

Arief Bahtiar Rifai
SMP Islam Al Azhar 26 Yogyakarta

ariefbahta@gmail.com

Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu)

DOI: 10.18196/mht.2112

ABSTRACT

This research is an experimental research with a quantitative-qualitative approach with the research population was the eighth grade students of Muhammadiyah Boarding School (MBS) Junior High School, Pleret, Bantul, Yogyakarta in the 2015/2016 Academic Year. This research combined learning and media to increase the absorption of learning or memory in understanding the material. The results of this study indicated that the initial average score of students at 49.67 in pre-test increased to an average of 63.25 in post-test result after getting with the treatment of learning using card media. Getting treated with card media showed an improvement in understanding Arabic language material, especially Nahwu for the eighth grade students of Muhammadiyah Boarding School Junior High School (MBS) Pleret so that the improvement in students' comprehension can be seen in the achievement of the better score.

Keywords: *learning media, Nahwu, experiments, card media*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif dengan populasi kelas VIII jenjang SMP di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Pleret Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggabungkan antara pembelajaran dan media untuk meningkatkan daya serap belajar atau daya ingat dalam memahami materi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata awal siswa 49,67 pada saat *pretest* meningkat menjadi rata-rata 63,25 pada saat *posttest* setelah mendapatkan *treatment* dengan pembelajaran menggunakan media kartu. Mendapatkan perlakuan dengan media kartu menunjukkan adanya peningkatan dalam memahami materi bahasa arab khususnya Ilmu Nahwu di kelas VIII jenjang SMP di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Pleret sehingga peningkatan daya serap belajar siswa dapat dilihat dengan prestasi nilai yang dicapai.

Kata kunci: media pembelajaran, Nahwu, eksperimen, media kartu

PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu pusat perhatian untuk menganalisa tujuan dan makna pembicara kepada lawan bicara. Secara umum, bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang disepakati bersama dan dipraktikkan di setiap komunitas dan masyarakat luas (Daud, tanpa tahun: 43). Dengan mempelajari bahasa, terutama bahasa asing, kita dapat mengetahui bahwa suatu bahasa memiliki kriteria yang berbeda dengan bahasa lainnya seperti dalam hal penguasaan kosakata, tata bahasa, susunan kalimat, dan fungsi setiap kata yang dipelajari. Di antara bahasa asing yang banyak dipelajari orang adalah bahasa Arab. Di Indonesia, bahasa Arab sudah muncul sejak dahulu dan sudah banyak yang menggunakannya sebagai bahasa kedua. Akan

tetapi, pada kenyataannya, bahasa Arab tidak begitu banyak digunakan di kalangan masyarakat luas. Bahasa Arab hanya digunakan di pesantren-pesantren yang mendalami ilmu agama yang selalu berkaitan erat dengan bahasa Arab saja.

Pembiasaan dalam komunikasi bahasa arab akan terus berlangsung selama kegiatan di lingkungan pesantren. Meskipun demikian, para siswa juga terkadang mencuri-curi kesempatan dengan bahasa Indonesia atau bahkan bahasa-bahasa daerah masing-masing. Hal itu terjadi karena adanya keterbatasan para siswa dalam penguasaan kosakata, kaidah, dan struktur bahasa Arab.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama penelitian, ada hal yang mendasar dalam keterbatasan siswa dalam memahami tata bahasa Arab, khususnya dalam ilmu Nahwu dan Sharaf. Dengan memahami kedua ilmu ini, siswa akan mudah untuk mempelajari dan membiasakan bahasa Arab dalam keseharian. Tanpa memahami kedua ilmu itu, siswa akan merasakan kesulitan pada saat melafalkan kata-kata bahasa Arab yang berubah dari bentuk *fi'il mâdhi* menjadi *fi'il mudhâri'* dan *fi'il amr*. Kebiasaan ini sering ditemukan pada saat siswa menceritakan tentang aktivitasnya kepada siswa lain atau ketika membicarakan banyak hal yang berkaitan dengan waktu.

