

Hesti Pramudita  
SD IT Alam Nurul

pramudithahesti@gmail.com

## Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran

DOI: 10.18196/mht.130

### **ABSTRACT**

*This research used experimental study, designed by the method of pre-experimental designs (non-designs). The shape of this research is the design of a one-group pretest-posttest design. In this design, there is one group or class chosen, then given a pretest to determine the initial state, then a posttest to know the output. The results of this study show that experimental media bingo games can improve the mastery of Arabic vocabulary, proved by the acquisition of the average value from pretest to posttest increased to 60,56 points. The acquisition of the average pretest and posttest scores of students was 32,08. In contrast, the average posttest score of 92,64 was the comparison of the average pretest and posttest of students after an action in the form of a bingo game. There was an increase of 60.56 points. The results of the calculation of the paired sample t-test formula using a 95% confidence level obtained Sig. (2-tailed) of 0,000 <0.05. Thus, the hypothesis accepted in this study is the working hypothesis (Ha), and bingo game can improve Arabic vocabulary mastery. The results of the calculation of the paired sample t-test formula using a 95% confidence level obtained Sig. (2-tailed) of 0,000 <0.05. Thus, the hypothesis accepted in this study was the working hypothesis (Ha), and bingo game can improve Arabic vocabulary mastery.*

*Keywords: Learning Arabic, Vocabulary, Media Bingo Games*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yang dirancang dengan metode *pre-experimental designs (non designs)*. Bentuk desain penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*, dalam desain ini terdapat satu kelompok atau kelas yang dipilih tidak secara *random*, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan setelahnya. Hasil penelitian ini adalah eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa, rata-rata nilai *pretest* siswa 32,08 sedangkan rata-rata nilai *posttest* 92,64 dapat terlihat bahwa perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa setelah diberikan tindakan berupa media permainan bingo mengalami kenaikan sebesar 60,56 poin. Hasil perhitungan rumus *paired sample t-test* dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dengan demikian hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (Ha) dan dapat disimpulkan bahwa "media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab".

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Kosakata, Media Permainan Bingo

## PENDAHULUAN

Langkah awal agar siswa mahir berbahasa ialah pengenalan dan penguasaan kosakata bahasa Arab. Penambahan kosakata merupakan bagian yang dianggap penting, baik itu dilihat dari proses pembelajarannya ataupun dari pengembangan kemampuan seseorang pada suatu bahasa yang sudah ia kuasai. Mengenalkan dan mengajarkan kosakata baru kepada siswa SD memerlukan sebuah strategi yang cocok, yaitu dengan menggunakan media dan metode yang sesuai dengan keadaan siswa.

Adapun pembelajaran bahasa Arab yang baik adalah pembelajaran yang aktif (*active learning*), yaitu pembelajaran menekankan media yang dipakai untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, kegiatan belajar yang dilakukan siswa, dan struktur belajar mengajar yang digunakan. Pembelajaran aktif dapat dilakukan oleh seorang guru atau dosen yang kreatif dan inovatif yang selalu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa dan mampu mengumpulkan gagasan atau ide untuk diramu dari hal-hal yang biasa menjadi luar biasa, khususnya dalam mengajarkan kemahiran (*maharah*) berbahasa baik *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, maupun *kitabah* (Hanifah, 2016:vol 5 no 2).

Kurangnya penguasaan kosakata siswa SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mempelajari bahasa Arab disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor tersebut ialah latar belakang pendidikan siswa yang berbeda-beda. Siswa yang belajar mengaji dan mengikuti Taman Pendidikan Al Qur'an (TPA) tentu mempunyai dasar pengenalan huruf-huruf hijaiyyah sedangkan siswa yang tidak belajar mengaji di lingkungan rumahnya tentu tidak mempunyai dasar pengenalan huruf-huruf hijaiyyah. Hal ini menjadi problem utama bagi siswa dan guru dalam mengikuti dan mengajarkan pelajaran bahasa Arab di sekolah. (Muhammad Nur Amin, hasil wawancara, 11 Desember 2018).

