menekankan pada peningkatan ranah hasil belajar kognitif peserta didik yang dilihat dari hasil tes belajar.

G. Kerangka Pikir Penelitian

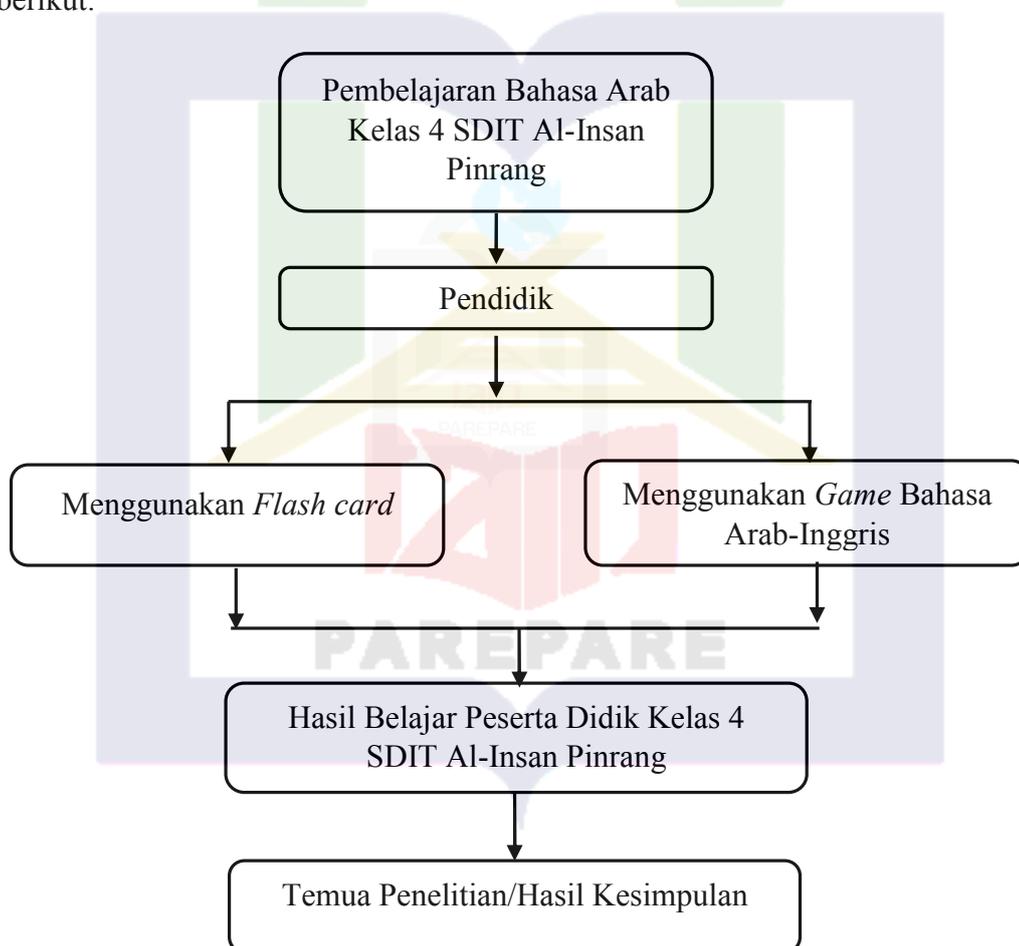
Pada kegiatan pembelajaran bahasa Arab berbantuan dan *game* bahasa Arab-Inggris membuat suasana pembelajaran lebih efektif dan efisien karena terjadi *feedback* atau umpan balik antara pendidik dan peserta didik. Selain itu membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar lebih menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga dengan adanya *flash card* dan *game* dalam pembelajaran bahasa Arab diharapkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Dengan penentuan kerangka konseptual akan sangat membantu penulis dalam menentukan arah kebijakan dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka konseptual merupakan gambaran dan arahan asumsi mengenai variabel-variabel

⁵⁹Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik* (Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 102-103.

yang akan diteliti atau memiliki arti hasil sebuah sintesis dari proses berpikir deduktif maupun induktif, kemudian dengan kemampuan kreatif dan inovatif diakhiri konsep atau ide baru.⁶⁰

Untuk lebih memahami landasan berpikir dari penelitian ini, maka penulis menggambarkan sebuah kerangka konsep penelitian efektivitas pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Pikir

⁶⁰Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif* (Surabaya: Health Books Publishing, 2015), h. 22.

H. Hipotesis Penelitian

Pada dasarnya istilah hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Jadi secara etimologis hipotesis berarti kebenaran yang masih diragukan. Nana Sudjana menyatakan hipotesis berasal dari kata *hipo* yang berarti bawah dan *tesis* yang artinya pendapat.⁶¹

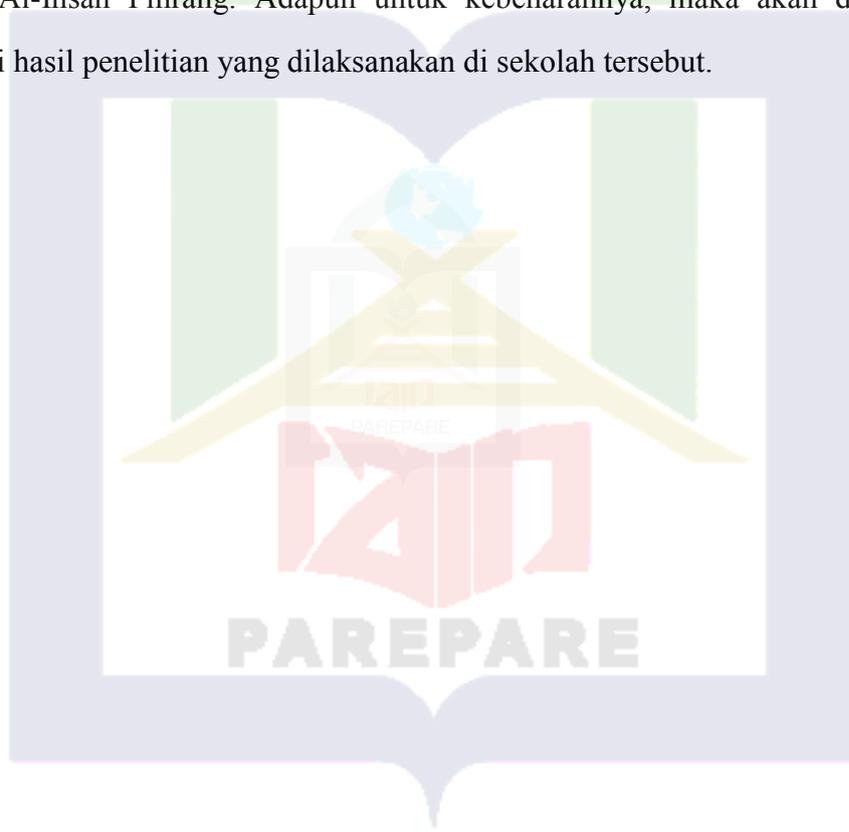
Hipotesis adalah pendapat yang kadar kebenarannya masih rendah dan belum menyakinkan, sehingga kadar kebenarannya perlu diuji atau dibuktikan. Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang berkumpul. Mengacu pada definisi tersebut, maka adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- Ha : Media *flash card* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.
- Ha : *Game* bahasa Arab-Inggris efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.
- H0 : Media *flash card* tidak efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.
- H0 : *Game* bahasa Arab-Inggris tidak efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.
- Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris pada pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.
- H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris pada pembelajaran bahasa Arab untuk

⁶¹Tajul Arifin, *Manajemen Penelitian* (Cet. 1; Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), h. 47.

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

Hipotesis di atas, penulis memiliki dugaan sementara bahwa pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Untuk penulis berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Adapun untuk kebenarannya, maka akan dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilaksanakan di sekolah tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Eksperimen

1. Jenis eksperimen

Metode penelitian adalah “Cara untuk secara sistematis menyelesaikan masalah penelitian.”⁶² Hal ini dapat dipahami bahwa metode penelitian sebagai ilmu yang mempelajari bagaimana penelitian dilakukan secara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Ditinjau dari pendekatan analisisnya, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Menurut Hadi “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.”⁶³

Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen, dalam upaya untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁶²Ahmad Albar Tanjung, *Metodologi Penelitian* (Surabaya: Scopindo, 2021), h. 13.

⁶³I Putu de ndre Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 2.

2. Desain eksperimen

Ada beberapa bentuk desain eksperimen namun dalam penelitian ini digunakan jenis *quasi experimental design*.⁶⁴ Dalam penelitian ini, desain *quasi experimental design* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. *Nonequivalent control group design* merupakan jenis rancangan penelitian yang dilakukan pada dua kelompok (perlakuan dan kontrol) tanpa adanya proses randomisasi kemudian dilakukan pengamatan sebelum dan sesudah.⁶⁵ Jadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain ini terdiri atas dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol yang masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris dan pada kelas kontrol menggunakan media *flash card*. Perbedaan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Berikut adalah tabel *nonequivalent control group design* dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas E	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

E : Kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan dengan *game* bahasa Arab-Inggris)

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen* (Cet. V; Bandung: Alfabeta: 2016), h. 342.

⁶⁵Fathnur Sani K, *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 29.

- K : Kelas kontrol (kelas yang diberi perlakuan dengan media *flash card*)
- O₁ : *pretest* kelas eksperimen
- O₂ : *posttest* kelas eksperimen
- O₃ : *pretest* kelas kontrol
- O₄ : *posttest* kelas kontrol
- X₁ : Penggunaan *game* bahasa Arab-Inggris
- X₂ : Penggunaan media *flash card*⁶⁶

3. Kontrol Validitas

Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variabel bebas yang dimanipulasi dan jika hasil tersebut digeneralisasikan pada situasi diluar *setting* eksperimen sehingga ada dua kondisi yang harus diterima yakni kontrol internal dan kontrol eksternal.

a. Kontrol Validasi Internal

Validasi ini mengacu pada kondisi bahwa perbedaan yang diamati pada variabel bebas adalah suatu hasil langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi dan bukan dari variabel internal sebagai berikut:

- 1) Sejarah (*History*), yang dimaksud di sini adalah semua kejadian di luar perlakuan yang muncul bersamaan dengan pelaksanaan eksperimen sehingga sangat mempengaruhi hasil eksperimen. Oleh karena itu, penelitian dilakukan hanya empat kali tatap muka.
- 2) Kematangan (*Maturity*), proses perubahan yang terjadi pada diri subjek dalam masa tunggu dari satu tahap penelitian ke tahap yang lain.
- 3) Seleksi (*Selection*), dalam memilih anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bisa terjadi perbedaan ciri-ciri atau sifat-sifat anggota kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Setelah adanya perlakuan

⁶⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen...*, h. 345.

pada kelompok eksperimen, maka besarnya perubahan variabel pendidikan tersebut.

- 4) Pemberian *pretest* dan *posttest*, pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada saat sebelum peserta didik menerima *treatment* dari guru bahasa Arab. Sedangkan *posttest* diberikan setelah *treatment* diterima oleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengerjaan tes ini dilakukan sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Tes ini diberikan untuk menjamin bahwa yang mengerjakan tes tersebut adalah peserta didik.
- 5) Instrumen dan alat ukur, instrumen dan alat ukur yang digunakan dalam mengukur semua variabel penelitian harus valid dan reliabel. Maka dalam mengambil data yang diperlukan harus diujicobakan terlebih dahulu agar instrumen dan alat ukur yang digunakan tidak dapat mengalami perubahan.
- 6) Kemunduran statistik (*Statistical regression*), hal ini terjadi ketika peneliti dengan sengaja memilih sebagian subjek dengan skor yang ekstrim untuk dihitung secara statistik. Oleh karena itu, peneliti harus menghilangkan sampel yang memiliki nilai-nilai ekstrim.
- 7) Mortalitas (kehilangan subjek), terjadi ketika beberapa subjek penelitian tidak dapat berpartisipasi dalam proses eksperimentasi, hal ini dapat mempengaruhi hasil pengukuran atau batalnya partisipasi hanya pada satu kelompok saja sehingga dapat terjadinya perbedaan *mean* jika telah dilakukan pengukuran. Sehingga untuk menghindari hal ini, setiap pertemuan melakukan pengecekan kehadiran pada setiap sampel.
- 8) Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa jumlah anggota populasi terlalu banyak sehingga tidak memungkinkan diselesaikan dengan keterbatasan

waktu, biaya dan tenaga. Kemudian, pertimbangan yang kedua adalah karena kedua kelas tersebut memiliki karakter dan ciri-ciri yang hampir sama yaitu rata-rata kemampuan dan prestasi kelas.

- 9) Interaksi pematangan dengan seleksi, terjadi ketika tidak dilakukan dengan asumsi bahwa peserta didik yang dijadikan kelas perlakuan sudah matang.⁶⁷

b. Kontrol Validasi Eksternal

Validitas ini mengacu pada kemampuan generalisasi suatu penelitian.

Terdapat beberapa ancaman terhadap validitas eksternal sebagai berikut:

- 1) Validitas populasi, validitas populasi menyangkut sejauh mana hasil eksperimen dapat digeneralisasikan dari sampel yang dikaji kepada kelompok yang besar dan spesifik.
- 2) Validitas ekologi, validitas ekologi menyangkut sejauh mana eksperimen dapat digeneralisasikan dari kumpulan atau kondisi lingkungan yang diciptakan oleh peneliti kepada kondisi lingkungan yang berbeda. Adapun yang meliputi validitas ekologi ini adalah:
 - a) *Multiple treatment interference*, yaitu perlakuan yang diberikan pada subjek yang sama akan membawa efek perlakuan sebelumnya pada perlakuan berikutnya. Jadi perlakuan yang diberikan harus berbeda pada kelompok eksperimen menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris sedangkan kelompok kontrol menggunakan media *flash card*.
 - b) *Hawthome effect*, yaitu efek yang terjadi ketika seseorang dengan sengaja memodifikasi perilaku mereka karena mereka sadar bahwa mereka sedang diawasi. Oleh karena itu, peneliti tidak

⁶⁷Rukminingsih dan Gunawan Adnan, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Erhaka Utama), h. 34-35.

- memberitahukan keterlibatan subjek penelitian agar suasana pembelajaran berjalan biasanya dengan kondisi yang sebenarnya.
- c) Interaksi pengaruh perlakuan, yaitu pengaruh yang diakibatkan oleh kejadian yang berlangsung pada waktu eksperimen sehingga perlakuan harus dilakukan dalam waktu yang sama.
 - d) Pengaruh pelaksanaan eksperimen, yaitu harapan peneliti membuat pelaksanaan perilaku serta pengamatan terhadap perilaku subjek menjadi bias sehingga hipotesis penelitian tidak dapat diberikan kepada guru agar tidak terjadi pembenaran hipotesis.⁶⁸

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini dalam kurun waktu kurang lebih dua bulan setelah proposal tesis diseminarkan dan mendapat persetujuan untuk meneliti.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDIT al-Insan Pinrang, di jalan Badak Kecamatan Watang Sawitto, Kelurahan Macorawalie, Kabupaten Pinrang. Alasan peneliti memilih lokasi di SDIT al-Insan Pinrang sebagai berikut:

- a. Adanya karakteristik khusus yang melekat pada sekolah ini. Sekolah ini tidak hanya berkonsentrasi pada pendalaman ilmu-ilmu sains dan teknologi, tetapi juga mempelajari ilmu-ilmu keagamaan termasuk bahasa Arab.
- b. Sekolah ini merupakan sekolah Islam yang menjadi tempat bagi peserta didik untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan berbahasa Arab. Namun, pada kenyataannya peserta didik masih kurang tertarik belajar

⁶⁸Rukminingsih dan Gunawan Adnan, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 36.

bahasa Arab. Oleh karena itu, memerlukan upaya atau solusi untuk mengatasi hal tersebut.

- c. Pendidik dan peserta didik sangat responsif dalam memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

C. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Menurut Arikunto populasi adalah “keseluruhan objek penelitian.”⁶⁹ Penulis perlu mengetahui populasi yang akan diteliti, agar lebih mudah mengarahkan proses penelitian. Sedangkan menurut Ismiyanto populasi adalah “keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, suatu hal yang di dalamnya dapat diperoleh dan atau dapat memberikan informasi (data) penelitian.”⁷⁰ Dengan demikian yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDIT AL-Insan Pinrang yang berjumlah 77 orang. Adapun rincian dari setiap kelasnya sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rincian Jumlah Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Sampel	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas 4 Ibnu Rusyd	18	8	26
Kelas 4 Ibnu Bajjah	17	8	25
Kelas Al-Farabi	18	8	26
Jumlah	53	24	77

Sumber data: SDIT al-Insan Pinrang

⁶⁹Eddy Roflin, *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran* (Cet. I; Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), h. 5.

⁷⁰Eddy Roflin, *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran...*, h. 5.

2. Sampel

Sampel adalah “sebagian dari populasi yang diambil untuk dipelajari, diamati ataupun diteliti baik dari segi sifat maupun karakteristik populasi tersebut.”⁷¹ Menurut Sudjana dan Ibrahim sampel adalah “Sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi.”⁷² Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 Ibnu Rusyd dan kelas 4 Al-Farabi. Adapun data sebaran peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Media pembelajaran
1	4 Ibnu Rusyd	26	<i>Game</i> bahasa Arab-Inggris
2	4 Al-Farabi	26	Media <i>flash card</i>
Jumlah		52 orang	

Sumber data: SDIT al-Insan Pinrang

3. Metode Sampling

Sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling (random sample)*. *Probability sampling (random sample)* merupakan metode pengambilan sampel dengan random atau acak.⁷³ Pengambilan sampel dengan sistem tersebut bertujuan untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

⁷¹Nova Nevila Rodhi, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), h. 103.

⁷²Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasaer Metodologi Penelitian* (Cet. I; Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 64.

⁷³Wiwin Yuliani dan Ecep Supriatna, *Metode Penelitian Bagi Pemula* (Bandung: CV Widina Media Utama, 2020), h. 56.

Penelitian ini mengambil sampel peserta didik seluruh kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Peneliti hanya akan mengambil 2 kelas saja untuk penelitian yaitu 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Cara menarik sampel acak yaitu dengan cara acak sederhana. Pertama-tama peneliti akan membuat undian dengan kertas yang dilipat. Kertas lipatan tersebut sudah bertuliskan nama kelas yang akan diambil untuk penelitian, kemudian kertas lipatan dimasukkan ke dalam toples. Peneliti akan mengambil secara acak kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diteliti dengan cara mengocok toples tersebut. Melalui cara tersebut, maka didapatkan kelas yang akan digunakan untuk penelitian adalah satu kelas yaitu kelas 4 Ibnu Rusyd yang berjumlah 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yaitu kelas 4 Al-Farabi yang berjumlah 26 peserta didik sebagai kelas kontrol di SDIT Al-Insan Pinrang. Jadi total peserta didik kelas 4 yang akan diteliti berjumlah 52 peserta didik.

D. Metode Pengumpulan Data

Menurut Gulo “pengumpulan data merupakan aktivitas yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan dari suatu penelitian.”⁷⁴ Adapun tujuan penelitian adalah jawaban dari rumusan masalah ataupun hipotesis penelitian, untuk dapat menjawabnya diperlukan data atau informasi yang diperoleh melalui tahapan pengumpulan data.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara, agar diperoleh data yang lengkap, valid dan otentik. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

⁷⁴Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Cet. I; Yogyakarta: Absolute Media, 2020), h. 73.

1. Observasi

Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data. Jadi observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan atau kalau perlu dengan pengecapan.⁷⁵

Adapun yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah gambaran umum proses pembelajaran bahasa Arab di SDIT Al-Insan Pinrang menggunakan media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris.

2. Tes

Tes adalah “Alat atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek akan kemampuannya dalam hal tertentu.”⁷⁶ Tes yang dimaksud penulis disini adalah tes berupa soal yang diberikan kepada peserta didik, dimana penulis ingin hasil belajar peserta didik setelah diberi *treatment*.

Tes dapat berupa “Serentetan pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat dan kemampuan dari subjek penelitian.”⁷⁷ Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal tes yang terdiri atas butir-butir soal. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif yang bentuknya pilihan ganda (*multiple choice*). Soal pilihan ganda adalah “Soal yang menuntut *testee* memberikan jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang tercantum dalam pokok soal.”⁷⁸

⁷⁵Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Cet. I; Yogyakarta: Absolute Media, 2020), h. 73

⁷⁶Triyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. I; Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 174.

⁷⁷Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian...*, h. 78.

⁷⁸Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik dan Prosedur* (Cet. I; Depok: Rajawali Pers, 2020), h. 21.

Alternatif jawaban dalam pilihan ganda dalam penelitian ini ada empat alternatif jawaban, karena semakin banyak alternatif jawaban, maka semakin kecil kemungkinan peserta didik untuk menerka-nerka jawaban. Hal ini sejalan dengan pendapat Gronlund dalam Muhammad Ilyas Ismail mengatakan “Alternatif jawaban empat lebih baik dibandingkan dengan lainnya. Makin banyak alternatif jawaban, makin kecil kemungkinan peserta didik menerka.”⁷⁹Sedangkan yang akan menjadi responden adalah kelas 4 Ibnu Rusyd dan kelas 4 Al-Farabi SDIT Al-Insan Pinrang.

Tes ini dibuat oleh peneliti untuk memperoleh data hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Sebelum instrumen penelitian ini digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reabilitas instrumen, jika instrumen tersebut valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut valid.⁸⁰

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan “Sumber data yang berupa benda-benda mati sehingga tidak mudah berubah atau mudah bergerak.”⁸¹ Dokumentasi adalah “Cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, *lengger* dan agenda.”⁸²Karena hasil sebuah penelitian akan semakin kuat dan dipercaya apabila didukung oleh foto-foto ataupun hal lainnya yang telah ada.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman atau salah penafsiran terhadap judul penelitian “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash card* dan

⁷⁹Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik dan Prosedur...*, h. 21.

⁸⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 384.

⁸¹Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2013), h. 101.

⁸²Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian...*, h. 77-78.

Game Bahasa Arab dan Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SDIT Al-Insan Pinrang”, maka peneliti perlu memaparkan definisi operasional variabel yang dimaksud peneliti dari beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Adapun media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media *flash card*. Media *flash card* ini mempunyai dua sisi yang berbeda. Untuk sisi yang pertama hanya gambarsaja, hal ini karena sisi pertama nantinya dapat digunakan untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris yang tepat untuk gambar tersebut. Kegiatan pembelajaran ini berorientasi pada permainan tebak gambar. Untuk sisi yang kedua dari *flash card* terdapat gambar dan kosa kata bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar tersebut. Sehingga peserta didik tidak hanya sekedar mendengar apa yang diucapkan pendidik tetapi peserta didik dapat membaca langsung kosa kata tersebut karena *flash card* yang digunakan pendidik berukuran besar yaitu 25 cm x 30 cm. Adapun *flash card* yang digunakan bertema profesi dan alat transportasi.
2. Penggunaan *game* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game* bahasa Arab-Inggris menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi yang ada di internet dan dapat digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat menikmati kenyamanan belajar dengan cara menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi belajar *quizizz* juga memunculkan tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk mendorong semangat belajarnya. Hal ini dapat

dilihat ketika peserta didik berlomba menjadi peringkat pertama di *gametersebut*.

3. Adapun hasil belajar peserta didik yang dimaksud yaitu hasil belajar menurut Benyamin S Bloom, yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan rana psikomotorik. Dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan ranah kognitif sebagai bahan penilaian hasil belajar peserta didik karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berupa butir soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor dalam bahasa Arab-Inggris.