Pada kasus di atas, peneliti melakukan pencatatan kata yang berubah serta maksud pembicara pada kata tersebut sebagai bahan penelitian. Ada beberapa kekeliruan siswa dalam mempraktikkan perubahan kata, terutama yang berkaitan dengan ilmu Sharaf pada bab *fi'il mâdhi*, *fi'il mudhâri'*, dan *fi'il amr*. Siswa menggunakannya tidak sesuai dengan aturan yang berlaku. Dalam bidang ilmu Nahwu peneliti juga menganalisa kemahiran siswa apakah dalam menuliskan kalimat-kalimat atau ketika berbicara bahasa Arab sesuai dengan ilmu Nahwu atau tidak. Kasus kekeliruan siswa dalam penggunaan ilmu Nahwu ditemui pada saat siswa menulis dan menerjemahkan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Arab. Siswa yang telah memahami ilmu Nahwu dan Sharaf biasanya tidak akan kesulitan dalam menerjemahkan struktur kalimat bahasa Arab ke struktur bahasa Indonesia.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pengampu bahasa Arab di sekolah tersebut yaitu pada saat pembelajaran telah selesai diberikan kepada siswa sehingga informasi dapat disimak dengan baik secara langsung. Inti dari beberapa pernyataan yang diberikan dan dibenarkan langsung oleh guru adalah bahwa pendalaman ilmu Nahwu dan Sharaf harus lebih ditekankan lagi dengan menambah jumlah jam pelajaran.

Permasalahan-permasalahan yang muncul dapat dirumuskan dengan pembelajaran menggunakan media. Salah satunya adalah media kartu untuk meningkatkan daya serap belajar siswa. Selain itu, juga untuk melihat kenaikan dan perbaikan nilai yang didapat siswa setelah dilakukannya *treatment* dengan media kartu serta mengetahui kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media kartu tersebut.

Kata media atau *wasîlah* dari bahasa Latin yang berarti *medius*, yang merupakan medium, yang memiliki arti di tengah (Anitah, 2012: 5). Pembelajaran adalah sesuatu yang baru yang akan mencari pengetahuan baik dengan diri sendiri

atau memerlukan bantuan orang lain yang akan membantu dirinya dalam mengubah perilaku (Asrori 2012, 12). Media pembelajaran merupakan jembatan yang mengantarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Di antara media pembelajaran bahasa Arab adalah permainan kartu.

Permainan kartu akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah ditulis oleh guru yang memiliki peran pada media kartu yang akan dimainkan oleh siswa (Khalilullah, 2008: 100). Berbagai macam permainan akan memudahkan peserta didik dalam mendalami bahasa Arab, termasuk permainan kartu yang peneliti terapkan pada siswa MBS Pleret, meskipun pengajar juga memiliki peranan penting dalam mengatur alur pembelajaran yang efektif (Mujib 2012, 81-86).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Kedua metode ini digunakan untuk mendapatkan data dan kesesuaian untuk mendukung penelitian.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mendukung data menggunakan angka untuk mengukur berapa persen pencapaian siswa dalam menyelesaikan materi atau peningkatan nilai yang berubah pada saat dilakukan *pretest* (Sugiyono 2013, 13).

Melakukan *pretest* merupakan hal yang sangat penting dalam pengolahan data awal sehingga memiliki rancangan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media kartu. Kemudian peneliti mengelompokkan siswa ke dalam kategori kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi adalah jumlah keseluruhan yang akan diteliti, sedangkan sampel adalah bagian terkecil dari populasi untuk memudahkan pengambilan data pada penelitian sehingga diperlukan sampel yang akan mendukung dan menjawab penelitian yang sedang berlangsung (Arikunto 2013, 173).

