

**EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BINGO  
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH  
INSAN KREATIF KEMBARAN  
TAHUN AJARAN 2018-2019**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1  
pada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Oleh  
**HESTI PRAMUDITA**  
**NIM 20150820003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
2019**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**NASKAH PUBLIKASI**

**EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BINGO  
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH  
INSAN KREATIF KEMBARAN  
TAHUN AJARAN 2018-2019**

Disusun oleh:  
**HESTI PRAMUDITA**  
**NIM 20150820003**

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 6 Maret 2019

Dosen Pembimbing



**Erma Febriani, S.Pd., M.Ed.**  
**NIK. 19890210201704193044**

Dosen Penguji I



**Arif Humaini, S.S., M.Hum.**  
**NIK. 19800906201204193015**

Dosen Penguji II



**Yayat Hidayat, M.Ag.**  
**NIK. 19820819201704173041**

Mengetahui

Ka.Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Pendidikan Bahasa  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



**Arif Humaini, S.S., M.Hum.**  
**NIK. 19800906201204193015**

## ABSTRAK

Hesti Pramudita 2018-2019, Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019, Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019. Dan untuk mengetahui efektivitas eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian eksperimen ini dirancang dengan metode *pre-eksperimental designs (non designs)*. Bentuk desain penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*, dalam desain ini terdapat satu kelompok atau kelas yang dipilih tidak secara *random*, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan setelahnya.

Hasil penelitian ini adalah eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 60,56 poin. Hasil perhitungan rumus *paired sample t-test* dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan demikian hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan dapat disimpulkan bahwa “Media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab”.

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

## التجريد

حيستي فرموديتا ٢٠١٨-٢٠١٩، تطبيق وسيلة لعبة بنغو لترقية اكتساب المفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية محمديّة إنسان كريتيّف كمبارن في السنّة الدراسيّة ٢٠١٨-٢٠١٩، في قسم تعليم اللغة العربية، كلية تعليم اللغات، بجامعة محمديّة يوكياكرتا.

أهداف البحث لهذا البحث هو لمعرفة تطبيق وسيلة لعبة بنغو لترقية اكتساب المفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية محمديّة إنسان كريتيّف كمبارن في السنّة الدراسيّة ٢٠١٨-٢٠١٩، ولمعرفة فعالية تطبيق وسيلة لعبة بنغو لترقية اكتساب المفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية محمديّة إنسان كريتيّف كمبارن في السنّة الدراسيّة ٢٠١٨-٢٠١٩.

النوع في هذا البحث هو بحث تجريبي، وقد صممت الباحثة بتقنيات البحوث التجريبية بمنهج (non designs) pre-eksperimental designs هذا النموذج لتصميم البحوث one-group pretest-posttest design في هذا التصميم هناك فئة واحدة لا يتم اختيارها بشكل عشوائي، هناك مجموعة واحدة أو الفئة المحددة ليست عشوائية، وثم نظراً pretest معرفة الحالة الأولية ثم تعطي posttest معرفة الدولة من بعد ذلك.

ونتائج هذا البحث هو تطبيق وسيلة لعبة بنغو تزيد اكتساب المفردات اللغة العربية. ويتضح ذلك من خلال قيمة متوسط الاختبار القبلي إلى البعدي ارتفع إلى ٦٠,٥٦ نقطة. ونتيجة الصيغة اختبار paired sample t-test باستخدام ٩٥% التي حصل عليها (2- Sig. tailed)  $0.05 < 0.000$ ، فإنه فرضية بالتالي قبلت في هذه البحث هو فرضية العمل (Ha) ويمكن استنتاج "لوسيلة لعبة بنغو زيادة المفردات اللغة العربية"

الكلمات الرئيسية: تعلم اللغة العربية، المفردات، وسيلة لعبة بنغو.

## 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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

Kurangnya penguasaan kosakata siswa SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mempelajari bahasa Arab disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor tersebut ialah latar belakang pendidikan siswa yang berbeda-beda. Siswa yang belajar mengaji dan mengikuti Taman Pendidikan Al Qur'an (TPA) tentu mempunyai dasar pengenalan huruf-huruf hijaiyyah sedangkan siswa yang tidak belajar mengaji di lingkungan rumahnya tentu tidak mempunyai dasar pengenalan huruf-huruf hijaiyyah. Hal ini menjadi problem utama bagi siswa dan guru dalam mengikuti dan mengajarkan pelajaran bahasa Arab di sekolah.<sup>1</sup>

Di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, mata pelajaran bahasa Arab mulai dijadwalkan dan diajarkan dari kelas IV sampai kelas VI dengan jumlah jam mata pelajaran 45 menit per satu minggu. Proses pembelajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran diajarkan menggunakan beberapa media-media pembelajaran edukatif, hal ini diberlakukan guru bahasa Arab agar siswa memiliki minat belajar bahasa Arab sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Berbagai macam permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Eksperimentasi permainan diharapkan menjadikan siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, termotivasi dan lebih mudah menerima juga menyerap ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, permainan juga dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang merasa senang akan menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan bingo, pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan bingo.<sup>2</sup>

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti berasumsi bahwa perlu adanya eksperimentasi media permainan bahasa Arab, sehingga terciptanya proses belajar mengajar yang inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian judul pada penelitian ini yaitu **“Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019”**

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan Guru Bahasa Arab di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, pada tanggal 11 Desember 2018

<sup>2</sup> Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* penerjemah Raisul Muttaqien, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, Cetakan XI 2016), hal. 126.

## B. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019?
- 2) Bagaimana efektivitas eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019?

## C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Tahun Ajaran 2018-2019.

## D. Kajian Pustaka

Berikut ini penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media permainan bingo:

**Pertama, judul penelitian:** “Penerapan Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen Di Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016”. **Peneliti:** Rena Rizki Nurfauzi (2016) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. **Tujuan penelitian:** untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu bingo dan pelaksanaan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut. **Hasil penelitian:** menunjukkan bahwa dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* = 0,002 < 0,05, dengan demikian ada perbedaan yang signifikan pada penguasaan *mufradat* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang:** Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan media permainan bingo dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen dengan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun penelitian yang digunakan peneliti saat ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan satu kelas.

**Kedua, judul penelitian:** “Penggunaan Teknik Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas Delapan SMPN 1 Batealit, Jepara Tahun Ajaran 2014/2015)”. **Peneliti:** Yusuf Akhyar Jauhari (2015) dari Universitas Negeri Semarang. **Tujuan penelitian:** untuk mendeskripsikan efektivitas teknik permainan bingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata. **Hasil penelitian:** Hasil dari perkembangan siswa selama proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik permainan bingo sangat bagus. Prestasi siswa meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan keempat. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hasil *posttest* adalah 74,14 dan 60,44 itu berarti bahwa peningkatan *posttest* secara statistik signifikan untuk kelas eksperimen.

**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang:** Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan media permainan bingo dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu penggunaan teknik permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris. Adapun penelitian yang digunakan peneliti saat ini eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

*Ketiga*, **judul penelitian:** “Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS 3 SMA N 8 Purworejo Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo”. **Peneliti:** Sri Setyowati (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta. **Tujuan penelitian:** untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan bingo. **Hasil penelitian:** menunjukkan bahwa penggunaan media permainan bingo mampu meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa. Pada hasil *pretest* keterampilan menyimak siswa masih rendah, hanya 2 siswa (8,3%) yang mencapai nilai KKM. Setelah dilaksanakan tindakan penelitian pada siklus I, hasil *posttest* I menunjukkan bahwa nilai KKM mengalami peningkatan 10 siswa (41,7%) mencapai nilai KKM.

**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang:** Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan media permainan bingo dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu penggunaan media permainan bingo untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis. Adapun penelitian yang digunakan peneliti saat ini eksperimentasi media permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan media permainan bingo dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini antara lain objek dan fokus penelitian berbeda serta jenis penelitiannya yaitu penelitian eksperimen dengan metode *pre-eksperimental designs (non designs)* dan bentuk desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini peneliti hanya membutuhkan satu kelas saja untuk mengetahui hasil penelitian yang signifikan mengenai penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.

