

Nisa Fahmi Huda

UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

[nisafahmi22@gmail.com](mailto:nisafahmi22@gmail.com)

## Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradât* Bahasa Arab Siswa

DOI: 10.18196/mht.2220

### **ABSTRACT**

*This research emphasizes on the application of learning media in the form of an educational Arabic game called "crosswords puzzles-based rubik" as a learning medium that can improve the mastery of Arabic vocabulary. This study aimed to: (1) determine the process of implementing Arabic language learning through "crosswords puzzles-based rubik media", (2) determine whether there were differences between the experimental group and the control group in increasing mufradât mastery or not, (3) find out how much the crosswords puzzles-based rubik affected the mastery of Arabic vocabulary in the experimental class. The research used a quantitative approach with a classical experiment type of research. The sample was the students of X IPS 2 MAN 4 Bantul that was divided into the experimental group and the control group. The data collection technique was done by using test techniques, interviews, and documentations. The tests in this study were divided into the pretest and posttest control group design. The results showed that: (1) the Arabic language learning process using the crosswords puzzles-based rubik was very effective, (2) the pretest results of the experimental and control groups on the independent sample t-test showed that sig. 0.039 <0.05. The posttest results of the experimental group and the control group on the t-test of the independent sample test showed that sig 0.00 <0.05. Also, it was supported by the analysis of the paired sample test between the posttest experimental group and the control group show a significance level of 0.033 <0.05, so it could be concluded that  $H_a$  is accepted and there was a significant difference, (3) the increasing in the test results of the experimental group was at 21.94 and the control group was at 6.56 and it showed that there was a significant difference in the experimental class in mastering Arabic vocabulary.*

**Keywords:** *learning media, crosswords puzzles-based rubik, Arabic vocabulary*

## ABSTRAK

Penelitian ini adalah tentang penerapan media pembelajaran berupa permainan edukatif bahasa Arab "Rubik Berbasis Teka-teki Silang" sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media "media rubik berbasis teka-teki silang", (2) mengetahui ada dan tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt*. (3) mengetahui seberapa besar peningkatan media rubik berbasis teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *classical experiment*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 2 MAN 4 Bantul yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik test, wawancara, dan dokumentasi. Test dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media rubik berbasis teka-teki silang sangat efektif, (2) hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol pada *uji-t independent sample test* menunjukkan bahwa sig. 0.039 < 0.05. Hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *uji-t independent sample test* menunjukkan bahwa sig 0.00 < 0.05. Demikian juga ditunjang dengan analisis *uji-paired sample test* antara *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan taraf signifikansi 0.033 < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan, (3) Peningkatan hasil tes kelompok eksperimen sebesar 21.94 dan kelompok kontrol 6.56 membuktikan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab.

**Kata kunci:** media pembelajaran, "rubik berbasis teka-teki silang", *mufradāt* bahasa Arab.

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan sarana atau alat komunikasi untuk mempermudah siswa dalam memahami Al-Quran dan Hadis, yang tentunya keduanya berbahasa Arab. Penguasaan terhadap bahasa Arab dapat mempermudah siswa dalam memahami apa yang terkandung di dalam kedua sumber agama Islam tersebut. Dengan melihat mayoritas penduduk Indonesia yang beragama Islam, maka bahasa Arab dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di instansi pendidikan formal yang berada di bawah Kementerian Agama, mulai dari tingkat Madrasah Ibtidaiyyah hingga Perguruan Tinggi Agama Islam.

Bahasa Arab juga ditetapkan sebagai mata pelajaran pilihan di beberapa sekolah umum, dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi Negeri maupun Swasta. Masing-masing orang mempunyai kemampuan yang bervariasi dalam memahami bahasa Arab. Ada yang dapat dengan mudah dan ada yang sulit memahaminya. Hal tersebut dikarenakan bahasa Arab adalah bahasa asing dan bukan bahasa ibu di negeri ini. Maka,

sudah pasti ada perbedaan huruf, pelafalan, dan penulisan yang membuat seseorang mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajarinya. Oleh karenanya, di sekolah yang berbasis agama Islam, bahasa Arab umumnya menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa.