Peneliti juga menggunakan metode kualitatif yang tidak menunjukkan angka dalam penelitian, tetapi membantu dalam penyempurnaan daya dukung kualitatif yang sudah dilakukan (Sugiyono 2013, 13). Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti dapat terjun dan menyaksikan secara langsung proses pembelajaran, baik sebelum penelitian, saat penelitian, atau setelah penelitian karena penelitian ini sifatnya natural. Untuk praktik pembelajaran dengan menggunakan media kartu, maka membutuhkan kelas eksperimen dan kelas non-eksperimen. Kedua kelas ini mendapatkan perlakuan khusus untuk menguji ketepatan dan kegunaan kartu sebagai media pembelajaran dan meningkatkan daya serap belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *quasi experimental design* yaitu salah satu desain penelitian eksperimen yang memiliki kelas atau kelompok yang tetap tetapi tidak mengubah fungsi variabel yang mempengaruhi implementasi percobaan (Sugiyono 2013, 118). Desain ini merupakan desain yang menjadikan *pretest* dan *posttest* sebagai langkah awal untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbahasa Arab, dengan demikian peneliti menggunakan rumusan (Sugiyono 2013, 116).

$$\frac{O1 \times O2}{O3 \quad O4}$$

Penjelasan rumus di atas sebagai berikut:

- O1 : Nilai awal kelompok percobaan
- O2 : Nilai akhir kelompok percobaan
- X : praktik di kelas percobaan
- O3 : Nilai awal kelas kontrol
- O4 : Nilai akhir kelas kontrol

Rumusan di atas dapat dituliskan $(O_1-O_2) (O_3-O_4)$

Lokasi penelitian ini bertempat di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Pleret Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Peneliti memilih lokasi ini karena merupakan sekolah baru sehingga diharapkan dapat terwujud pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan tepat sasaran di dalamnya.

Pengumpulan Data penelitian

Pendukung penelitian lainnya adalah melakukan wawancara, *pretest dan posttest*, penyebaran angket untuk mengumpulkan data dengan menuliskan pertanyaan-pertanyaan untuk mendukung penelitian (Margono, 2004: 167), observasi, analisis, dan dokumentasi untuk mengumpulkan dan menganalisis dokumen yang ditulis, difotokopi, atau secara elektronik (Sukmadinata 2012, 220).

Wawancara dilakukan setelah observasi yaitu dengan menemui beberapa siswa dan guru pengampu pelajaran sebagai *sample* pengambilan data, serta melakukan beberapa proses penyelidikan ringan. Observasi dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, serta tidak memiliki batasan waktu (Sugiyono 2013, 203).

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan melakukan tanya jawab dengan beberapa peserta didik dan beberapa guru terkait menggali informasi yang akurat dengan melakukan wawancara (Sudijono 2013, 82), selanjutnya peneliti mengadakan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat hasil yang tertinggi dan terendah sebagai barometer pemetaan siswa yang akan membantu proses penelitian. Pengumpulan data selanjutnya adalah menyebarkan angket kepada siswa sebelum penelitian dan setelah penelitian untuk merencanakan kegiatan serta hal penting lainnya seperti penentuan waktu, media pembelajaran, pertemuan, dan bahan ajar yang akan diberlakukan. Setelah melakukan semua rangkaian penelitian, maka ada satu hal yang terpenting yaitu analisis data. Pada saat analisis data, peneliti membutuhkan energi lebih karena harus melalui proses yang panjang serta memadukan semua data. Pada tahap ini juga, data akan diolah untuk menunjukkan hasil penelitian yang telah dilakukan agar penelitian dapat diketahui hasilnya atau perubahan yang terjadi setelah dilakukannya penelitian.

Analisis Data penelitian

Analisis kualitatif digunakan dalam penelitian ini sebagai pendukung untuk menjelaskan kenyataan faktual yang ada dari hasil penelitian. Data yang ada akan

dibuat dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Untuk analisis data kuantitatif, ada evaluasi siswa dari hasil tes. Analisis kualitatif akan dilakukan melalui analisis deskriptif yang ada dari metode pengumpulan data seperti observasi, dokumentasi, dan kuesioner tentang *upgrade* penulisan kalimat yang berguna. Peneliti menggunakan formula Likert dalam bentuk memberikan pertanyaan dan jawaban. Masing-masing alat memiliki metode dan jumlah yang bervariasi untuk setiap hari.