F. Instrumen Penelitian

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrumen berkaitan dengan pengumpulan data, misalnya metode wawancara yang instrumennya pedoman wawancara. Metode angket atau atau kuesioner, instrumennya berupa angket atau kuesioner. Metode tes instrumennya adalah “soal tes, tetapi metode observasi, instrumennya berupa *check-list*.”⁸³

Ada dua Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Bentuk observasi yang digunakan adalah bentuk bebas yang tidak perlu ada jawaban tetapi mencatat apa yang tampak sebagai pendukung hasil penelitian,

⁸³Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian...*, h. 78.

meliputi pengambilan bentuk partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan digunakan untuk meneliti proses pembelajaran dalam kelas.

Instrumen observasi yang berupa pedoman pengamatan, bisa digunakan dalam observasi sistematis dimana si pelaku observasi bekerja sesuai dengan pedoman yang telah dibuat. Pedoman tersebut berisi daftar jenis kegiatan yang kemungkinan terjadi atau kegiatan yang akan diamati. Sebagai contoh, observasi yang dilakukan di sebuah sekolah, objek yang akan diamati ditulis dalam pedoman tersebut secara berurutan dalam sebuah kolom yang akan diceklis (✓).

2. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda, terdapat dua tes yang diberikan kepada peserta didik.

- a. Tes yang dilakukan pada awal pertemuan (sebelum penyampaian materi) yang disebut dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait tema “Profesi dan alat transportasi” dalam bahasa Arab.
- b. Tes yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung yaitu setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disebut *post-test*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan *treatment*, yaitu pembelajaran bahasa Arab menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris untuk kelas eksperimen dan media *flash card* untuk kelas kontrol.

Soal-soal yang digunakan dalam tes ini diambil dari materi pelajaran bahasa Arab kelas 4 SDIT al-Insan semester 2 pokok bahasan “Profesi dan alat transportasi”.

a. Kisi-kisi Instrument

Adapun kisi-kisi soal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes

Variabel Penelitian	Pokok Materi	Indikator	Bentuk Soal	Item
Hasil belajar (penguasaan <i>mufradat</i>)	المهنة	1) Memilih <i>mufradat</i> /kosa kata yang sesuai dengan gambar yang tersedia	PG	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 24, 25
		2) Memilih <i>mufradat</i> /kosa kata yang tepat untuk melengkapi kalimat	PG	5
		3) Mengartikan kata ke dalam bahasa Indonesia dan Inggris	PG	19, 28
	آلاتُ المُوَاصَلاتِ	1) Memilih <i>mufradat</i> /kosa kata yang sesuai dengan gambar yang tersedia	PG	9, 10, 11, 16, 18, 20
		2) Memilih <i>mufradat</i> /kosa kata yang tepat untuk melengkapi kalimat	PG	26, 27
		3) Mengartikan kata ke dalam bahasa Indonesia dan Inggris	PG	21, 22, 23, 29, 30

b. Uji Instrument

Dalam uji instrumen dikenal dengan istilah validitas dan reliabilitas sebagaiberikut:

1) Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana

ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.⁸⁴ Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

Untuk mengetahui validitas alat ukur dalam penelitian ini digunakan rumus korelasi *product-moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan⁸⁵

a) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dikatakan valid

b) Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan tidak valid

Adapun hasil uji coba yang dilakukan pada lembaran instrument untuk mengetahui kelayakan tes sebagai berikut:

Tabel 3.5 Uji Validitas Butir Item Instrument Bahasa Arab

No.	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria
1.	0,723	0,333	Valid
2.	0,460	0,333	Valid

⁸⁴Ovan dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), h. 2.

⁸⁵Erwin Widiasworo, *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis* (Cet. I; Yogyakarta: Araska, 2019), h. 172.

3.	0,382	0,333	Valid
4.	0,613	0,333	Valid
5.	-0,043	0,333	Tidak Valid
6.	0,351	0,333	Valid
7.	0,584	0,333	Valid
8.	0,714	0,333	Valid
9.	-0,120	0,333	Tidak Valid
10.	0,714	0,333	Valid
11.	0,398	0,333	Valid
12.	0,469	0,333	Valid
13.	0,434	0,333	Valid
14.	0,731	0,333	Valid
15.	-0,157	0,333	Tidak Valid
16.	0,416	0,333	Valid
17.	0,567	0,333	Valid
18.	0,558	0,333	Valid
19.	0,434	0,333	Valid
20.	-0,047	0,333	Tidak Valid
21.	0,398	0,333	Valid
22.	0,422	0,333	Valid
23.	0,612	0,333	Valid
24.	0,569	0,333	Valid
25.	0,494	0,333	Valid
26.	0,487	0,333	Valid
27.	0,557	0,333	Valid
28.	0,592	0,333	Valid
29.	0,408	0,333	Valid

30.	0,392	0,333	Valid
31.	0,415	0,333	Valid
32.	0,460	0,333	Valid
33.	0,091	0,333	Tidak Valid
34.	0,595	0,333	Valid
35.	0,402	0,333	Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat 5 soal yang mendapat nilai r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} artinya soal tersebut tidak valid. Sedangkan 30 soal lainnya mendapatkan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yang berarti soal tersebut valid.

Tabel 3.6 Uji Validitas Butir Item Instrument Bahasa Inggris

No.	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria
1.	0,672	0,333	Valid
2.	0,456	0,333	Valid
3.	0,368	0,333	Valid
4.	0,585	0,333	Valid
5.	0,582	0,333	Valid
6.	0,348	0,333	Valid
7.	0,563	0,333	Valid
8.	0,714	0,333	Valid
9.	-0,184	0,333	Tidak Valid
10.	0,557	0,333	Valid
11.	0,248	0,333	Tidak Valid
12.	0,399	0,333	Valid
13.	0,416	0,333	Valid
14.	0,729	0,333	Valid
15.	-0,175	0,333	Tidak Valid

16.	0,446	0,333	Valid
17.	0,546	0,333	Valid
18.	0,582	0,333	Valid
19.	0,399	0,333	Valid
20.	0,003	0,333	Tidak Valid
21.	0,355	0,333	Valid
22.	0,378	0,333	Valid
23.	0,596	0,333	Valid
24.	0,541	0,333	Valid
25.	0,488	0,333	Valid
26.	0,477	0,333	Valid
27.	0,596	0,333	Valid
28.	0,538	0,333	Valid
29.	0,459	0,333	Valid
30.	0,366	0,333	Valid
31.	0,408	0,333	Valid
32.	0,456	0,333	Valid
33.	0,008	0,333	Tidak Valid
34.	0,557	0,333	Valid
35.	0,415	0,333	Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat 5 soal yang mendapat nilai r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} artinya soal tersebut tidak valid. Sedangkan 30 soal lainnya mendapatkan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yang berarti soal tersebut valid.

2) Uji Validitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan cukup akurat, stabil atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin diukur.⁸⁶ Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama misalnya tes dengan tes ulang akan memberikan hasil yang sama.

Dalam uji reliabilitas ini menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan :

k=Jumlah item dalam instrument

p_i =Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item

$q_i = 1 - p_i$

S_t^2 =Varian total⁸⁷

Dengan kriteria pengujian:

1. Jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60 maka dapat dikatakan reliabel
 2. Jika nilai Cronbach's Alpha < 0.60 maka dapat dikatakan tidak reliabel
- Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.81	26

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 25,

⁸⁶Syamsul Bahri and Fakhry Zamzam, *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-AMOS Pengujian Dan Pengukuran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2014) h. 74.

⁸⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Cet. XXVI (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 104.

didapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.81. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen dapat dikatakan Reliabel karena nilai $0.81 > 0.60$, sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan “kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.”⁸⁸

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian pembelajaran bahasa arab berbantuan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang penulis menggunakan penelitian kuantitatif, dimana penulis akan menganalisis data-data yang terkumpul, mengelola data dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan atau melaporkan apa yang terjadi di lokasi penelitian.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁸⁹ Adapun yang termasuk dalam statistik deskripsi

⁸⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen...*, h. 238.

⁸⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017). h. 202

ini adalah penyajian data melalui tabel, histogram, perhitungan modus, median, mean, maximum, minimum, varians dan standar deviasi. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hasil belajar peserta didik maka digunakan langkah-langkah berikut:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi dengan cara sebagai berikut:
 - 1) Menentukan nilai rentang (data terbesar dikurangi data terkecil) dengan rumus $R = X_{\max} - X_{\min}$
 - 2) Menentukan banyaknya kelas interval dengan model strurger yaitu $K = 1 + 3,3 \log n$, $n =$ pernyataan banyaknya data dan hasil akhir dibulatkan.
 - 3) Menentukan kelas interval (p) dengan rumus $P = \frac{R}{K}$
 - 4) Pemilihan ujung kelas interval yang pertama.
 - 5) Penghitungan data dengan data yang lebih kecil dari yang terkecil sampai kelas interval yang telah ditentukan.⁹⁰
- b. *Mean* (rata-rata) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$
 Keterangan: \bar{X} = Rata – rata
 F_i = Frekuensi ke- i
 X_i = Nilai tengah
- c. Persentase nilai rata-rata dengan rumus

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$
 Keterangan: P = Angka persentase
 f = Frekuensi yang dicari persentasenya
 n = Banyaknya sampel responden⁹¹

⁹⁰Nana Sudjana, *Metode Statistik* (Cet. VIII; Bandung Tarsito, 2017), h. 118.

⁹¹Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 130.

d. Standar deviasi

Setelah mendapatkan nilai rata-rata dari peserta didik kemudian peneliti mencari nilai standar deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N - 1}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

$\sum x^2$ = Jumlah Keseluruhan x^2

N = Jumlah Sampel

$(\sum x)^2$ = Jumlah keseluruhan x yang dikuadratkan.⁹²

Setelah mendapatkan nilai standar deviasi dari peserta didik kemudian peneliti mengklasifikasi hasil belajar bahasa Arabpeserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.8Klasifikasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab

No	Kategori	Interval
1	Kurang baik	1-59
2	Cukup baik	60-74
3	Baik	75-90
4	Sangat baik	91-100 ⁹³

⁹²Nancy Yusnita, *Metode Penelitian Bisnis & Manajemen Konsep dan Implementasinya* (Cet. I; Surabaya: Uwais, 2019), h. 187.

⁹³Ranu Iskandar, *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan* (Bandung: CV Jejak, 2019), h. 72.

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial adalah metode penelitian statistik yang digunakan untuk menganalisis data dari sampel untuk membuat kesimpulan atas data yang diteliti.

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah usaha untuk menentukan apakah data variabel yang kita miliki mendekati populasi distribusi normal atau tidak dengan kata lain apakah data kita berdistribusi normal atau tidak.⁹⁴ Untuk menguji normalitas data, digunakan SPSS 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

b) Menguji normalitas data dengan menggunakan uji *Shaphiro wilk* pada SPSS 25.

c) Melihat signifikansi pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*, dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$). Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika angka signifikansi *Shaphiro wilk* melalui aplikasi SPSS menunjukkan nilai signifikansi “<” lebih kecil atau kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Jika angka signifikansi *Shaphiro wilk* melalui aplikasi SPSS menunjukkan nilai signifikansi “>” lebih besar atau lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal

⁹⁴Sufren, *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), h. 66.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan tak bebas apakah linear atau tidak.⁹⁵ Teknik pengujian linearitas dengan menggunakan SPSS 25.

Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh dari *Deviation from Linearity*, yaitu F_{hit} (T_c) dan apabila kriteria pengujian p-value sebagai berikut:

- a) Jika p-value $> 0,05$ maka H_0 diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linier atau berupa garislinear.
- b) Jika p-value $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau persamaan regresi Y atas X adalah tidak linier atau berupa garistidak linear.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan data analisis data baik percobaan yang terkontrol maupun dari observasi tidak terkontrol. Uji hipotesis ini tidak dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berkaitan dengan keefektifan media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, pengujian hipotesis terkait pula dengan pengujian hubungan antara media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian ini adalah *T-Test*. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat signifikansi tabel *Coefficient*. Biasanya dasar pengujian hasil regresi dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau dengan signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria dari uji statistik t:

Jika nilai Signifikansi uji $t \geq 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

⁹⁵Ilhami Cahaya Putri, *Statistik Pendidikan* (Jakarta: Geupedia, 2023), h. 88.

Jika nilai Signifikansi uji t maka H_0 ditolak $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran bahasa Arab berbantuan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* dan uji *Independent Sample T-Test* menggunakan aplikasi SPSS 25.

H. Prosedur Eksperimen

Dalam penelitian diperlukan adanya gambaran tentang langkah-langkah melakukan penelitian yang biasa disebut prosedur penelitian. Secara garis besar, prosedur dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Adapun penjabaran dari tiga tahap prosedur penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini merupakan tahapan perencanaan sebelum dilaksanakannya penelitian. Tahapan persiapan ini meliputi rumusan masalah, studi kepustakaan, perumusan hipotesis dan penentuan model atau desain penelitian yang sekaligus dilengkapi dengan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan tahap dilaksanakannya penelitian untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian perlakuan atau *treatment* terhadap subjek penelitian dan pemberian tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan atau *treatment*, baik *pretest* maupun *posttest*. Adapun pelaksanaan penelitian ini meliputi tahapan sebagai berikut:

- a. Pemberian *pretest* dengan menggunakan instrumen soal. *Pretest* ini diberikan pada kedua kelas dalam penelitian ini, yakni pada kelas 4 Ibnu Rusyd sebagai kelas eksperimen dan kelas 4 Al-Farabi sebagai kelas kontrol. Pemberian *pretest* ini bertujuan mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan atau *treatment*.
- b. Pemberian perlakuan atau *treatment* dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris pada kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan media *flash card*. Pemberian perlakuan atau *treatment* sebanyak tujuh belas kali. Selain itu pada tahapan ini, peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk menjadi observer penelitian yang akan mengobservasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada saat pemberian perlakuan atau *treatment* di kelas eksperimen.
- c. Pemberian *posttest* dengan menggunakan instrumen soal yang sama pada saat *pretest*. *Posttest* ini diberikan pada kedua kelas dalam penelitian ini, yakni kelas 4 Ibnu Rusyd sebagai kelas eksperimen dan kelas 4 Al-Farabi sebagai kelas kontrol. Pemberian *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang telah mendapatkan perlakuan (*treatment*) apakah hasil belajar peserta didik semakin meningkat, sama, atau mengalami penurunan.

3. Tahap Akhir

Setelah kedua tahap telah dilakukan maka tahap terakhir yaitu menganalisis dan menyusun laporan. Pada tahap ini peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menghitung hasil *pretest posttest* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya peneliti membuat kesimpulan dan pembuatan laporan hasil penelitian.

BAB 1V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* yang dilakukan di SDIT Al-Insan Pinrang. Yang menjadi subjek dalam penelitian adalah kelas 4 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas 4 Ibnu Rusyd sebanyak 26 peserta didik dan kelas 4 Al Farabi sebanyak 26 peserta didik dengan jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 52 peserta didik. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas 4 Al Farabi sebagai kelas kontrol menggunakan *flash card* sedangkan kelas 4 Ibnu Rusyd sebagai kelas eksperimen menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris.

1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang Menggunakan *Flash card*

Hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik kelas 4 Al Farabi sebagai berikut:

a. *Pretest* bahasa Arab kelas kontrol

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 73 - 33$$

$$R = 40$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,3979400087)$$

$$K = 1 + 4,6132$$

$K = 5,6$ dibulatkan menjadi 6

3) Panjang kelas/interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{40}{6}$$

$$= 6,6 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

4) Mean

$$X = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1230}{26}$$

$$= 47$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.1 Nilai standar deviasi *pretest* bahasa Arab kelas kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest kontrol	26	33	73	47	9

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi *pretest* bahasa Arab kelas kontrol

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	($f_i \times x_i$)	($x_i - x$) ²	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
33-39	5	5	36	180	121	605	19
40-46	9	14	43	387	16	144	35
47-53	6	20	50	300	9	54	23
54-60	4	24	57	228	100	400	15
61-67	1	25	64	64	289	289	4
68-74	1	26	71	71	576	576	4
Jumlah	26		321	1230	1111	2068	100

Tabel 4.3 Klafikasi pengkategorian hasil *pretest* bahasa Arab kelas kontrol

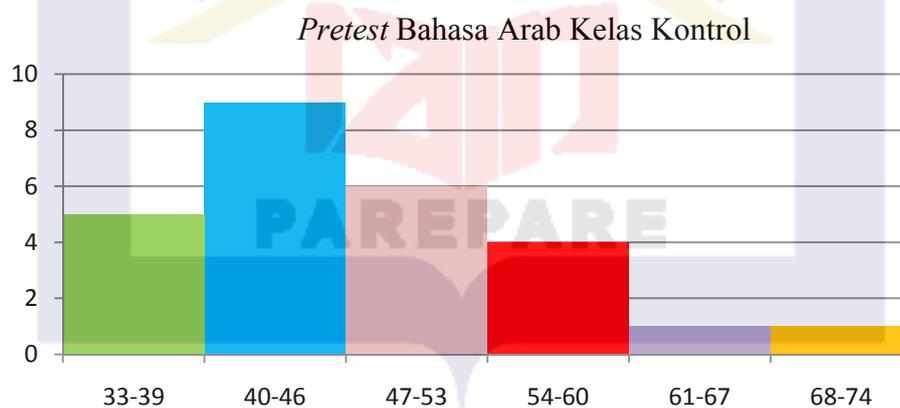
Statistik	<i>Pretest</i>
Nilai rendah	33
Nilai tertinggi	73
Nilai rata-rata	47
Standar deviasi	9

Tabel 4.4 Klasifikasi hasil belajar bahasa Arab kelas kontrol

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	23	88	Kurang baik
60-74	3	12	Cukup baik
75-90	0	0	Baik
91-100	0	0	Sangat baik
Jumlah	26	100	

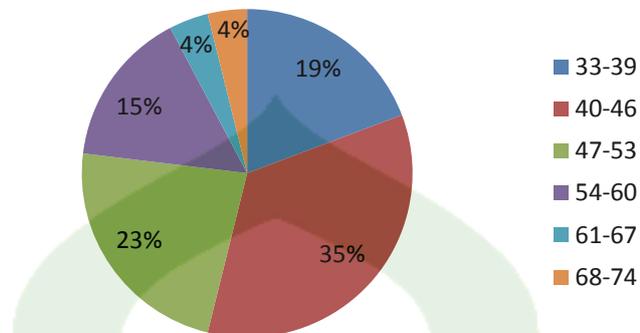
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 23 orang peserta didik berada pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 88 %, 3 orang peserta didik berada pada kategori cukup baik dengan persentase sebesar 12 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol khusus pada *pretest* bahasa Arab tergolong kurang baik dengan persentase sebesar 88 %.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil *pretest* bahasa Arab kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.1



Gambar 4.1
Histogram skor *pretest* bahasa Arab kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

Pretest Bahasa Arab Kelas Kontrol



Gambar 4.2

Diagram skor *pretest* bahasa Arab kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

b. Pretest bahasa Inggris

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 87 - 43$$

$$R = 44$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,3979400087)$$

$$K = 1 + 4,6132$$

$$K = 5,6 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

3) Panjang kelas/interval kelas

$$\begin{aligned} p &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{44}{6} \\ &= 8 \end{aligned}$$

4) Mean

$$X = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$X = \frac{1612}{26}$$

$$= 62$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.5 Nilai standar deviasi *pretest* bahasa Inggris kelas kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest kontrol	26	43	87	62	11

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi *pretest* bahasa Inggris kelas kontrol

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	($f_i \times x_i$)	($x_i - x$) ²	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
43-50	6	6	46	276	256	1536	23
51-58	3	9	54	162	64	192	12
59-66	5	14	62	310	0	0	19
67-74	10	24	70	700	64	640	38
75-82	1	25	78	78	256	256	4
83-90	1	26	86	86	576	576	4
Jumlah	26		396	1612	1216	3200	100

Tabel 4.7 Klafikasi pengkategorian hasil *pretest* bahasa Inggris kelas kontrol

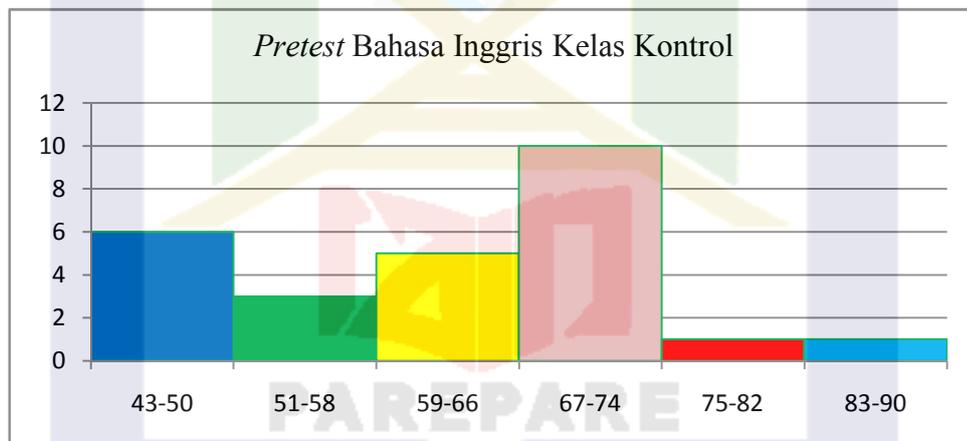
Statistik	<i>Pretest</i>
Nilai rendah	43
Nilai tertinggi	87
Nilai rata-rata	62
Standar deviasi	11

Tabel 4.8 Klasifikasi hasil belajar *pretest* bahasa Inggris kelas kontrol

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	9	35	Kurang baik
60-74	16	61	Cukup baik
75-90	1	4	Baik
91-100	0	0	Sangat baik
Jumlah	26	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 9 orang peserta didik berada pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 35 %, 16 orang peserta didik berada pada kategori cukup baik dengan persentase sebesar 61 %, 1 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 4 %, sementara peserta didik yang berada pada kategori sangat baik memiliki persentase sebesar 0 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol khusus pada *pretest* bahasa Inggris tergolong cukup baik dengan persentase sebesar 61%.