Di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, mata pelajaran bahasa Arab mulai dijadwalkan dan diajarkan dari kelas IV sampai kelas VI dengan jumlah jam mata pelajaran 45 menit per satu minggu. Proses pembelajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran diajarkan menggunakan beberapa media-

media pembelajaran edukatif, hal ini diberlakukan guru bahasa Arab agar siswa memiliki minat belajar bahasa Arab sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Sebagaimana diketahui bahwa keberhasilan sebuah pembelajaran terutama bahasa Arab banyak faktor yang mempengaruhinya, tidak hanya pendidik tetapi juga media pembelajaran dan metode pengajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, karena media dapat menjadi perantara saat materi yang disampaikan tidak dipahami oleh peserta didik. Kerumitan materi pelajaran dapat disederhanakan dengan hadirnya sebuah media. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi belajar serta memberikan stimulus kemauan belajar pada diri peserta didik.

Disamping itu, bermain adalah naluri manusia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bermain juga memberikan banyak manfaat. Dari kegiatan untuk menjalin keakraban hingga aktifitas untuk melemaskan otot dan merilekskan otak. Peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar. Hal ini disebabkan karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Berbagai macam permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Eksperimentasi permainan diharapkan menjadikan siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, termotivasi dan lebih mudah menerima juga menyerap ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, permainan juga dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang merasa senang akan menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan bingo, pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan bingo (Siberman, 2016: 126). Permainan bingo digunakan dalam pembelajaran sebagai media untuk mengingatkan siswa akan materi yang telah dipelajari. Keunggulan dari permainan ini adalah anak dapat memperbanyak

kosakata selain itu permainan bingo juga merupakan permainan yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik dan juga bagi pendidik.

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini dirancang dengan metode *pre-eksperimental designs (non designs)* desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk desain penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*, dalam desain ini terdapat satu kelompok atau kelas yang dipilih tidak secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan setelahnya. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut|: (Noor, 2014: 111)

$O_1 \text{ X } O_2$
----------------------

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi tindakan)

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi tindakan)

Pengaruh tindakan (media permainan bingo) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab = ( $O_2$  &  $O_1$ ).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang disajikan akan berupa angka-angka. Kemudian teknik analisis data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, yaitu 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 (Sugiyono, 2014: 207).

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Tes, digunakan untuk menguji tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran. Tes dalam penelitian adalah *pretest* dan *posttest*. *pretest* dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab

siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda. Adapun tes dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, dan menterjemahkan.

b) Observasi, digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati proses belajar mengajar kosakata bahasa Arab. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dan media yang digunakan dalam pengajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.

c) Wawancara, dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran kosakata bahasa Arab, media dan metode yang digunakan oleh guru beserta kendala-kendalanya, serta tanggapan siswa saat penggunaan media permainan bingo pada pembelajaran kosakata bahasa Arab.

d) Dokumentasi, sangat penting dalam sebuah penelitian eksperimen, karena dokumentasi dapat membantu pengumpulan data penelitian dari awal hingga akhir pembelajaran hal ini juga dapat menjadi bukti penelitian eksperimen pada eksperimentasi permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab yang dilakukan peneliti. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa RPP, silabus, buku ajar, daftar siswa, lembar kerja siswa, transkrip nilai, dan foto.

### **Teknik Analisis Data**

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai minimal, nilai maksimal, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

b) Mencari nilai rata-rata

Untuk mendapatkan data yang berupa nilai rata-rata (*mean*), menggunakan rumus:  $M = \frac{\sum X}{N}$

Keterangan: M = Nilai rata-rata (*mean*)

$\sum X$  = Jumlah skor atau nilai

N = Jumlah siswa

c) Uji normalitas

Data ini diuji menggunakan *shapiro wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23*.

d) Menghitung data menggunakan uji t-test

Pengujian perbedaan rata-rata dalam penelitian ini menggunakan uji-t atau uji-test.