Rumusan setelah melakukan penyebaran angket sebagai berikut:

$$R = \frac{S}{SM} \times 100$$

Penjelasan:

- R : Rata-Rata Respon/ Jawaban Siswa
 S : Jumlah Skor Yang Dicapai
 SM : Skor Maksimal

Cara Analisis Data

Analisis data adalah langkah-langkah penting untuk mendapatkan pencarian dan validasi yang bermakna (Satori dan Komarudin 2013, 199). Peneliti menggunakan program SPSS dalam penelitian.

Pertama, menggunakan validasi adalah mengetahui tingkat kompetensi alat untuk melihat data yang sesuai dengan pertanyaan yang akan diberikan. Adapun formula yang digunakan untuk analisis validasi, peneliti mencari bantuan dengan guru. Jenis kebenaran yang peneliti ambil adalah kebenaran isi, termasuk juga memvisualisasikan pengukuran yang terkait dengan pertanyaan evaluasi untuk mengetahui apa yang diukur oleh peneliti (Sukardi 2012, 32).

Kedua, reabilitas adalah alat untuk menunjukkan reabilitas dalam pengukuran dan memiliki kemampuan untuk mendapatkan pengukuran konstan dan tidak berubah dalam penggunaan berturut-turut (Sunarti dan Rahmawati 2014, 98)

Penelitian untuk meningkatkan daya serap belajar ilmu Nahwu dalam pelajaran bahasa Arab dengan materi yang mengikuti kurikulum pesantren MBS Pleret Bantul. Peneliti memilih penelitian bahasa Arab dengan sub ilmu Nahwu untuk melihat kemampuan peserta didik dalam penggunaan bahasa Arab secara langsung. Dengan mempraktikkan kalimat-kalimat bahasa Arab yang tersusun secara benar, maka akan tercapai tujuan pembelajaran bahasa Arab yang diinginkan oleh sekolah yang bersangkutan.

Sekolah memiliki kebijakan dalam menentukan mata pelajaran yang bersifat muatan lokal seperti pelajaran Imla', Qiro'ah, Nahwu, Sharaf, dan lain-lainnya. Pada saat penelitian dilakukan, semua pelajaran yang terkait dengan bahasa Arab tersebut dipadukan sehingga dapat mencapai empat kemahiran berbahasa Arab, yaitu menyimak (*istimâ'*), berbicara (*kalâm*), membaca (*qiro'ah*), dan menulis (*kitâbah*). Untuk dapat memadukan semua materi dan bahan ajar yang ada di pelajaran bahasa

Arab, peneliti tentunya membutuhkan media yang menunjang dan memotivasi siswa agar tidak jenuh dalam memahami semua materi dan dapat merespon pelajaran bahasa Arab dengan baik.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah Muhammadiyah Boarding School (MBS) Pleret Bantul dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal *Pretest*

No.	Hari/Tanggal	Kelas	Waktu
1	Senin, 21 April 2016	Putra	1x40 (08.00-08.40)
2	Senin, 21 April 2016	Putri	1x40 (09.00-09.40)

Pretest dilakukan di kelas putra dan putri secara terpisah karena menyesuaikan sistem yang berlaku dipesantren tersebut, yaitu kelas putra dan putri dipisah. Estimasi waktu pelaksanaannya pada masing-masing kelas adalah 40 menit atau 1 (satu) jam pelajaran.

Tabel 1. Nilai *Pretest* Kelas Putra

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>
1	Akmal Pamungkas	37
2	Ardan Hanif	37
3	Kandara Syabana Hikmatus Sholih	95
4	Davi Ramadhan Wardana	68
5	Fauzi Attarobi	28
6	Fikhi Taufiqurrahman	71
7	Hafidz Nurul Hayah	49
8	Hanif Hasan Bramantyo	47
9	Muhammad Alfin Azizi	53
10	Muhammad Ridho Riswara	18
11	Muhammad Fadhil Riyanto	50
12	Muhammad Iqbal Alim Syah	44

