

Pengaruh Game Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh

Agus Yasin¹, Achmad Farouq Abdullah², Audria Neviezka Sarasti Syafrodin³

^{1,2,3} Universitas Darussalam Gontor

elyasien@unida.gontor.ac.id

ABSTRACT

This research departs from the basic problem of declining student achievement at MI Nurussalam Dadung in Arabic lessons. During the pandemic, the learning process was carried out only by distributing lessons via WhatsApp without face-to-face meetings. Learning Arabic must be done directly so that students fully understand the sound, writing, and meaning of words. Because of this, there was a decrease in students' abilities, especially in Arabic lessons after the implementation of the distance learning system. Then, the researcher is interested in studying the use of learning games to assist the learning process when the distance learning system is implemented. This study aims to determine the effect of Arabic learning games on distance education. This research is based on the premise that the use of learning media can improve students' abilities in learning Arabic during the distance learning process. The results of this study are that the use of Arabic learning games is effective in developing students' abilities in Arabic lessons during distance learning but at a low level of effectiveness. In addition, learning media in the form of learning games also have a positive influence on students and teachers in the learning process, especially in distance learning.

Keywords: Instructional Media; Arabic Learning Game; Distance Learning

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan dasar menurunnya prestasi belajar siswa di MI Nurussalam Dadung dalam materi Bahasa Arab. Selama pandemi berlangsung, proses pembelajaran dilakukan hanya dengan pendistribusian materi melalui WhatsApp tanpa adanya tatap muka. Sejatinya pembelajaran bahasa Arab harus dengan metode langsung hingga siswa mengerti betul tentang bunyi, tulisan, dan arti kata. Karena itu terjadi penurunan kemampuan siswa khususnya dalam materi Bahasa Arab setelah diterapkannya sistem pembelajaran jarak jauh. Kemudian, peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan game pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran saat sistem pembelajaran jarak jauh diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan jarak jauh. Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab saat proses pembelajaran jarak jauh. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan game pembelajaran bahasa Arab efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam materi Bahasa Arab selama pembelajaran jarak jauh, namun dalam tingkat efektifitas yang rendah. Selain itu media pembelajaran berbentuk game pembelajaran ini juga memberikan pengaruh positif bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, khusus dalam pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Game Pembelajaran Bahasa Arab; Pendidikan Jarak Jauh

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi berkembang untuk memudahkan kehidupan manusia di segala bidang. Dalam bidang pendidikan, siswa menggunakan teknologi yang lebih banyak untuk mengakses pengetahuan. Sebagai pelaksana dan perancang pendidikan, (Lestari, 2019, p. 239) guru dituntut untuk meningkatkan kualitas. Karena dasar dari proses pendidikan membutuhkan sesuatu yang baru dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan teknologi dalam hal media merupakan hal yang serius, karena penemuan hal baru dari teknologi akan digunakan dalam pendidikan. (Sanjaya, 2008, p. 15)