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha : Media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Arab ( $H_a = \mu_1 > \mu_2$ )

Ho : Media permainan bingo tidak dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Arab ( $H_o = \mu_1 = \mu_2$ )

Setelah mendapatkan hasil nilai rata-rata (*mean*), digunakan rumus t-test untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberi *treatment* atau perlakuan. Seluruh perhitungan t-test akan dihitung menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23* dengan rumus t-test yaitu: (Sugiyono, 2014: 274)

$$t = \frac{\ddot{X}_1 - \ddot{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}^1$  dan  $\bar{X}^2$  : rata-rata sampel sebelum dan sesudah perlakuan

$s_1$  dan  $s_2$  : simpangan baku sebelum dan sesudah perlakuan

$s_1^2$  dan  $s_2^2$  : varians sampel sebelum dan sesudah perlakuan

$n_1$  dan  $n_2$  : jumlah sampel sebelum dan sesudah perlakuan

$r$  : korelasi antara 2 sampel (sebelum dan sesudah perlakuan)

## HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

### Pelaksanaan Eksperimentasi Media Permainan Bingo

#### a) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Selasa 29 Januari 2019, pada pukul 10.00 - 10.45 WIB. Pada pertemuan ini peneliti memulainya dengan perkenalan dan menjelaskan tentang penelitian yang akan berlangsung selama satu bulan. Kemudian peneliti memulai proses pembelajaran dengan materi kosakata "في الغرفة" Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menunjukkan gambar kosakata "في الغرفة" Peneliti membagikan lembaran kosakata "في الغرفة" kepada siswa. Kemudian peneliti menyuruh dua siswa ke depan kelas untuk membaca dari kosakata yang telah diperoleh dan diikuti oleh semua siswa lainnya. Kemudian, peneliti mengulangi sekali membaca kosakata tersebut dan diikuti semua murid. Hal ini dilakukan peneliti dengan siswa secara bergantian sampai setiap lembar kosakata yang peneliti bagikan kepada siswa terbaca semuanya. Kemudian, setelah memberikan kosakata, peneliti membagi soal *pretest* kepada masing-masing siswa. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam waktu dua puluh menit.

#### b) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua pada hari Selasa 12 Februari 2019, pada pukul 10.00 – 10.45 WIB. Pada pertemuan ini peneliti memulai proses pembelajaran dengan materi kosakata "في الغرفة" dengan eksperimentasi media permainan bingo. Sebelumnya peneliti menjelaskan kepada siswa tentang permainan bingo cara dan aturan permainan, setelah para siswa memahaminya, peneliti membagi siswa menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Setiap kelompok menerima papan bingo yang berisi kosakata "في الغرفة" papan yang diperoleh terdiri dari warna yang berbeda untuk menandakan kelompoknya.

Kemudian peneliti memulai permainan bingo, peneliti mengambil satu kartu kosakata "في الغرفة" yang berdada di dalam kotak, masing-masing kelompok mendengarkan kosakata dari peneliti, ketika kosakata sama dengan kelompok itu, maka perwakilan kelompok yang ada di depan kelas mengangkat tangan mereka dan mengulangi sekali lagi kosakata tersebut dan kelompok mendapatkan kartu kosakata tersebut. Kelompok yang mendapatkan kartu kosakata terbanyak adalah pemenang dari permainan bingo. Dalam pertemuan ini peneliti mengalami kesulitan dalam mengkondisikan suasana kelas dan bahwa masih ada beberapa siswa yang tidak memahami aturan permainan bingo.

#### c) Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan pertemuan ketiga pada hari Selasa 19 Februari 2019, pada pukul 10.00 – 10.45 WIB. Pada pertemuan ini peneliti memulai proses pembelajaran dengan materi kosakata "في الغرفة" dengan eksperimentasi media permainan bingo sama seperti pertemuan sebelumnya. Hal ini untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa, serta melanjutkan permainan bingo pada pertemuan sebelumnya. Selain itu, proses pembelajaran dalam pertemuan ini dengan mempertimbangkan evaluasi pertemuan sebelumnya. Dalam pertemuan ini, peneliti lebih bisa menghadapi suasana kelas dan permainan bingo berjalan dengan lancar, meskipun ada beberapa siswa yang kurang aktif. Permainan bingo ini berakhir dengan pemenang dari kelompok biru.

#### d) Pertemuan Keempat

Pelaksanaan pertemuan ketiga pada hari Selasa 19 Februari 2019, pada pukul 10.00 – 10.45 WIB. Dalam pertemuan ini, pertemuan terakhir, peneliti membagi pertanyaan *posttest* kepada setiap siswa. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam waktu dua puluh menit. Setelah itu peneliti mengumpulkan jawaban siswa, dan kemudian melakukan wawancara kepada siswa mengenai proses pembelajaran bahasa Arab, dan penggunaan bahasa bingo dalam belajar bahasa Arab.



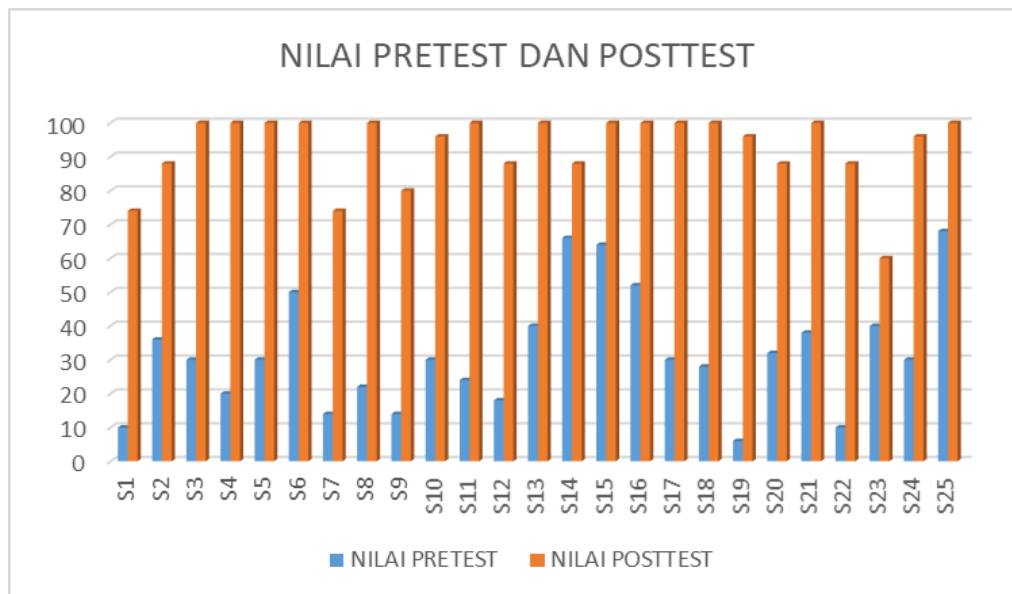


Gambar 4.1 Papan Bingo

**Efektivitas Eksperimentasi Media Permainan Bingo**

**Hasil Pembelajaran Bahasa Arab**

Data hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing siswa yang akan dijabarkan melalui grafik batang di bawah ini:



Gambar 4.2 Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dari data tersebut, kemudian peneliti melakukan analisis data. Adapun untuk penjelasan lebih rincinya akan dijelaskan di dalam subbabnya masing-masing adalah sebagai berikut:

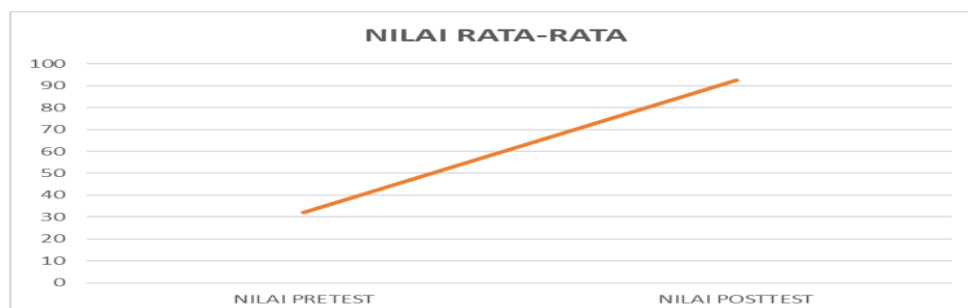
### 1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, *missing* (data yang hilang), nilai rata-rata, *standar error of mean*, *standar deviasi*, *varians*, *range*, nilai minimal, dan nilai maksimal.

		Nilai Pretest	Nilai Posttest
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Std. Error of Mean		3.467	2.147
Std. Deviation		17.335	10.735
Variance		300.493	115.240
Range		62	40
Minimum		6	60
Maximum		68	100

**Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest***

### 2) Nilai Rata-Rata



**Gambar 4.3 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Dari grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran mengalami kenaikan dari rata-rata nilai *pretest* siswa 32,08 hingga rata-rata nilai *posttest* mencapai 92,64.