## 2. METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini dirancang dengan metode *pre-eksperimental designs (non designs)*. Bentuk desain penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*, dalam desain ini terdapat satu kelompok atau kelas yang dipilih tidak secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui keadaan setelahnya.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>3</sup>

$$O_1 \times O_2$$

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

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

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif.

## B. Teknik Pengumpulan Data

1) Tes dalam penelitian adalah *pretest* dan *posttest*, dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum diberi perlakuan, dan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda.

2) Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dan media yang digunakan dalam pengajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.

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

4) Dokumentasi dalam penelitian ini berupa RPP, silabus, buku ajar, daftar siswa, lembar kerja siswa, transkrip nilai, dan foto.

## C. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, yang berjumlah 25 siswa.
- 2) Guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.
- 3) Kepala sekolah SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.

## D. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang dikemukakan. Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan uji t-test, dan sebelumnya akan dicari uji normalitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dari hasil *pretest* dan kemudian dicari rata-rata untuk melihat perubahan tingkat nilai siswa dari *pretest* ke *posttest*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Analisis statistik deskriptif

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

- 2) Mencari nilai rata-rata

---

<sup>3</sup> *Ibid*, hal. 111.

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

Keterangan: M = Nilai rata-rata (*mean*)  
 $\Sigma X$  = Jumlah skor atau nilai  
N = Jumlah siswa

3) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak.<sup>4</sup> Data ini diuji menggunakan *shapiro wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23*.

4) Menghitung data menggunakan uji t-test

Pengujian perbedaan rata-rata dalam penelitian ini menggunakan uji-t atau uji-test, digunakan apabila sampel berkorelasi/berpasangan untuk membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.<sup>5</sup>

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

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

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

Setelah mendapatkan hasil nilai rata-rata (*mean*), digunakan rumus t-test untuk membandingkan hasil pretest dan posttest setelah diberi *treatment* atau perlakuan. Seluruh perhitungan t-test akan dihitung menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23* dengan rumus t-test yaitu:<sup>6</sup>

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

Keterangan:

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

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

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

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

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

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2002), hal. 273.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 273.

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 274

### 3. DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Eksperimentasi Media Permainan Bingo

Peneliti membutuhkan waktu selama satu bulan. Adapun jadwal penelitian di kelas IV sebagai berikut:

| Pertemuan | Hari / Tanggal           | Waktu         | Kegiatan   |
|-----------|--------------------------|---------------|--|
| Pertama   | Selasa, 29 Januari 2019  | 10.00 – 10.45 | Pembelajaran tanpa menggunakan media permainan bingo dan pemberian soal pretest. |
| Kedua     | Selasa, 12 Februari 2019 | 10.00 – 10.45 | Pembelajaran menggunakan media permainan bingo                                   |
| Ketiga    | Selasa, 19 Februari 2019 | 10.00 – 10.45 | Pembelajaran menggunakan media permainan bingo                                   |
| Keempat   | Selasa, 26 Februari 2019 | 10.00 – 10.45 | Pemberian soal posttest dan wawancara.   |

Jadwal 4.1 Pelaksanaan Penelitian

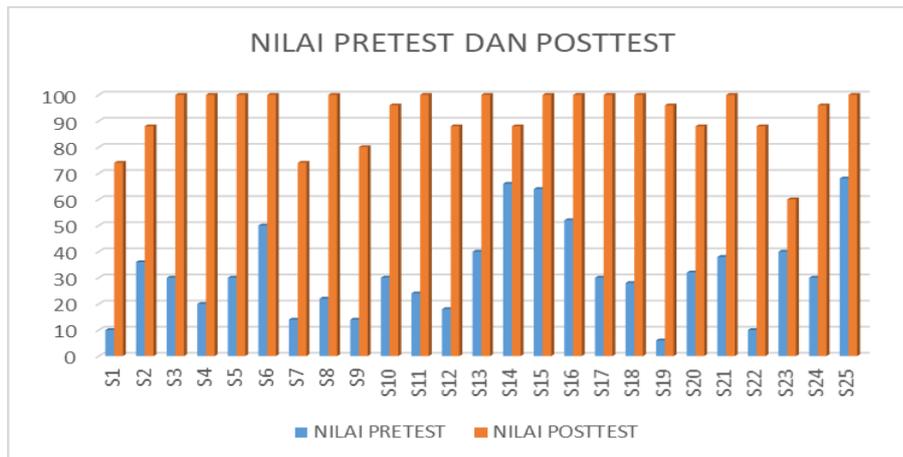


Gambar 4.1 Papan Bingo

#### B. Efektivitas Eksperimentasi Media Permainan Bingo

##### 1) Hasil Pembelajaran Bahasa Arab

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



**Gambar 4.2** Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dari data tersebut, kemudian peneliti melakukan analisis data sebagai berikut:

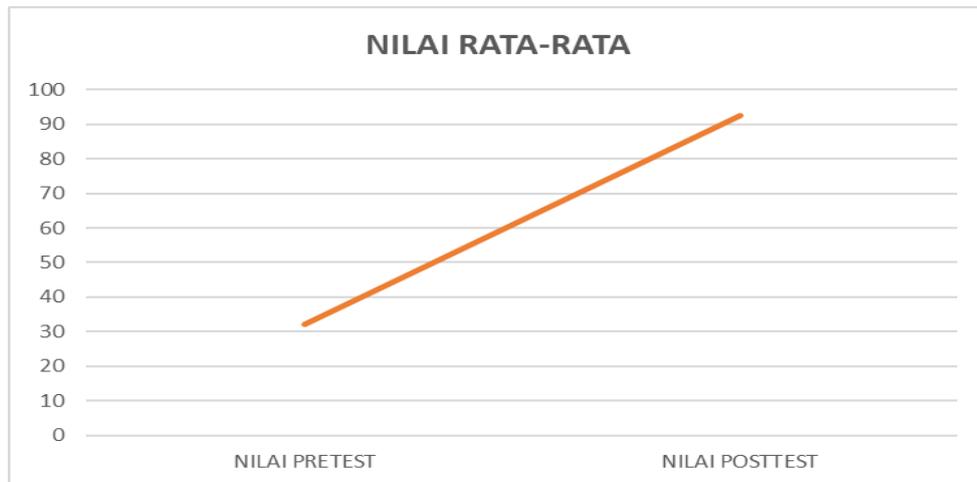
**a) Analisis Statistik Deskriptif**

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

**Tabel 4.4** Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

**b) Nilai Rata-Rata**

Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, dapat digambarkan dengan diagram garis sederhana untuk mengetahui perbedaan yang terjadi dari *pretest* dan *posttest*. Diagram tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 4.4 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Dari grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran mengalami kenaikan.

**c) Uji Normalitas**

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

Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa**

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

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

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

|                             | Mean  | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-----------------------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 Nilai <i>Pretest</i> | 32.08 | 25 | 17.335         | 3.467           |
| Nilai <i>Posttest</i>       | 92.64 | 25 | 10.735         | 2.147           |

**Tabel 4.6 Uji Paired Samples Statistics**

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

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

**Tabel 4.7 Uji Paired Samples Correlations**

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

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

**Tabel 4.8 Uji Paired Samples Test**

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

## 2) Hasil Wawancara

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

Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Arab melalui media permainan bingo adalah karena siswa kurang memahami dan mengerti kosakata bahasa Arab, siswa lebih terbiasa berkomunikasi dengan bahasa Indonesia sehingga malas mempelajari bahasa Arab yang dianggap sulit oleh mereka. Berikut ini penjelasan prosentase wawancara terhadap 25 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran

| No | Pernyataan   | Jumlah Subjek Penelitian | Prosentase (%) |
|----|--|--------------------------|----------------|
| 1. | Kesan terhadap pembelajaran bahasa Arab. (Tidak suka)  | 16                       | 64%            |
| 2. | Kesan terhadap pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan bingo. (Senang)          | 23                       | 92%            |
| 3. | Dalam memahami kosakata bahasa Arab menggunakan media permainan bingo. (Tidak ada kesulitan) | 21                       | 84%            |
| 4. | Saran pembelajaran terhadap guru bahasa Arab. (Menggunakan media permainan bingo)            | 25                       | 100%           |

**Tabel 4.9 Pernyataan Subjek Penelitian Terkait Penggunaan Media Permainan Bingo Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

#### **4. PENUTUP**

##### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran tahun ajaran 2018-2019 dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa

- 1) Permainan edukatif sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.
- 2) Eksperimentasi media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 60,56 poin. Hasil perhitungan rumus paired sample t-test dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan demikian hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan dapat disimpulkan bahwa “Media permainan bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab”.
- 3) Bukti lainnya adalah dari hasil wawancara peneliti kepada siswa setelah Eksperimentasi media permainan bingo bahasa Arab, 92% siswa menyatakan bahwa mereka senang dengan media permainan bingo dan 84% siswa menyatakan bahwa mereka tidak mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Arab menggunakan media permainan bingo.

##### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Dalam pembelajaran bahasa Arab, guru disarankan lebih terampil menggunakan metode maupun media pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa, suasana kelas lebih menyenangkan, dan siswa tidak lagi merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab.
- 2) Pembelajaran kosakata melalui media permainan dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan kualitas hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Karena interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.
- 3) Siswa ketika mengikuti pembelajaran bahasa Arab, disarankan lebih serius memperhatikan penjelasan-penjelasan dari guru dan lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan guru, karena keaktifan siswa dapat meningkatkan semangat belajar bahasa Arab.
- 4) Bagi para peneliti khususnya dibidang pendidikan bahasa Arab dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis. Dengan harapan dapat menemukan berbagai macam media lainnya yang menarik dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2004. *Bahasa Arab dan Metodologi Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Effendi, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Abdul dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. Malang: UIN-Malang Press.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Machmudah, Umi dan Rosyidi, Abdul Wahab. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press
- MacTruck, Robert, H. and Morgan, George A. 1995. *Mastery Motivation Conceptualizations and Application*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Margono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Subhana. dkk. 2000. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mujid, Fathul dan Rahmawati, Nailur. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIV A Press.
- Mustofa, Bisri. dan Hamid, Abdul. 2012. *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Noor, Juliansyah. 2014. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Permenag No.2 Tahun 2008 Bab VI.
- Rosyidi, Abd Wahab dan Ni'mah, Mamlu'atul. 2012. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Siberman, Melvin L. 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif penerjemah Raisul Muttaqien*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia. Cetakan XI.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zulhannan. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jauhari, Yusuf Akhyar. 2015. *Skripsi Penggunaan Teknik Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas Delapan SMPN 1 Batealit, Jepara Tahun Ajaran 2014/2015)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Nurfauzi, Rena Rizki. 2016. Skripsi *Penerapan Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen Di Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Yulaekha, Novita Rizka. 2016. Skripsi *Efektivitas Permainan Bingo Dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Setyowati, Sri. 2015. Skripsi *Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS 3 SMA N 8 Purworejo Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aminudin. *Jurnal Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Al-Munzir Vol. 7, No. 2, November 2014 <http://ejournal.iainkendari.ac.id/ad/al-munzir/article/view/276/266+&cd=5&hl=en&ct=clck&gl=id> diunduh tanggal 2 November 2018 pukul 15.55 WIB
- Hakim, Muhammad Luqman. Akhyar, Asrowi. 2017. *Jurnal Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. <http://journal.imla.or.id/index.php/arabi> diunduh tanggal 23 November 2018 pukul 19.00 WIB
- Hanifah, Umi. 2016. *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid" Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 5 No.2. <http://ejournal.stitmuhpacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/36/44> diunduh tanggal 16 Februari 2019 pukul 13.33 WIB
- Sujana, I M. & Narasintawati, L.S. 2015. *Jurnal Penerapan Permainan Bingo Dalam Pembelajaran Tesk Deskriptif Bahasa Inggris Tingkat Dasar*. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*. JIP FKIP UNRAM, Vol. 3, Nomor 1/February 2015. <https://www.researchgate.net/publication/315572545> diunduh tanggal 3 Desember 2018 pukul 09.20 WIB
- Vega, Melvin. *Sejarah Dan Fakta Tentang Permainan Bingo Dan Keno*, <http://goshow.info/2016/02/sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno/> diunduh tanggal 7 Desember 2018 pukul 20.05 WIB