Media merupakan sarana yang menghubungkan antara dua hal, yang hadir karena adanya perubahan yang terjadi secara terus menerus sesuai dengan tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018, p. 6) hingga sampailah guru pada apa yang ditujukan untuk murid dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, materi yang digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses belajar dan mengajar. (Al Baqisyi, n.d., p. 2) media pembelajaran terbagi menjadi 3 bagian yakni media visual yang mengandalkan indra pengelihatian atau mata dalam proses pembelajaran (Aba Numa, 1992, p. 72); media audio yang mengandalkan indra pendengaran dalam proses pembelajaran (Aba Numa, 1992, p. 73); serta media audio-visual merupakan penggabungan dari materi, alat, serta metode pembelajaran yang mengandalkan dua indra pengelihatian dan pendengaran secara bersamaan dalam proses pembelajaran. (Aba Numa, 1992, p. 74). Menurut Aba Numa, semakin banyak alat indra yang digunakan dalam proses pembelajaran, maka akan memperbesar peluang keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran besar dalam mempermudah pembelajaran bahasa, menurut Siham, pembelajaran bahasa merupakan suatu proses sadar yang dilakukan seseorang dalam pembelajaran bahasa kedua maupun bahasa asing, dengan memperhatikan tata bahasa serta contoh dalam penerapannya (Siham, 2017, p. 17). Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang mendapat perhatian cukup besar untuk dipelajari dan dipahami, di negara Indonesia, bahasa Arab juga diajarkan sebagai bahasa asing di beberapa lembaga pendidikan yang ada dan dimulai dari masa kanak-kanak hingga tingkat universitas. Bahasa Arab juga dipelajari dan diperdalam oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, (Taufik, 2016, p. 1) berdasarkan teori yang disampaikan Siham, peneliti menyimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu proses sadar serta penuh perhatian yang dilakukan seseorang dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan memperhatikan tata bahasa Arab serta contoh penerapan Bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. Jika peneliti meninjau dari segi materi yang dipelajari siswa, peneliti menemukan bahwa materi yang diajarkan adalah materi dasar, berupa hal-hal yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat beberapa media yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, diantaranya adalah permainan, atau game. Menurut Muhammad Ali Shawariki, permainan memiliki peran yang menonjol dikalangan anak-anak dalam bidang pendidikan hingga diterapkanlah permainan

bagi siswa dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab di tingkat dasar dan istilahkan dengan "pembelajaran melalui permainan"(Muhammad Ali, 2005, p. 24). Ia menambahkan bahwa permainan dalam pembelajaran membantu para siswa dalam menghadapi kesulitan dalam pembelajaran.

Salah satu lembaga yang menerapkan pembelajaran Bahasa Arab adalah MI Nurussalam Dadung, dengan sistem pembelajaran dilakukan dalam pertemuan tatap muka antara guru dan siswa. Namun akibat penyebaran COVID-19, pemerintah menutup sekolah dan lembaga pendidikan dari segala aktivitasnya untuk membatasi penyebaran virus, hingga pada akhirnya pemerintah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Namun yang terjadi di lapangan, tidak semua guru menerapkan sistem PJJ ini sesuai dengan prosedur yang seharusnya diterapkan. Seperti yang terjadi di MI Nurussalam, penerapan PJJ dilakukan dengan penyaluran materi melalui Aplikasi WhatsApp oleh guru untuk dipelajari siswa. Hal ini menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa Arab, selain itu, terdapat beberapa hal lain yang mempersulit pembelajaran bahasa Arab, diantaranya adalah siswa kelas 1 MI cenderung lebih memilih untuk bermain dibandingkan belajar, serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang variatif.

Maka, berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji penerapan Game Pembelajaran sebagai media pembelajaran jarak jauh dalam pembelajaran bahasa Arab, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifitas game pembelajaran dan pengaruhnya dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya bagi kelas 1 MI Nurussalam.

TINJAUAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran

Salah satu hal yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran adalah media, (Yaumi, 2018, p. 6) yang muncul dari proses perubahan perantara yang dipakai sesuai dengan tujuan pendidikan sehingga siswa dapat sampai memahami penjelasan guru. Media pembelajaran (Siham, 2017, p. 2) adalah alat, bahan, materi yang digunakan untuk memperbaiki jalannya proses pembelajaran. Pembelajaran dapat menjadi berhasil dan efektif, karena guru lebih banyak menggunakan perantara atau media yang dapat menstimulus panca indra agar lebih cepat merekam apa yang guru sampaikan (Aba Numa, 1992, p. 75). Media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis media, diantaranya media Visual yang mengandalkan penglihatan (mata), Media Audio yang mengandalkan indra pendengaran (telinga), Media Audio-Visual yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran (Aba Numa, 1992, p. 71). Beberapa manfaat media pembelajaran (Al Baqisyi, n.d., p. 19): memberikan pengalaman indrawi sebagai dasar pemikiran yang sehat; meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar mandiri; Mengurangi tingkat kelupaan di kalangan siswa; serta berkontribusi untuk memperjelas maksud guru dengan cara yang menarik.

Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah permainan atau games, menurut Salahuddin, permainan edukatif adalah permainan digital yang

dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung belajar mengajar) dengan menggunakan teknologi multimedia. Sesuai dengan arus perkembangan teknologi, banyak permainan yang dikembangkan sebagai alat peraga yang membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Hilal menambahkan bahwa permainan edukatif efektif dalam membantu guru menyajikan materi pendidikan sehingga pemahaman siswa lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode tradisional karena beberapa alasan, seperti asimilasi informasi dan pengetahuan yang cepat dari materi yang disajikan; gambar, video, teks dan animasi yang lebih menarik; dan materi menjadi interaktif. (Al Sufyan, 2020, p. 11)

Elemen terpenting dari sistem multimedia adalah gambar, karena dapat memberikan ekspresi dan keaktifan tertentu, termasuk penggunaan ribuan kata untuk mengkomunikasikan informasi yang sama. Gambar diam terdiri dari dua jenis, gambar atau grafik Bitmap, dan gambar atau grafik Vektor. Jenis pertama dapat direvisi dengan ukuran file yang besar, menggunakan software Image Editing seperti Photoshop dari Adobe, dan menggunakan metode kompresi seperti standar JPEG (Joint Photographic Expert Group) untuk memperkecil ukuran gambar. Sedangkan yang kedua ditandai dengan minimnya kapasitas penyimpanan yang dibutuhkan dan menggunakan bahasa Post Script yang bisa digunakan di Adobe Illustrator dan Aldus Freehand. (Al Sufyan, 2020, p. 16) Sedangkan untuk grafik animasi, elemen gerakan ditambahkan ke gambar, dan gerakan di dalamnya adalah kumpulan grafik untuk satu bentuk tunggal yang mewakili gerakannya. Setiap gambar disebut frame atau bingkai, yang mengikuti dengan sangat cepat. Gerakan tersebut membantu meningkatkan perhatian pengguna, dan panutan untuk menyerap informasi dengan benar, yang mencapai tujuan sistem, dan membantu meningkatkan interaksi antara sistem dan pengguna. (Al Sufyan, 2020, p. 16)

Teks adalah sekumpulan huruf dan simbol yang dianggap tentang arti dari sesuatu, dan teks mulai digunakan dalam sistem multimedia dengan cara baru, dimana ditambahkan gerakan pada teks, sehingga memungkinkan untuk membuat teks bergerak, atau menunjukkan huruf judul pada waktu tertentu. Selain itu, suara adalah salah satu elemen penting dalam sistem multimedia juga saat memprogram atau aplikasi game, karena suara menambah nilai efektif melalui indra pengguna terhadap konten parameter yang dihasilkan. Suara yang bisa dimasukkan diantaranya musik, ucapan, dan efek suara. Suara dimasukkan ke komputer melalui unit input suara seperti mikrofon. (Al Sufyan, 2020, p. 12) Jika elemen-elemen ini disatukan dalam pembuatan game, maka pembelajaran akan semakin menarik, serta dapat dikatakan bahwa penerapan game dalam media pembelajaran merupakan sarana berbasis permainan untuk mempermudah proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam pembelajaran bahasa, bahasa Arab termasuk dalam lingkup pembelajaran bahasa Asing. Bahasa Arab memiliki beberapa karakteristik,

diantaranya: memiliki banyak sinonim, kata, dan bentuk jamak; merupakan bahasa yang singkat dan namun juga terkadang berlebihan; memiliki sintaks dan gerakan yang muncul di akhir kata; didalamnya terdapat retorika dan ketepatan ekspresi. (Siham, 2017, p. 10) Dengan karakteristik tersebut, banyak lembaga pendidikan yang menerapkan pembelajaran bahasa Arab baik di tingkat kanak-kanak maupun tingkat perguruan tinggi. Pengajaran bahasa Arab adalah proses sadar yang dilakukan individu ketika mengajar bahasa kedua, khususnya bahasa Arab. Pengajaran bahasa Arab memiliki berbagai macam pendekatan, antara lain metode langsung, metode audio-oral, metode pengajaran bahasa melalui komunitas, metode respons tubuh penuh, metode komunikatif, dan metode selektif.

Menurut Musthafa(Rivai, n.d., p. 427), "Proses pembelajaran bahasa Arab kurang menarik dan rumit bagi anak-anak, hal ini dikarenakan media pendidikan kurang interaktif dalam menyajikan materi tulisan Arab sesuai kaidah, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama." Ahli bahasa terapan dan guru bahasa melihat tidak tercapainya tujuan pengajaran bahasa yang diinginkan, dan mendorong guru untuk mencari cara pengajaran bahasa yang modern, seperti permainan bahasa.

Dengan permainan ini, siswa dapat dilatih untuk menggunakan bahasa dalam situasi alaminya.(Muhammad Ali, 2005, p. 18) Agar permainan dapat berfungsi dengan baik, maka ia harus mengurus hal-hal berikut ini, seperti yang dicontohkan oleh Abu Lum dan Abu Hani (Muhammad Ali, 2005, p. 24): tidak mengubah permainan menjadi kegiatan rekreasi, menyesuaikan permainan dengan perilaku sosial dan keagamaan, tidak mengubah permainan menjadi menang atau kalah saja karena mempengaruhi persaingan positif dan mengarah pada kecurangan di pihak siswa. Maka jika pembelajaran menggunakan permainan bahasa, akan membantu menyelesaikan beberapa kesulitan yang dihadapi oleh pembelajar di bidang pengajaran bahasa Arab.

3. Pembelajaran Jarak Jauh

Dalam pembelajaran jarak jauh guru harus mengikuti prosedur pelaksanaan, karena sistem pendidikan jarak jauh (distance training) adalah model pendidikan yang membebaskan peserta didik untuk dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan bantuan pihak lain yang seminimal mungkin.(Warsita, 2011) Pembelajaran jarak jauh adalah seperangkat metode pembelajaran dimana kegiatan pembelajaran dilakukan secara terpisah dari kegiatan pembelajaran. Beberapa karakteristik pendidikan jarak jauh, (Al Sufyan, 2020, p. 137) antara lain: Penerapan sistem pembelajaran jarak jauh pada jalur elektronik antar peserta didik, Sistem pembelajaran jarak jauh memberikan kesempatan pertukaran siswa untuk berdialog dan berdiskusi, mendorong pendidikan mandiri dan evaluasi yang berkesinambungan, segera dan cepat, Sistem pembelajaran jarak jauh lebih murah daripada pendidikan tradisional, yang memakan biaya besar.

Pendidikan jarak jauh memiliki dua bagian, pertama siswa dan guru bertemu, berkomunikasi bersama hampir bersamaan dan bertukar pengetahuan, yang disebut pendidikan simultan. Yang kedua adalah di mana siswa menyelesaikan tugas akademik mereka sendiri dan pada waktu yang sesuai dengan mereka, dan itu tergantung pada CD dan internet. (Al Sufyan, 2020, p. 143) Pendidikan jarak jauh ditengah pandemic, bisa memanfaatkan model E-learning yang didefinisikan sebagai pendidikan yang terjadi melalui komputer dan sumber terkait komputer lainnya yang membantu dalam proses belajar mengajar, dan di mana komputer menggantikan guru dan buku, jenis jaringan komputer tersebut (World Wide Web) di mana lembaga pendidikan mendesain situs webnya sendiri dan untuk materi atau program tertentu. (Al Sufyan, 2020, p. 112) Ini mencakup pendidikan berbasis komputer dan berbasis web serta pembelajaran berbasis internet. Dalam hal ini, guru perlu memilih cara yang dapat mendukung pembelajaran agar pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya, serta menggunakan media yang menarik dan mudah diingat oleh siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (Sugiyono., 2019, p. 15) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen (Experiment Research) dengan desain penelitian Quasi Experimental Design karena kelompok kontrol dalam penelitian ini tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Sugiyono., 2019, p. 120)

Dalam penelitian ini, terdapat dua variable yang akan diteliti oleh peneliti, yakni variable bebas (x) dan variable terikat (y). Variable bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Game Pembelajaran, serta variabel terikat mengembangkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab saat pendidikan jarak jauh. Hipotesis dalam penelitian ini adalah game pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam materi bahasa Arab.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa kelas 1 MI Nurussalam Dadung, dalam pengambilan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik sampling Simple Random Sampling karena populasi bersifat Homogen. (Sugiyono., 2019, p. 134) Berdasarkan hal tersebut, peneliti menentukan 30 siswa sebagai sampel penelitian yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas control dengan masing masing anggota 15 siswa.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan 3 alat pengumpulan data, yakni dengan wawancara, questioner, dan tes. Peneliti melakukan wawancara kepada responden di sekolah seperti guru, murid, dan kepala sekolah, untuk mengidentifikasi

kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran bahasa Arab. Setelah itu peneliti melakukan eksperimen lapangan dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Kemudian setelah penggunaan media, peneliti menyebarkan questioner menggunakan media elektronik online berupa Google Form sebagai sarana pendidikan jarak jauh kepada siswa pengguna media untuk mempermudah proses penelitian selama pendidikan jarak jauh.

Dalam eksperimen lapangan, peneliti mengadakan uji kemampuan siswa untuk menilai bagaimana kemampuan siswa yang belajar dengan bantuan game pembelajaran dengan siswa yang belajar dengan tidak menggunakan game pembelajaran. Setelah eksperimen, peneliti kemudian menganalisis data dengan bantuan SPSS untuk menguji validitas dan reliabilitas soal, uji homogenitas, uji deskriptif, dan uji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Uji coba Game Pembelajaran dilakukan terhadap dua kelompok penelitian, yakni kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas control dari siswa kelas 1 MI Nurussalam Dadung. Bagi kelompok kelas Eksperimen, mekanisme yang dilakukan adalah dengan menggunakan game pembelajaran ini sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan secara daring baik dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: (a) Menyelenggarakan pendidikan melalui internet melalui pendidikan jarak jauh yang dapat dilakukan melalui Zoom atau Googlemeet; (b) Guru membuka pengajaran virtualnya dan memberi tahu siswa tentang tujuan pendidikan; (c) Guru memerintahkan siswanya untuk memperhatikan layar; (d) Guru membuka program dan aplikasi permainan, dan semua siswa perlu berpartisipasi, peduli dan meniru apa yang ditunjukkan guru; (e) Pada saat tahap evaluasi, guru menginstruksikan siswanya untuk membuka aplikasi game supaya evaluasi setelah pembelajaran dapat berlangsung di game; (g) Setelah pembelajaran, semua siswa diwajibkan untuk mengirimkan kembali apa yang telah mereka kerjakan.

Dalam pembelajaran dengan Game Pembelajaran, guru harus memperhatikan hal-hal berikut: (a) Sebaiknya suara latar dimatikan agar siswa fokus dengan proses pembelajaran; (b) Guru harus memerintahkan murid-muridnya untuk menirukan bunyi yang didengarnya; (c) guru harus menanyakan kembali kepada murid-muridnya tentang gambar yang ditampilkan di layar.

Sedangkan bagi kelompok kelas control, pengajaran dilakukan seperti biasanya, tanpa menggunakan Game Pembelajaran. Setelah proses pembelajaran, peneliti membagikan soal tes untuk menguji perbandingan antara kelompok kelas Eksperimen dan kelompok kelas Kontrol. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan peneliti, dapat diketahui dari table berikut:

No	Kelompok	Rata-Rata Nilai Kelas
1	Kelas Eksperimen	5.9
2	Kelas Kontrol	4.73

Jika dilihat dari rata rata kelas setelah uji coba, dapat diketahui bahwasanya terdapat perbedaan nilai dari kedua kelas dengan hasil nilai kelompok kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai kelompok kelas control.

Di akhir percobaan, peneliti membagikan angket kepada siswa kelas 1 untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dirancang. Hasil kuesioner akan dirinci sebagai berikut:

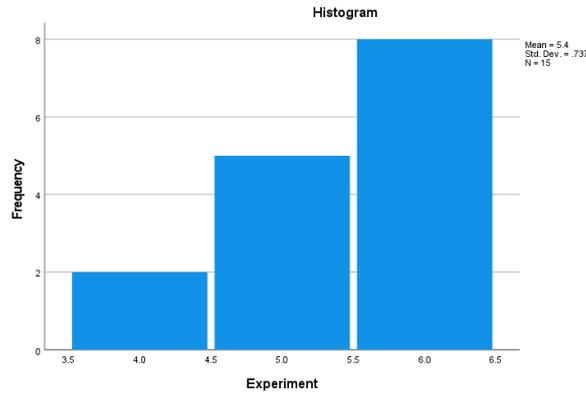
No	Aspek	Presentase
1	Interaktif	79.70%
2	Tampilan	79.70%
3	Materi	75.30%
4	Tulisan	75.30%
5	Pemberian Bantuan Pendidikan	78.90%
Total		78%

Kemudian dari hasil nilai tes yang telah didapatkan, peneliti melakukan beberapa prosedur pengujian dalam metode penelitian kuantitatif, menggunakan SPSS diantaranya: Uji Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Melalui uji deskriptif, data ini divisualisasikan sebagai jumlah data, skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, dan lain-lain. Analisis data deskriptif kelompok Eksperimen dengan menggunakan metode SPSS diperoleh sebagai berikut:

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Experiment	15	2	4	6	5.40	.737	.543	-.841	.580	-.470	1.121
Valid N (listwise)	15										

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	2	13.3	13.3	13.3
	5	5	33.3	33.3	46.7
	6	8	53.3	53.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

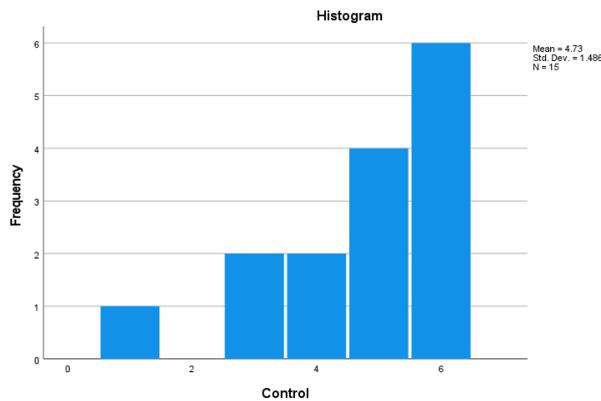


Sedangkan analisis data deskriptif kelompok control dengan menggunakan metode SPSS diperoleh sebagai berikut:

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
					Statistic	Std. Error			Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Control	15	5	1	6	4.73	.384	1.486	2.210	-1.279	.580	1.371	1.121
Valid N (listwise)	15											

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	2.4	6.7	6.7
	3	2	4.9	13.3	20.0
	4	2	4.9	13.3	33.3
	5	4	9.8	26.7	60.0
	6	6	14.6	40.0	100.0
	Total	15	36.6	100.0	



Selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas pada data penelitian. Dalam uji normalitas, proses pengujian digunakan peneliti untuk menentukan bahwa penelitiannya normal atau tidak normal. Penelitian ini menggunakan uji normal Kolmogrov-Sminov menggunakan produk SPSS 21, sebagai berikut:

Tests of Normality

	Experime nt	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Contro l	4	.260	2	.			
	5	.473	5	.001	.552	5	.000
	6	.162	8	.200*	.897	8	.274