Siswa putra yang terdaftar dalam *pretest* sebenarnya berjumlah 14, namun ada 2 (dua) siswa yang tidak hadir.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Kelas Putri

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>
1	Aisyah Yuti Pramono	54
2	Alya Fita Diyanti Jinan	53
3	Anggita Safira	53
4	Dinata Wimala	53
5	Difa Difyana	45
6	Ika Malinda Krisnawati	53
7	Sholihah	40
8	Fauziya Lathifah	38
9	Harumi Kahya	48
10	Ita Qiyamul Laili	48
11	Nur Adliya	40
12	Rahmalia Ardia Putri	76
13	Syauqi Hasmayanti Putri	66
14	Tazkiya Saputri	76
15	Fiya Salsabila	57
16	Yauqiq Salimah	43
17	Yustia Putri	57

Siswa putri yang terdaftar dan mengikuti *pretest* berjumlah 17 siswa.

Dari kedua tabel di atas, kita dapat melihat beberapa nilai yang tidak begitu tinggi sehingga dapat dilakukan proses pembelajaran bahasa Arab dengan media kartu. Kemudian, peneliti menjadikan kelas putra sebagai kelas eksperimen yang mendukung daya serap pemahaman bahasa Arab dengan media kartu.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Putra

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Akmal Pamungkas	37	55	18
2	Ardan Hanif	37	58	21
3	Kandara Syabana	95	100	5
	Hikmatus Sholih			
4	Davi Ramadhan	68	72	4
	Wardana			
5	Fauzi Attarobi	28	41	14
6	Fikhi Taufiqurrahman	71	76	5
7	Hafidz Nurul Hayah	49	49	0
8	Hanif Hasan	47	61	14
	Bramantyo			
9	Muhammad Alfin	53	66	13
	Azizi			

10	Muhammad Ridho Riswara	18	36	18
11	Muhammad Fadhil Riyanto	50	59	9
12	Muhammad Iqbal Alim Syah	44	86	42

Tabel di atas menggambarkan bahwa ada perubahan nilai dari siswa pada *posttest* setelah eksperimen penggunaan media kartu dilakukan. Ini menunjukkan bahwa jika pembelajaran dengan media kartu dapat diserap dengan baik oleh siswa, maka akan dapat mengembangkan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran karena bersifat pengulangan terus menerus dalam permainan kartu. Dengan membagi kelompok bermain, proses pembelajaran akan terus meningkatkan komunikasi yang aktif di antara para siswa dan juga guru. Diskusi materi juga menjadi menarik karena sesuai dengan pertanyaan yang ada pada kartu. Meskipun tidak banyak perubahan pada angka, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu dalam proses pembelajaran akan menjadi sebuah solusi dalam meningkatkan daya serap belajar siswa.

Tabel 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Putri

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	Aisyah Yuti Pramono	54	58	4
2	Alya Fita Diyanti Jinan	53	53	0
3	Anggita Safira	53	54	1
4	Dinata Wimala	53	52	3
5	Difa Difyana	45	61	16
6	Ika Malinda Krisnawati	53	56	3
7	Sholihah	40	53	13
8	Fauziya Lathifah	38	42	4
9	Harumi Kahya	48	52	4
10	Ita Qiyamul Laili	48	52	4
11	Nur Adliya	40	52	12
12	Rahmalia Ardia Putri	76	76	0
13	Syauqi Hasmayanti Putri	66	66	0
14	Tazkiya Saputri	76	76	0
15	Fiya Salsabila	57	57	0
16	Yauqiq Salimah	43	47	4
17	Yustia Putri	57	61	4

Hasil yang ditampilkan pada tabel di atas adalah data nilai kelas putri yang tidak di-*treatment* dengan penggunaan media kartu dan dilakukan pembelajaran seperti biasanya. Dalam tabel tersebut, kita dapat melihat bahwa nilai *pretest* siswa kelas putri mengungguli nilai *pretest* siswa kelas putra sebelum dilakukan *treatment* dengan media kartu. Kemudian, keadaannya berubah pada saat *posttest*, yaitu nilai kelas putra mengalami perbaikan dan peningkatan. Di sisi lain, nilai kelas putri tidak mengalami perubahan yang signifikan, bahkan ada beberapa siswa putri yang justru mengalami penurunan nilai.