Tujuan dari diadakannya pembelajaran bahasa Arab di Indonesia adalah supaya peserta didik memahami bahasa Arab sebagai salah satu bahasa dunia yang penting untuk dipelajari, dan memperlancar perbendaharaan dalam menguasai *mufradāt* (Hamid et al. 2008, 158).

Dari hasil observasi, peneliti menemukan fakta bahwa beberapa siswa kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta masih ada yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab (*mufradāt*). Siswa-siswa tersebut masih merasa kesulitan dalam menulis kosakata yang berhubungan dengan materi dalam pelajaran bahasa Arab karena sistem pembelajaran yang diajarkan pada siswa masih menggunakan metode langsung (*ṭarīqah mubāsyirah*), yaitu siswa langsung menerima makna atau arti dari kosakata maupun materi bahasa Arab yang diajarkan. Imbasnya, siswa mengalami kesulitan saat diminta untuk memahami dan menghafal *mufradāt* ataupun yang sudah berupa kalimat. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut juga hanya berupa buku teks dan papan tulis. Hasilnya, siswa banyak yang belum memahami materi dan belum hafal *mufradāt* yang ada di materi karena siswa merasa bosan dan metode pembelajaran dirasa kurang menarik. Siswa cenderung lebih tertarik untuk bermain, mengobrol dengan teman, atau tidur saat pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Padahal, banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru supaya siswa tidak mudah jenuh. Kurang banyaknya media yang digunakan untuk melakukan latihan soal secara mandiri mengakibatkan pemahaman *mufradāt* yang telah diajarkan dengan mudah terlupakan.

Selanjutnya, peneliti mencoba untuk menggunakan media yang dapat meningkatkan hafalan *mufradāt* bahasa Arab siswa, yaitu media rubik berbasis teka-teki silang (TTS). Media ini diharapkan dapat efektif dan efisien untuk dijadikan media dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab. Dengan bantuan media rubik berbasis teka-teki silang, siswa juga dapat dengan mudah menguasai makna dari *mufradāt* bahasa Arab. Dengan media ini, selain siswa dapat bermain di dalam kelas dan tidak merasa jenuh lagi dalam belajar, siswa juga dapat berpikir secara aktif untuk menemukan *mufradāt* baru, sekaligus mengasah kemampuan *mufradāt* yang sudah pernah didapatkan. Permainan teka-teki silang merupakan salah satu kegiatan yang dapat menjadi stimulan untuk mencegah turunnya fungsi otak.

Dengan permainan teka-teki silang, siswa dapat lebih cepat paham dan tidak mudah melupakan *mufradāt* bahasa Arab yang telah dikuasai sehingga akan muncul pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien sesuai dengan apa yang diharapkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan permainan ini, yang didapatkan siswa tidak hanya belajar saja, namun juga dapat mengasah otak dengan cara bermain TTS tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka media rubik berbasis teka-teki silang dirasa

sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab.

### **Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Sebagai Pendorong Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab**

Kata "media" berasal dari bahasa latin yaitu "medius" yang memiliki arti perantara atau pengantar (Arsyad 2017, 3). Media merupakan sarana dan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Zein dan Djamaroh 2002, 137). Oemar Hamalik (1994, 12) mendefinisikan media sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk menghasilkan keefektifan dalam berkomunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa, dan penyalur pesan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud. Seorang guru bukanlah satu-satunya sumber belajar karena sejatinya siswa juga memerlukan sumber belajar lainnya yang dapat melancarkan proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sangatlah penting sebagai alternatif dalam melancarkan proses pembelajaran tersebut.