### 3) Uji Normalitas

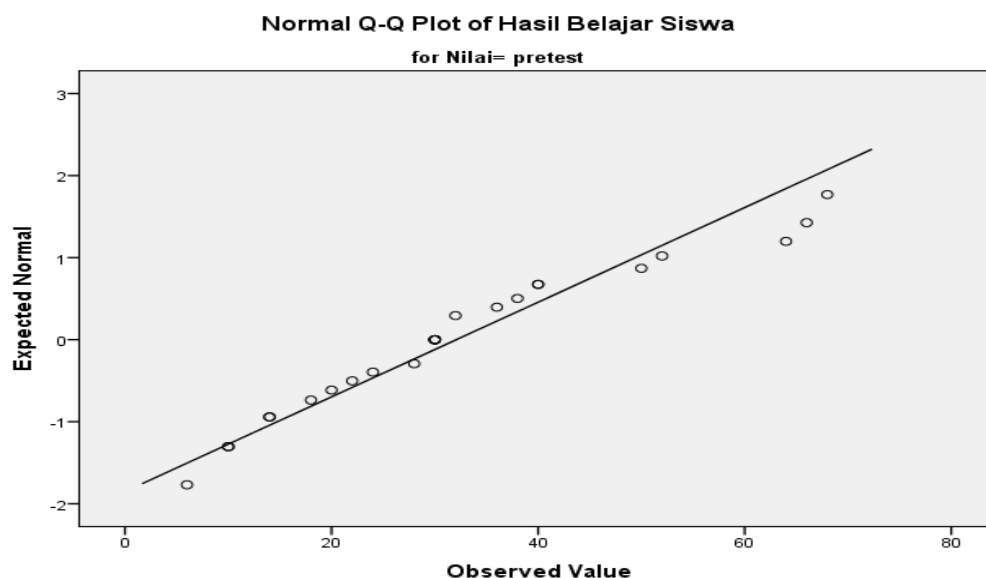
Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut ini:

Nilai		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.148	25	.166	.936	25	.119
	Posttest	.274	25	.000	.732	25	.000

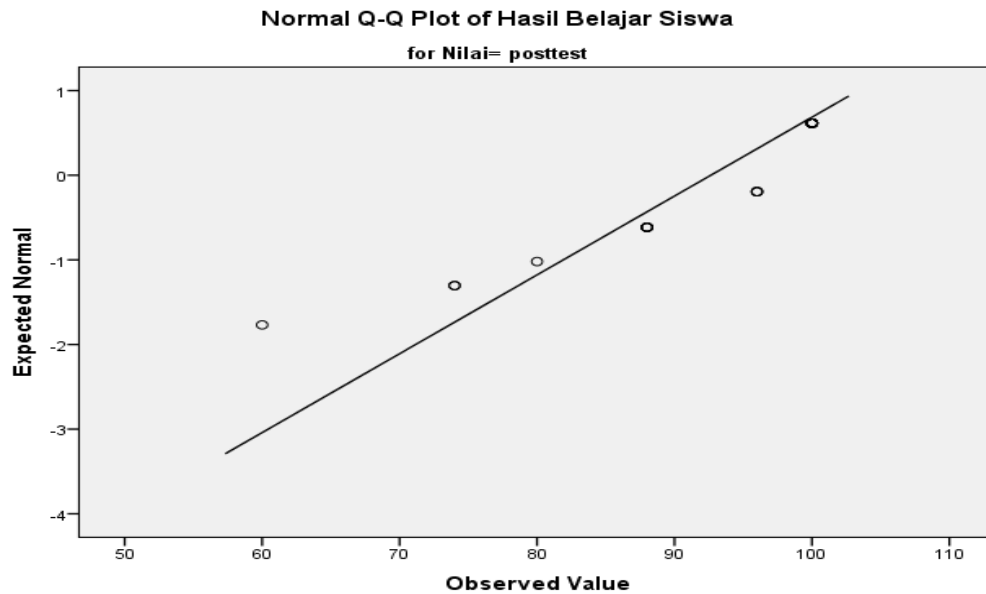
Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.2 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa**

Dari tabel tersebut diketahui nilai signifikansi (*Sig.*) untuk semua data baik pada uji *kolmogorov-smirnov* maupun uji *shapiro-wilk* > 0,05 maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hasil analisis ini digunakan sebagai pertimbangan dalam analisis selanjutnya dengan menggunakan statistik parametrik.



**Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa (Nilai *Pretest*)**



**Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa (Nilai *Posttest*)**

Pada gambar Q-Q plot untuk variabel hasil belajar siswa, baik untuk nilai *pretest* maupun *posttest*, terlihat ada garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Garis ini berasal dari nilai *z*, jika suatu distribusi data normal maka data akan tersebar di sekeliling garis.

**4) Uji Paired Sample t-test**

Uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Nilai Pretest	32.08	25	17.335	3.467
Nilai Posttest	92.64	25	10.735	2.147

**Tabel 4.3 Uji Paired Samples Statistics**

Dari tabel tersebut menunjukkan ringkasan statistik dari kedua sampel. Nilai *pretest* (sebelum siswa diberikan perlakuan) rata-rata 32,08 sedangkan nilai *posttest* (setelah siswa diberikan perlakuan) mempunyai rata-rata nilai 92,64 dapat terlihat bahwa perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa setelah diberikan tindakan berupa media permainan bingo, mengalami kenaikan sebesar 60,56 poin.

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai Pretest & Nilai Posttest	25	.267	.198

**Tabel 4.4 Uji Paired Samples Correlations**

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh korelasi antara dua variabel yang menghasilkan angka 0,267 dengan nilai probabilitas jauh di bawah 0,05 (dilihat dari nilai signifikansi output yang 0,198) ini menyatakan bahwa korelasi antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* (sebelum dan setelah siswa diberikan perlakuan) adalah sangat erat dan benar-benar berhubungan secara nyata.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Pretes t - Nilai Posttest	-60.560	17.791	3.558	-67.904	-53.216	-17.020	24	.000

**Tabel 4.5 Uji Paired Samples Test**

Berdasarkan tabel tersebut dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran pada pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bingo. Untuk uji t atau uji perbedaan rata-rata, hipotesis yang diterima dalam

penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) karena nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 dengan demikian hipotesis kerja berbunyi "media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Arab".

### Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dijelaskan bahwa media permainan bingo dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini ditunjukkan dengan pendapat siswa bahwa siswa merasa senang dan sangat tertarik dengan media permainan bingo, karena belajar dengan media permainan bingo itu menyenangkan dan lebih mudah.

Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Arab melalui media permainan bingo adalah karena siswa kurang memahami dan mengerti kosakata bahasa Arab, siswa lebih terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Indonesia sehingga malas mempelajari bahasa Arab yang dianggap sulit oleh mereka. Berikut ini beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti kepada siswa:

- a) Bagaimana kesanmu terhadap pembelajaran bahasa Arab?
- b) Bagaimana kesan terhadap pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan bingo?
- c) Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Arab menggunakan media permainan bingo?
- d) Apa saranmu pada kegiatan belajar terhadap guru bahasa Arab?

Kemudian berikut ini penjelasan prosentase wawancara terhadap 25 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran

No	Pernyataan	Jumlah Subjek Penelitian	Prosentase (%)
1.	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Arab. (Tidak suka)	16	64%
2.	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan bingo. (Senang)	23	92%
3.	Dalam memahami kosakata	21	84%

	bahasa Arab menggunakan media permainan bingo. (Tidak ada kesulitan)		
4.	Saran pembelajaran terhadap guru bahasa Arab. (Menggunakan media permainan bingo)	25	100%

**Tabel 4.6 Pernyataan Penggunaan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran tahun ajaran 2018-2019 dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa, permainan edukatif dibutuhkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan bingo.

Eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, memberi peningkatan yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 60,56 poin. Hasil perhitungan rumus paired sample t-test dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05 dengan demikian hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan dapat disimpulkan bahwa "media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Arab".

## REFERENSI

- MacTruck, Robert H. and George A. Morgan. *Mastery Motivation Conceptualizations and Application*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation, 1995.
- Mujid, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2014.

Siberman, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif penerjemah Raisul Muttaqien*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2016. Cetakan XI.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Nurfauzi, Rena Rizki. Skripsi *Penerapan Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen Di Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016.

Hanifah, Umi. "Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"* Vol. 5 No.2, 2016.

Vega, Melvin. *Sejarah Dan Fakta Tentang Permainan Bingo Dan Keno*, <http://goshow.info/2016/02/sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno/> diunduh tanggal 7 Desember 2018 pukul 20.05 WIB