

Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bangka Tengah

Annisa¹, Ela Isnani Munawwaroh², Syarifah³

¹IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

²IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

³IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 24 September 2021

Direvisi 10 Oktober 2021

Dipublikasikan 28 Oktober 2021

Kata Kunci:

Media Pembelajaran

Permainan Monopoli

pre-test post test

Keywords:

Learning Media

Monopoly Game

pre-test post-test.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran berdasarkan sifatnya memiliki tiga jenis yaitu visual, audio dan audio visual. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti memilih media visual yaitu permainan monopoli sebagai media pembelajaran bahasa arab di MTs N 1 Bangka Tengah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode R&D pada Sugiyono. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A dan B dengan jumlah sampel 64 siswa. 32 siswa sebagai kelas control dan 32 siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali dengan menggunakan instrumen berupa angket dan soal pre test dan post test. Maka berdasarkan hasil pengolahan data nilai rata-rata dari kelas control pada soal pre test dan post test adalah sebesar 66,25 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 75. Kemudian dari hasil angket kelayakan media dengan menggunakan analisis SPSS 22 didapatkan hasil $0,000 \leq 0,050$ yang berarti pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan sangat signifikan. Maka dari hasil penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima.

Abstract

Learning media is a tool used to help convey a learning message from the teacher to students. Learning media based on their nature has three types, namely visual, audio and audio visual. So based on this, the researchers chose visual media, namely the monopoly game as a medium for learning Arabic at MTs N 1 Bangka Tengah to increase the learning interest of class VIII students. In this study, researchers used the R&D method on Sugiyono. The population in this study were students of class VIII A and B with a total sample of 64 students. 32 students as the control class and 32 students as the experimental class. This research was conducted twice using instruments in the form of a questionnaire and pre-test and post-test questions. So based on the results of data processing the average value of the control class on the pre test and post test questions is 66.25 while the average value of the experimental class is 75. Then from the results of the media feasibility questionnaire using SPSS 22 analysis, the results are 0.000 0.050 which means that the development of Arabic learning media for the monopoly game is stated to be very significant. So from the results of this study H_0 is rejected and H_a is accepted.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Annisa, Ela Isnani Munawwaroh, Syarifah

Email:gilbertannisa@gmail.com, elaisnani@gmail.com, syarifahjunaidi@iainsasbabel.ac.id

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan bahasa arab dimulai sejak berjaya umat Islam. Pengetahuan yang muncul pada saat itu adalah ilmu nahwu dan sharaf. saat ini untuk mempelajari nahwu dan sharaf sangatlah mudah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana efektif untuk dipahami. perkembangan pembelajaran bahasa arab yang mengalami peningkatan signifikan yaitu pada lingkup pendidikan. kecanggihan teknologi pada lingkungan pendidikan mengalami peningkatan yang pesat. maka dengan kecanggihan teknologi ini dapat berpengaruh pada siswa untuk mempelajari bahasa arab dengan mudah. Kegiatan belajar mengajar disekolah merupakan suatu kegiatan belajar yang harus diterapkan dan diciptakan dengan semenarik dan seinovatif mungkin dengan tujuan agar bisa mencapai pembelajaran yang sukses sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Namun, pada hakikatnya tugas seorang pendidik bukan hanya sebatas menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik tetapi pendidik juga harus dapat membimbing peserta didik menjadi pribadi yang mempunyai karakter yang berbudi pekerti luhur. Namun, untuk menciptakan pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa, seorang guru perlu mempersiapkan hal-hal yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, hal-hal yang dipersiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu diantaranya bahan ajar, metode, strategi, media dan lain sebagainya terkait dengan proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini mengakibatkan guru bahasa arab semakin berusaha untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Alat peraga merupakan alat yang digunakan oleh sebagian guru untuk memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan oleh orang Arab berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Maka dengan menggunakan alat peraga guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa. Saat ini bahasa Arab banyak dipelajari baik sebagai kebutuhan bisnis hingga dijadikan sebagai mata pelajaran pada sekolah dan kampus. Media pembelajaran merupakan suatu wadah atau alat bagi seorang pengajar untuk menyampaikan pesan atau maksud dari pembelajaran bahasa arab tersebut kepada siswa. Maka dalam hal ini, untuk mempelajari bahasa Arab diperlukan tutor untuk bisa mengajarkan bahasa Arab yang baik dan dapat dipahami oleh semua kalangan termasuk para pelajar atau siswa. Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat untuk menyampaikan suatu pembelajaran, tetapi media pembelajaran juga sebagai alat untuk mempererat hubungan antara peserta didik dan seorang pengajar. Jadi semakin besar interaksi antara siswa dan guru di kelas maka semakin mudah guru untuk memberikan pengetahuan. Hal ini dikarenakan dalam mempelajari bahasa asing selain menguasai kosakata, siswa juga harus mengetahui tata bahasa terutama dalam proses pembelajaran bahasa arab. Oleh karena itu penggunaan media memiliki berpengaruh terhadap sistem pembelajaran. Maka dengan adanya media para siswa akan lebih mudah untuk mempelajari bahasa arab sehingga dapat meningkatkan gairah dalam belajar. Maka dengan permasalahan ini peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh siswa terhadap sarana pembelajaran bahasa arab. Hal tersebut membuat peneliti ingin mengetahui lebih jauh

mengenai efisiensi penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs N 1 Bangka pada pembelajaran bahasa Arab.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan suatu strategi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang diajarkan oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran hal tersebut dapat membantu seorang pendidik dalam mengajarkan pelajar kepada peserta didik dan dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat memahami dengan mudah pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Begitu pula dengan bahasa Arab. Untuk mempelajari bahasa Arab agar dapat dipahami dengan mudah peserta didik maka seorang pendidik harus memiliki cara atau strategi dalam menyampaikan pelajaran bahasa Arab. Salah satu cara untuk mengajarkan bahasa Arab dengan agar terlihat menarik dan mudah dipahami yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. (Munir, 2011). Media pembelajaran bahasa Arab merupakan media yang dibuat atau di desain untuk mengajarkan pelajaran bahasa Arab dengan mudah dan menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Namun, sebelum pendidik membuat media pembelajaran bahasa Arab, pendidik harus mengetahui ragam-ragam dari media pembelajarannya. Media pembelajaran bahasa Arab pada dasarnya terbagi menjadi dua jenis yaitu proyeksi dan non proyeksi. Media pembelajaran proyeksi yaitu diantaranya seperti slide, video, film dan media pembelajaran yang lain yang termasuk proyeksi. Sedangkan media pembelajaran termasuk kedalam non proyeksi yaitu diantaranya flash card, roda berputar, puzzle mufradat dan media lainnya yang termasuk kedalam non proyeksi. (Fachrurrozi, 2018). Ragam lain dari media pembelajaran bahasa Arab yaitu berdasarkan jenisnya diantaranya audio, visual, audio visual, interaktif dan internet. Media pembelajaran audio yaitu media yang hanya bisa dipelajari melalui pendengaran seperti percakapan bahasa Arab. Media visual yaitu media pembelajaran yang dapat langsung dibuat seperti flash card atau permainan monopoli. Media internet yang bersumber dari internet dan terakhir media pembelajaran interaktif yaitu media yang dibuat dengan menggunakan sebuah bantuan aplikasi seperti contoh Macromedia Flash.

Permainan monopoli merupakan permainan yang terkenal diseluruh dunia. permainan monopoli ini dapat dimainkan oleh seluruh kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Asal usul permainan ini ialah berasal dari Amerika Serikat. Penemu dari permainan ini ialah Elizabeth Magie yaitu seorang desainer permainan. Dia memperkenalkan permainan ini sekitar tahun 1903 dengan nama permainannya *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Tanah). Awalnya permainan berbentuk papan yang menggambarkan cara beli dan sewa tanah. Namun pada akhirnya permainan ini justru menyenangkan dan membuat semua orang menginginkan permainan itu. Maka pada akhirnya orang-orang menyebut permainan ini adalah *monopoli*. Pada permainan monopoli ini tata caranya dimainkan oleh empat orang pemain. Setiap orang melemparkan dadu dan bermain bergantian dengan menjalankan bidak masing-masing. Pada papan monopoli terdapat gambar-gambar seperti rumah, kota, tanah, penjara dan lain sebagainya sesuai dengan tema monopoli itu sendiri. Maka pada tahun 1904 Magie memutuskan untuk memproduksi lebih banyak karyanya. Namun pada saat itu belum ada produsen yang memproduksi permainan secara massal. Pada tahun 1935 sebuah perusahaan mainan Parker Brothers membeli permainan monopoli pada Magie. Semenjak hal tersebut permainan monopoli mulai mendunia dan memiliki berbagai inovasi. Hingga tanggal 5 November 1935 Parker Brothers mulai menjual dan menyebarluaskan permainan monopoli ke penjuru dunia. Maka pada permainan monopoli terdapat nama-nama Negara, mata uang, dan

harga pada petak disesuaikan pada Negara masing-masing. Adapun peralatan dari monopoli yaitu papan permainan, bidak pemain, uang, kartu dan dadu. Kemudian dalam permainan monopoli pemain akan merasakan pemilik hotel yang kaya raya dan penyewa petak yang bangkrut. Berdasarkan penjelasan sebelumnya diketahui bahwa permainan monopoli adalah permainan papan terkenal didunia. Para pemain monopoli diminati oleh banyak kalangan dari kalangan muda hingga kalangan tua. Pada dasarnya tujuan dari permainan monopoli adalah menguasai seluruh petak pada papan monopoli, membeli petak, menyewa petak serta melakukan pertukaran properti dalam system ekonomi yang sederhana. Namun pada penelitian ini, peneliti menggabungkan system permainan monopoli yang bersifat perekonomian dengan pembelajaran bahasa arab. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pelajaran bahasa arab. Adapun fungsi dari permainan monopoli yaitu diantaranya:

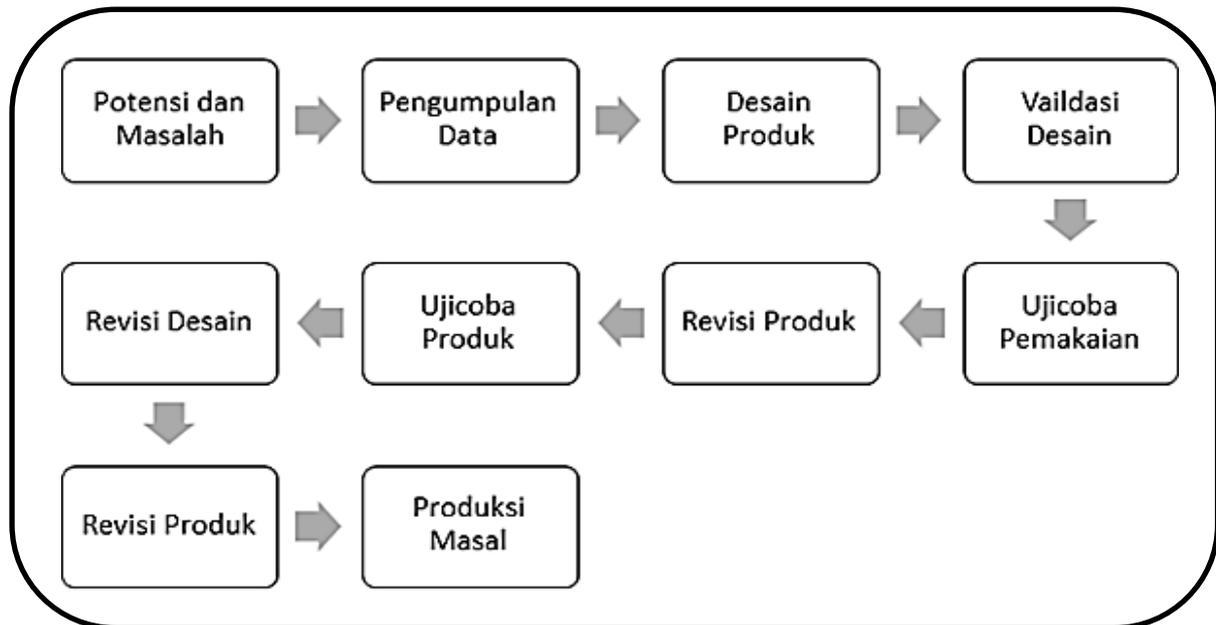
- a. Menjalin interaksi social antar sesama
- b. Menguji keterampilan
- c. Mengenalkan pelajaran hidup
- d. Kemampuan mengatasi kesulitan

Kemudian Secara umum permainan monopoli dalam lingkup pendidikan memiliki beberapa manfaat bagi seorang anak yaitu mengasah kemampuan anak, meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi, mengatasi permasalahan, mengatur strategi, mempelajari cara menghindari hutang dan belajar mengatur uang dengan bijak. Maka dari manfaat tersebut anak-anak diajarkan untuk berinteraksi serta belajar cara untuk mengatur sebuah keuangan baik bersifat kecil maupun besar.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang dipakai yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Peneliti memilih metode ini karena memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berimplementasikan pada permainan. Maka sehingga penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dengan tujuan untuk melakukan pengujian keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat. Oleh karena itu penelitian ini berlandaskan pada produk yang bersifat bidang pendidikan. Pada metode ini sugiyono menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan metode yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk serta pengujian keefektifan sebuah produk. Maka penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal. Maka dengan demikian peneliti menggunakan jenis penelitian ini dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran pendidikan berupa permainan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa arab kelas 8 madrasah tsanawiyah. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami dan memperdalam pelajaran bahasa arab. Kemudian Penelitian ini menggunakan model yang bersifat procedural berlandaskan pada model penelitian dan pengembangan sugiyono. Pada penelitian ini untuk uji coba produk peneliti menggunakan pengembangan model Sugiyono yaitu uji ahli validitas serta uji lapangan. Penelitian ini melakukan pengujian bersifat eksperimen. Pengujian bersifat eksperimen yaitu melakukan perbandingan antar dua kelas, yaitu kelas kontrol siswa kelas VIII A dan eksperimen siswa kelas VIII B di MTs N 1 Bangka Tengah. Pada model ini bentuk penggambarannya menghasilkan produk berbentuk siklus. Maka pada model ini terdapat sepuluh langkah strategi pelaksanaan penelitian dan pengembangan diantaranya (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji

pemakaian, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk secara massal. Berikut ini bagan dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan model sugiyono:



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada hasil pengembangan media ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran bahasa arab yang disenangi oleh siswa sehingga menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang pengetahuan serta pemahaman siswa dalam pelajaran bahasa arab. Pada tahap pengembangannya, peneliti hanya mengembangkan bagian desain dan isi permainan serta peneliti juga menambahkan sebuah buku kosakata bahasa arab dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa arab dengan menggunakan permainan monopoli. Buku kosakata bahasa arab ini didesain seperti buku kosakata pada umumnya yaitu dilengkapi dengan kosakata bahasa arab dan Indonesia serta dilengkapi dengan gambar-gambar tentang materi jam dan warna-warna yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

1. Potensi dan Masalah

Pada penelitian R&D potensi dan masalah merupakan hal utama yang dilakukan saat melakukan penelitian. Pada sebuah penelitian potensi dan masalah harus memiliki data yang akurat. Dengan tujuan agar sebuah data penelitian dapat diketahui secara jelas masalah yang akan diteliti. Pencarian data potensi dan masalah ini tidak harus dilakukan sendiri. Namun data tersebut dapat dicari dalam penelitian orang lain atau hasil dokumentasi terbaru. Maka pada tahapan ini, didasari oleh potensi dan masalah ditemukan minimnya penggunaan media pembelajaran bahasa arab di MTs N 1 Bangka Tengah. Sehingga pada permasalahan ini perlu dilakukannya sebuah pengembangan media pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan permainan monopoli. Salah satu cara untuk menemukan potensi dan masalah ini peneliti melakukan observasi dengan cara menyebarkan sebuah angket. Penyebaran angket ini yaitu menjawab sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran permainan monopoli.

2. Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya yaitu melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan bertujuan untuk mencari sebuah bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan produk. Pada penelitian ini bahan yang digunakan dalam pembuatan produk yaitu bahan materil dan bahan literatur yang berhubungan dengan titik permasalahan. Maka dengan mengumpulkan sebuah data peneliti akan lebih mudah untuk mengembangkan produk yang akan dijadikan sebuah penelitian.

3. Desain Produk

Pada tahap ini setelah mengumpulkan data peneliti akan membuat desain dari produk yang akan dijadikan sebuah penelitian. Desain produk ini akan dibuat sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa. Namun sebestumnya desain produk akan dibuat dalam bentuk bagan sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan produk.

4. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui penilaian sebuah produk yang telah dibuat. Pada validasi produk ini sifat penilaian yaitu rasional atau belum berdasarkan hasil praktek lapangan. Maka dengan melakukan validasi produk, produk yang akan dibuat akan dilakukan tahap penilaian oleh para ahli produk yang telah berpengalaman pada produk yang belum dilakukan uji coba lapangan. Dengan demikian pada validasi produk ini peneliti akan melakukan diskusi dan presentasi kepada ahli produk mengenai produk yang telah dibuat serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan produk yang telah dibuat. Berikut tabel hasil validasi dari validator media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli seperti tabel 1 ahli desain media, tabel 2 ahli isi media, tabel 3 guru mata pelajaran bahasa arab dan tabel 4 siswa kelas VIII B.

Tabel. 1 Hasil Persentase Validasi Oleh Ahli Desain Media

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
74%	Layak	Revisi

Tabel. 2 Hasil Persentase Validasi Oleh Ahli Isi Media

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
80%	Layak	Revisi
86,67%	Layak	Revisi

Tabel. 3 Hasil Persentase Validasi Oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
81,3%	Layak	Tidak Revisi

Tabel. 4 Hasil Persentase Validasi Oleh Siswa Kelas VIII B (Kelas Eksperimen)

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
86,19%	Layak	Tidak Revisi

Maka berdasarkan tabel 1 berdasarkan hasil persentase penilaian kelayakan media pembelajaran permainan monopoli didapatkan bahwa hasil validasi dari ahli desain media

sebesar 74%. Maka dari hasil tersebut pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa arab yaitu dengan materi jam dengan catatan dilakukan revisi produk. Pada tabel 2 berdasarkan hasil persentase penilaian kelayakan media pembelajaran permainan monopoli didapatkan bahwa dari ahli 1 mendapatkan hasil validasi sebesar 80% sedangkan dari ahli 2 mendapatkannya sebesar 86,67%. Maka dari hasil tersebut pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa arab yaitu dengan materi jam dengan catatan dilakukan revisi produk. Pada tabel 3 dan 4 berdasarkan hasil persentase penilaian kelayakan media pembelajaran permainan monopoli didapatkan bahwa hasil validasi dari guru mata pelajaran bahasa arab sebesar 81,3% dan 86,19%. Maka dari hasil tersebut pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa arab yaitu dengan materi jam dan membuktikan bahwa media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran bahasa arab pada materi jam.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan uji coba pemakaian produk selanjutnya akan dilakukan revisi produk tahap awal. Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kelebihan atau kekurangan produk yang telah dilakukan validasi produk oleh para ahli produk.

6. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap ini produk akan dilakukan uji coba pemakaian setelah dilakukan desain produk. Pada tahap ini uji coba pemakaian produk bersifat eksperimen yaitu dengan membandingkan system kerja baru dengan system kerja lama. Uji coba ini dilakukan oleh siswa MTs N 1 Bangka Tengah kelas VIII A&B yaitu kelas control dan kelas eksperimen dengan menggunakan soal pretest dan posttest.

Kelas kontrol (VIII A)

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	
		Pretest	Posttest
1	Abi Irwansyah	50	30
2	Agnas Haryusdin Putra	80	70
3	Al Faqsha R.Putra	60	60
4	Ali Adrido	70	90
5	Angga	60	90
6	Aninda Aprillya Sari	40	90
7	Citra Eriska	70	90
8	Dea	60	90
9	Dela Betharia Utama	20	30
10	Destri Padila	60	90
11	Diah Ulgina	70	70
12	Dilla Letisha	40	30
13	Dina Apriliani	60	70
14	Eris	60	60
15	Felika Hadi	70	90
16	Firmansyah	70	70
17	Hicma Aulia	10	40
18	Ivan Nurulhaq	10	30

19	Leni	70	90
20	Malinda Juista	70	50
21	Mardiansyah	30	30
22	Mirna	50	50
23	Rahma Fadila	60	90
23	Regi Ariansah	60	70
25	Rezela	80	70
26	Rini Santri	60	70
27	Selvi	70	90
28	Selvina	80	80
29	Sisilia Darmawina	70	90
30	Siti Khodijah	50	40
31	Yola	70	80
32	Yulika	10	30
	Total	1.780	2.120
		55,62	66,25

Sedangkan dari hasil nilai pres test dan post test siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Kelas eksperimen (VIII B)

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	
		Pretest	Posttest
1	Adelia Safitri	80	70
2	Aditiya	50	80
3	Al Faqhri R. Putra	30	50
4	Al Riski	60	80
5	Albert Ahmadinejad	90	90
6	Alpin	10	80
7	Andini Putri	60	90
8	Andika	20	90
9	Ariel	30	60
10	Aris	80	90
11	Aziz	20	90
12	Cerpy Prasetya	90	70
13	Desmitha Maharani	40	80
14	Destian	40	60
15	Dharma	70	80
16	Dini Aprilia	80	90
17	Doli	80	50
18	Echa Elizia	70	60
19	Ema	80	90
20	Erlin Julianto	30	50
21	Evilina Ruhiyati	30	50
22	Faril Ganza Adanta	90	60
23	Gadis	80	80
23	Helfizar	70	90

25	Ima	20	80
26	Lena	50	80
27	Muhammad Dian Afil Hidayah	70	90
28	Muhammad Rafli	90	80
29	Sahril Ilham	80	90
30	Windi Wulandari	20	50
31	Wulan Sari	50	90
32	Zola	70	60
Total		1.800	2400
		56,25	75

Berdasarkan hasil nilai post test pada kelas VIII A sebagai kelas control dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dinyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai kelas control. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai kelas control yaitu sebesar 66,25 sedangkan nilai kelas eksperimen yaitu sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar nilai control yaitu $75 > 66,25$ serta berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai media pembelajaran bahasa arab pada kelas VIII MTs N 1 Bangka Tengah. Sedangkan Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 22 didapatkan hasil $0,000 \leq 0,050$ yang berarti pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan sangat signifikan. Maka berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan permainan monopoli sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan permainan monopoli. Namun sebelum melakukan perhitungan tersebut terlebih dahulu peneliti mencari nilai rata-rata, standar deviasi, korelasi dan varian dari data post test yang telah didapatkan dan dilampirkan pada lampiran. Berikut tahap-tahap dari perhitungan manual untuk mencari nilai hipotesis:

a. Nilai rata-rata, standar deviasi dan nilai vairian kelas kontrol dan eksperimen

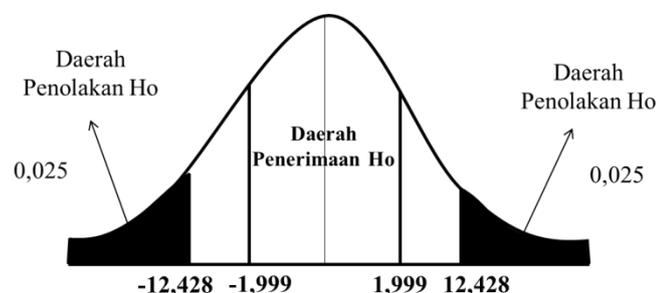
$$\begin{aligned}
 \bar{x}_1 &= \sum : n \\
 &= 2.120 : 32 \\
 &= 66,25 \\
 \bar{x}_2 &= \sum : n \\
 &= 2.400 : 32 \\
 &= 75
 \end{aligned}
 \qquad
 \begin{aligned}
 s_1 &= \sqrt{\frac{\sum(x_1 - \bar{x})^2}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{7000}{31}} \\
 &= \sqrt{225,80} \\
 &= 15,06
 \end{aligned}
 \qquad
 \begin{aligned}
 s_2 &= \sqrt{\frac{\sum(x_1 - \bar{x})^2}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{16549,92}{31}} \\
 &= \sqrt{533,86} \\
 &= 23,10
 \end{aligned}
 \qquad
 \begin{aligned}
 (s_1)^2 &= 15,02^2 \\
 &= 225,60 \\
 (s_2)^2 &= 23,10^2 \\
 &= 533,86
 \end{aligned}$$

Maka setelah nilai rata-rata, standar deviasi, korelasi dan varian telah diketahui maka selanjutnya mengetahui nilai t_{hitung} . Pada penelitian ini rumus t_{hitung} yang digunakan adalah t-tes berpasangan:

b. Nilai t_{hitung} yang digunakan adalah t-tes berpasangan

$$\begin{aligned}
 s_{gab} &= \frac{\sqrt{(n_1 - 1)(s_1)^2 + (n_2 - 1)(s_2)^2}}{(n_1 + n_2) - 2} & t &= \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{\sqrt{(32-1)225,60 + (32-1)533,86}}{(32+32)-2} & &= \frac{75 - 66,25}{2,95 \sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{32}}} \\
 &= \frac{\sqrt{6993,6+26649,66}}{62} & &= \frac{8,75}{2,95 \sqrt{\frac{2}{32}}} \\
 &= \frac{\sqrt{33643,26}}{62} & &= \frac{8,75}{2,95 \sqrt{0,06}} \\
 &= \frac{183,42}{62} & &= \frac{8,75}{(2,95) (0,24)} \\
 &= 2,95 & &= 12,428
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} diatas hasilnya akan dibandingkan dengan t_{tabel} untuk melihat nilai dari signifikansinya dan efektifitas media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli. Maka taraf kesalahan dari 5% atau 0,050 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 32 + 32 - 2 = 62$. Maka t_{tabel} dari dk tersebut adalah 1,999. Maka berdasarkan pengujian dua pihak apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka H_0 diterima. Namun apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{hitung} yaitu $1,999 < 12,960$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut gambarannya sebagai berikut:



Gambar. 2 Uji Dua Pihak

Maka setelah melakukan perhitungan sesuai gambar tersebut maka bahwasannya t_{hitung} jatuh pada daerah penolakan H_0 . Maka dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar bahasa arab materi jam siswa kelas VIII B yang menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran bahasa arab dengan kelas VIII A yang tidak menggunakan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli. Sedangkan pada H_a dinyatakan diterima artinya terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar bahasa arab dengan materi jam. Pada siswa kelas VIII B yang menggunakan permainan monopoli dengan siswa kelas VIII A yang tidak menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Maka kesimpulannya adalah H_a diterima atau $\mu_1 \neq \mu_2$. Hasil belajar VIII B dengan rata-rata 75 tidak sama dengan hasil belajar VIII A dengan nilai rata-rata 66,25. Maka dapat diartikan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VIII B yaitu $74,68 > 66,25$ dari kelas VIII

A dengan kesimpulan bahwasannya media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dinyatakan efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa arab pada kelas VIII

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa arab yang telah peneliti lakukan maka peneliti menarik 2 kesimpulan dari penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Pada hasil validitas pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli ini mendapatkan hasil yang memuaskan. Penilaian validitas untuk ahli desain media, isi media, guru mata pelajaran bahasa arab dan siswa peneliti menggunakan angket sebagai lembar pengumpulan datanya. Bukti dari hasil validitas dari ahli desain media yaitu mendapatkan nilai persentase sebesar 74%. Kemudian hasil penilaian validitas ahli isi media yaitu ahli isi media 1 mendapatkan persentase sebesar 80% sedangkan ahli isi media 2 mendapatkan nilai persentase sebesar 86,67%. Selain itu penilaian pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dari guru mata pelajaran bahasa arab yaitu mendapatkan nilai persentase sebesar 81,3%. Sedangkan penilaian kelayakan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli dari siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen sebanyak 32 siswa mendapatkan nilai persentase sebesar 86,19%. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil persentase kriteria kelayakan media yang berada pada posisi baik. Maka dari hasil perhitungan dan analisis baik secara manual maupun menggunakan SPSS 22 media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli ini dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa arab. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara oleh guru mata pelajaran bahasa arab serta siswa kelas VIII sebagai kelas eksperimen dengan berbagai respon positif.
2. Kemudian pengembangan media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli berdasarkan hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang baik. Pada hasil belajar ini yang menjadi responden adalah siswa kelas VIII A sebagai kelas control dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen di MTs N 1 Bangka Tengah. Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII A sebagai kelas control dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen peneliti menggunakan soal pretest dan posttest pada uji lapangan ini. Menurut hasil belajar siswa kelas VIII A sebagai kelas control untuk kriteria soal prtest mendapatkan nilai rata-rata sebesar 55,78 dan nilai soal posttest yaitu sebesar 66,25. Sedangkan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen untuk nilai pretest mendapatkan hasil 56,25 sedangkan untuk nilai post test mendapatkan hasil sebesar 74,68. Maka dari hasil belajar siswa kelas VIII dengan menggunakan pretest dan posttest mendapatkan hasil yang baik. Pada nilai pretest nilai kelas VIII B lebih besar dari pada nilai kelas VIII A walaupun dengan perbedaan selisih yang tidak terlalu signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang didapatkan yaitu sebesar $55,78 < 56,25$. Kemudian untuk nilai posttest pada kelas VIII A dan VIII B terdapat hasil yang cukup signifikan yaitu sebesar $66,25 < 74,68$. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran lebih baik dari pada nilai kelas control yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil posttest siswa kelas VIII yang memiliki perbedaan hasil belajar yang signifikan pada materi jam. Pada perhitungan dengan menggunakan SPSS 22 peneliti juga mendapatkan hasil yang signifikan yaitu berdasarkan analisis uji normalitas dan t-tes berpasangan. Pada analisis t-tes berpasangan peneliti mendapatkan hasil 0,000. Sedangkan ketentuan dari signifikansi penelitian yaitu 0,050. Hal ini disimpulkan bahwa $0,000 < 0,050$ artinya media pembelajaran bahasa arab permainan monopoli ini dinyatakan signifikan. Kemudian pada hasil perhitungan hipotesis didapatkan hasil dari t_{hitung} yaitu 12,428

sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 1,999. Maka berdasarkan perhitungan tersebut dengan menggunakan t-tes manual t_{tabel} lebih kecil dari pada t_{hitung} yaitu sebesar $1,999 < 12,428$. Maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII B pada soal posttest serta hasil hipotesis dengan materi jam pelajaran bahasa arab menggunakan permainan monopoli dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTs N 1 Bangka Tengah.

REFERENSI

- Adminfitk. Keterampilan Dalam Berbahasa Arab. (online) Available <https://fitk.uin-malang.ac.id/apa-saja-sih-keterampilan-berbahasa-arab/>. (diakses pada tanggal 26 April 2021).
- Ainul Churri, Mohammad. Yudha Anggana Agung, Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk SMK Negeri 7 Surabaya, dalam *Jurnal Pendidikan Tekhnik Elektro*. 2013.
- Ali, Muhammad. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen*, Jakarta: Pustaka Amani.
- Allukmana, Ristiana. "Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015", dalam *Skripsi*. 2014
- Anak, Sayangi. *Mainan Anak: Manfaat Permainan Anak*. (online) Available <https://sayangianak.com/mainan-anakmanfaat-bermain-monopoli/>, (diakses pada tanggal 20 April 2021).
- Aritonang, Keke Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, dalam *Jurnal Pendidikan Penabur*. 2008.
- Evita. Penelitian Deskriptif- Pengertian, Kriteria. (online) Available <https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/school-life/penelitian-deskriptif/>. (diakses pada tanggal 15 April 2021).
- Fachrurrozi, Aziz. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dari Prinsip Hingga Praktik*. Jawa Timur: Lisan Arabi.
- Fatkhan. *Pengertian dan Prinsip Penggunaan Media Visual Grafis*. (online) Available <https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-prinsip-penggunaan-media-visual-grafis/>. (diakses pada tanggal 21 April 2021).
- Febri, Dedy *Definisi Pengembangan*. (online) Available https://www.academia.edu/4832768/DEFINISI_PENGEMBANGAN, (diakses pada tanggal 11 April 2021).
- Hidayat, Candra. *Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli, Tujuan dan Ciri-cirinya*. (online) Available <https://ranahresearch.com/pengertian-penelitian-pengembangan-menurut-ahli/>. (Diakses pada tanggal 15 April 2021).
- Humas. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. (online) Available <https://penalaran-unm.org/penelitian-pengembangan/>. (Diakses pada tanggal 15 April 2021).
- Impak, Ricardo. Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa, dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2017.
- Isa, Yamanto. *Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. (online) Available <https://www.slideshare.net/YamantoIsa/penelitian-pengembangan-research-and-development>. (diakses pada tanggal 15 April 2021).
- Jainuri. *Minggu 9_Teknik Analisis Korelasi*. (online) Available <https://www.slideshare.net/jenkelana/minggu-p9-parametrikteknik-analisis-korelasi-ppmbiserialparsialganda>. (diakses pada tanggal 19 April 2021).
- Karimah, Akhlaqul. "Pengembangan Media Monjara (Monopoli Jari Tangan Bahasa Arab) Bagi Penigkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII MTs Di Kabupaten Demak", dalam *Skripsi*. 2020

- Mujib, Fathul. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mujib, Fathul. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Munir. 2011 *Perencanaan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab Teori & Praktek*. Yogyakarta: Idea Press.
- Pedia, Wiki. *Monopoli (Permainan)*. (online) Available [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)#:~:text=Monopoli%20adalah%20salah%20satu%20permainan,dalam%20sistem%20ekonomi%20yang%20disederhanakan](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)#:~:text=Monopoli%20adalah%20salah%20satu%20permainan,dalam%20sistem%20ekonomi%20yang%20disederhanakan). (diakses pada tanggal 13 April 2021).
- Prawiro. *Pengertisan Analisis Data, Tujuan, Jenis, dan Prosedur Analisis Data*. (online) Available <https://www.maxmanroe.com/vid/manajemen/analisis-data.html>. (diakses pada tanggal 18 April 2021).
- Rohman, Fathur. 2015 *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani.
- Rufaidah, Ida. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kleas III Di MI Attaraqie Kota Malang", dalam *Skripsi*. 2013
- Salamadian. 2018. *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis dan Contohnya*. (online) Available: <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>. (diakses pada tanggal 23 April 2021).
- Setiawan, Samhis. *Pengertian Analisis Data, Tujuan, Prosedur, Jenis, Kuantitatif, Kualitatif Para Ahli*. (online) Available <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-analisis-data/>. (Diakses pada tanggal 18 April 2021).
- Siska Utari, Rahma. *Perbedaan Research & Development (R&D) Dan Development Research (D&R)*. (online) Available <https://www.slideshare.net/AmaBustam/resear>. (diakses pada tanggal 17 April 2021).
- Sitorus, Ramli. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Pokok Bahasa Penjumlahan Pecahan Kelas V SD Negeri. Dalam *Jurnal Handayani*. 2013
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyani, Anis. Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. dalam *Unnes Physica*. 2016.
- Tree, Appel. *Manfaat Mengenalkan Permainan Monopoli Terhadap Anak*. (online) Available <https://www.appletreebsd.com/ini-loh-manfaat-mengenalkan-permainan-monopoli-bagi-anak/>. (diakses pada tanggal 26 April 2021).
- Tri Nugraha, Faozan. *Pengertian Interaksi Sosial, Syarat, Ciri-ciri dan Bentuknya*. (online) Available <https://www.bola.com/ragam/read/4433919/pengertian-interaksi-sosial-syarat-ciri-ciri-dan-bentuk-bentuknya>. (diakses pada tanggal 20 April 2021).
- Wahab Rosyidi, Abdul. 2009 *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Wahab Rosyidi, Abdul. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press
- Wahab Rosyidi, Abdul. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Wahab, Abdul. 2014 *Syamil Qur'an*. Bandung: SCMC.
- Yuwono, Dita. Cara Menghitung Nilai Rata-rata Dalam Statistika dan Contohnya. (online) Available <https://www.statmat.net/cara-menghitung-nilai-rata-rata/>. (Diakses pada tanggal 19 April 2021).

مقابلة مع مدير مدرسة, مدرس اللغة العربية وطالب في الفصل الثامن المدرسة الثانوية الحكومية ١ بانكا وسطى
بانكا وسطى, ٦ سبتمبر ٢٠١٩ في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بانكا وسطى