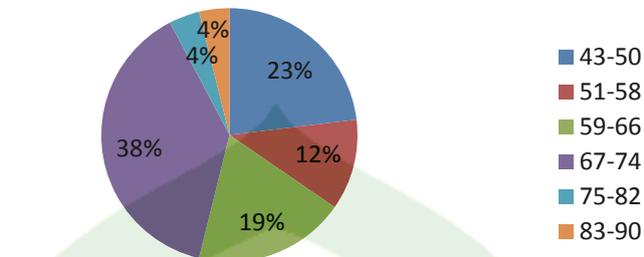
Selanjutnya untuk memperjelas hasil *pretest* bahasa Arab kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.3



Gambar 4.3

Histogram skor *pretest* bahasa Inggris kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

Pretest Bahasa Inggris Kelas Kontrol



Gambar 4.4

Diagram skor *pretest* bahasa Inggris kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

c. *Posttest* bahasa Arab kontrol

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_r - X_l$$

$$R = 90 - 77$$

$$R = 13$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,414973348)$$

$$K = 1 + 4,6694$$

$$K = 5,66 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

3) Panjang kelas/interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{13}{6}$$

$$= 3$$

4) *Mean*

$$X = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$\begin{aligned} X &= \frac{2151}{26} \\ &= 83 \end{aligned}$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.9 Nilai standar deviasi *posttest* bahasa Arab kelas kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> kontrol	26	77	90	83	4

Tabel 4.10 Distribusi frekuensi *posttest* bahasa Arab kelas kontrol

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	$(f_i \times x_i)$	$(x_i - x)^2$	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
77-79	6	6	78	468	25	150	23
80-82	6	12	81	486	4	24	23
83-85	4	16	84	336	1	4	15
86-88	7	23	87	609	16	112	27
89-91	3	26	90	270	49	147	12
92-94	0	26	93	0	100	0	0
Jumlah	26		513	2151	195	437	100

Tabel 4.11 Klafikasi pengkategorian hasil *posttest* bahasa Arab kelas kontrol

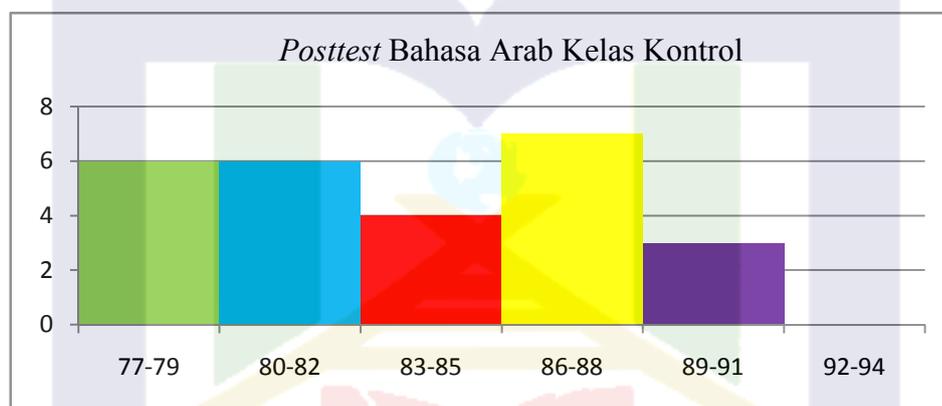
Statistik	<i>Posttest</i>
Nilai rendah	77
Nilai tertinggi	90
Nilai rata-rata	83
Standar deviasi	4

Tabel 4.12 Klasifikasi hasil belajar *posttest* bahasa Arab kelas kontrol

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	0	0	Kurang baik
60-74	0	0	Cukup baik
75-90	26	100	Baik
91-100	0	0	Sangat baik
Jumlah	26	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 26 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 100 %, 0 orang peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 0 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol khusus pada *posttest* bahasa Arab tergolong baik dengan persentase sebesar 100%.

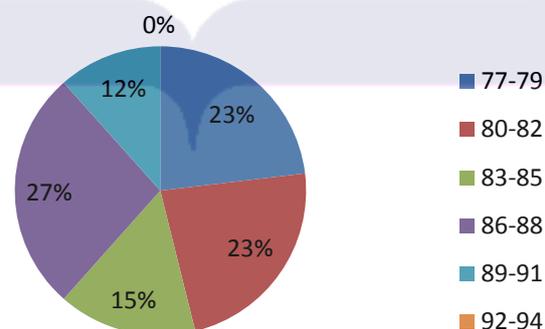
Selanjutnya untuk memperjelas hasil *pretest* bahasa Arab kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.5.



Gambar 4.5

Histogram skor *posttest* bahasa Arab kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

Posttest Bahasa Arab Kelas Kontrol



Gambar 4.6

Diagram skor *posttest* bahasa Arab kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

d. *Posttest* bahasa Inggris kontrol

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 93 - 77$$

$$R = 16$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,414973348)$$

$$K = 1 + 4,6694$$

$$K = 5,66 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

3) Panjang kelas/interval kelas

$$p = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{16}{6}$$

$$= 2,6 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

4) *Mean*

$$X = \frac{\sum fix_i}{\sum fi}$$

$$X = \frac{2247}{26}$$

$$= 86$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.13 Nilai standar deviasi *posttest* bahasa Inggris kelas kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> kontrol	26	77	93	86	3

Tabel 4.14 Distribusi frekuensi *posttest* bahasa Inggris kelas kontrol

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	($f_i \times x_i$)	($x_i - x$) ²	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
77-79	1	1	78	78	64	64	4

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	$(f_i \times x_i)$	$(x_i - x)^2$	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
80-82	2	3	81	162	25	50	7
83-85	7	10	84	588	4	28	27
86-88	8	18	87	696	1	8	31
89-91	7	25	90	630	16	112	27
92-94	1	26	93	93	49	49	4
Jumlah	26		513	2247	159	311	100

Tabel 4.15 Klafikasi pengkategorian hasil *posttest* bahasa Inggris kelas kontrol

Statistik	<i>Posttest</i>
Nilai rendah	77
Nilai tertinggi	93
Nilai rata-rata	86
Standar deviasi	3

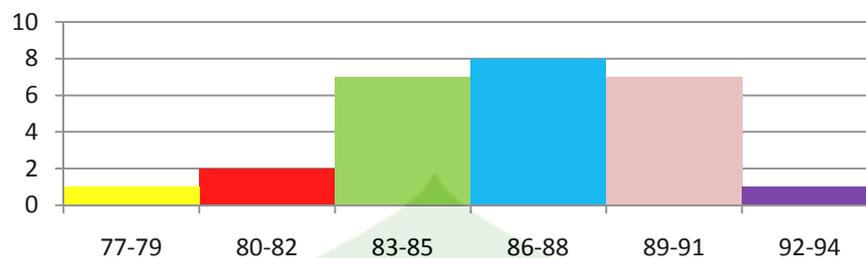
Tabel 4.16 Klasifikasi hasil belajar *posttest* bahasa Inggris kelas kontrol

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	0	0	Kurang baik
60-74	0	0	Cukup baik
75-90	25	96	Baik
91-100	1	4	Sangat baik
Jumlah	26	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 25 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 96 %, 1 orang peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 4 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol khusus pada *posttest* bahasa Inggris tergolong baik dengan persentase sebesar 96%.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil *pretest* bahasa Arab kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.7.

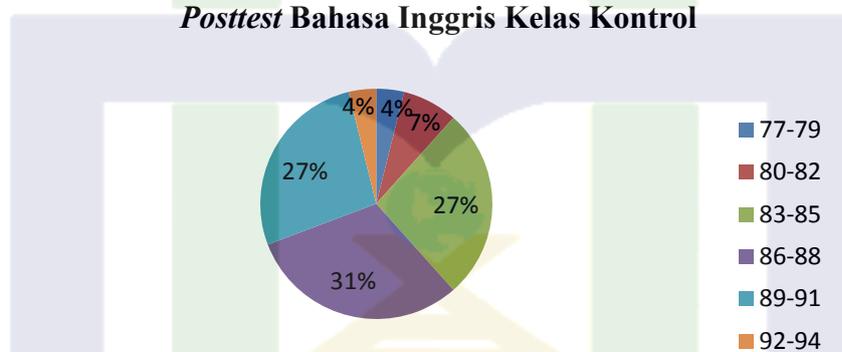
Posttest Bahasa Inggris Kelas Kontrol



Gambar 4.7

Histogram skor *posttest* bahasa Arab kelas kontrol yang menggunakan

Posttest Bahasa Inggris Kelas Kontrol



Gambar 4.8

Diagram skor *posttest* bahasa Arab kelas kontrol yang menggunakan *flash card*

2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang Menggunakan *Game Bahasa Arab-Inggris*

Hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik kelas 4 Ibnu Rusyd sebagai berikut:

a. *Pretest* bahasa Arab kelas eksperimen

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 80 - 16$$

$$R = 64$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,414973348)$$

$$K = 1 + 4,6694$$

$$K = 5,66 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

3) Panjang kelas/interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{64}{6}$$

$$= 10,6 \text{ dibulatkan menjadi } 11$$

4) Mean

$$X = \frac{\sum fix_i}{\sum fi}$$

$$X = \frac{1129}{26}$$

$$= 43$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.17 Nilai standar deviasi *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> eksperimen	26	16	80	43	16

Tabel 4.18 Distribusi frekuensi *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	$(f_i \times x_i)$	$(x_i - x)^2$	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
16-26	4	4	21	84	484	1936	15
27-37	7	11	32	224	121	847	27
38-48	7	18	43	301	0	0	27
49-59	3	21	54	162	121	363	12
60-70	2	23	65	130	484	968	7
71-81	3	26	76	228	1089	3267	12
Jumlah	26		291	1129	2292	7381	100

Tabel 4.19 Klasifikasi pengkategorian hasil *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen

Statistik	<i>Pre-test</i>
Nilai rendah	16
Nilai tertinggi	80
Nilai rata-rata	43
Standar deviasi	16

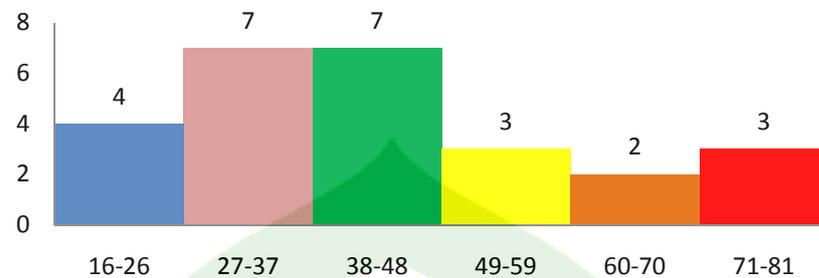
Tabel 4.20 Klasifikasi hasil belajar *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	21	81	Kurang baik
60-74	3	11,5	Cukup baik
75-90	2	7,5	Baik
91-100	0	0	Sangat baik
Jumlah	26	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 21 orang peserta didik berada pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 81 %, 3 orang peserta didik berada pada kategori cukup baik dengan persentase sebesar 11,5 %, 2 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 7,5 %, sementara peserta didik yang berada pada kategori sangat baik memiliki persentase sebesar 0 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen khusus pada *pretest* bahasa Arab tergolong kurang baik dengan persentase sebesar 81 %.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.9.

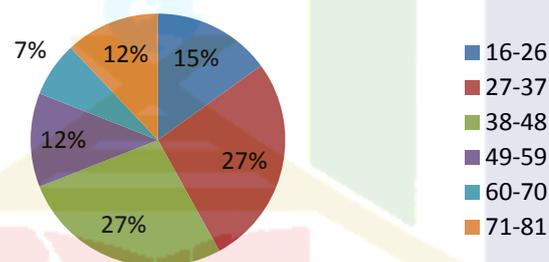
Pretest Bahasa Arab Kelas Eksperimen



Gambar 4.9

Histogram skor *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

Pretest Bahasa Arab Kelas Eksperimen



Gambar 4.10

Diagram skor *pretest* bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

b. *Pretest* bahasa Inggris eksperimen

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 77 - 43$$

$$R = 34$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,414973348)$$

$$K = 1 + 4,6694$$

$K = 5,66$ dibulatkan menjadi 6

3) Panjang kelas/interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{34}{6}$$

$$= 5,5 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

4) Mean

$$X = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1608}{26}$$

$$= 62$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.21 Nilai standar deviasi *pretest* bahasa Inggris kelas eksperimen

	N	Minimum	Maximun	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> eksperimen	26	43	77	62	8

Tabel 4.22 Distribusi frekuensi *pretest* bahasa Inggris kelas eksperimen

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	$(f_i \times x_i)$	$(x_i - x)^2$	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
43-48	1	1	45	45	289	289	4
49-54	4	5	51	204	121	484	15
55-60	7	12	57	399	25	175	27
61-66	3	15	63	189	1	3	11
67-72	9	24	69	621	49	441	35
73-78	2	26	75	150	169	338	8
Jumlah	26		360	1608	654	1730	100

Tabel 4.23 Klasifikasi pengkategorian hasil *pretest* bahasa Inggris kelas eksperimen

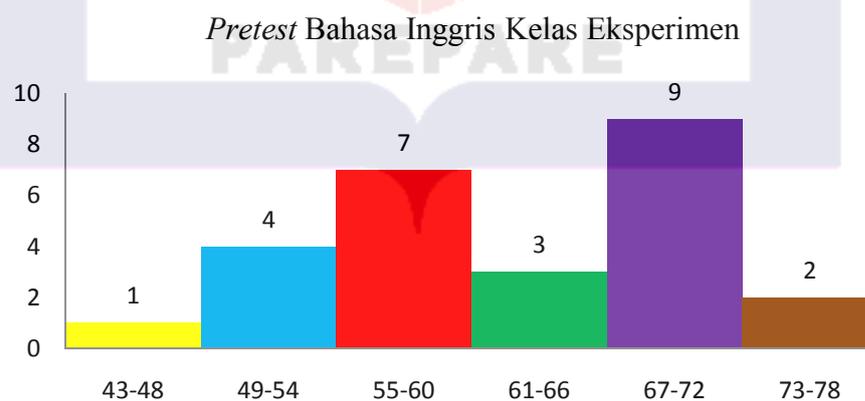
Statistik	<i>Pretest</i>
Nilai rendah	43
Nilai tertinggi	77
Nilai rata-rata	62
Standar deviasi	8

Tabel 4.24 Klasifikasi hasil belajar *pretest* bahasa Inggris kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	10	38	Kurang baik
60-74	14	54	Cukup baik
75-90	2	8	Baik
91-100	0	0	Sangat baik
Jumlah	26	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 10 orang peserta didik berada pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 38 %, 14 orang peserta didik berada pada kategori cukup baik dengan persentase sebesar 54 %, 2 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 8 %, sementara peserta didik yang berada pada kategori sangat baik memiliki persentase sebesar 0 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen khusus pada *pretest* bahasa Arab tergolong cukup baik dengan persentase sebesar 54%.

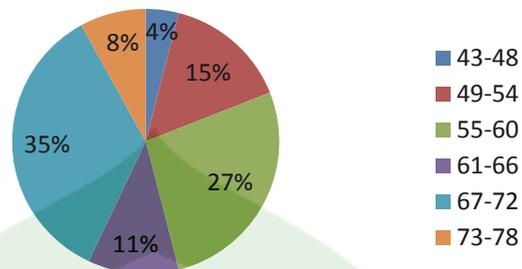
Selanjutnya untuk memperjelas hasil *pretest* bahasa Inggris kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.11.



Gambar 4.11

Histogram skor *pretest* bahasa Inggris kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

Pretest Bahasa Inggris Kelas Eksperimen



Gambar 4.12

Diagram skor *pretest* bahasa Inggris kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

c. *Posttest* bahasa Arab eksperimen

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_r - X_l$$

$$R = 93 - 77$$

$$R = 16$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,414973348)$$

$$K = 1 + 4,6694$$

$$K = 5,66 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

3) Panjang kelas/interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{16}{6}$$

$$= 2,6 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

4) Mean

$$X = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$X = \frac{2238}{26}$$

= 85,6 dibulatkan menjadi 86

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.25 Nilai standar deviasi *posttest* bahasa Arab kelas eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> eksperimen	26	77	93	86	4

Tabel 4.26 Distribusi frekuensi *posttest* bahasa Arab kelas eksperimen

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	($f_i \times x_i$)	($x_i - x$) ²	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
77-79	1	1	78	78	64	64	4
80-82	5	6	81	405	25	125	19
83-85	5	11	84	420	4	20	19
86-88	8	19	87	696	1	8	31
89-91	4	23	90	360	16	64	15
92-94	3	26	93	279	49	147	12
Jumlah	26		513	2238	159	428	100

Tabel 4.27 Klasifikasi pengkategorian hasil *posttest* bahasa Arab kelas eksperimen

Statistik	<i>Posttest</i>
Nilai rendah	77
Nilai tertinggi	93
Nilai rata-rata	86
Standar deviasi	4

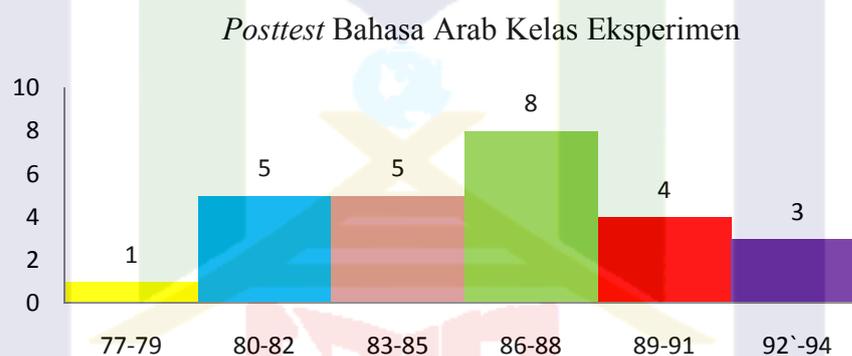
Tabel 4.28 Klasifikasi hasil belajar *posttest* bahasa Arab kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentasi %	Kategori
1-59	0	0	Kurang baik
60-74	0	0	Cukup baik
75-90	23	88	Baik

91-100	3	12	Sangat baik
Jumlah	26	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 23 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 88 %, 3 orang peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 12 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen khusus pada *posttest* bahasa Arab tergolong baik dengan persentase sebesar 88%.

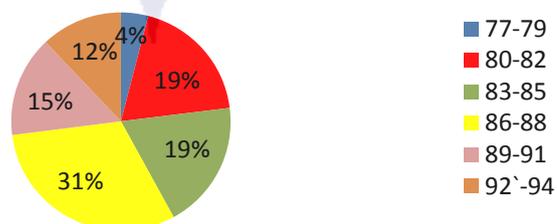
Selanjutnya untuk memperjelas hasil *posttest* bahasa Arab kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.13.



Gambar 4.13

Histogram skor *posttest* bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

Posttest Bahasa Arab Kelas Eksperimen



Gambar 4.14

Diagram skor *posttest* bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

d. *Posttest* bahasa Inggris eksperimen

1) Rentang jangkauan nilai (*range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 93 - 83$$

$$R = 10$$

2) Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 26$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,414973348)$$

$$K = 1 + 4,6694$$

$$K = 5,66 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

3) Panjang kelas/interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{10}{6}$$

$$= 1,6 \text{ dibulatkan menjadi } 2$$

4) *Mean*

$$X = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

$$X = \frac{2284}{26}$$

$$= 87,8 \text{ dibulatkan menjadi } 88$$

5) Menghitung standar deviasi

Tabel 4.29 Nilai standar deviasi *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen

	N	Minimum	Maximun	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> eksperimen	26	83	93	88	2

Tabel 4.30 Distribusi frekuensi *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen

Interval Kelas	Frekuensi (f_i)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Nilai Tengah (x_i)	$(f_i \times x_i)$	$(x_i - x)^2$	$F_i (x_i - x)^2$	Frekuensi (%)
83-84	3	3	83	249	25	75	11,5
85-86	3	6	85	255	9	27	11,5
87-88	5	11	87	433	1	5	19
89-90	11	22	89	979	1	11	42
91-92	2	24	91	182	9	18	8
93-94	2	26	93	186	25	50	8
Jumlah	26		528	2284	70	186	100

Tabel 4.31 Klasifikasi pengkategorian hasil *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen

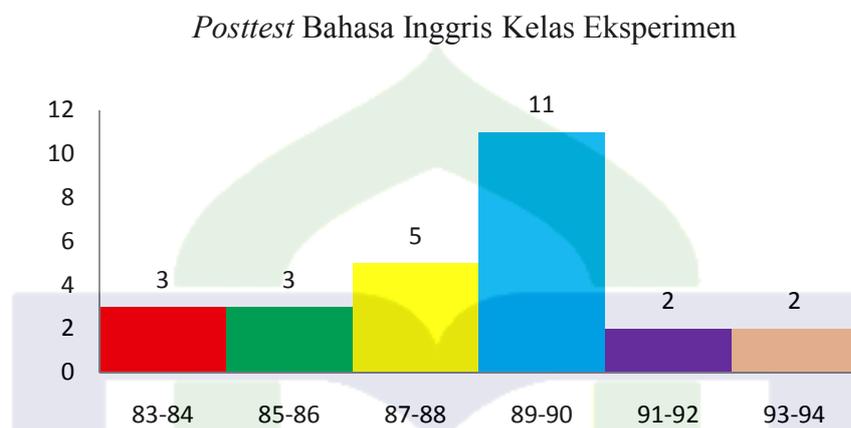
Statistik	<i>Posttest</i>
Nilai rendah	83
Nilai tertinggi	93
Nilai rata-rata	88
Standar deviasi	2

Tabel 4.32 Klasifikasi hasil belajar *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1-59	0	0	Kurang baik
60-74	0	0	Cukup baik
75-90	22	85	Baik
91-100	4	15	Sangat baik
Jumlah	26	100	

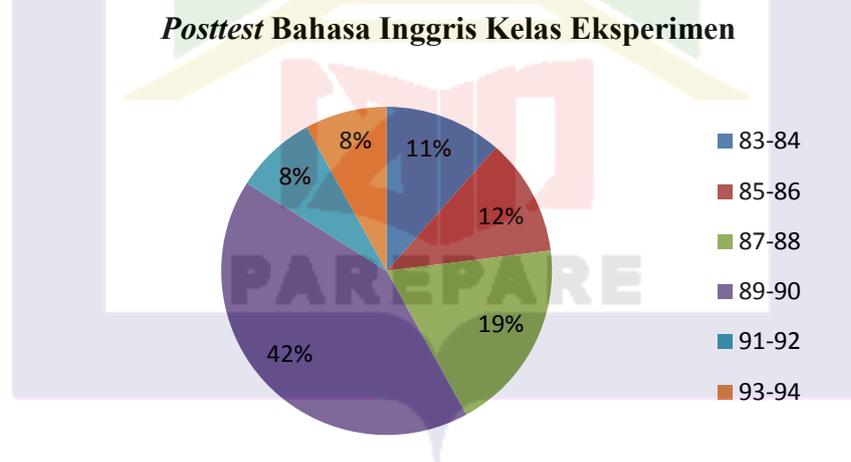
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 22 orang peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 85 %, 4 orang peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 15 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen khusus pada *posttest* bahasa Inggris tergolong baik dengan persentase sebesar 85 %.

Selanjutnya untuk memperjelas hasil *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris disajikan secara visual dengan tampilan histogram pada gambar 4.15.



Gambar 4.15

Histogram skor *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris



Gambar 4.16

Diagram skor *posttest* bahasa Inggris kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris

3. Tingkat Keefektifan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan *Flash card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Tabel 4.33 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

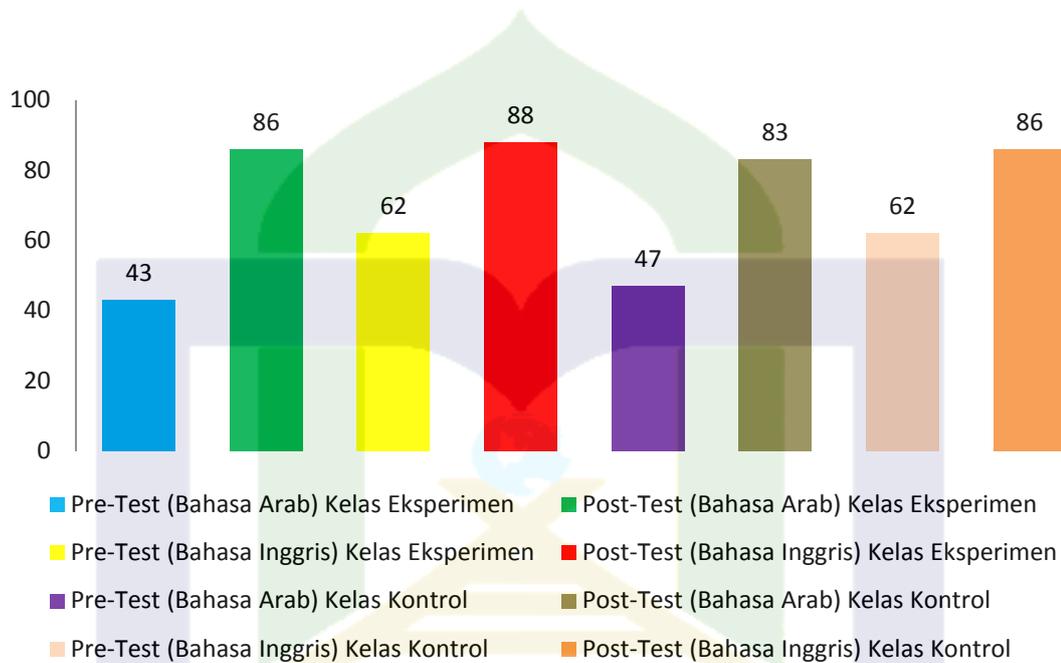
	<i>Pre-Test</i> (Bahasa Arab) Kelas Eksperimen	<i>Post-Test</i> (Bahasa Arab) Kelas Eksperimen	<i>Pre-Test</i> (Bahasa Inggris) Kelas Eksperimen	<i>Post-Test</i> (Bahasa Inggris) Kelas Eksperimen	<i>Pre-Test</i> (Bahasa Arab) Kelas Kontrol	<i>Post-Test</i> (Bahasa Arab) Kelas Kontrol	<i>Pre-Test</i> (Bahasa Inggris) Kelas Kontrol	<i>Post-Test</i> (Bahasa Inggris) Kelas Kontrol
N	26	26	26	26	26	26	26	26
Mean	43	86	62	88	47	83	62	86
Min	16	77	43	83	33	77	43	77
Max	80	93	77	93	73	90	87	93
Std. Devition	16	4	8	2	8	4	11	3

Dari hasil tabel di atas dapat digambarkan perbedaan yang terjadi antara kedua kelas tersebut, yakni antara kelas eksperimen dan kelas kontrol baik sebelum *treatment* maupun setelah *treatment*. *Mean* kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment*. Adapun *mean pretest* bahasa Arab kelas eksperimen adalah 43 dan *meanpretest* bahasa Inggris pada kelas eksperimen adalah 62 sedangkan *mean pretest* bahasa Arab pada kelas kontrol adalah 47 dan *mean pretest* bahasa Inggris pada kelas kontrol adalah 62. *Mean* setelah *treatment* nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris pada *posttest* bahasa Arab 86 dan *mean posttest* bahasa Inggris adalah 88, sedangkan nilai yang diperoleh dari kelas kontrol yang menggunakan media *flash card* pada *mean posttest* bahasa Arab 83 dan *mean posttest* bahasa Inggris adalah 86.

Dari hasil tersebut terdapat perbedaan antara nilai *mean* sebelum dan setelah *treatment*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab berbantuan *game* bahasa Arab-Inggris dan *flash card* efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Arab kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

Adapun penyajian nilai *mean* (rata-rata) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:

Gambar 4.17 Diagram Batang Niali *mean Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal.⁹⁶ Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data skor hasil belajar peserta didik untuk masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak, baik kelas kontrol yang diajar menggunakan media *flash card* ataupun kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris. Pada penelitian ini, untuk menentukan data normalitas dilakukan dengan mengidentifikasi pada tabel *shaphiro wilk* melalui aplikasi SPSS 25.

⁹⁶Singih Santoso, *Statistik Multivariat* (Jakarta: PT Gramedia, 2010), h. 43.

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika angka signifikansi *Shaphiro wilk* melalui aplikasi SPSS 25 menunjukkan nilai signifikansi “<” lebih kecil atau kurang dari 0,05, makadata tidak berdistribusi normal.
- b. Jika angka signifikansi *Shaphiro wilk* melalui aplikasi SPSS 25 menunjukkan nilai signifikansi “>” lebih besar atau lebih besar dari 0,05, makadata berdistribusi normal.

Pengujian data normalitas dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data hasil perhitungan uji normalitas hasil belajar bahasa Arab kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada data berikut:

Tabel 4.34 Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Arab *Pretest Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelompok		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Bahasa Arab	Pretest Eksperimen	.154	26	.116	.937	26	.112
	Posttest Eksperimen	.142	26	.189*	.950	26	.362
	Pretest Kontrol	.158	26	.110	.933	26	.104
	Posttest Kontrol	.161	26	.098	.942	26	.163

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis SPSS 25 menggunakan *shaphiro wilk* (digunakan untuk sampel yang kurang dari lima puluh) tes data untuk kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card*, maka diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,086 dan nilai signifikansi *posttest* 0,163 “>” lebih besar atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajar kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* berdistribusi normal. Kemudian pada kelas

eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,112 dan nilai signifikansi *posttest* 0,362 “>” lebih besar atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajar kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris berdistribusi normal.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa, nilai signifikansi *pretest posttest* pada kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* dan nilai signifikansi *pretest posttest* pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris semuanya “>” lebih besar atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok tersebut, kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data hasil perhitungan uji normalitas hasil belajar bahasa Arab kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada data berikut:

Tabel 4.35 Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Inggris *Pretest Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelompok		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Bahasa Inggris	Pretest Eksperimen	.142	26	.187	.968	26	.571
	Posttest Eksperimen	.142	26	.189	.958	26	.362
	Pretest Kontrol	.153	26	.132	.945	26	.189
	Posttest Kontrol	.170	26	.060	.937	26	.124

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis SPSS menggunakan *shapiro wilk* (digunakan untuk sampel yang kurang dari lima puluh) tes data untuk kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card*, maka diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,109

dan nilai signifikansi *posttest* 0,116 “>” lebih besar atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajar kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* berdistribusi normal. Kemudian pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,571 dan nilai signifikansi *posttest* 0,362 “>” lebih besar atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajar kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris berdistribusi normal.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa, nilai signifikansi *pretest* *posttest* pada kelas kontrol yang diajar menggunakan *flash card* dan nilai signifikansi *pretest* *posttest* pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris semuanya “>” lebih besar atau lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa daa kedua kelompok tersebut, kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh dari *Devition from Linearity*, yaitu F_{hit} (T_c) dan apabila kriteria pengujian p-value sebagai berikut:

- c) Jika p-value > 0,05 maka H_0 diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linier atau berupa garislinier.
- d) Jika p-value < 0,05 maka H_0 ditolak atau persamaan regresi Y atas X adalah tidak linier atau berupa garistidak linear.

Tabel 4.36 Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest_Eksp erimen * Posttest_Kont rol	Between Groups	(Combined)	317.051	10	31.705	.352	.950
		Linearity	25.671	1	25.671	.285	.601
		Deviation from Linearity	291.380	9	32.376	.359	.938
	Within Groups		1352.333	15	90.156		

	Total		1669.385	25			
Posttest_Eksp erimen *	Between Groups	(Combined)	59.846	10	5.985	.771	.655
Posttest_Kont rol		Linearity	2.191	1	2.191	.282	.603
		Deviation from Linearity	57.655	9	6.406	.825	.604
	Within Groups		116.500	15	7.767		
	Total		176.346	25			

Berdasarkan ANOVA *table* diketahui $F_{hit} (TC) = 0,825$, dengan p-value $0,604 > 0,05$. Hal ini berarti H_0 diterima atau persamaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah linier atau berupa garis linier.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berkaitan dengan keefektifan media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, pengujian hipotesis terkait pula dengan pengujian hubungan antara media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian ini adalah *T-Test*.

1. Efektivitas *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hipotesis yang diuji:

H_0 : *Flash card* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

H_a : *Flash card* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika $Sig. \geq 0.05$ maka H_0 diterima

Jika $Sig. < 0.05$ maka H_0 ditolak

Tabel 4.37 Hasil Uji *Paired Sample T-Test Pretest Posttest* pada Kelas Kontrol

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST KONTROL- POSTKONTROL (BAHASA ARAB)	-35.885	10.125	1.986	-39.974	-31.795	-18.073	25	.000
Pair 1	PRETEST KONTROL- POSTKONTROL (BAHASA INGGRIS)	-24.846	11.630	2.281	-29.544	-20.149	-10.894	25	.000

Berdasarkan *output* SPSS 25 di atas diperoleh nilai Sig (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

2. Efektivitas *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hipotesis yang diuji:

H_0 : *Game* bahasa Arab-Inggris tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

H_a : *Game* bahasa Arab-Inggris efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika Sig. ≥ 0.05 maka H_0 diterima

Jika Sig. < 0.05 maka H_0 ditolak

Tabel 4.38 Hasil Uji *Paired Sample T-Test Pretest Posttest* pada Kelas Eksperimen

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 2	PRETEST EKSPERIMEN–POSTTEST EKSPERIMEN (BAHASA ARAB)	-42.692	18.082	3.546	-49.996	-35.389	-12.039	25	.000
Pair 2	PRETEST EKSPERIMEN–POSTTEST EKSPERIMEN (BAHASA INGGRIS)	-26.731	7.373	1.446	-29.709	-23.753	-18.486	25	.000

Berdasarkan *output* SPSS 25 di atas diperoleh nilai Sig (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* bahasa Arab-Inggris efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

3. Tingkat Keefektifan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan *Flash card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hipotesis yang diuji:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media *flash card* dengan *game* bahasa Arab-Inggris kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media *flash card* dengan *game* bahasa Arab-Inggris kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika Sig. ≥ 0.05 maka H_0 diterima

Jika Sig. < 0.05 maka H_0 ditolak

a. Hasil Belajar Bahasa Arab

Tabel 4.39 *Independent Samples Test* Bahasa Arab

		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
Hasil Belajar Bahasa Arab	Equal variances assumed	.000	.992	2.322	50	.034	2.923	1.259	.394	5.452
	Equal variances not assumed			2.322	49.921	.024	2.923	1.259	.394	5.452

Berdasarkan *output* SPSS 25 tersebut di atas diperoleh nilai Sig (2-Tailed) pada baris “*equal variance assumed*” = 0,00 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab peserta didik antara yang menggunakan media *flash card* dengan yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris.

Tabel 4.40 *Independent Samples Test* Bahasa Inggris

		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
Hasil Belajar Bahasa	Equal variances assumed	3.710	.060	2.768	50	.008	2.500	.903	.686	4.134

Inggris	Equal variances not assumed			2.768	44.961	.008	2.500	.903	.681	4.139
---------	--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	-------	------	------	-------

Berdasarkan *output* SPSS 25 tersebut di atas diperoleh nilai Sig (2-Tailed) pada baris “*equal variance assumed*” = 0,008 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik antara yang menggunakan media *flash card* dengan yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban pertanyaan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah sebelumnya yaitu; untuk mendeskripsikan tentang keefektifan media *flash card* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Mendeskripsikan tentang keefektifan *game* bahasa Arab-Inggris terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Mendeskripsikan tentang perbedaan peningkatan hasil belajar menggunakan media *flash card* dengan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.

1. Efektivitas Media *Flash card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hasil pengujian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media *flash card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima. Ini berarti bahwa hasil belajar bahasa Arab peserta didik setelah diajar menggunakan media *flash card* mengalami peningkatan.

Media *flash card* dalam penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan suatu objek yang tidak mungkin di bawah ke dalam kelas dalam bentuk aslinya, sehingga dengan media *flash card* pendidik mampu menghadirkan objek tiruan

dari objek sebenarnya sehingga peserta didik terlihat lebih mudah memahami penjelasan pendidik.

Media *flash card* ini mempunyai dua sisi yang berbeda. Untuk sisi yang pertama hanya gambar saja, hal ini karena sisi pertama nantinya dapat digunakan untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris yang tepat untuk gambar tersebut. Kegiatan pembelajaran ini berorientasi pada permainan tebak gambar. Untuk sisi yang kedua dari *flash card* terdapat gambar dan kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar tersebut. Sehingga peserta didik tidak hanya sekedar mendengar apa yang diucapkan pendidik tetapi peserta didik dapat membaca langsung kosakata tersebut karena *flash card* yang digunakan pendidik berukuran besar yaitu 25 cm x 30 cm. Berikut gambar *flash card* alat transportasi:



Gambar 4.18 Sisi pertama
media *Flash card*



Gambar 4.19 Sisi kedua
media *Flash card*

Berikut artikel yang membahas tentang penerapan media *flash card* sebagai berikut:

Menurut Budi Febriyanto dalam penelitiannya yang berjudul, “Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar“. Penelitian tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas.

Penelitian tersebut bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Dimana, dalam penelitian tersebut hasil belajar

peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata peserta didik sebelum dilakukan tindakan yaitu 52,7%. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yaitu 66, 2%. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik 74,7%.⁹⁷ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Miftakhul Falah Islami, dalam hasil penelitiannya yang dimuat pada jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan, Volume VIII Tahun 2018, dengan judul “Implementasi Media *Flash card* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” menyimpulkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah diterapkan media *flash card* sebagai media pembelajaran. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai rata-rata kelas siklus I antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai sebesar 48 poin dari nilai rata-rata kelas 30 poin pada *prtest* menjadi 78 poin pada *posttest*. Sehingga dapat diketahui adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum dengan sesudah tindakan. Peningkatan belum signifikan karena nilai rata-rata kelas masih dibawah indikator keberhasilan. Dan nilai rata-rata kelas pada siklus II antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan sebesar 70 poin dari nilai rata-rata kelas 15 poin pada *pretest* menjadi 85 poin pada nilai *posttest*.⁹⁸ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan

⁹⁷Budi Febriyanto, “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Komunikasi Pendidikan*, Volume 3 Tahun 2019(online), h. 108. Dalam <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/302/pdf> (diakses tanggal 14 Agustus 2022)

⁹⁸Miftakhul Falah Islami, “Implementasi Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab”, *Penelitian dan Kajian Pendidikan*, Volume VIII Tahun 2018 (online), h. 124. Dalam <https://tajdidukasi.or.id/index.php/tajdidukasi/article/view/258/44> (diakses tanggal 23 Desember 2021).

pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

Adapun hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum menggunakan media *flash card* dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol bahasa Arab adalah 47 dan kelas kontrol bahasa Inggris adalah 62. Setelah menggunakan media *flash card* dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol bahasa Arab adalah 83 dan kelas kontrol bahasa Inggris adalah 86. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *flash card*.

Adapun proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol dengan menggunakan media *flash card* dilakukan dalam delapan kali pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan media *flash card* yaitu:

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama peneliti memulai dengan memperkenalkan diri serta menyampaikan gambaran umum yang berhubungan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan memberikan *pretest* sebagai tingkat pengukuran pengetahuan awal peserta didik dalam penguasaan *mufradat* atau kosa kata.

b. Pertemuan Kedua, ketiga dan keempat

Pertemuan kedua, ketiga dan keempat peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memperlihatkan kepada peserta didik *flash card* berisi *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Profesi”. Kemudian peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flash card*, peneliti kemudian

mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari *flash card* untuk melakukan permainan tebak gambar. Adapun prosedur permainan tebak gambar disini dimana peneliti membagikan setiap *flash card* kepada peserta didik kemudian setiap peserta didik menunjuk satu temannya untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar yang ada di *flash card* yang peserta didik pegang. Dalam permainan tebak gambar ini setiap peserta didik mendapat giliran bertanya dan menjawab pertanyaan. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan duduk sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat tetap berdiri. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar. Berikut gambar *flash card* dengan tema “Profesi”:



Gambar 4.20 Sisi pertama media *Flash card*



Gambar 4.21 Sisi kedua media *Flash card*

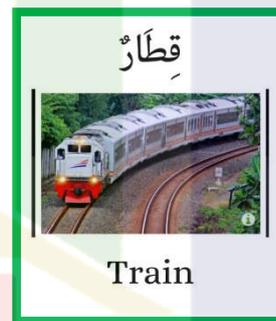
c. Pertemuan Kelima, keenam dan ketujuh

Pertemuan kelima, keenam dan ketujuh peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memperlihatkan kepada peserta didik *flash card* berisi *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi”. Kemudian peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flash card*, peneliti kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari *flash card* untuk melakukan permainan tebak gambar. Adapun prosedur permainan tebak gambar yaitu peneliti menyuruh peserta didik untuk berbaris

memanjang. Terdapat dua barisan yaitu putra dan putri. Setelah berbaris peneliti kemudian memulai permainan tebak gambar. Peneliti kemudian bertanya kepada peserta didik putra yang berada dibarisan pertama dengan pertanyaan “Apa bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar yang Ibu pegang?”. Setelah selesai kemudian peneliti pindah ke barisan putri untuk menanyakan hal yang sama. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan kembali ke tempat duduk mereka masing-masing sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat kembali mengantri kebelakang barisan. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar. Berikut gambar *flash card* dengan tema “Alat transportasi”:



Gambar 4.22 Sisi pertama
media *Flash card*



Gambar 4.23 Sisi kedua
media *Flash card*

d. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan, peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dengan memberikan *posttest*.

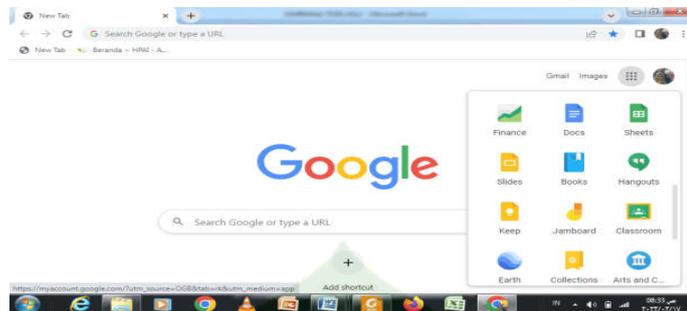
2. Efektivitas *Game* bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hasil pengujian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa *game* bahasa Arab-Inggris efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima. Ini berarti bahwa hasil belajar bahasa Arab peserta didik setelah diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris mengalami peningkatan.

Efektif dan efisiennya suatu pembelajaran tergantung dari pemilihan media, seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat agar pembelajaran menjadi berhasil. Dalam pemilihan sebuah media pembelajaran tidak lepas materi pembelajaran.

Media yang diterapkan dalam penelitian tesis ini difokuskan pada *mediagame*. Media *game* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game* bahasa Arab-Inggris dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Pembelajaran bahasa Arab berbantuan *game* bahasa Arab-Inggris ini peserta didik belajar menggunakan *smartphone*. Setiap peserta didik membawa *smartphone* ke sekolah. *Smartphone* ini hanya digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung saja setelah itu *smartphone* masing-masing peserta didik dikumpul kembali oleh wali kelas. Selama ini pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan papan tulis, akan tetapi dalam penelitian ini pendidik menggunakan aplikasi *jamboard* dalam menjelaskan materi ajar.

Aplikasi *jamboard* adalah papan tulis digital. Dimana peserta didik yang menggunakan *smartphone* harus terlebih dahulu mendownload aplikasi ini di *playstore*. Adapun peserta didik yang menggunakan laptop tidak perlu mendownload aplikasi *jamboard* karena aplikasi ini sudah tersedia di *google* aplikasi. Contoh aplikasi *jamboard* di laptop yaitu:



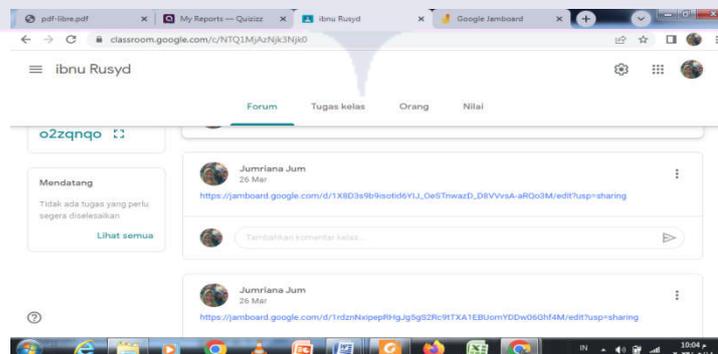
Gambar 4.24 Google

Pendidik ketika menjelaskan materi “Profesi” maupun materi “Alat transportasi” menggunakan *jamboard*. Berikut tampilan *jamboard* pada materi “Alat transportasi” pada laptop:



Gambar 4.25 Jamboard

Materi ajar yang telah pendidik buat di aplikasi *jamboard* kemudian *linknya* pendidik bagikan di aplikasi *classroom*. Peserta didik dapat melihat materi tersebut dengan membuka aplikasi *classroom* kemudian mengklik *link* tersebut. Berikut tampilan *classroom*:



Gambar 4.26 Classroom

Di aplikasi *jamboard* tampilan materi ajar lebih menarik karena pendidik dapat menambahkan gambar dan informasinya lainnya. Selain itu, aplikasi *jamboard* ini bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Sehingga memberi kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi “Profesi” maupun materi “Alat transportasi”.

Pada pertemuan kedelapan pendidik memberikan *game* kepada peserta didik. Adapun *game* berupa *game* bahasa Arab-Inggris menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis yang interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas secara *live* atau dapat ditugaskan sebagai pekerjaan rumah (PR).

Aplikasi *quizizz* ini dapat digunakan peserta didik meskipun peserta didik tidak memiliki aplikasinya. Peserta didik cukup mengklik *link* dari *game* yang dibuat pendidik. Dalam penelitian ini pendidik membuat *game* di aplikasi *quizizz* kemudian membagikan *link*nya di *classroom*. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat menikmati kenyamanan belajar dengan cara menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi belajar *quizizz* juga memunculkan tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk mendorong semangat belajarnya. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik berlomba menjadi peringkat pertama di *game* tersebut. Contoh aplikasi *quizizz* di laptop yaitu:



Gambar 4.27 *Quizizz*

Berikut artikel yang membahas tentang penerapan *game* bahasa Arab-Inggris sebagai berikut:

Menurut Budi Febriyanto dalam penelitiannya yang berjudul, “Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar“. Penelitian tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas.

Menurut Ayok Ariyanto dalam penelitiannya yang berjudul, “Game Edukaif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah”. Penerapan pembelajaran menggunakan metode *game* edukatif dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas 1 B SDI al-Hakim Boyolangu Kabupaten Tulungagung pada materi *isim isyarah* dan *al-adawatul madrasah*. Dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata peserta didik 75 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 81. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 60% naik menjadi 81%. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat dan peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *game* edukatif.⁹⁹

Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen bahasa Arab adalah 43 dan kelas kontrol bahasa Inggris adalah 62. Setelah menggunakan *game* bahasa

⁹⁹Ayok Ariyanto, “Game Edukaif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah”, *Basic Education*, Volume 01 Tahun 2017 (online), h. 89. Dalam <http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/686/566> (diakses tanggal 23 Desember 2021).