Penggunaan sebuah media dapat mempercepat proses belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini didasarkan pada beberapa manfaat media yang di antaranya adalah pembelajaran menjadi lebih disukai siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran akan lebih jelas dipahami, metode pembelajaran menjadi lebih variatif, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan pada saat pembelajaran (Khalilullah 2012, 17). Jhon M. Lannon (dalam Arsyad 2003, 53) menyampaikan bahwa media pembelajaran, khususnya alat-alat pandang, juga dapat menarik minat belajar siswa, meningkatkan pengertian dan pemahaman siswa, dan tidak membuat jenuh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari beberapa hal yang telah dikemukakan di atas, menjadi jelas bahwa media pembelajaran adalah bagian dari proses komunikasi yang berfungsi melancarkan jalan menuju terwujudnya tujuan standar kompetensi dari suatu pembelajaran. Peran media dalam sistem pembelajaran sangatlah penting, selain kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran merupakan sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Jika salah satu dari komponen-komponen tersebut tidak ditemukan dalam proses pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran tidak akan terwujud secara maksimal dan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan (Khalilullah 2012, 27). Oleh karenanya, peneliti menerapkan penggunaan media berbasis TTS sebagai salah satu media pembelajaran untuk menguasai perbendaharaan kosakata bahasa Arab.

Permainan rubik berbasis teka-teki silang merupakan permainan edukatif bahasa yang salah satunya adalah unsur penguasaan *mufradât*. Permainan edukatif berbahasa merupakan cara untuk mempelajari bahasa melalui permainan (Asyrofi 2014, 156). Permainan bahasa bukanlah permainan untuk bersenang-senang semata, namun merupakan bagian dalam kegiatan pembelajaran, atau biasa disebut dengan “belajar sambil bermain.” Tujuannya adalah memberikan peluang dan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan kemahiran dalam berbahasa yang sudah dipelajari. Permainan bahasa juga bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih kemahiran siswa dalam hal-hal berikut: *menyimak, berbicara, membaca, dan menulis*.

Fathul Mujib (dalam Asyrofi 2014, 163) menjelaskan bahwa ada beberapa prinsip yang ditekankan dalam permainan bahasa yang harus diperhatikan, seperti interaksi, pertandingan, kerja sama, peraturan permainan, akhir atau atas permainan, dan pemberian reward atau hadiah ketika salah satu kelompok ada yang berhasil memenangkan sebuah permainan.

Permainan rubik berbasis teka-teki silang memiliki tujuan agar siswa mampu mengingat dan mengasah kembali ingatan dalam bentuk kosakata bahasa Arab dengan mudah. Teka-teki silang (TTS) adalah permainan dengan cara mengisi kotak-kotak yang kosong dengan jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan. Manfaat dari permainan teka-teki silang ini adalah dapat mengasah kemampuan berpikir cepat dan memperluas perbendaharaan *mufradât* bahasa Arab sehingga siswa akan dengan mudah mengungkapkan bahasa dengan *mufradât* yang sudah dimilikinya. Maka, permainan rubik berbasis teka-teki silang ini dirasa sangat cocok dan bermanfaat untuk mengasah kemampuan berfikir cepat dan memperluas kosakata yang dikuasai siswa. Strategi dalam pembelajaran teka-teki silang ini merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif (*active learning*).

Penggunaan media rubik berbasis teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan kemahiran membacanya. Semakin sering siswa memainkan media TTS ini, siswa akan semakin kuat ingatannya terhadap kosakata dan semakin meningkat karena banyak menghafal kosakata yang terdapat di media rubik tersebut. Media TTS ini juga tergolong ekonomis dan relatif murah. Media ini sangat praktis dan fungsional serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran guru dan siswa dengan mudah dan sifatnya sederhana.

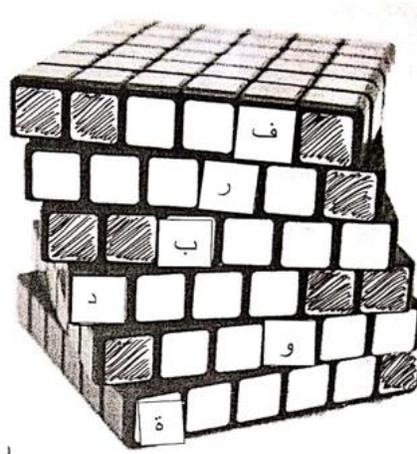
Media rubik berbasis teka-teki silang dilakukan melalui permainan yang dapat menimbulkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Siswa akan sangat merespon ketika diajak untuk bermain sehingga permainan ini merupakan salah satu selingan bagi kegiatan pembelajaran apabila siswa mulai bosan dengan kegiatan belajar mengajar. Permainan media rubik berbasis teka-teki silang tidak hanya dapat membuat siswa mampu mengingat kosakata yang dihafalkan saja, namun juga dapat memperkenalkan *mufradât* baru kepada siswa, baik melalui teks bacaan ataupun *fahm al-masmū'*. Permainan ini melatih siswa untuk dapat menghafalkan *mufradât* bahasa Arab dengan baik dan benar, memahami maknanya saat digunakan dalam konteks kalimat, dan mampu memfungsikannya dalam bentuk ekspresi lisan maupun tulisan, baik ketika

menulis dalam buku ataupun ketika sedang bercakap-cakap dengan lawan bicaranya (Kosim 2016, 63).

Tanggapan positif dari siswa merupakan hal yang wajar karena sebagai imbalan dari rasa jenuh atau bosan akibat berada terus di ruang lingkup sekolah. Adapun alat yang digunakan dalam permainan media rubik berbasis TTS adalah tulisan huruf hijaiyyah yang membentuk sebuah kosakata. Contoh dari rubik ini adalah:

Mendatar:

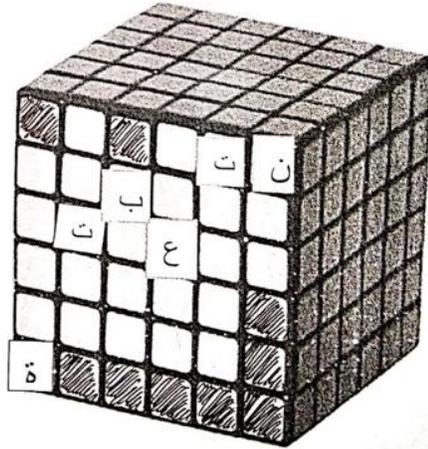
**Gambar 1. Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Mendatar**



1. Ruang untuk belajar siswa dan guru
2. Buku tulis
3. Tempat untuk bermain
4. Ruang untuk berkumpul para guru
5. Seseorang yang mengajar di sekolah

Menurun:

**Gambar 2. Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Menurun**



1. *Fi'il mādhi* dari "mendapatkan"
2. Murid laki-laki
3. Kewajiban seorang siswa adalah belajar. *Fi'il mādhi* dari "belajar"
4. Satpam
5. Perpustakaan
6. Papan tulis

Cara atau prosedur permainannya adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok terdiri dari lima siswa
- b. Masing-masing kelompok mendapatkan satu buah rubik yang sudah berisikan huruf hijaiyyah
- c. Masing-masing kelompok berkumpul membentuk lingkaran untuk mendiskusikan kosakata atau *mufrodât* dari rubik yang bagiannya masih kosong, sehingga tiap kelompok harus melengkapi dan mengisi bagian kotak rubik yang kosong dengan huruf hijaiyyah agar menjadi kosakata yang sempurna dalam waktu yang telah disepakati bersama
- d. Setelah proses diskusi dan kerja kelompok selesai, tiap-tiap kelompok menyampaikan hasil kerjanya secara bergantian
- e. Guru mengevaluasi hasil kerja kelompok, sekaligus menentukan kelompok pemenang
- f. Jika memungkinkan, guru memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok pemenang.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *classical experimental* (satu kelompok kelas eksperimen dan satu kelompok kelas pembanding)

atau kelas kontrol) (Jannah dan Prasetyo 2006, 160). Yang mesti dilakukan adalah membagi siswa ke dalam dua kelompok, kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Dengan demikian, teknik penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan apakah ada pengaruh atau perbedaan setelah dilakukannya *treatment* (Sugiyono 2009, 107).

### Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu: 1) variabel bebas, yaitu eksperimentasi media rubik berbasis teka-teki silang, dan 2) variabel terikat, yaitu meningkatnya kemampuan siswa kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta dalam menguasai *mufradāt* bahasa Arab.

### Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Jumlah populasi adalah 32 siswa dari kelas IPS I 16 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa sebagai kelas kontrol untuk objek penelitian. Dikarenakan di Madrasah 4 Bantul hanya memiliki 2 kelas, maka kelas IPS II digunakan sebagai uji validitas instrumen. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*.

### Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah apabila kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Rancangan penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Pretest-Posttest Control Group Design**

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	–	O <sub>4</sub>

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

O<sub>1</sub> : Skor awal aktivitas belajar kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Skor akhir aktivitas belajar kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : Skor awal aktivitas belajar kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Skor akhir aktivitas belajar kelas kontrol

X : Perlakuan (*treatment*) teknik pada kelas eksperimen menggunakan media permainan rubik berbasis teka-teki silang.

## Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes kosakata dibagi menjadi dua tes penggunaan. Peneliti menggunakan tes pemahaman kosakata. Indikator kompetensi yang diukur dapat berupa makna dari *mufradāt* atau padanannya, pengertian kata, dan kelompok kata. Untuk wawancara, peneliti melakukan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Arab di MAN 4 Bantul Yogyakarta untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab dan program pembelajaran *mufradāt*, durasi pembelajaran, teknik pengajaran yang digunakan, dan penilaian atau evaluasi dalam pembelajarannya. Untuk dokumentasi, peneliti memperoleh data mengenai struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, latar belakang siswa, letak geografis sekolah, sejarah singkat berdirinya sekolah, dan dokumentasi lainnya yang dapat digunakan untuk kelengkapan data.

## Instrumen Penilaian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap *mufradāt* bahasa Arab pada kedua kelas sebelum diberi perlakuan atau *treatment*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap *mufradāt* bahasa Arab setelah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan berbeda.

Untuk uji validitas, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* (Arikunto 2013, 135) atau metode Pearson. Adapun untuk mempermudah dalam analisis data dan perhitungan matematis, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS Versi 16.

Untuk uji reabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Alpha Cronbach* lebih besar, maka instrumen dinyatakan reliabel
- b. Jika nilai *Alpha Cronbach* lebih kecil, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Untuk uji normalitas data, peneliti menggunakan rumus uji normalitas yaitu "*saphiro wilk*" yang dirasa lebih tepat untuk sampel yang kurang dari 50 (Tukiran 2002, 135), dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan  $> 0.05$ , maka distribusi data normal
- b. Jika nilai signifikan  $< 0.05$ , maka distribusi data tidak normal.

Adapun untuk uji homogenitas, peneliti menggunakan rumus analisis *varians* dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka variannya homogen
- b. Jika nilai signifikan  $< 0.05$ , maka variannya tidak homogen.

Untuk uji independen, peneliti menggunakan *T-test* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a.  $H_0$  = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa

Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

- b.  $H_a$  = terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun pengambilan keputusan dalam perhitungan ini adalah jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau sig. (2 tailed)  $< 0.05$  maka  $H_0$  di tolak, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau sig. (2 tailed)  $>$  maka  $H_0$  diterima.

### **Uji Paired T-Test**

Prosedur ini digunakan untuk mengetahui perbedaan dua sampel yang saling berhubungan yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun hipotesis pengambilan keputusan dalam uji-*t* adalah sebagai berikut:

- a.  $H_a$  = terdapat perbedaan/peningkatan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah *treatment*.  
 b.  $H_0$  = tidak terdapat perbedaan/peningkatan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah *treatment* (Furhan 1982, 264).

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

Hasil pembahasan eksperimentasi media rubik berbasis teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dapat dilihat dari hasil *pretest posttest*.

Pengukuran hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen terbagi menjadi dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Adapun *pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan *posttest* dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa setelah pemberian materi dengan media permainan rubik berbasis teka-teki silang. Adapun pengukuran tahap kedua adalah dengan melakukan *posttest*. *Posttest* dilakukan setelah perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran *mufradāt* dengan media rubik berbasis teka-teki silang. Peneliti berharap bahwa nilai hasil *posttest* lebih tinggi dibanding nilai *pretest* dengan selisih yang cukup signifikan.

#### **Tabel 2. Data Perolehan Nilai *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen**

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain
1	Alvinta	56	87	31
2	Ayuk Septiyaningsih	56	93	37
3	Dina Ayu Muthi'ah	62	75	13
4	Dipin Saputra	62	93	31
5	Firda Zikria	68	87	19
6	Hariz M fuddien	62	87	25
7	Irma Maryani	68	87	19
8	Laelatul Husna	75	81	6
9	Syamsul Nasrul Mukminin	68	81	13
10	Luthfi Arya	68	81	13
11	Ngaeni Maghfiroh	56	81	25
12	Octaviani Devi	50	75	25
13	Putri Febila	62	75	13
14	Siti Asiyah	62	81	19
15	Vina Titisari	62	87	25
16	Winda Noviani	50	87	37
	<b>Jumlah</b>	<b>987</b>	<b>1338</b>	<b>351</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>61.69</b>	<b>83.62</b>	<b>21.94</b>

Hasil belajar kelas kontrol yang dilakukan peneliti di kelompok kontrol terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap *pretest* dan tahap *posttest*. Adapun *pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa kelompok kontrol dan *posttest* dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa setelah pemberian materi tanpa menggunakan media permainan rubik berbasis teka-teki silang. Adapun data nilai hasil *pretest-posttest* dari kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Perolehan Nilai *Pretest-Posttest* Kelompok Kontrol**

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain
1	Aldi Isrofi	68	68	0
2	Aliudin	68	87	19
3	Amanda Serli	62	68	6
4	Fitri Nur Hidayah	70	75	5
5	Indah Dwi Saputri	75	75	0
6	Jalaludin	75	81	6
7	Linda Lestari	68	81	13
8	Minati Khasanah	81	81	0
9	Muchammad Rizal	75	75	0
10	Nani Wahyuni	75	87	12
11	Putri Santi	75	81	6
12	Salsabila Anjani	56	75	19
13	Intan Nuryani	75	87	12
14	Viola Virga	68	75	7
15	Zulfa Mumtaz	87	81	-6
16	Tsabita Zaskia	81	87	6
	<b>jumlah</b>	<b>1159</b>	<b>1264</b>	<b>105</b>
	<b>rata-rata</b>	<b>72.44</b>	<b>79</b>	<b>6.56</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu dari **72.44** menjadi **79**. Dari nilai rata-rata tersebut, terlihat adanya peningkatan sebanyak **6.56**. Dari data di atas, nilai hasil belajar *mufradāt* bahasa Arab siswa kelompok kontrol memang mengalami peningkatan, meskipun meningkatnya masih lebih kecil jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Berdasarkan data dari nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen di atas, secara perhitungan sederhana, terlihat adanya peningkatan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yaitu **61.69** menjadi **83.62**. Dari nilai rata-rata tersebut, terlihat adanya peningkatan sejumlah **21.94**. Adapun untuk perhitungan peningkatan dan signifikansi perbedaan kedua nilai tersebut secara statistik akan dijelaskan pada poin selanjutnya.

Sebagaimana hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *uji-t independent sample test* menunjukkan bahwa  $\text{sig. } 0.039 < 0.05$  dan hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *uji-t independent sample test* menunjukkan bahwa  $\text{sig. } 0.00 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil *uji paired* membuktikan bahwa nilai *pretest* kelompok eksperimen sebesar 61.69 meningkat menjadi 83.62, dan kelompok kontrol memiliki nilai *pretest* semula 72.44 menjadi 79.

**Tabel 4. Hasil Uji Paired *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest_Eksperimen	61.69	16	6.867	1.717
	Posttest_Eksperimen	83.62	16	5.78360	1.44590

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-2.19475E1	9.14672	2.28668	-26.81144	17.06356	-9.594	15	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa mean *posttest* setelah diberikan *treatment* menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *pretest* dengan nilai sig. (2-tailed) adalah  $0.000 < 0.05$ , dan sesuai pengambilan keputusan dalam *uji paired sample t test* bahwa  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan dan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum dan sesudah *treatment* dengan media rubik berbasis teka-teki silang.

**Tabel 5. Hasil Uji *Paired Pretest-Posttest* Kelompok Kontrol**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST_KONTROL	72.44	16	7.580	1.895
	POSTTEST_KONTROL	79.00	16	6.314	1.579

Paired sample test									
		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 - POSTTEST_KONTROL	-6.56	7.042	1.761	-10.315	-2.810	-3.727	15	.002

Tabel di atas menunjukkan bahwa mean *posttest* setelah diberikan *treatment* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu  $0.002 < 0.05$ , dan sesuai dengan keputusan *uji paired t test* bahwa  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan dan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelas kontrol antara sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa diberikan *treatment* media rubik berbasis teka-teki silang.

**Tabel 6. Hasil Uji *Paired posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

Paired Samples Statistics									
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	posttest_eksperimen	83.62	16	5.784	1.446				
	posttest_kontrol	79.00	16	6.314	1.579				

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest_eksperimen - posttest_kontrol	4.625	7.881	1.970	.425	8.825	2.347	15	.033

Dengan demikian, rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar  $0.033 < 0.05$ , dengan rata-rata nilai kelompok eksperimen 83.62 dan kelompok kontrol 79.00. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, yaitu terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media rubik berbasis teka-teki silang dan kelompok yang tidak menggunakannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelompok eksperimen.

Setelah penelitian dan analisis data dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen yang menerapkan media rubik berbasis teka-teki silang berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dibandingkan dengan pembelajaran kelas kontrol yang tidak menerapkannya. Antusiasme siswa dapat dilihat ketika siswa mencari kosakata menggunakan media rubik berbasis teka-teki silang dengan semangat dan sudah selesai sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa juga aktif dalam bertanya ketika tidak mengetahui arti *mufradāt* dalam bahasa Indonesia.

Media ini juga mengasah otak siswa untuk cepat menghafal *mufradāt* sehingga kegiatan menghafalnya selalu diterapkan dalam setiap pembelajaran.

Berbeda dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran dengan media rubik berbasis teka-teki silang, pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Dengan metode tersebut, siswa kurang menguasai kosakata dan materi bahasa Arab yang diberikan. Siswa cenderung pasif untuk bertanya dan terlihat *malas-malasan* ketika berada di dalam kelas.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pada siswa kelas X MAN 4 Bantul terjadi peningkatan yang signifikan dari hasil tes yang telah dilakukan. Siswa yang memainkan media rubik berbasis teka-teki silang terlihat sangat riang-gembira dan banyak menemukan *mufradāt* baru. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X MAN 4 Bantul setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, dengan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen 61.69 meningkat menjadi 83.62 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 72.44 meningkat menjadi 79. Nilai rata-rata kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 21.94 dan kelompok kontrol mengalami peningkatan sebanyak 6.56. Maka, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Dari hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk mulai mencoba menggunakan media pembelajaran baru, salah satunya adalah media rubik berbasis teka-teki silang sebagai permainan edukatif bahasa, terutama bahasa Arab. Kegunaannya adalah untuk meningkatkan penguasaan *mufradât* bahasa Arab yang dapat diukur melalui hasil belajar siswa yang diperkuat dengan cara menghafalkan *mufradât* agar tidak monoton dalam pembelajarannya. Meskipun demikian, sebaiknya guru tidak menjadikan media permainan sebagai tujuan dalam pembelajaran, dan tidak pula menjadikannya sebagai satu-satunya media yang digunakan. Guru dapat menjadikannya sebagai alternatif variasi media dalam pembelajaran *mufradât* bahasa Arab.

Disarankan juga kepada siswa agar lebih aktif bertanya dan memberikan pendapat yang baik dan membangun dalam hal materi maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih kondusif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- \_\_\_\_\_. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Asyrofi, Syamsuddin. 2014. *Model Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Furhan, Arief. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamid, Abdul et al. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, dan Media)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Jannah, Lina Miftahul, dan Bambang Prasetyo. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Teori, dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khalilullah, M. 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Kosim, Nanang. 2016. *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Bandung: Arvino Raya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Zein, Aswan, dan Syaiful Bahri Djamaroh. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.