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel diatas, diketahui bahwa jumlah siswa yaitu 15 siswa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 dari hasil post test kelompok eksperimen. Sedangkan untuk jumlah siswa yaitu 15 siswa dari kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,274 dari hasil post test kelompok kontrol. Dan interpretasi hasil seleksi alam, bahwa hasil kelompok eksperimen $0,050 < 0,000$, tetapi dari kelompok kontrol $0,050 = 0,274$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol adalah normal, sedangkan kelompok eksperimen tidak normal

Untuk pengujian yang keempat adalah uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau heterogen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Levene, dengan menggunakan SPSS 21, sebagai berikut:

Levene's Test of Equality of Error Variances^{a,b}

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Control	Based on Mean	10.965	2	12	.002
	Based on Median	10.571	2	12	.002
	Based on Median and with adjusted df	10.571	2	10.719	.003
	Based on trimmed mean	10.953	2	12	.002

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Control

b. Design: Intercept + Experiment

Berdasarkan uji homogen Levene dengan menggunakan SPSS 21 ditentukan dengan perhitungan statistik mean dari hasil post-test untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti memperoleh nilai signifikansi (Sig. Value) sebesar 0,002, dengan menginterpretasikan (Sig. Value) $0,002 < 0,05$ artinya data kelompok eksperimen dan kontrol bersifat heterogen.

Dalam penelitian ini diketahui bahwa data bersifat abnormal dan heterogen, maka peneliti menggunakan uji non parametrik untuk menguji hipotesis penelitian yaitu uji Mann-Whitney Jenis ini digunakan untuk bentuk penelitian yang memiliki dua sampel yang tidak homogen dan tidak saling mempengaruhi. Sampel ini dikirim dan tidak dibatasi yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pengujian hipotesis penelitian digunakan untuk mendapatkan bukti dari hipotesis (H1): "Penggunaan media Urubah untuk pembelajaran bahasa Arab memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan siswa pada saat pendidikan jarak jauh." Dan (H0): "Penggunaan media Urubah untuk pembelajaran bahasa Arab memiliki tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada saat pendidikan jarak jauh." Hasil pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Ranks

	Kode Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Media	Experiment	15	17.27	259.00
	Control	15	13.73	206.00
	Total	30		

Test Statistics^a

	Media
Mann-Whitney U	86.000
Wilcoxon W	206.000
Z	-1.179
Asymp. Sig. (2-tailed)	.239
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.285 ^b

a. Grouping Variable: Kode Kelas

b. Not corrected for ties.

Dari gambar ini, pelajari tentang interpretasi tes (Mann-Whitney) untuk tes Hipotesis Penelitian menyajikan hasil (2-tailed) Sig. Pada Kategori Equal Variances Assumed (berdasarkan homogenitas data), diperkirakan sebesar 0,239, bahwa tidak ada pengaruh efektif antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti mengatakan bahwa jawaban dari hipotesis penelitian adalah hasil H_a adalah tidak diterima, dan untuk H_0 diterima ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$), yang berarti bahwa penggunaan Game Pembelajaran tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran jarak jauh kelas satu di MI Nurussalam.

2. Pembahasan

Berdasarkan dari uji hipotesis Mann Whitney, diperoleh hipotesis penelitian dengan hasil H_a adalah tidak diterima, dan untuk H_0 diterima ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$), yang berarti bahwa penggunaan Game Pembelajaran tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran jarak jauh kelas satu di MI Nurussalam. Namun jika di tinjau dari hasil posttest kedua kelompok, dapat diketahui bahwa kedua kelompok memiliki hasil yang berbeda. Kelompok eksperimen mendapat skor 5,90, sedangkan kelompok kontrol mendapat skor 4,73. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan terlihat adanya perbedaan antara hasil kelompok eksperimen dan kelompok control. Peneliti menyimpulkan dari semua data tersebut bahwa penggunaan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab berupa aplikasi game sebagai sarana pembelajaran jarak jauh bagi kelas 1 MI efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah keefektifan ditemukan dengan derajat yang rendah ketika siswa menggunakan Game Pembelajaran sebagai sarana pendidikan jarak jauh bagi kelas 1 MI Nurussalam Dadung.

Dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disampaikan Hilal bahwa permainan edukatif efektif dalam membantu guru menyajikan materi pendidikan sehingga pemahaman siswa lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode tradisional karena beberapa alasan,

seperti asimilasi informasi dan pengetahuan yang cepat dari materi yang disajikan; gambar, video, teks dan animasi yang lebih menarik; dan materi menjadi interaktif. (Al Sufyan, 2020, p. 11). Hal ini dapat diketahui dari bagaimana sikap siswa ketika pembelajaran dengan Game pembelajaran dan tanpa game pembelajaran.

Selain itu, sesuai dengan teori Abdurrahman bin Abdullah Al Baqisyi, bahwa media pembelajaran memberikan pengalaman indrawi sebagai dasar pemikiran yang sehat; meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar mandiri; Mengurangi tingkat kelupaan di kalangan siswa; serta berkontribusi untuk memperjelas maksud guru dengan cara yang menarik, (Al Baqisyi, n.d., p. 19) bahwa media pembelajaran berbentuk game pembelajaran ini juga memberikan pengaruh positif bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, khusus dalam pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah peneliti melakukan eksperimen pada penggunaan game pembelajaran dalam proses pembelajaran, kemudian menganalisis hasilnya dengan menggunakan SPSS 21, hasilnya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil post test kelompok eksperimen dan kontrol. Namun, jika dilihat dari rata rata nilai tiap kelas, kelompok eksperimen dengan skor rata rata 5,90 lebih unggul 1,27 poin dari kelompok kontrol mendapat skor 4,73. Peneliti menyimpulkan dari semua data tersebut bahwa penggunaan media pembelajaran berupa game pembelajaran bahasa Arab efektif dalam pendidikan jarak jauh dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran, selain itu media pembelajaran berbentuk game pembelajaran ini juga memberikan pengaruh positif bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, khusus dalam pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aba Numa, A. M. bin A. A. (1992). *Al Wasail Al Ta'limiyah mafhumihā wa Asasu Istikhdamuhā Makanatuhā fi Al 'Amaliyah Al Ta'limiyah*. Jami'ah Imam Muhammad bin Su'ud Al Islamiyyah.
- Al Baqisyi, A. R. bin A. (n.d.). *Al Wasail Al Ta'limiyah: "ta'rifuhā-ahdafuhā-anwa'uha-fawaiduhā."* In *Al Wasail Al Ta'limiyah*.
- Al Sufyan, H. M. A. S. (2020). *Idhaat Ala Tiknulujīya AL Baramijiyah Al Ta'limiyah Al Jahizah wa Al Ta'lim Al Iliktruni wa Al Ta'lim 'an Bu'd*. Kuliyyah Al Tarbiyyah Al Mihrah.
- Lestari, G. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Digital dengan Menggunakan Media Padlet di Madrasah Aliyah Bilingual Batu. *Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Muhammad Ali, A. S. (2005). *Al Al'ab Al Lughawīyyah wa Dauruhā fi Tanmiyyah Maharah Al Lughah Al Arabīyyah*. Al Nasyr Maktabah Tholibah Al Jami'ah.
- Rivai, M. (n.d.). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android (Studi Kasus : Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl).

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 3 No 1 (2023) 160-173 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v3.i1.3473

Jurnal Ilmiah Media Processor, Vol.10 No.

- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Penerbit Kencana.
- Siham, S. (2017). *Iktisab Al Lughah Al-Arabiyyah 'inda Al Thifl Al Jazairi*. Jami'ah Abdul Al Rahman Mayrah Bi Jayah.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Alfabeta.
- Taufik. (2016). *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. UIN Sunan Ampel Press.
- Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.