Arab-Inggris dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen bahasa Arab adalah 86 dan kelas eksperimen bahasa Inggris adalah 88. Hal ini menunjukkan bahwa *game* bahasa Arab-Inggris efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat dan Imam Machali yang mengatakan bahwa efektivitas merupakan keadaan terjadinya efek atau hasil yang dikehendaki dari suatu pekerjaan yang telah direncanakan.¹⁰⁰

Proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris dilakukan dalam sembilan kali pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris yaitu:

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama peneliti memulai dengan memperkenalkan diri serta menyampaikan gambaran umum yang berhubungan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan memberikan *pretest* sebagai tingkat pengukuran pengetahuan awal peserta didik dalam penguasaan *mufradat* atau kosa kata.

b. Pertemuan Kedua, ketiga dan keempat

Pertemuan kedua, ketiga dan keempat peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti membagikan *link jamboard* di *classroom*. Peserta didik membuka *link jamboard* di *classroom*. Peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Kemudian peneliti menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Profesi” yang ada di *jamboard* secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan

¹⁰⁰Firmansyah, *Mentoring Agama Islam...*, h. 136.

dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya. Ketika ada peserta didik kurang tepat dalam membacakan *mufradat* atau kosa kata peneliti memperbaiki bacaan peserta didik tersebut. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flash card*, peneliti kemudian mengedrillkan perlafalan pesera didik di *jamboard*. Peneliti menunjuk peserta didik untuk menebak bahasa Arab dan Inggris dari gambar yang ada di *jamboard*.. Dalam permainan tebak gambar ini setiap peserta didik mendapat giliran. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan duduk sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat tetap berdiri. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar.

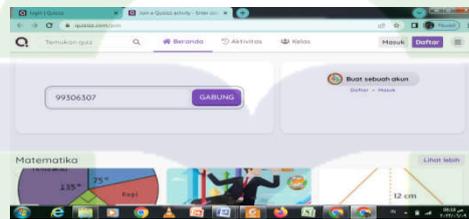
c. Pertemuan Kelima, keenam dan ketujuh

Pertemuan kelima, keenam dan ketujuh peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti membagikan *link jamboard* di *classroom*. Peserta didik membuka *link jamboard* di *classroom*. Peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Kemudian peneliti menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi” yang ada di *jamboard* secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya. Ketika ada peserta didik kurang tepat dalam membacakan *mufradat* atau kosa kata peneliti memperbaiki bacaan peserta didik tersebut. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flash card*, peneliti kemudian mengedrillkan perlafalan pesera didik di *jamboard*. Peneliti menunjuk peserta didik untuk menebak bahasa Arab dan Inggris dari gambar yang ada di *jamboard*.. Dalam permainan tebak gambar ini setiap peserta didik mendapat giliran. Adapun peserta didik yang berhasil

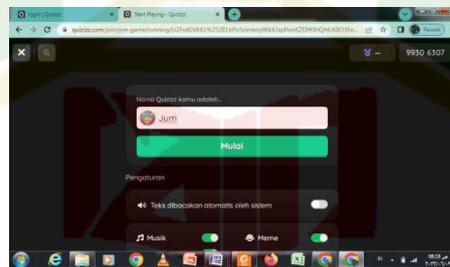
menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan duduk sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat tetap berdiri. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar.

d. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan, peneliti melakukan *gamed* aplikasi *quizizz*. Peneliti menuliskan link *game quizizz* di papan tulis. Seperti gambar di bawah ini:



Tahap selanjutnya yaitu peserta didik membuka link tersebut di google. Sebelum memulai permainan peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas peserta didik. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.29 Menulis identitas di *quizizz*

Kemudian peserta didik mengklik “Mulai”. Seperti gambar di bawah ini:

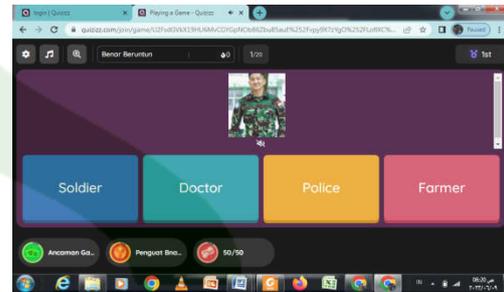


Gambar 4.30 Tampilan “Mulai”

Setelah itu peserta didik mulai memainkan *game* yang berhubungan dengan tema “Profesi dan Alat transportasi”. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.31 Soal Berbahasa Arab



Gambar 4.32 Soal Berbahasa Inggris

d. Pertemuan Kesembilan

Pertemuan kesembilan, peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dengan memberikan *posttest*.

3. Tingkat Keefekifan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media *Flash card* dan Menggunakan *Game* Bahasa Arab-Inggris Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa nilai hasil uji *pretest* dan *posttest* peserta didik yang menggunakan *flash card* yaitu pada kelas kontrol dengan peserta didik yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris yaitu kelas eksperimen. Dimana nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol bahasa Arab pada data *pretest* adalah 47 dengan nilai *posttest* adalah 83 dan untuk kelas kontrol bahasa Inggris pada data *pretest* adalah 62 dengan nilai *posttest* adalah 86. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen bahasa Arab pada data *pretest* adalah 43 dengan nilai *posttest* adalah 86 dan untuk kelas eksperimen bahasa Inggris pada data *pretest* adalah 62 dengan nilai *posttest* adalah 88. Dari

hasil data yang telah diperoleh bahwa nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai Sig (2-Tailed) pada baris “*equal variance assumed*” = 0,03 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab peserta didik antara yang menggunakan *flash card* dengan yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris. Nilai peserta didik yang diajar menggunakan *game* sedikit lebih tinggi dari peserta didik yang diajar menggunakan *flash card*. Oleh karena itu, kedua media ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran karena keduanya dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media *game* dan *flash card* juga dapat diterapkan sekaligus dengan memadukan keduanya dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian terdahulu dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* berdasarkan hasil *paired samples test* diperoleh nilai Sig (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.
2. Efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris berdasarkan hasil *paired samples test* diperoleh nilai Sig (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* bahasa Arab-Inggris efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.
3. Efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai Sig (2-Tailed) pada baris “*equal variance assumed*” = 0,03 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab peserta didik antara yang menggunakan media *flash card* dengan yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris. Dimana peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan *game* bahasa

Arab-Inggris yakni kelas eksperimen lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan media *flash card*.

B. Rekomendasi

Agar proses pembelajaran bahasa Arab diminati terutamadi tingkat SD atau MI, peneliti merekomendasikan agar pembelajaran bahasa Arab hendaknya menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah media *flash card* dan *game* bahasa Arab-Inggris. Media dan *game* bahasa Arab-Inggris ini sangat bagus untuk tingkat SD atau MI karena peserta didik yang berada di kelas rendah cenderung suka bermain dan senang apabila dalam belajar menggunakan media-media pembelajaran yang baru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu pada tingkat SD atau MI peserta didik masih tergolong pemula dalam mempelajari bahasa Arab sehingga banyak diantara peserta didik kurang berminat dalam mempelajari bahasa Arab. Pendidik dituntut untuk bagaimana bisa lebih kreatif dalam menyajikan materi ajar sehingga peserta didik khususnya tingkat SD atau MI menjadi tertarik dalam mempelajari bahasa Arab. *Flash card* dan *game* sesuai dengan karekeristik peserta didik SD atau MI yang masih senang dengan kegiatan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

- Abdurahman, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, dan Masrul Juliana, *Media Pembelajaran*, Cet. I; Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020
- Adesan Mihaballo, Moses, Heru Susanto, dan Sriyana, *The Miracle of Language*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- Akbar, Eliyyil, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, Cet. I; Jakarta: Kencana, 2020.
- Albar Tanjung, Ahmad, *Metodologi Penelitian*, Surabaya: Scopindo, 2021.
- Arifannisa, *Sumber & Pengembanagn Media Pembelajaran*, Cet. I; Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Ariyanto, Ayok, "Game Edukaif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah", *BasicEducation*, Volume 01 Tahun 2017.
- Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*, Surabaya: Health Books Publishing, 2015.
- Bakhtiar, Reza, Ramadhan, *Harmoni Lintas Mazhab*, Cet. I; Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2021.
- Bintang Rosada, *Media Pemelajaran Bahasa*, Cet. I; Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.
- de ndre Payadnya, I Putu *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Dimiyati, Johni, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Cet. I; Jakarta: Kencana, 2013.
- Falah Islami, Miftakhul, "Implementasi Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *Penelitian dan Kajian Pendidikan*, Volume VIII Tahun 2018.
- Febriyanto, Budi, "Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Komunikasi Pendidikan*, Volume 3 Tahun 2019.
- Haryanti, Dwi dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, Cet. I; Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020
- Husain, Husriani, *Model Kooperatif ipe NHT dalam Pembelajaran Matematika*, Ce. I; Makassar: CV. Ruang Tentor, 2022.

- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Resian dan Puji Sumarno, *Belajar & Pembelajaran*, Cet. II; Malang: Ummpress, 2018.
- Ifrianti, Syofinda “Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah”, *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 2 No. 2, 2015
- Ilham, *Efektivitas Kebijakan Belajar daring Masa Pandemi Covid-19 di Papua*, Cet. I; Semarang: Wawasan IKAPI, 2022.
- Ilyas Ismail, Muhammad, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik dan Prosedur*, Cet. I; Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Iskandar, Ranu, *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan*, Bandung: CV Jejak, 2019.
- Jatmiko, Aji, *Joyful English Games for SMP/MTs*, Cet. I; Kendal: Ahsyara Media Indonesia, 2019.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Special for Women*, Bandung: Sygma, 2009.
- Kustari, Dwi, “Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh”, *Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBMP) Provinsi Jawa Tengah*, 2023.
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, Cet. I; Yogyakarta: Absolute Media, 2020.
- Nawir, Muhammad dan Darmawati, *Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar*, Cet. I; Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2022.
- Nevila Rodhi, Nova, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Ngurah, I Gusti, Santika, *Aktualisasi Pancasila dalam Berbagai Dimensi Kehidupan*, Cet. II; Klaten: Lakeisha, 2021.
- Nirmala Purba, Oktaviana, *Media Pembelajaran Quizizz untuk Guru dan Dosen*, Cet. I; Malang: CV. Literasi Nusantara badi, 2022.
- Nuha, Ulin, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. I; Jogjakarta: DIVA Pres, 2012.
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran*, Cet. I; Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Putri, Delia dan Elvina, *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar Melalui Metode Game's*, Cet. I; Pasuruan: Qiara Media, 2019.
- Ramli, Kaharuddin, *Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif Melalui Metode Ta'sisiyah*, Cet. I; Makassar: Gunadarma Ilmu, 2019.
- Riyana, Cepy, *Media Pembelajaran*, Cet. II; Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2012.

- Roflin, Eddy, *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, Cet. I; Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Rohman, Fathur, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: Madani, 2015
- Rosyidi, Abd Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. II; Malang: UIN Maliki Press, 2012.
- Safilu dkk, *Biologi dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*, Kendari: UHO Edu Press, 2020.
- Sani K, Fathnur, *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental*, Yogyakarta: Deepulish, 2018.
- Sani, Abdullah, Ridwan, *Penilaian Autentik*, Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Santoso, Singgih, *Statistik Multivariat*, Jakarta: PT Gramedia, 2010.
- Sanwil, Teuku, Riyan Hidayat, dan Rizka Utami, *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*, Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Setyawan, Sigit, *Kelas Asyik dengan Games*, Cet. I; Jakarta: PT. Grasindo, 2015.
- Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS versi 17*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Cet. I; Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- SuardiWekke, Ismail, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Sudjana, Nana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sudjana, Nana, *Metode Statistik*, Cet. VIII; Bandung Tarsito, 2017.
- Sufren, *Mahir Menggunakan SPSS secara Otodidak*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, Cet. V; Bandung: Alfabeta: 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumiharsono, M. Rudy, *Media Pembelajaran*, Cet. II; Jember: CV Pustaka Abadi, 2018.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009
- Sutedi, Dedi, *Evaluasi Hasil Belajar*, Bandung: Humaniora, 2019.
- Tajul, Arifin, *Manajemen Penelitian*, Cet. 1; Bandung: CV Pustaka Setia, 2013.
- Triyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. I; Yogyakarta: Ombak, 2017.

- Utami, Rizka, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Yusnita, Nancy, *Metode Penelitian Bisnis & Manajemen Konsep dan Implementasinya*, Cet. I; Surabaya: Uwais, 2019.
- Yusrizal, *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*, Cet. I; Aceh: Syiah Kuala University Press, 2016





LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-95/In.39/PP.00.9/PPS.05/12/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

23 Desember 2022

Yth. **Bapak Bupati Pinrang**
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana
IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : JUMRIANA
NIM : 19.0212.002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan
Flashcard dan Games Bahasa Arab-Inggris Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-
Insan Pinrang.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian
tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian
ini direncanakan pada bulan **Januari sampai Maret Tahun 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang
bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.



Direktur,

[Signature]
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd P
NIP. 19720703 199803 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0001/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2023

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

- Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 04-01-2023 atas nama JUMRIANA, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.
- Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0012/R/T.Teknis/DPMPTSP/01/2023, Tanggal : 04-01-2023
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0001/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2023, Tanggal : 04-01-2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 08 SOREANG, PAREPARE
3. Nama Peneliti : JUMRIANA
4. Judul Penelitian : EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBANTUAN FLASHCARD DAN GAMES BAHASA ARAB-INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 4 SDIT AL-INSAN PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian : 2 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : PESERTA DIDIK KELAS 4 SDIT AL-INSAN PINRANG
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Watang Sawitto
- KEDUA : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 04-07-2023.
- KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 04 Januari 2023



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

ANDI MIRANI, AP., M.Si

NIP. 197406031993112001

Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-





YAYASAN LENTERA MUTHIA INDONESIA
SDIT AL-INSAN
KABUPATEN PINRANG

Jl. Badak Lalle Lama Kel. Macorawalie Kec. Watang Sawitto-Pinrang 91212



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 421.2/023/SDIT.2/1/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muh. Nasir, S.PdI
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Katteong, Kec. Mattiro Sompe

Menugaskan kepada :

Nama : Jumriana, S.Pd
Tempat / Tgl Lahir : Parepare, 14 Juni 1992
Alamat : Jl. Jend. Sudirman, Parepare

Dengan ini diberikan izin untuk melakukan kegiatan Penelitian berdasarkan Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Pinrang Nomor : 503/0001/PENELITIAN/DPMPSTP/01/2023 dari tanggal 12 Januari 2023 s/d 12 Maret 2023 dengan Judul Penelitian : Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbenturan Flashcard dan Games Bahasa Arab – Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang.

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 04 Januari 2023
Kepala Sekolah,

MUH. NASIR, S.PdI



Lampiran 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Penggunaan Media *flash card*

Pertemuan ke 2 materi “Profesi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flashcard</i>	Guru memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi”	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya	✓	
		Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama	✓	
		Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	

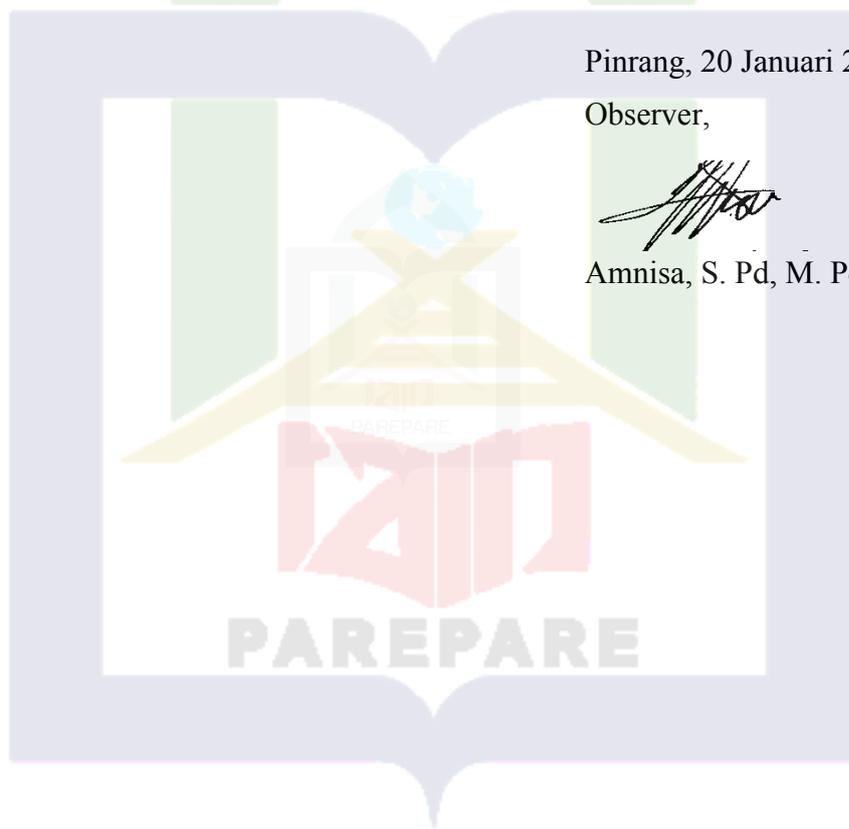
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 20 Januari 2023

Observer,



Amnisa, S. Pd, M. Pd



Pertemuan ke 3 materi “Profesi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi”	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya	✓	
		Guru melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama	✓	
		Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai	✓	

		pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 27 Januari 2023

Observer,



Amnisa, S. Pd, M. Pd



Pertemuan ke 4 materi “Profesi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi”	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya	✓	
		Guru melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama	✓	
		Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai	✓	

		pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 03 Februari 2023

Observer,



Amnisa, S. Pd, M. Pd



Pertemuan ke 5 materi “Alat Transportasi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi”	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya	✓	
		Guru melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama	✓	
		Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai	✓	

		pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 10 Februari 2023

Observer,



Amnisa, S. Pd, M. Pd



Pertemuan ke 6 materi “Alat Transportasi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi”	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya	✓	
		Guru melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama	✓	
		Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai	✓	

		pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 17 Februari 2023

Observer,



Amnisa, S. Pd, M. Pd



Pertemuan ke 7 materi “Alat Transportasi”

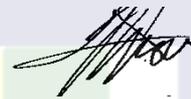
Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi”	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya	✓	
		Guru melanjutkan memperkenalkan kata-kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama	✓	
		Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai	✓	

		pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 24 Februari 2023

Observer,



Amnisa, S. Pd, M. Pd



Lampiran 2 Kisi-kisi Lembar Observasi Penggunaan *Game* Bahasa Arab-Inggris

Pertemuan ke 2 materi “Profesi”

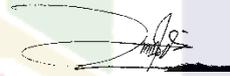
Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru membagikan link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Peserta didik membuka link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	
		Guru menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi” yang ada di <i>jamboard</i> secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya.	✓	
		Guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan <i>jamboard</i> .	✓	

3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami		
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini	✓	
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 19 Januari 2023

Observer,



Reska Ali, S. Pd.

Pertemuan ke 3 materi “Profesi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru membagikan link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Peserta didik membuka link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	
		Gurumenunjuk setiap peserta didik unuk membacakan <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi” yang ada di <i>jamboard</i> secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya.	✓	
		Guru kemudian mengedrillkan perlafalan peserta didik menggunakan <i>jamboard</i> .	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum	✓	

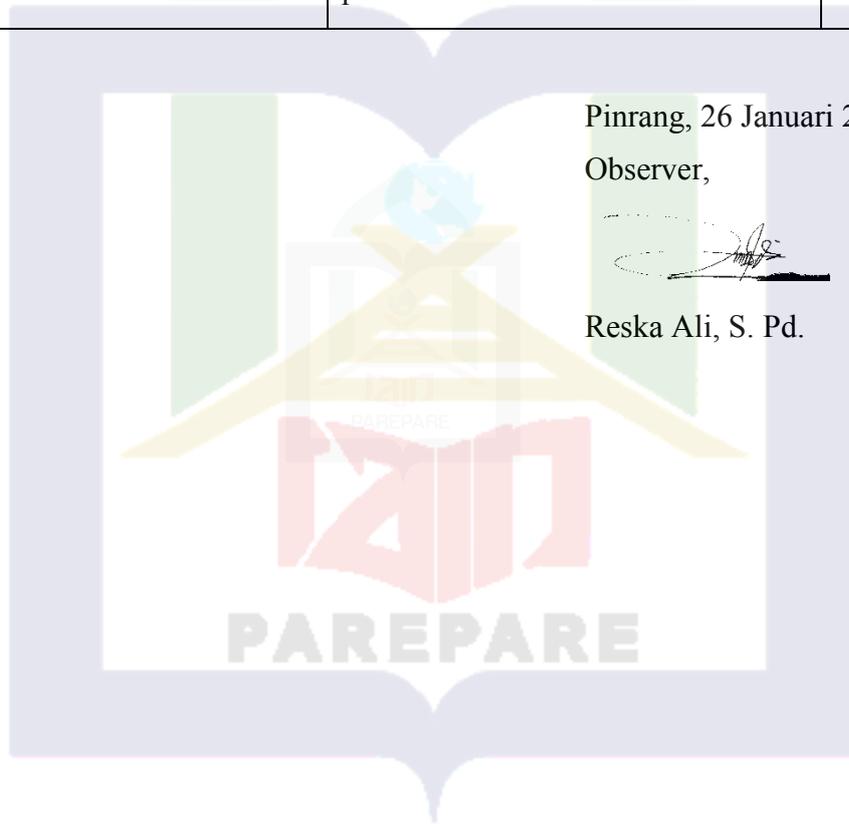
		dipahami		
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini	✓	
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 26 Januari 2023

Observer,



Reska Ali, S. Pd.



Pertemuan ke 4 materi “Profesi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru membagikan link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Peserta didik membuka link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	
		Guru menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi” yang ada di <i>jamboard</i> secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya.	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	

		Guru kemudian mengedrillkan perlafalan peserta didik menggunakan <i>jamboard</i> .		
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini	✓	
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 02 Februari 2023

Observer,

Reska Ali, S. Pd

Pertemuan ke 5 materi “Alat Transportasi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru membagikan link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Peserta didik membuka link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	
		Guru menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi” yang ada di <i>jamboard</i> secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya.	✓	
		Guru memperbaiki pelafan peserta didik.	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum	✓	

	dipahami		
	Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini	✓	
	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
	Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
	Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 09 Februari 2023

Observer,



Reska Ali, S. Pd



Pertemuan ke 6 materi “Alat Transportasi”

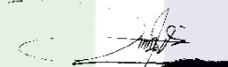
Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru membagikan link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Peserta didik membuka link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	
		Guru menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi” yang ada di <i>jamboard</i> secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya.	✓	
		Guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan <i>jamboard</i> .	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum	✓	

	dipahami		
	Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini	✓	
	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
	Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
	Guru memberikan salam kepada peserta didik		

Pinrang, 16 Februari 2023

Observer,



Reska Ali, S. Pd



Pertemuan ke 7 materi “Alat Transportasi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru membagikan link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Peserta didik membuka link <i>jamboard</i> di <i>classroom</i>	✓	
		Guru mengucapkan beberapa kali kata atau <i>mufradat</i> kemudian peserta didik menirukannya. Guru melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama.	✓	
		Gurumenunjuk setiap peserta didik unuk membacakan <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi” yang ada di <i>jamboard</i> secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya.	✓	
		Guru kemudian mengedrillkan perlafalan peserta didik menggunakan <i>jamboard</i> .	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum	✓	

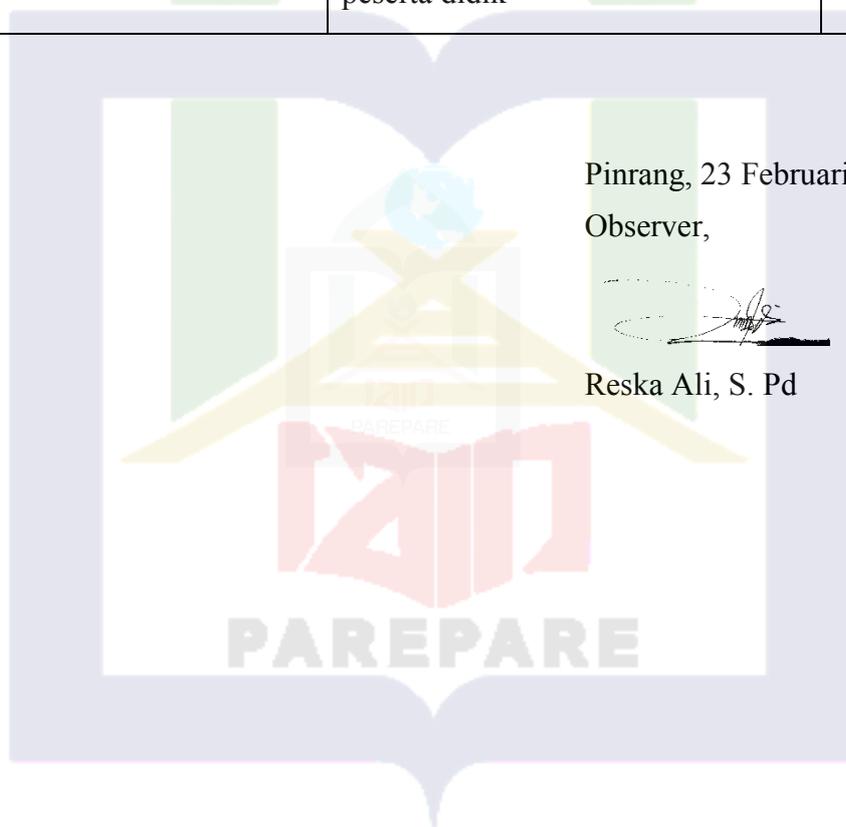
	dipahami		
	Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini	✓	
	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
	Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
	Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 23 Februari 2023

Observer,



Reska Ali, S. Pd



Pertemuan ke 8 materi “Alat Transportasi”

Petunjuk pengisian : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang terjadi

No	Aspek yang Dinilai	Aspek yang Diamati	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan sebelum mengajar	Guru mengucapkan salam pembuka	✓	
		Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran	✓	
		Guru mengabsen peserta didik	✓	
		Guru menanyakan kabar peserta didik	✓	
2	Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flash card</i>	Guru menuliskan link <i>game quizizz</i> di papan tulis.	✓	
		Peserta didik membuka link tersebut di google	✓	
		Peserta didik kemudian memulai <i>game</i> dengan terlebih dahulu mengetik nama peserta didik	✓	
3	Kegiatan penutup	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang yang belum dipahami	✓	
		Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai	✓	

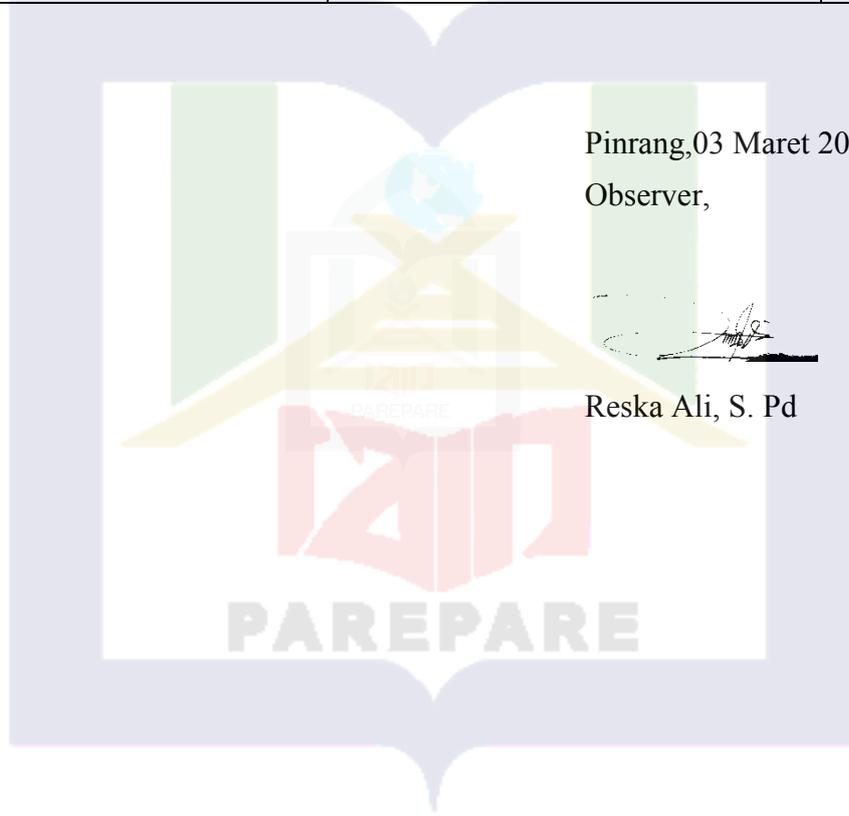
		pembelajaran hari ini		
		Guru menyimpulkan materi pembelajaran	✓	
		Guru memimpin baca doa penutup setelah pembelajaran	✓	
		Guru memberikan salam kepada peserta didik	✓	

Pinrang, 03 Maret 2023

Observer,



Reska Ali, S. Pd



26	YAZID RESKY MUBARAK	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	10	33
		Jumlah																											364	1214			



No	Nama	Nilai Posttest Bahasa Arab Kelas Kontrol																												Jumlah	Total	
		Butir Soal																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			29
1	A. NURUL ISTIQAMAH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	26	87
2	ALMAYRA ATIFAH ARINI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87
3	ATHIKA NUR LATHIFA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	87
4	AYU NINDIA	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	77	
5	KHAERUNNISA AZZAHRA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	87	
6	MUTIA IZZATUNNISA	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	24	80	
7	NUR AISYAH AQILAH	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	90	
8	SYIFA SYAHIDAH RAMLI	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	25	83	
9	ZIKRA AULIA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	87	
10	A. GHAIZAN AYDINDARY N	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24	80	
11	AHMAD FAIZ	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23	77
12	AHSAN KHALIL MALIK	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	23	77
13	AMBHO AZHAR ANTARUN	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	24	80	
14	MUH. AHSAN	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23	77	
15	MUH. FAQRY ARSYAD	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80	
16	MUH. FUDHAIL ARZAQ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	25	83	
17	MUHAMMAD ABYAN	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25	83	
18	MUHAMMAD AIDIL	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	83	
19	MUHAMMAD AIMAR	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	26	87
20	MUHAMMAD IZZURASHYA	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	80
21	MUHAMMAD DZAKY	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	23	77	
22	MUHAMMAD MUTHAHHARI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27	90
23	RAFA ARIQIN AZMEER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	27	90

24	RIFQI HABIBI	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	24	80
25	RIFKY EZZAR RADITYA	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	87
26	YAZID RESKY MUBARAK	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23	77
Jumlah																											645	2150



XXX

PAREPARE INSTITUTE OF STATE OF ISLAMIC

Lampiran 4 Nilai Butir Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Bahasa Arab Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Arab Kelas Eksperimen																														Jumlah	Total					
		Butir Soal																																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30							
1	A. FAJRIANI	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	37	
2	A. ZALFA NAQIYYAH	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	12	40
3	ALESHA NADHIFA	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	12	40	
4	ASMA RESKI PUTRI	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	13	43	
5	FAIQAH AZIZAH KAM	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	80	
6	JIHAN AQILA PUTRI	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11	37	
7	KHAERUNNISA PUTRI	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	33	
8	NUR AQILAH AZIZAH	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	13	43	
9	A. IBRA KHAYRULLAH Z	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6	20	
10	AHMAD ALIF RAUF	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	15	50		
11	AHMAD GIBRAN ALVARO	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	5	16	
12	ALFATIH HUDZAIFAH	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	8	27		
13	ANDI MUHAMMAD ALIF H	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	14	47			

19	MUH. GHALY SAAD RIFAI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	93
20	MUH. IDHAM KHALID	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	87	
21	MUH. KHAIZAR ISLAM	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	25	83		
22	MUH. YAHYA	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	90		
23	MUHAMMAD ABIDZAR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	24	80	
24	MUHAMMAD AL FATIH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	87			
25	MUHAMMAD RAYYAN S	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	23	77	
26	MUHAMMAD FADHIL	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	26	87		
Jumlah																												668	2227				



Lampiran 5 Nilai Butir Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Bahasa Inggris Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Kontrol																													Jumlah	Total		
		Butir Soal																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29			30	
1	A. NURUL ISTIQAMAH	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20	67	
2	ALMAYRA ATIFAH ARINI	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	16	53	
3	ATHIKA NUR LATHIFA	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16	53	
4	AYU NINDIA	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	16	53	
5	KHAERUNNISA AZZAHRA	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	20	67		
6	MUTIA IZZATUNNISA	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	13	43	
7	NUR AISYAH AQILAH	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	22	73
8	SYIFA SYAHIDAH RAMLI	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	13	43	
9	ZIKRA AULIA	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	63	
10	A. GHAIZAN AYDINDARY N	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	21	70	
11	AHMAD FAIZ	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14	47	
12	AHSAN KHALIL MALIK	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	22	73	
13	AMBHO AZHAR ANTARUN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	22	73

Lampiran 6 Nilai Butir Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Bahasa Inggris Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Inggris Kelas Eksperimen																														Jumlah	Total
		Butir Soal																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	A. FAJRIANI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	21	70
2	A. ZALFA NAQIYYAH	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	17	57	
3	ALESHA NADHIFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	23	77	
4	ASMA RESKI PUTRI	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	21	70	
5	FAIQAH AZIZAH KAM	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	20	67	
6	JIHAN AQILA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	20	67	
7	KHAERUNNISA PUTRI	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	16	53	
8	NUR AQILAH AZIZAH	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	19	63	
9	A. IBRA KHAYRULLAH Z	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	16	53	
10	AHMAD ALIF RAUF	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	20	67	
11	AHMAD GIBRAN ALVARO	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	19	63	
12	ALFATIH HUDZAIFAH	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	19	63	
13	ANDI MUHAMMAD ALIF H	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	20	67	

14	AZKA DANISH MIRZA	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	20	67			
15	FAYYADH ARGHAD	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	15	50			
16	HISYAM HANIF	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	18	60			
17	M. BATARA ARIF	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	18	60		
18	MUH. ARSHAL RAMLI	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	17	57		
19	MUH. GHALY SAAD RIFAI	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	20	67		
20	MUH. IDHAM KHALID	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23	77		
21	MUH. KHAIZAR ISLAM	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	17	57		
22	MUH. YAHYA	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	17	57	
23	MUHAMMAD ABIDZAR	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	20	67	
24	MUHAMMAD AL FATIH	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	17	57	
25	MUHAMMAD RAYYAN S	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	13	43	
26	MUHAMMAD FADHIL	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15	50
		Jumlah																											481	1606				

Lampiran 7 Output SPSS

Tests of Normality Bahasa Arab

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Bahasa Arab	Pretest Eksperimen	.154	26	.116	.937	26	.112
	Posttest Eksperimen	.121	26	.200*	.950	26	.236
	Pretest Kontrol	.151	26	.129	.932	26	.086
	Posttest Kontrol	.156	26	.102	.943	26	.158

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality Bahasa Inggris

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Bahasa Inggris	Pretest Eksperimen	.142	26	.187	.968	26	.571
	Posttest Eksperimen	.142	26	.189	.958	26	.362
	Pretest Kontrol	.152	26	.125	.936	26	.109
	Posttest Kontrol	.166	26	.063	.937	26	.116

a. Lilliefors Significance Correction

Independent Samples Test Bahasa Arab

		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
Hasil Belajar Bahasa Arab	Equal variances assumed	.000	.992	2.322	50	.034	2.923	1.259	.394	5.452
	Equal variances not assumed			2.322	49.921	.024	2.923	1.259	.394	5.452

Independent Samples Test Bahasa Inggris

		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
Hasil Belajar Bahasa Inggris	Equal variances assumed	3.710	.060	2.768	50	.008	2.500	.903	.686	4.134
	Equal variances not assumed			2.768	44.961	.008	2.500	.903	.681	4.139

Paired Samples Test Bahasa Arab

			Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower				Upper
Pair 1	PRE EKSPERIMEN- POST EKSPERIMEN	TEST TEST	-42.692	18.082	3.546	-49.996	-35.389	-12.039	25	.000
Pair 2	PRE KONTROL- KONTROL	TEST POST	-35.885	10.125	1.986	-39.974	-31.795	-18.073	25	.000

Paired Samples Test Bahasa Inggris

			Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower				Upper
Pair 1	PRE EKSPERIMEN- POST EKSPERIMEN	TEST TEST	-26.731	7.373	1.446	-29.709	-23.753	-18.486	25	.000
Pair 2	PRE KONTROL- KONTROL	TEST POST	-24.846	11.630	2.281	-29.544	-20.149	-10.894	25	.000

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest_Eksp erimen * Posttest_Kont rol	Between Groups	(Combined)	317.051	10	31.705	.352	.950
		Linearity	25.671	1	25.671	.285	.601
		Deviation from Linearity	291.380	9	32.376	.359	.938
	Within Groups		1352.333	15	90.156		
Total			1669.385	25			
Posttest_Eksp erimen * Posttest_Kont rol	Between Groups	(Combined)	59.846	10	5.985	.771	.655
		Linearity	2.191	1	2.191	.282	.603
		Deviation from Linearity	57.655	9	6.406	.825	.604
	Within Groups		116.500	15	7.767		
Total			176.346	25			

Lampiran 8 Soal Pre-Test dan Post-Test

Nama :

Kelas :

No	Pertanyaan	Jawaban Bahasa Arab	Jawaban Bahasa Inggris
1	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah 	a. مُدَرِّسٌ b. شُرْطِيٌّ c. مُمَرِّضَةٌ d. صَيَّادٌ	a. Teacher b. Train c. Fisherman d. Nurse
2	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. طَبِيبٌ b. سَائِقٌ c. فَلَاحٌ d. طَيَّارٌ	a. Police b. Car c. Soldier d. Doctor
3	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. جَيْشٌ b. دَرَّاجَةٌ c. تَاجِرٌ d. مُدَرِّسٌ	a. Bicycle b. Ship c. Trader d. Pilot
4	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. سَفِينَةٌ b. شُرْطِيٌّ c. صَيَّادٌ d. مُوَظَّفٌ	a. Driver b. Employee c. Field d. Ship
5	Seseorang yang bekerja di sawah disebut...	a. قِطَّارٌ b. فَلَاحٌ c. جَيْشٌ d. مُدَرِّسٌ	a. Doctor b. Soldier c. Police d. Farmer
6	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah	a. شُرْطِيٌّ	a. Plane

	<p>ini adalah...</p> 	<p>b. مُمَرِّضَةٌ c. صَيَّادٌ d. سَفِينَةٌ</p>	<p>b. Pilot c. Nurse d. Police</p>
7	<p>Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah...</p> 	<p>a. طَبِيبٌ b. جَيْشٌ c. مُوظَّفٌ d. عَرَبَةٌ</p>	<p>a. Station b. Doctor c. Trader d. Soldier</p>
8	<p>Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah...</p> 	<p>a. تَاجِرٌ b. جَوَّالَةٌ c. فَالَّاحُ d. سَائِقٌ</p>	<p>a. Driver b. Cart c. Farmer d. Employee</p>
9	<p>Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah...</p> 	<p>a. دَرَّاجَةٌ b. سَيَّارَةٌ c. مُدَرِّسٌ d. قِطَارٌ</p>	<p>a. Car b. Motorcycle c. Train d. Ship</p>
10	<p>Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah...</p> 	<p>a. طَيَّارٌ b. جَوَّالَةٌ c. طَائِرَةٌ d. سَفِينَةٌ</p>	<p>a. Pilot b. Plane c. Harbor d. Bicycle</p>
11	<p>Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah...</p> 	<p>a. دَرَّاجَةٌ b. صَيَّادٌ c. سَيَّارَةٌ d. عَرَبَةٌ</p>	<p>a. Harbor b. Train c. Cart d. Ship</p>
12	<p>Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah...</p> 	<p>a. سَائِقٌ b. بَحْرٌ c. كَرَّاجٌ</p>	<p>a. Garage b. Police c. Sea d. School</p>

		d. مَحَطَّة	
13	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. مِينَاء b. مُسْتَشْفَى c. مُدْرَس d. طَائِرَة	a. Hospital b. Field c. Bicycle d. Office
14	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. مُمْرِصَة b. عَرَبَة c. مُوْطَف d. مَرْعَة	a. Field b. School c. Harbor d. Station
15	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. مُدْرَس b. دَرَّاجَة c. فَلَاح d. تَاجِر	a. Driver b. Cart c. Farmer d. Teacher
16	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. سَيَّارَة b. قِطَّار c. طَائِرَة d. سَفِينَة	a. Pilot b. Plane c. Car d. Bicycle
17	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	a. طَبِيب b. فَلَاح c. قِطَّار d. شُرْطِي	a. Train b. Fisherman c. Nurse d. Police
18	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah.... 	a. سَفِينَة b. سَائِق c. جَوَّالَة d. مَحَطَّة	a. Pilot b. Plane c. Motorcycle d. Trader

19	Bahasa Arab dan Inggris dari kata “Laut” adalah...	<p>a. مِينَاءَ</p> <p>b. كَرَّاجٌ</p> <p>c. مُسْتَشْفَى</p> <p>d. بَحْرٌ</p>	<p>a. Sea</p> <p>b. Employee</p> <p>c. Harbor</p> <p>d. Station</p>
20	Bahasa Arab dan Inggris dari kata “Sekolah” adalah...	<p>a. طَيِّبٌ</p> <p>b. دِيْوَانٌ</p> <p>c. مُدْرَسٌ</p> <p>d. مَدْرَسَةٌ</p>	<p>a. Garage</p> <p>b. Farmer</p> <p>c. Field</p> <p>d. School</p>
21	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah 	<p>a. طَائِرَةٌ</p> <p>b. مُوْطَفٌ</p> <p>c. دَرَّاجَةٌ</p> <p>d. عَرَبَةٌ</p>	<p>a. Car</p> <p>b. Cart</p> <p>c. Bicycle</p> <p>d. Ship</p>
22	Bahasa Arab dan Inggris dari kata “Pelabuhan” adalah...	<p>a. مُسْتَشْفَى</p> <p>b. مَدْرَسَةٌ</p> <p>c. مِينَاءَ</p> <p>d. تَاجِرٌ</p>	<p>a. Harbor</p> <p>b. Police</p> <p>c. Sea</p> <p>d. Train</p>
23	Bahasa Arab dan Inggris dari kata “Stasiun” adalah...	<p>a. مَحْطَةٌ</p> <p>b. كَرَّاجٌ</p> <p>c. شُرْطِيٌّ</p> <p>d. بَحْرٌ</p>	<p>a. Hospital</p> <p>b. Field</p> <p>c. Station</p> <p>d. Office</p>
24	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah... 	<p>a. سَيَّارَةٌ</p> <p>b. قِطَارٌ</p> <p>c. سَفِينَةٌ</p> <p>d. جَيْشٌ</p>	<p>a. Pilot</p> <p>b. Plane</p> <p>c. Car</p> <p>d. Ship</p>
25	Bahasa Arab dan Inggris dari gambar di bawah ini adalah.. 	<p>a. شُرْطِيٌّ</p> <p>b. طَيَّارٌ</p> <p>c. عَرَبَةٌ</p> <p>d. صَيَّادٌ</p>	<p>a. Bicycle</p> <p>b. Teacher</p> <p>c. Trader</p> <p>d. Pilot</p>

26	Alat transportasi di udara adalah...	a. سَيَّارَةٌ b. قِطَارٌ c. طَائِرَةٌ d. سَفِينَةٌ	a. Pilot b. Plane c. Car d. Bicycle
27	Bahasa Arab dan Inggris dari kata “Garasi” adalah...	a. كَرَّاجٌ b. مَدْرَسَةٌ c. بَحْرٌ d. مَحْطَةٌ	a. Farmer b. School c. Garage d. Sea
28	Ubah ke dalam bahasa Indonesi dan Inggris جَيْشٌ	a. Polisi b. Tentara c. Dokter d. Perawat	a. Ship b. Teacher c. Trader d. Soldier
29	Ubah ke dalam bahasa Indonesi dan Inggris مَحْطَةٌ	a. Pelabuhan b. Sekolah c. Stasiun d. Rumah sakit	a. Car b. Hospital c. Station d. Pilot
30	Ubah ke dalam bahasa Indonesi dan Inggris عَرَبِيَّةٌ	a. Motor b. Pesawat c. Dokter d. Delman	a. Police b. Field c. Cart d. Office

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian penyusunan proposal tesis mahasiswa Pascasarjana dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare” maka pada

dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 26 Desember 2022

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

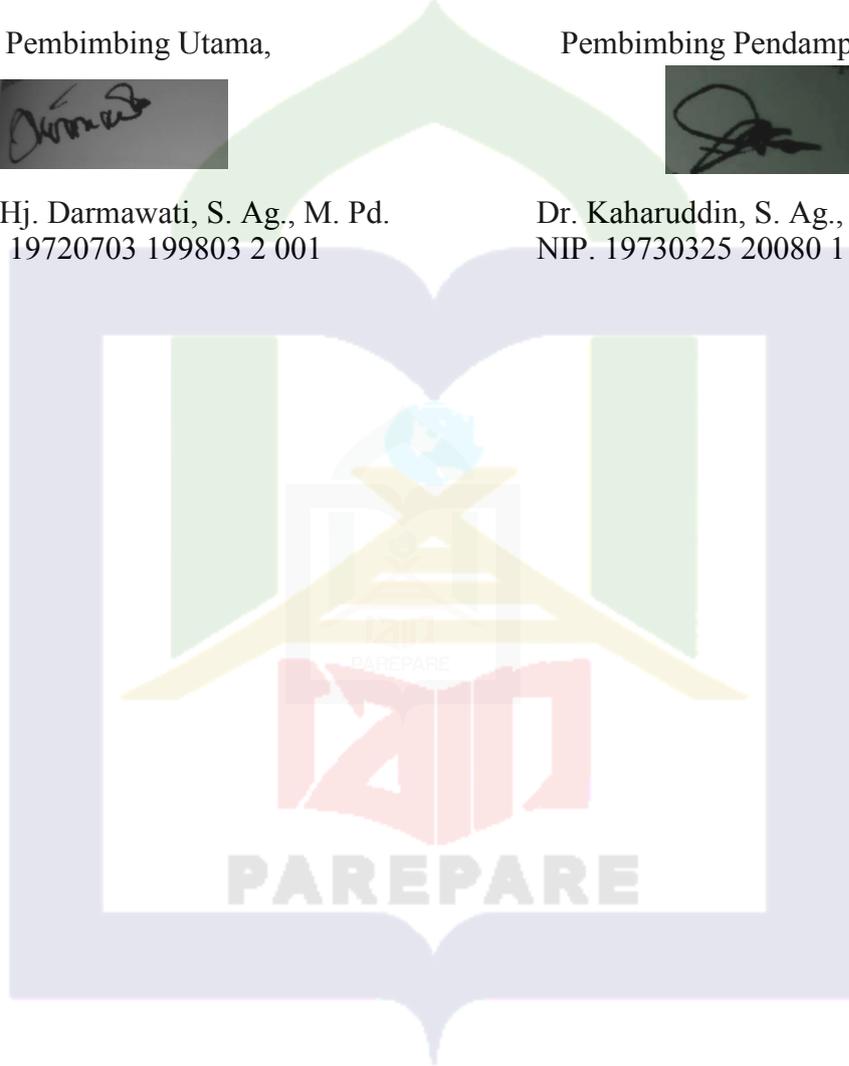


Dr. Hj. Darmawati, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19720703 199803 2 001