Mari kita lihat tabel di bawah ini dengan deskripsi statistik:

Tabel 5. Deskripsi Statistik

Statistics

	EKS_PRE	EKS_POST	KON_PRE	KON_POST
<i>N</i> Valid	12	12	17	17
<i>Mean</i>	49.67	63.25	52.94	56.53
<i>Minimum</i>	18	36	38	42
<i>Maximum</i>	95	100	76	76

Mean adalah nilai tengah dari kedua kelas yang telah diteliti

Min adalah nilai terendah kedua kelas yang telah diteliti

Max adalah nilai tertinggi kedua kelas yang telah diteliti

Tabel tersebut menunjukkan bahwa Nilai Tengah kelas putra pada awal atau *pretest* hanya 49.67 dan untuk kelas putri 52.94. Setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, kita menemukan bahwa hasil Nilai Tengah kelas eksperimen (kelas putra) mencapai 63.25 dan kelas kontrol (kelas putri) hanya mencapai 56.53. Ini menandakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media kartu dapat meningkatkan daya serap belajar siswa dan memberikan pengaruh yang besar sehingga metode pembelajaran dengan media ini dapat dijadikan solusi dalam penyampaian materi ajar secara maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan di sekolah Muhammadiyah Boarding School (MBS) Pleret Bantul menunjukkan perubahan pola pembelajaran siswa dalam memahami materi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) karena siswa mendapatkan banyak kesempatan berdiskusi untuk menyampaikan jawaban yang tepat berkaitan dengan materi ajar sesuai jenjangnya. Pola pembelajaran di kelas mengalami perubahan yaitu dari siswa hanya mendengarkan dan melatih diri untuk memahami penjelasan seorang guru menjadi siswa dituntut dengan gaya memahami masing-masing dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media kartu.

Media kartu merupakan jembatan transfer pengetahuan yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam berdialog dan mempertahankan argumennya, serta

mendapatkan pengetahuan yang lebih atau dapat mengoreksi setiap pemahaman yang keliru. Tentu saja pembelajaran dengan menggunakan media kartu ini membutuhkan suasana yang menyenangkan dalam belajar sehingga peneliti menggabungkan antara pembelajaran, media, dan permainan dengan media kartu tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan banyak permainan tentunya lebih disukai siswa karena tidak membosankan. Hanya saja, guru dan sekolah harus menyediakan waktu yang panjang dan cukup untuk terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Peneliti menyarankan bahwa dalam menggunakan media kartu guru harus menguasai betul materi yang akan disampaikan sebelum melakukan proses pembelajaran. Siswa juga harus diberikan stimulus atau gambaran materi yang akan dibahas serta diberikan arahan saat permainan berlangsung. Peran guru dalam penelitian ini adalah menilai keaktifan setiap siswa untuk mengetahui kemampuan yang selama ini tidak pernah terlihat. Kegiatan pembelajaran ini seluruhnya akan berpusat kepada siswa atau yang dikenal dengan *Student Centered Learning (SCL)*. Selanjutnya, peneliti juga menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya agar memahami kondisi sekolah dan siswa supaya KBM tersebut membutuhkan waktu yang efisien dalam penyampaian materi.

REFERENSI

- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Imam. *Strategi Belajar Bahasa Arab Teori & Praktek*. Cet. I. Malang: Misykat, 2012.
- Daud, Muhammad Muhammad. *Al-'Arabiyyah wa 'Ilm al-Lughah al-Hadîtsah*. Cairo: Dâr Gharîb.
- Khalilullah, M. 2008. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Mujib, Fathul. 2012. *Super Power In Educating*. Yogyakarta: Diva Press.
- Satori, Djam'an dan Komarudin, Aan. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2013. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, M. 2012. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarti dan Rahmawati, Selly. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi.