

Efektivitas Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI Keagamaan Ma Matholi'ul Anwar Simo

Khimayatul Azizah¹, Hastin Nur Ifadah², Uwin³, masrifatul ade sofiana⁴

Type author(s) institution here

Second line of author(s) institution

*Corresponding author: email here

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25-04-2024

Revised: 07-05-2024

Accepted: 13-05-2024

Keywords

word guessing

game,

speaking skill

ABSTRACT

Abstract This research is motivated by the low speaking skills of class XI Religious students, this can be seen when habituation to practice speaking skills is less active, students who lack courage in expressing ideas directly and mastery of vocabulary that has not been able to decipher due to lack of intensive speaking practice. In this case, the teacher's role is to provide theory and exercises to hone Arabic language skills. Speaking skills are the ability to express articulated sounds or words to express thoughts in the form of ideas, opinions, desires, or feelings to the interlocutor. In general, speaking skills aim to make students able to communicate orally well and naturally with the language they are learning. In this case, researchers used a cooperative learning method by playing language games, namely guessing words to improve Arabic speaking skills. This research was conducted at MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak Karanggeneng Lamongan. The objectives are (1) to be able to find out the form of application of word guessing games to improve the speaking skills of grade XI Religious MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak students, and (2) to find out the effectiveness of word guessing games to improve the speaking skills of grade XI Religious MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak students. The research design used is pre-experimental type One Group pretest-posttest Design. The population and sample taken by the researcher are the total number of the population used as a sample, namely 43 students. Data collection techniques used include tests, questionnaires, observations and documentation. While the data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of the research obtained, the results of descriptive statistical analysis are the results of learning on the pretest obtained with an average value of 57.79, which is relatively low. While the learning results on the posttest were obtained with an average score of 76.25, which is classified as high.

This shows that students' ability in speaking skills after applying the word guessing game has better learning outcomes than before the application of this game. The results of the hypothesis test showed that word guessing games were effective or influential on students' speaking skills in class XI Religious Arabic learning at MA Matholi'ul Anwar. This can be proven by the results of the t-test analysis where at a significant level of 5% if the tcount is smaller than ttable, then H_0 is accepted and H_a is rejected, but conversely if tcount is greater than ttable then H_a is accepted and H_0 is rejected. From the calculation results obtained t Calculate = 2.567 and t Table = 1.68 then obtained t Calculate > t Table or $2.567 > 1.68$. so that tcount is greater than ttable, then H_a is accepted and H_0 is rejected.

Pendahuluan

Metode pembelajaran dengan bermain merupakan suatu metode pembelajaran modern yang mana metode bermain ini mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Darmadi & MM, 2018) Permainan Tebak Kata adalah permainan yang menggunakan media kartu tebak kata dimana dalam media tersebut berupa kata ataupun gambar dan dilaksanakan dengan cara berpasangan (Harti et al., 2017)

Bahasa Arab merupakan bahasa dengan struktur gramatika yang paling detail dan akurat menggambarkan sebuah kondisi, paling luas kosakatanya, dan paling mampu untuk memverbalkan ide dan perasaan manusia (Zulifan, 2018). Tujuan pembelajaran bahasa Arab sebagai keterampilan yang sempurna, maka ada empat aspek kemampuan yang harus dikuasai, yaitu kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis (Munir, 2019).

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Secara umum keterampilan berbicara bertujuan agar para pelajar mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan bahasa mereka yang pelajari. Secara baik dan wajar mengandung arti menyampaikan pesan kepada orang lain dalam cara yang secara sosial dapat diterima (Hermawan, 2014).

Untuk siswa pada program keagamaan perlu tahapan untuk menguasai keterampilan tersebut, terkhusus masalah keterampilan berbicara kelas XI Keagamaan (1) yang masih rendah dalam keaktifan berbicara di depan kelas, (2) kurang berani dalam mengungkapkan gagasan secara langsung, dan (3) penguasaan kosa kata siswa yang belum mampu teruraikan karena kurangnya latihan berbicara intensif. Dalam hal ini guru berperan untuk memberikan teori maupun latihan-latihan guna mengasah keterampilan berbahasa Arab (Rahmawati, 2020).

Penelitian ini dilakukan di MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak Karanggeneng Lamongan. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini, yakni (1) dapat mengetahui bentuk penerapan permainan tebak kata untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak, dan (2) dapat mengetahui keefektifan permainan tebak kata untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi (2014) tentang "Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya" menjelaskan bagaimana problematika pembelajaran bahasa Arab beserta solusinya. Penelitian yang dilakukan terlihat sangat memuaskan dalam menjabarkan tentang masalah-masalah yang sering dihadapi seorang pendidik bahasa Arab dan solusi yang diberikan. Akan tetapi, ada permasalahan terkait metode atau model pembelajaran yang digunakan masih bergantung pada kompetensi dan profesionalisme seorang guru. Yuliani (2020) tentang "Implementasi Metode Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Fattah Serut 06 Tahun Pelajaran 2019/2020" menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode permainan Tebak Kata untuk keterampilan berbicara berpengaruh pada siswa dan pembelajaran bahasa Arab. Menjadikan pembelajaran yang aktif dan efektif bagi siswa maupun guru.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Pre-Experimental* dengan tipe desain penelitian *ne-Group pretest- posttest*. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum diberi treatment)

O2 = nilai posttest (setelah diberi treatment)

XI = treatment yang diberikan dengan menggunakan permainan tebak Kata (Nurman, 2019)

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa Kelas XI Keagamaan di MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak yang berjumlah 34 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini semua peserta didik kelas XI Keagamaan yang berjumlah 34 siswa. Populasi dan sampel yang diambil oleh peneliti yakni jumlah keseluruhan dari populasi yang dijadikan sebagai sampel yakni 43 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati objek secara visual. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tebak kata. Sedangkan Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar pretest-posttest Bahasa Arab terhadap penguasaan keterampilan berbicara. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala pengukuran skala Likert dengan bentuk checklist lima point yakni sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis semua data dari semua variabel. Inferensial digunakan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan secara logis atau data yang ada dalam penelitian dan perlu di uji melalui uji hipotesis (Sugiyono, 2007).

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) terdapat pengaruh permainan tebak kata terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai rata-rata dari hasil belajar siswa pretest kelas XI Keagamaan sebelum penerapan permainan tebak kata yaitu 57,79. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Tingkat Keterampilan Berbicara Pretest

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 - 59	23	53%	Sangat Rendah
2	60 - 69	11	26%	Rendah
3	70 - 79	5	12%	Sedang
4	80 - 89	4	9%	Tinggi
5	90 - 100	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah		43	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 53%, rendah 26%, sedang 12%, tinggi 9% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkan permainan tebak kata tergolong rendah.

Tabel 1.2
Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Arab

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
Nilai 69 ke bawah	Tidak Tuntas	34	79%
Nilai 70 ke atas	Tuntas	9	21%
Jumlah		43	100%

Apabila Tabel 1.1 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa Kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $21\% \leq 75\%$.

Sedangkan dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar *posttest* siswa kelas XI Keagamaan sesudah penerapan permainan tebak kata yaitu 76,25 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3
Tingkat Keterampilan Berbicara *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 59	0	0%	Sangat Rendah
2	60 – 69	10	23%	Rendah
3	70 – 79	16	37%	Sedang
4	80 – 89	10	23%	Tinggi
5	90 - 100	7	16%	Sangat Tinggi
Jumlah		43	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 16%, tinggi 23%, sedang 37%, rendah 23% dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan berbicara siswa sesudah diterapkan permainan tebak kata tergolong tinggi.

Tabel 1.4
Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Arab

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
Nilai 69 ke bawah	Tidak Tuntas	10	23%
Nilai 70 ke atas	Tuntas	33	77%
Jumlah		43	100%

Apabila Tabel 1.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa Kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah $77\% \geq 75\%$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan berbicara peserta didik di MA Matholi'ul Anwar kelas XI Keagamaan dalam kategori cukup, hal ini dapat dilihat dari frekuensi hasil tes di atas.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa permainan tebak kata efektif atau berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas XI Keagamaan di MA Matholi'ul Anwar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji t yang mana pada taraf signifikan 5% bila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,567$ dan $t_{tabel} = 1,68$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,567 > 1,68$. sehingga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan penelitian di MA Matholi'ul Anwar kelas XI Keagamaan dapat dilihat beberapa indikator proses pembelajaran yang dilakukan dan dialami peserta didik mulai dari pertemuan pertama sampai terakhir atau sebelum dan setelah diberi perlakuan, yakni sebagai berikut :

1. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pretest (tes awal) kepada siswa. Soal yang terdiri dari 20 mufrodat dengan ketentuan setiap siswa dapat memilih 5 mufrodat secara random dan dengan perintah "Deskripsikan benda-benda yang ada di dalam kelas secara lisan menggunakan bahasa Arab!". Tujuan dilakukan tes awal adalah untuk mengukur tingkat penguasaan keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan tebak kata. Hasil belajar siswa dengan kategori nilai terendah pretest yang didapatkan yakni 39 dan nilai tertinggi mendapatkan 85. Setelah menyelesaikan tes awal, selanjutnya memberikan perlakuan atau pembelajaran bahasa Arab Maharah Al-Kalam menggunakan permainan tebak kata. Langkah selanjutnya yaitu memberikan posttest (tes akhir) yang masih sama dengan soal pretest dan mengisi angket untuk mengetahui mengenai respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan tebak kata. Hasil belajar siswa dengan kategori nilai terendah posttest yang didapatkan yakni 60 dan nilai tertinggi mendapatkan 95.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dari *pretest* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar sebelum penerapan permainan tebak kata dikategorikan rendah, hal ini ditunjukkan dari perolehan rata-rata 57,79. Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh dari *posttest* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas XI Keagamaan MA Matholi'ul Anwar setelah penerapan permainan tebak kata dikategorikan meningkat, hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata yakni 76,25. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,567$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,68$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $2,567 > 1,68$ pada taraf signifikansi 0,05. Maka hasil dari uji hipotesis dapat dikatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti ada pengaruh dalam menerapkan permainan tebak kata terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab.

Referensi

- Darmadi, H., & MM, M. M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.
- Fahrurrozi, A. (2014). *Pembelajaran bahasa arab: Problematika dan solusinya*.
- Harti, M. B., Sumarsih, S., & Suprpti, A. (2017). Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B PAUD Lestari Bengkulu Tengah). *Jurnal Ilmiah Potensia*,

2(2), 121-125.

Hermawan, A. (2014). metodologi pengajaran bahasa Arab. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Munir, M. A. (2019). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab; Teori Dan Praktik*.

Nurman, M. (2019). Evaluasi Manajemen Jurusan dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Skripsi Berbahasa Arab Mahasiswa Jurusan PBA FTK UIN Mataram. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 18(1), 49-65.

Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97-113.

Sugiyono, M. (2007). *Kualitataif dan r&d*, Bandung: Alfabeta, 2010. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Bandung: Alfabeta*.

Yuliani, Y. (2020). *Implementasi Metode Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Fattah Serut 06 Tahun Pelajaran 2019/2020*. Institut Agama Islam Negeri Jember.

Zulifan, M. (2018). *Bahasa Arab Untuk Semua Metode Praktis Memahami BahasaArab dan Al-Qur'an*. Jakarta: PT Gramedia.