Pembimbing Pendamping,



Dr. Kaharuddin, S. Ag., M. Pd. I.
NIP. 19730325 20080 1 1024

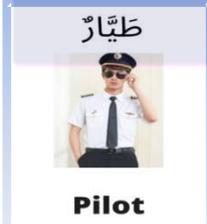


Lampiran 9 Rencana Pembelajaran (RPP)

MODUL AJAR KELAS IV PROFESI

Informasi Umum	
Identitas Sekolah : SDIT AL INSAN PINRANG	
Kompetensi Awal : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan bunyi kosa kata terkait topik “Profesi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris 2. Menyebutkan makna dari kosa kata terkait topik “Profesi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris 	
Profil Pelajar Pancasila: Berkebinekaan global, mandiri dan bernalar kritis	
Sarana dan Prasarana : <i>Flash card</i>	
Target Peserta Didik : 26 peserta didik	
Model Pembelajaran yang Digunakan : Tatap muka	
Komponen Inti	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menirukan bunyi kosa kata dengan baik dan benar terkait tema “Profesi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris • Peserta didik dapat menyebutkan makna dari setiap kosa kata terkait tema “Profesi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris
Pemahaman Bermakna	Peserta didik dapat mengetahui makna dari setiap kosa kata terkait tema “Profesi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris
Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar apa ini ? • Bahasa Arab dari gambar ini ? • Bahasa Inggris dari gambar ini ?
Persiapan Pembelajaran	Menyiapkan media pembelajaran (<i>flash card</i>)
	<p>Pertemuan 2, 3, dan 4 (Menirukan bunyi kosa kata dalam bahasa Arab-Inggris)</p> <p>a. Kegiatan awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengucapkan salam pembuka • Pendidik memimpin doa sebelum memulai pembelajaran • Pendidik dan peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran • Pendidik mengabsen peserta didik • Pendidik menanyakan kabar peserta didik • Pendidik memberikan <i>ice breaking</i> <p>b. Kegiatan Inti (50 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memperlihatkan kepada peserta didik

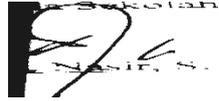
Kegiatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Profesi” dalam bahasa Arab-Inggris. • Pendidik mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. • Pendidik melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama. • Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar. <p>c. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami • Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini • Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran • Berdoa setelah belajar 																																																																																																																																		
Asesmen	<p>Rubrik penilaian</p> <table border="1" data-bbox="584 1115 1409 1711"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Nama</th> <th colspan="9">Aspek</th> <th rowspan="2">Rata-rata</th> </tr> <tr> <th colspan="3">Melafalkan kosa kata</th> <th colspan="3">Mengartikan kosa kata</th> <th colspan="3">Ketepatan</th> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td></td> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Nama	Aspek									Rata-rata	Melafalkan kosa kata			Mengartikan kosa kata			Ketepatan				1	2	3	1	2	3	1	2	3																																																																																																				
Nama	Aspek									Rata-rata																																																																																																																									
	Melafalkan kosa kata			Mengartikan kosa kata			Ketepatan																																																																																																																												
	1	2	3	1	2	3	1	2	3																																																																																																																										
Pengayaan dan Remedial	<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan: peserta didik dapat melafalkan kosa kata tentang “Profesi” dalam bahasa Arab-Inggris 																																																																																																																																		

	<p>dengan baik dan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remedial: peserta didik yang belum mampu melafalkan kosa kata tentang “Profesi” dalam bahasa Arab-Inggris dengan baik dan benar diberikan penjelasan tambahan. 																											
Refleksi Peserta Didik & Guru	<table border="1"> <tr> <td>Saya senang</td> <td>Sedih</td> <td>Bingung</td> <td>Senang</td> </tr> <tr> <td>Menirukan bunyi kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Melafalkan kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saya dapat</td> <td>Sedih</td> <td>Bingung</td> <td>Senang</td> </tr> <tr> <td>Menirukan bunyi kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai kosa kata profesi dalam bahasa Arab-Inggris</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Saya senang	Sedih	Bingung	Senang	Menirukan bunyi kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris				Melafalkan kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris				Saya dapat	Sedih	Bingung	Senang	Menirukan bunyi kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris				Menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai kosa kata profesi dalam bahasa Arab-Inggris						
	Saya senang	Sedih	Bingung	Senang																								
	Menirukan bunyi kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris																											
	Melafalkan kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris																											
	Saya dapat	Sedih	Bingung	Senang																								
	Menirukan bunyi kosakata tentang profesi dalam bahasa Arab-Inggris																											
Menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai kosa kata profesi dalam bahasa Arab-Inggris																												
Lampiran																												
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flash card</i> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>طيار</p>  <p>Pilot</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px;">  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik <i>Cinta Berbahasa Arab Kelas 4</i> • Glosarium • Daftar Pustaka 																												

Pinrang, 20 Januari 2023

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

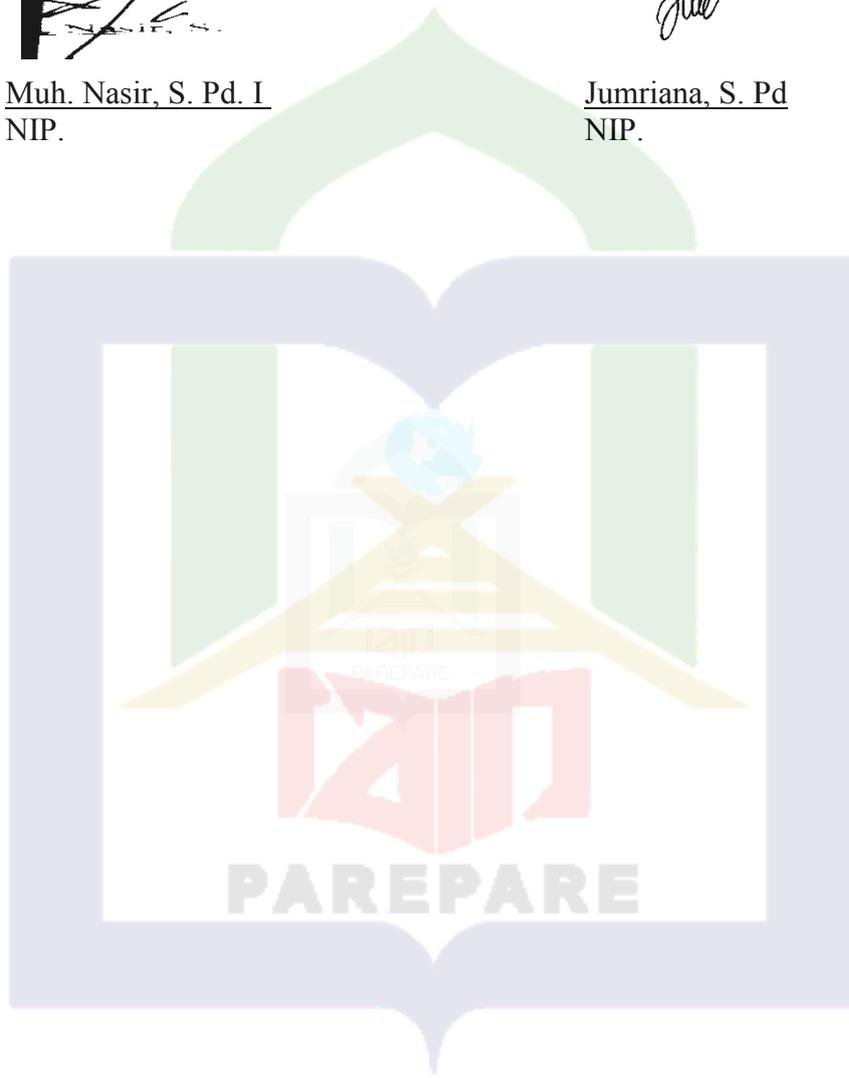


Muh. Nasir, S. Pd. I
NIP.

Guru,



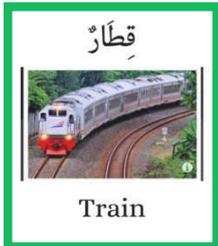
Jumriana, S. Pd
NIP.



MODUL AJAR
KELAS IV
ALAT TRANSPORTASI

Informasi Umum	
Identitas Sekolah : SDIT AL INSAN PINRANG Kompetensi Awal : 3. Menirukan bunyi kosa kata terkait topik “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris 4. Menyebutkan makna dari kosa kata terkait topik “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris Profil Pelajar Pancasila: Berkebinekaan global, mandiri dan bernalar kritis Sarana dan Prasarana : <i>Flash card</i> Target Peserta Didik : 26 peserta didik Model Pembelajaran yang Digunakan : Tatap muka	
Komponen Inti	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menirukan bunyi kosa kata dengan baik dan benar terkait tema “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris • Peserta didik dapat menyebutkan makna dari setiap kosa kata terkait tema “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris
Pemahaman Bermakna	Peserta didik dapat mengetahui makna dari setiap kosa kata terkait tema “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab dan bahasa Inggris
Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar apa ini ? • Bahasa Arab dari gambar ini ? • Bahasa Inggris dari gambar ini ?
Persiapan Pembelajaran	Menyiapkan media pembelajaran (<i>flash card</i>)
Kegiatan Pembelajaran	<p>Pertemuan 2, 3, dan 4 (Menirukan bunyi kosa kata dalam bahasa Arab-Inggris)</p> <p>d. Kegiatan awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengucapkan salam pembuka • Pendidik memimpin doa sebelum memulai pembelajaran • Pendidik dan peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran • Pendidik mengabsen peserta didik • Pendidik menanyakan kabar peserta didik • Pendidik memberikan <i>ice breaking</i>

	<p>e. Kegiatan Inti (50 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memperlihatkan kepada peserta didik kartu berisi <i>mufradat</i> atau kosa kata dengan tema “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab-Inggris. • Pendidik mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. • Pendidik melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau <i>mufradat</i> yang lain dengan prosedur yang sama. • Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, Pendidik kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari <i>flash card</i> untuk melakukan permainan tebak gambar. <p>f. Kegiatan Penutup (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami • Memberikan refleksi kepada peserta didik mengenai pembelajaran hari ini • Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran • Berdoa setelah belajar 																																																																											
Asesmen	<p>Rubrik penilaian</p> <table border="1" data-bbox="671 1301 1414 1778"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Nama</th> <th colspan="9">Aspek</th> <th rowspan="2">Rata-rata</th> </tr> <tr> <th colspan="3">Melafalkan kosa kata</th> <th colspan="3">Mengartikan kosa kata</th> <th colspan="3">Ketepatan</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> </tr> <tr> <td></td> </tr> <tr> <td></td> </tr> <tr> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Aspek									Rata-rata	Melafalkan kosa kata			Mengartikan kosa kata			Ketepatan				1	2	3	1	2	3	1	2	3																																													
Nama	Aspek									Rata-rata																																																																		
	Melafalkan kosa kata			Mengartikan kosa kata			Ketepatan																																																																					
	1	2	3	1	2	3	1	2	3																																																																			
Pengayaan dan Remedial	<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan: peserta didik dapat melafalkan kosa kata tentang “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab-Inggris dengan baik dan benar. • Remedial: peserta didik yang belum mampu 																																																																											

	<ul style="list-style-type: none"> • melafalkan kosa kata tentang “Alat Transportasi” dalam bahasa Arab-Inggris dengan baik dan benar diberikan penjelasan tambahan. 			
Refleksi Peserta Didik & Pendidik	Saya senang	Sedih	Bingung	Senang
	Menirukan bunyi kosakata tentang alat transportasi dalam bahasa Arab-Inggris			
	Melafalkan kosakata tentang alat transportasi dalam bahasa Arab-Inggris			
	Saya dapat	Sedih	Bingung	Senang
	Menirukan bunyi kosakata tentang alat transportasi dalam bahasa Arab-Inggris			
	Menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai kosa kata alat transportasi dalam bahasa Arab-Inggris			
Lampiran				
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flash card</i> 				
				

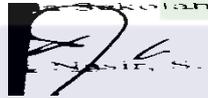
- Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik
Cinta Berbahasa Arab Kelas 4
- Glosarium
- Daftar Pustaka

Pinrang, 10 Februari 2023

Mengetahui,

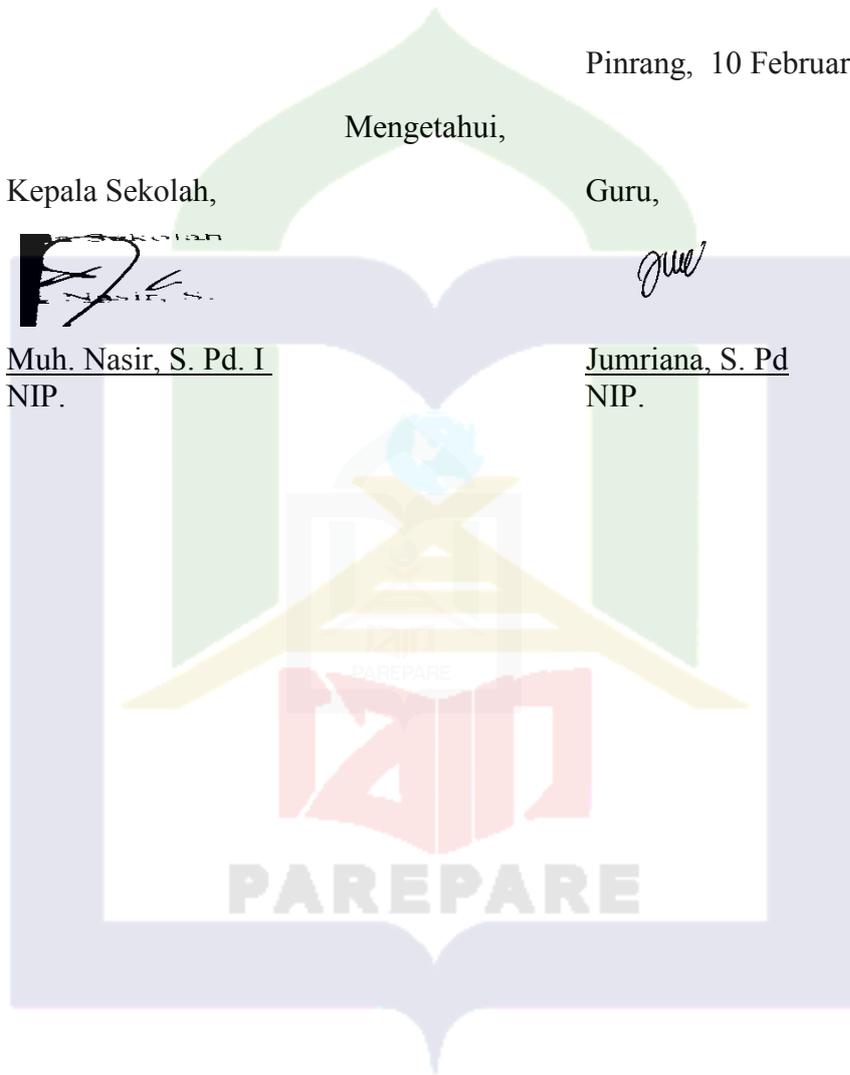
Kepala Sekolah,

Guru,



Muh. Nasir, S. Pd. I
NIP.

Jumriana, S. Pd
NIP.



Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan *Flash card*



Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan *Game* Bahasa Arab-Inggris



PAREPARE



Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Flash Card dan Game Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Jumriana¹, Darmawati², Kaharuddin³, Abd. Halim K⁴, Herdah⁵

^{1,2,3,4,5}Program Magister Pendidikan Bahasa Arab, IAIN Parepare, Indonesia (Institusi Penulis)

E-mail: ¹jumjumriana40@gmail.com, ²darmawati@iainpare.ac.id,
³kahar.extra@gmail.com, ⁴habdhalimk@iainpare.ac.id, ⁵herdah@iainpare.ac.id

Abstrak: Tesis ini membahas tentang efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan flash card, efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan game bahasa Arab-Inggris, dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan flash card dan game bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Hal ini didasari banyaknya peserta didik yang kesulitan mengikuti pembelajaran bahasa Arab terutama dalam penguasaan kosakata bahasa sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Permasalahan utamanya adalah bagaimana tingkat keefektifan pembelajaran bahasa Arab menggunakan flash card dan game bahasa Arab-Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan desain yang digunakan adalah quasi experimental design. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 4 sebanyak 77 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 52 orang dengan pembagian 26 untuk kelas kontrol dan 26 untuk kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang terkumpul diolah dengan uji statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) media flash card efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima 2) game bahasa Arab-Inggris efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima 3) Nilai Sig. (2-Tailed) pada baris "equal variance assumed" = 0,03 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan game bahasa Arab-Inggris yakni kelas eksperimen lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan media flash card.

Kata kunci: Media Flash Card, Game Bahasa Arab-Inggris, Hasil Belajar, Meningkatkan

Abstract :This thesis discussed the effectiveness of Arabic learning using flash cards, the effectiveness of Arabic learning using Arabic-English game, and the effectiveness of Arabic learning using flash cards and Arabic-English game to improve the learning outcomes of Grade 4 students at SDIT Al-InsanPinrang. This was based on the difficulties faced by students in following Arabic learning, especially in vocabulary mastery, which could impact their learning outcomes. The main problem addressed was the level of effectiveness of Arabic learning using flash cards and Arabic-English game to improve students' learning outcomes. The study adopted an experimental research design with a quasi-experimental design. The population of the study consisted of all Grade 4 students, totaling 77 individuals. The sample for the study was 52 individuals, with 26 assigned to the control group and 26 to the experimental group. Data collection methods used included observation, tests, and documentation. The collected data were analyzed using statistical tests with the SPSS software 25.

The results of this study indicate: 1) flashcard media is effective in improving

student learning outcomes. It can be seen that the value of Sig. (2-Tailed) = 0.000 less than $\alpha = 0.05$, so with this H_0 is rejected and H_a is accepted 2) Arabic-English game are effective for improving student learning outcomes. It can be seen that the value of Sig. (2-Tailed) = 0.000 less than $\alpha = 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted 3) Sig. (2-Tailed) in the line "equal variance assumed" = 0.03 is less than $\alpha = 0.05$, then with this H_0 is rejected and H_a is accepted. The increase in Arabic learning outcomes for students who use Arabic-English game, namely the experimental class, is higher than the increase in Arabic learning outcomes for students who use flashcard media.

Keywords: Flash Card Media, Arabic-English Game, Learning Outcomes, Increase

تجريد البحث

عنوان هذه الرسالة: فعالية تعلم اللغة العربية بالبطاقات التعليمية والألعاب العربية والإنجليزية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الإنسان بينرنج . يعتمد هذا على عدد الطلاب صعوبات في تعلم اللغة العربية وخاصة في حفظ مفردات اللغة بحيث يمكن أن يكون لها تأثير على نتائج تعلم الطلاب. المشكلة الرئيسية هي كيف أن مستوى فعالية تعلم اللغة العربية باستخدام البطاقات التعليمية والألعاب العربية-الإنجليزية لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

أما النوع للبحث المستخدم في هذا البحث هو البحث التجريبي مع التصميم المستخدم وهو تصميم شبه تجريبي. كان مجتمع هذه الدراسة جميعاً ٧٧ طالباً في الفصل الرابع. كانت العينة في هذه الدراسة ٥٢ شخصاً قسم ٢٦ للغة الضابطة و ٢٦ للغة التجريبية. طرق جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والاختبارات والتوثيق. تتم معالجة البيانات المجمعة عن طريق الاختبارات الإحصائية باستخدام تطبيق الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٥.

نتائج من هذه الرسالة على ما يلي: (١) فعالية البطاقات التعليمية في تحسين نتائج تعلم الطلاب. Sig. أقل من \square ، لذلك يتم رفض H_0 مع قبول H_a (٢) الألعاب العربية-الإنجليزية فعالة لتحسين نتائج تعلم الطلاب. Sig. أقل من \square ، لذلك يتم رفض H_0 مع قبول H_a (٣) Sig. (Tailed-) في السطر "التباين المتساوي المفترض" أقل من \square ، ثم مع هذا يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a . حيث تكون الزيادة في نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب المستخدمين وسائط البطاقات التعليمية.

الكلمات المفتاحية: ميديا فلاشكارد، ألعاب عربية - إنجليزية ، مخرجات التعلم، زيادة.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab pada hakekatnya 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 pendidik dan komunikan dalam hal ini adalah peserta didik. Masing-masing komponen tersebut berkaitan erat.

Pembelajaran bahasa Arab, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas merupakan proses yang berlangsung secara terus menerus dan berkesinambung, hingga dapat merubah seorang peserta didik dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Hal ini karena selama proses pembelajaran peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman selama proses pembelajaran yang berlangsung secara terus menerus tersebut.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab di lembaga-lembaga pendidikan bahasa adalah peserta didik mampu mengungkapkan dengan menggunakan bahasa Arab, karena itu adalah alat untuk saling memahami dan *barometer* sebuah kefahaman. Peserta didik harus dapat mengungkapkan keinginannya atau apa yang ada dalam pikirannya dengan sempurna dan benar, baik secara lisan atau tulisan. Peserta didik mampu memahami apa yang dia baca atau apa yang dia dengarkan dan dia bisa ikut serta dalam berfikir sesuai dengan kemampuannya, usianya dan kegemarannya.

Belajar bahasa Arab bukanlah usaha yang mudah dan terkadang membuat seseorang frustrasi. Hal ini karena belajar bahasa adalah salah satu upaya untuk mengembangkan kebiasaan baru dalam hal berkomunikasi dengan pemilik bahasa asli. Agar proses pembelajaran bahasa Arab berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat menunjang dalam proses pembelajaran bahasa Arab karena dengan adanya media pembelajaran sangat berfungsi sebagai sarana sehingga pesan-pesan nilai dan *knowledge* dapat diterima oleh peserta didik baik sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang ingin dicapainya.

Menurut Kaharuddin Ramli berbagai bentuk media seperti media visual, media audio maupun media audio-visual nampaknya belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab, baik di sekolah umum maupun di pesantren. Hal ini mungkin disebabkan keterbatasan sarana atautkah kurangnya pengetahuan para pengelola tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Arab seyogyanyaseorang pendidik menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan media akan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik yang berada di kelas rendah cenderung suka bermain dan senang apabila dalam belajar menggunakan media-media pembelajaran yang baru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Hal ini disebabkan karena secara psikologis alat bantu mengajar yang berupa media sangat memudahkan peserta didik dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Selama ini dalam menyajikan materi bahasa Arab pendidik hanya berfokus pada buku dan menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran bahasa Arab pada jenjang SD atau MI seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi ajar. Apalagi bahasa Arab hampir sepadan dengan bahasa Inggris yang diajarkan kepada peserta didik.

Pada umumnya salah satu penyebab yang menjadi kelemahan peserta didik dalam memahami materi bahasa Arab adalah kurangnya kosakata. Oleh karena itu, agar membantu peserta didik dalam memahami kosakata dibutuhkan alat bantu yang disebut media *flashcard*. *Flashcard* adalah salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. *Flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar,

teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* tidak hanya disajikan dalam bentuk kartu yang konkret akan tetapi *flashcard* dapat berbasis teknologi yang berupa kartu digital yang dibuat dalam bentuk gambar dengan animasi.

Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *flashcard* berbasis teknologi dimana media *flashcard* tidak hanya disajikan dalam bentuk materi pembelajaran tetapi media *flashcard* di sini juga dibuat dalam bentuk *games* bahasa Arab-Inggris untuk mempermudah dalam berbagai hal termasuk dalam penerapan media di sekolah yang interaktif baik dapat digunakan pada komputer maupun ponsel Android. Peserta didik dapat belajar lebih aktif, kreatif dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga diharapkan dengan adanya media *flashcard* dan *games* bahasa Arab-Inggris dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Flashcard* dan *games* Arab-Inggris juga sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yang masih senang dengan kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SDIT Al-Insan Pinrang, penulis menemukan peserta didik yang masih kurang berminat dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini disebabkan peserta didik tidak mengerti bahasa Arab karena peserta didik masih pemula dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu, cara mengajar pendidik yang kurang bervariasi bahkan cenderung monoton, sehingga membuat peserta didik menjadi pasif di dalam kelas. Serta masih kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Masalah-masalah tersebut harus segera diatasi oleh pendidik, yaitu dengan memperbaiki cara mengajar dan mulai menggunakan metode tertentu agar kegiatan belajar mengajar lebih berkualitas dan peserta didik menjadi lebih aktif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Ada beberapa bentuk desain eksperimen namun dalam penelitian ini digunakan jenis *quasi experimental design*. eksperimen dan kelompok kelas kontrol yang masing-masing diberikan *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan *games* bahasa Arab-Inggris dan pada kelas kontrol menggunakan media *flashcard*. Perbedaan rata-rata nilai tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Sementara itu teknikanalisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban pertanyaan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah sebelumnya yaitu; untuk mendeskripsikan tentang keefektifan media *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Mendeskripsikan tentang keefektifan *game* bahasa Arab-Inggris terhadap peningkatan hasil belajar peserta

didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang. Mendeskripsikan tentang perbedaan peningkatan hasil belajar menggunakan media *flashcard* dengan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris kelas 4 SDIT al-Insan Pinrang.

1. Efektivitas Media *Flash card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hasil pengujian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media *flash card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima. Ini berarti bahwa hasil belajar bahasa Arab peserta didik setelah diajar menggunakan media *flash card* mengalami peningkatan.

Media *flashcard* dalam penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan suatu objek yang tidak mungkin di bawah ke dalam kelas dalam bentuk aslinya, sehingga dengan media *flashcard* pendidik mampu menghadirkan objek tiruan dari objek sebenarnya sehingga peserta didik terlihat lebih mudah memahami penjelasan pendidik.

Media *flashcard* ini mempunyai dua sisi yang berbeda. Untuk sisi yang pertama hanya gambar saja, hal ini karena sisi pertama nantinya dapat digunakan untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris yang tepat untuk gambar tersebut. Kegiatan pembelajaran ini berorientasi pada permainan tebak gambar. Untuk sisi yang kedua dari *flashcard* terdapat gambar dan kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar tersebut. Sehingga peserta didik tidak hanya sekedar mendengar apa yang diucapkan pendidik tetapi peserta didik dapat membaca langsung kosakata tersebut karena *flashcard* yang digunakan pendidik berukuran besar yaitu 25 cm x 30 cm. Berikut gambar *flash card* alat transportasi:



Gambar 1.1 Sisi pertama media *Flash card*



Gambar 1.2 Sisi kedua media *Flash card*

Berikut artikel yang membahas tentang penerapan media *flashcard* sebagai berikut:

Menurut Budi Febriyanto dalam penelitiannya yang berjudul, “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar“. Penelitian tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Dimana, dalam penelitian tersebut hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata peserta didik sebelum

dilakukan tindakan yaitu 52,7%. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yaitu 66, 2%. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik 74,7%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Miftakhul Falah Islami, dalam hasil penelitiannya yang dimuat pada jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan, Volume VIII Tahun 2018, dengan judul “Implementasi Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” menyimpulkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah diterapkan media *flashcard* sebagai media pembelajaran. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai rata-rata kelas siklus I antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai sebesar 48 poin dari nilai rata-rata kelas 30 poin pada *pretest* menjadi 78 poin pada *posttest*. Sehingga dapat diketahui adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum dengan sesudah tindakan. Peningkatan belum signifikan karena nilai rata-rata kelas masih dibawah indikator keberhasilan. Dan nilai rata-rata kelas pada siklus II antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan sebesar 70 poin dari nilai rata-rata kelas 15 poin pada *pretest* menjadi 85 poin pada nilai *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

Adapun hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum menggunakan media *flash card* dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol bahasa Arab adalah 47 dan kelas kontrol bahasa Inggris adalah 62. Setelah menggunakan media *flash card* dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol bahasa Arab adalah 83 dan kelas kontrol bahasa Inggris adalah 86. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *flash card*.

Adapun proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol dengan menggunakan media *flash card* dilakukan dalam delapan kali pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan media *flash card* yaitu:

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama peneliti memulai dengan memperkenalkan diri serta menyampaikan gambaran umum yang berhubungan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan memberikan *pretest* sebagai tingkat pengukuran pengetahuan awal peserta didik dalam penguasaan *mufradat* atau kosa kata.

b. Pertemuan Kedua, ketiga dan keempat

Pertemuan kedua, ketiga dan keempat peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memperlihatkan kepada peserta didik *flashcard* berisi *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Profesi”. Kemudian peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan

kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flashcard*, peneliti kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari *flashcard* untuk melakukan permainan tebak gambar. Adapun prosedur permainan tebak gambar disini dimana peneliti membagikan setiap *flash card* kepada peserta didik kemudian setiap peserta didik menunjuk satu temannya untuk menebak bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar yang ada di *flash card* yang peserta didik pegang. Dalam permainan tebak gambar ini setiap peserta didik mendapat giliran bertanya dan menjawab pertanyaan. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan duduk sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat tetap berdiri. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar. Berikut gambar *flash card* dengan tema “Profesi”:



Gambar 1.3 Sisi pertama media *Flash card*



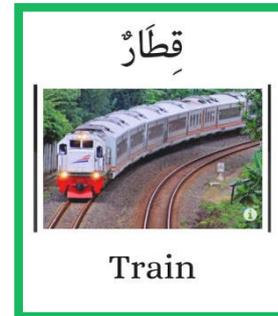
Gambar 1.4 Sisi kedua media *Flash card*

c. Pertemuan Kelima, keenam dan ketujuh

Pertemuan kelima, keenam dan ketujuh peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memperlihatkan kepada peserta didik *flashcard* berisi *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi”. Kemudian peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flashcard*, peneliti kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik menggunakan sisi pertama dari *flashcard* untuk melakukan permainan tebak gambar. Adapun prosedur permainan tebak gambar yaitu peneliti menyuruh peserta didik untuk berbaris memanjang. Terdapat dua barisan yaitu putra dan putri. Setelah berbaris peneliti kemudian memulai permainan tebak gambar. Peneliti kemudian bertanya kepada peserta didik putra yang berada di barisan pertama dengan pertanyaan “Apa bahasa Arab dan bahasa Inggris dari gambar yang Ibu pegang?”. Setelah selesai kemudian peneliti pindah ke barisan putri untuk menanyakan hal yang sama. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan kembali ke tempat duduk mereka masing-masing sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat kembali mengantri ke belakang barisan. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar. Berikut gambar *flash card* dengan tema “Alat transportasi”:



Gambar 1.5 Sisi pertama media *Flash card*



Gambar 1.6 Sisi kedua media *Flash card*

d. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan, peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dengan memberikan *posttest*.

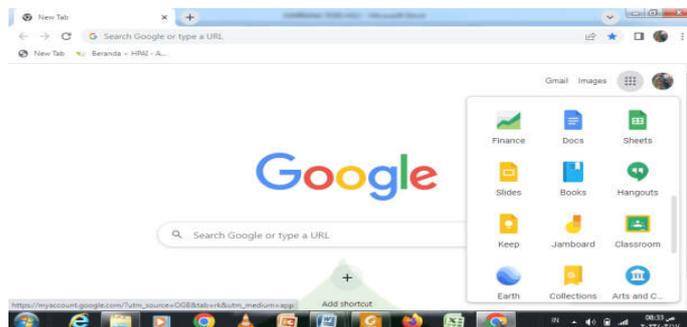
2. Efektivitas *Game* bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Hasil pengujian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa *game* bahasa Arab-Inggris efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima. Ini berarti bahwa hasil belajar bahasa Arab peserta didik setelah diajar menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris mengalami peningkatan.

Efektif dan efisiennya suatu pembelajaran tergantung dari pemilihan media, seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat agar pembelajaran menjadi berhasil. Dalam pemilihan sebuah media pembelajaran tidak lepas materi pembelajaran.

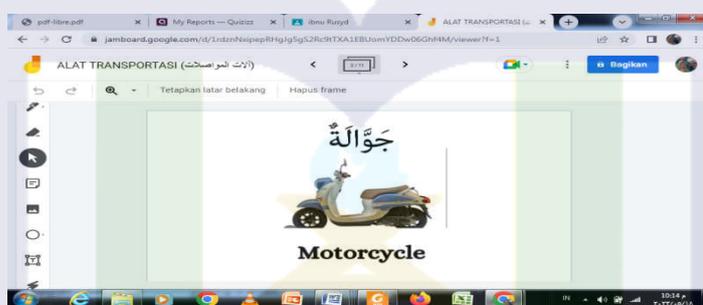
Media yang diterapkan dalam penelitian tesis ini difokuskan pada *mediagame*. Media *game* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game* bahasa Arab-Inggris dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Pembelajaran bahasa Arab berbantuan *game* bahasa Arab-Inggris ini peserta didik belajar menggunakan *smartphone*. Setiap peserta didik membawa *smartphone* ke sekolah. *Smartphone* ini hanya digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung saja setelah itu *smartphone* masing-masing peserta didik dikumpul kembali oleh wali kelas. Selama ini pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan papan tulis, akan tetapi dalam penelitian ini pendidik menggunakan aplikasi *jamboard* dalam menjelaskan materi ajar.

Aplikasi *jamboard* adalah papan tulis digital. Dimana peserta didik yang menggunakan *smartphone* harus terlebih dahulu mendownload aplikasi ini di *playstore*. Adapun peserta didik yang menggunakan laptop tidak perlu mendownload aplikasi *jamboard* karena aplikasi ini sudah tersedia di *google* aplikasi. Contoh aplikasi *jamboard* di laptop yaitu:



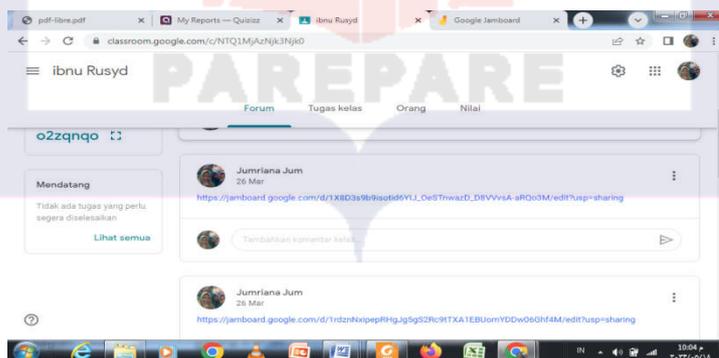
Gambar 1.7 Google

Pendidik ketika menjelaskan materi “Profesi” maupun materi “Alat transportasi” menggunakan *jamboard*. Berikut tampilan *jamboard* pada materi “Alat transportasi” pada laptop:



Gambar 1.8 Jamboard

Materi ajar yang telah pendidik buat di aplikasi *jamboard* kemudian *linknya* pendidik bagikan di aplikasi *classroom*. Peserta didik dapat melihat materi tersebut dengan membuka aplikasi *classroom* kemudian mengklik *link* tersebut. Berikut tampilan *classroom*:

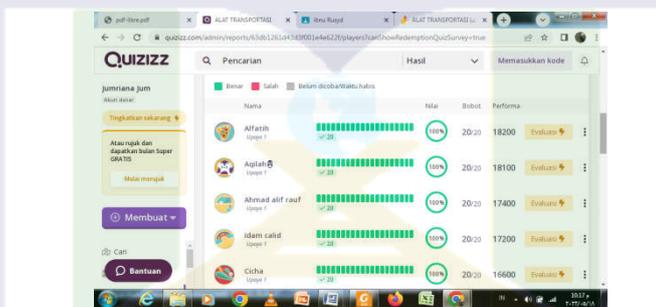


Gambar 1.9 Classroom

Di aplikasi *jamboard* tampilan materi ajar lebih menarik karena pendidik dapat menambahkan gambar dan informasinya lainnya. Selain itu, aplikasi *jamboard* ini bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Sehingga memberi kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi “Profesi” maupun materi “Alat transportasi”.

Pada pertemuan kedelapan pendidik memberikan *game* kepada peserta didik. Adapun *game* berupa *game* bahasa Arab-Inggris menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis yang interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas secara *live* atau dapat ditugaskan sebagai pekerjaan rumah (PR).

Aplikasi *quizizz* ini dapat digunakan peserta didik meskipun peserta didik tidak memiliki aplikasinya. Peserta didik cukup mengklik *link* dari *game* yang dibuat pendidik. Dalam penelitian ini pendidik membuat *game* di aplikasi *quizizz* kemudian membagikan *link*nya di *classroom*. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat menikmati kenyamanan belajar dengan cara menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi belajar *quizizz* juga memunculkan tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk mendorong semangat belajarnya. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik berlomba menjadi peringkat pertama di *game* tersebut. Contoh aplikasi *quizizz* di laptop yaitu:



Gambar 1.10 *Quizizz*

Berikut artikel yang membahas tentang penerapan *game* bahasa Arab-Inggris sebagai berikut:

Menurut Budi Febriyanto dalam penelitiannya yang berjudul, “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas.

Menurut Ayok Ariyanto dalam penelitiannya yang berjudul, “Game Edukaif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah”. Penerapan pembelajaran menggunakan metode *game* edukatif dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas 1 B SDI al-Hakim Boyolangu Kabupaten Tulungagung pada materi *isim isyarah* dan *al-adawatul madrasah*. Dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata peserta didik 75 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 81. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 60% naik menjadi 81%. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat

dan peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *game* edukatif.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen bahasa Arab adalah 43 dan kelas kontrol bahasa Inggris adalah 62. Setelah menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen bahasa Arab adalah 86 dan kelas eksperimen bahasa Inggris adalah 88. Hal ini menunjukkan bahwa *game* bahasa Arab-Inggris efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat dan Imam Machali yang mengatakan bahwa efektivitas merupakan keadaan terjadinya efek atau hasil yang dikehendaki dari suatu pekerjaan yang telah direncanakan.

Proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris dilakukan dalam sembilan kali pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris yaitu:

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama peneliti memulai dengan memperkenalkan diri serta menyampaikan gambaran umum yang berhubungan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan memberikan *pretest* sebagai tingkat pengukuran pengetahuan awal peserta didik dalam penguasaan *mufradat* atau kosa kata.

b. Pertemuan Kedua, ketiga dan keempat

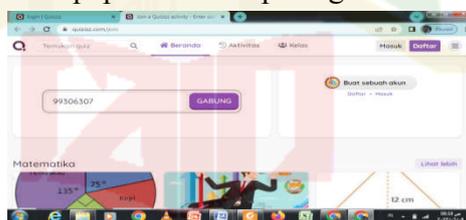
Pertemuan kedua, ketiga dan keempat peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti membagikan *link jamboard* di *classroom*. Peserta didik membuka *link jamboard* di *classroom*. Peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Kemudian peneliti menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Profesi” yang ada di *jamboard* secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya. Ketika ada peserta didik kurang tepat dalam membacakan *mufradat* atau kosa kata peneliti memperbaiki bacaan peserta didik tersebut. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flashcard*, peneliti kemudian mengedrilkan perlafalan peserta didik di *jamboard*. Peneliti menunjuk peserta didik untuk menebak bahasa Arab dan Inggris dari gambar yang ada di *jamboard*. Dalam permainan tebak gambar ini setiap peserta didik mendapat giliran. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan duduk sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat tetap berdiri. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar.

c. Pertemuan Kelima, keenam dan ketujuh

Pertemuan kelima, keenam dan ketujuh peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti membagikan *link jamboard* di *classroom*. Peserta didik membuka *link jamboard* di *classroom*. Peneliti mengucapkan beberapa kali kata atau *mufradat* yang diperlihatkan kepada peserta didik kemudian peserta didik menirukannya. Peneliti melanjutkan memperkenalkan kosa kata atau *mufradat* yang lain dengan prosedur yang sama. Kemudian peneliti menunjuk setiap peserta didik untuk membacakan *mufradat* atau kosa kata dengan tema “Alat transportasi” yang ada di *jamboard* secara bergantian dan peserta didik yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang dibacakan oleh temannya. Ketika ada peserta didik kurang tepat dalam membacakan *mufradat* atau kosa kata peneliti memperbaiki bacaan peserta didik tersebut. Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui *flashcard*, peneliti kemudian mengedrilkan perlaafalan pesera didik di *jamboard*. Peneliti menunjuk peserta didik untuk menebak bahasa Arab dan Inggris dari gambar yang ada di *jamboard*. Dalam permainan tebak gambar ini setiap peserta didik mendapat giliran. Adapun peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dipersilahkan duduk sedangkan peserta didik yang jawabannya kurang tepat tetap berdiri. Peserta didik boleh duduk apabila jawaban peserta didik sudah benar.

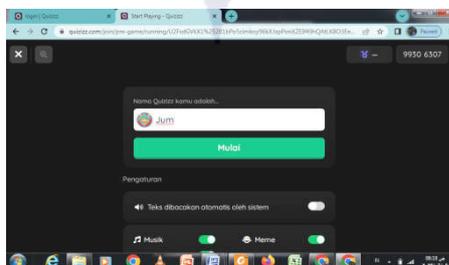
d. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan, peneliti melakukan *game* di aplikasi *quizizz*. Peneliti menuliskan *link game quizizz* di papan tulis. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.11 Kode *quizizz*

Tahap selanjutnya yaitu peserta didik membuka *link* tersebut di google. Sebelum memulai permainan peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas peserta didik. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.12 Menulis identitas di *quizizz*

Kemudian peserta didik mengklik “Mulai”. Seperti gambar di bawah ini:

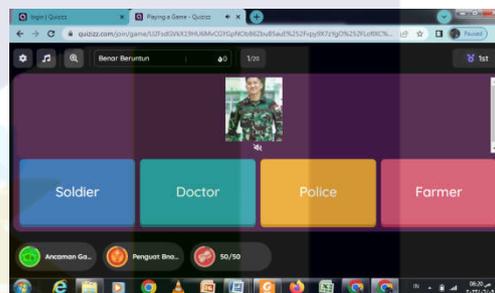


Gambar 1.13 Tampilan “Mulai”

Setelah itu peserta didik mulai memainkan *game* yang berhubungan dengan tema “Profesi dan Alat transportasi”. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.14 Soal Berbahasa Arab



Gambar 1.15 Soal Berbahasa Inggris

d. Pertemuan Kesembilan

Pertemuan kesembilan, peneliti melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dengan memberikan *posttest*.

3. Tingkat Keefektifan Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media *Flash card* dan Menggunakan *Game* Bahasa Arab-Inggris Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa nilai hasil uji *pretest* dan *posttest* peserta didik yang menggunakan *flash card* yaitu pada kelas kontrol dengan peserta didik yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris yaitu kelas eksperimen. Dimana nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol bahasa Arab pada data *pretest* adalah 47 dengan nilai *posttest* adalah 83 dan untuk kelas kontrol bahasa Inggris pada data *pretest* adalah 62 dengan nilai *posttest* adalah 86. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen bahasa Arab pada data *pretest* adalah 43 dengan nilai *posttest* adalah 86 dan untuk kelas eksperimen bahasa Inggris pada data *pretest* adalah 62 dengan nilai *posttest* adalah 88. Dari hasil data yang telah diperoleh bahwa nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai Sig (2-Tailed) pada baris “*equal variance assumed*” = 0,03 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dengan ini

H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab peserta didik antara yang menggunakan *flash card* dengan yang menggunakan *game* bahasa Arab-Inggris. Nilai peserta didik yang diajar menggunakan *game* sedikit lebih tinggi dari peserta didik yang diajar menggunakan *flashcard*. Oleh karena itu, kedua media ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran karena keduanya dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media *game* dan *flash card* juga dapat diterapkan sekaligus dengan memadukan keduanya dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan *flashcard* dan *games* bahasa Arab-Inggris berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Arab peserta didik antara yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan *games* bahasa Arab-Inggris. Dimana peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan *games* bahasa Arab-Inggris yakni kelas eksperimen lebih tinggi dari pada peningkatan hasil belajar bahasa Arab pada peserta didik yang menggunakan media *flashcard*.

Agar proses pembelajaran bahasa Arab diminati terutama di tingkat SD atau MI, peneliti merekomendasikan agar pembelajaran bahasa Arab hendaknya menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah media *flashcard* dan *games* bahasa Arab-Inggris. Media *flashcard* dan *games* bahasa Arab-Inggris ini sangat bagus untuk tingkat SD atau MI karena peserta didik yang berada di kelas rendah cenderung suka bermain dan senang apabila dalam belajar menggunakan media-media pembelajaran yang baru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu pada tingkat SD atau MI peserta didik masih tergolong pemula dalam mempelajari bahasa Arab sehingga banyak diantara peserta didik kurang berminat dalam mempelajari bahasa Arab. Pendidik dituntut untuk bagaimana bisa lebih kreatif dalam menyajikan materi ajar sehingga peserta didik khususnya tingkat SD atau MI menjadi tertarik dalam mempelajari bahasa Arab. *Flashcard* dan *games* sesuai dengan karakteristik peserta didik SD atau MI yang masih senang dengan kegiatan bermain.

DAFTAR REFERENSI

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, dan Masrul Juliana, *Media Pembelajaran*, Cet. I; Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020
- Falah Islami, Miftakhul, "Implementasi Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *Penelitian dan Kajian Pendidikan*, Volume VIII Tahun 2018.

- Febriyanto, Budi, “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Komunikasi Pendidikan*, Volume 3 Tahun 2019.
- Ifrianti, Syofinda “Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah”, *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 2 No. 2, 2015
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran*, Cet. I; Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Ramli, Kaharuddin, *Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif Melalui Metode Ta’sisiyah*, Cet. I; Makassar: Gunadarma Ilmu, 2019.
- Rohman, Fathur, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: Madani, 2015
- Rosyidi, Abd Wahab dan Mamlu’atul Ni’mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa*



BIODATA PENULIS

DATA PRIBADI:



Nama : Jumriana
Tempat & Tanggal Lahir : Parepare, 14 Juni 1992
NIM : 19.0212.002
Alamat : Jln Jendral Sudirman
Nomor HP : 085342163767
Alamat E-Mail : jumjumriana40@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SDN 30 PAREPARE Tahun 2005
2. MTsN PAREPARE Tahun 2008
3. SMAN 4 PAREPARE Tahun 2011
4. STAIN PAREPARE Tahun 2016

RIWAYAT PEKERJAAN:

1. SDN KAMBUNONG MATENG
2. SDIT AL-INSAN PINRANG

KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

1. Penerapan Media *Powerpoint* pada Materi *Isim Isyarah* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII 2 MTs Negeri Parepare
2. Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang