**EFEKTIVITAS MEDIA KOTAK POS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA ARAB PADA SISWI KELAS 3 SDIT DARUS SUNNAH SUMBAWA**

Mubarak Bamualim¹, Nur Cholis Agus Santoso², Nufail Ibnu Muchtar³

¹²³STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Email: ¹mubarakbamualim1965@gmail.com, ²echolis88@gmail.com, ³nufailibnumuchtar22@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the post box game media in improving Arabic speaking skills in SDIT Darus Sunnah Sumbawa students. The quantitative research method was used with a pre-experimental one-group pretest and posttest design in which the researcher tested the effectiveness of the game media by comparing speaking skills before and after being given action. The research subjects were students of class III-B SDIT Darus Sunnah Sumbawa, the research sample was 16 students taken from a population of 2 classes of 63 people. The research instrument used was an oral test with a total of 5 questions. The data analysis technique used is paired sample t test with the hypothesis $H_0 =$ There is no increase from pretest to posttest results after being given action, and $H_1 =$ there is an increase from pretest to posttest results after being given action. The results showed that after being given the action, namely the postal box game, the posttest value of the students was greater than the pretest with an average posttest (82.00) pretest (55.81), through statistical calculations assisted by the SPSS application, it was found that $t_{hitung} -12.638$ $t_{table} -2.131$ with a strong correlation of 0.781 which means H_1 is accepted so it can be said that the post box game media is effective for improving Arabic speaking skills based on the results which conclude that the post box game media is effectively used in improving Arabic speaking skills at SDIT Darus Sunnah of Sumbawa.

Keywords: *Media, Post Box, Speaking Skill.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan kotak pos dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswi SDIT Darus Sunnah Sumbawa. Metode penelitian kuantitatif digunakan dengan desain pre-experimental one-group pretest dan posttest yang mana peneliti menguji coba efektivitas media permainan dengan membandingkan keterampilan berbicara sebelum dan sesudah diberi tindakan. Subjek penelitian adalah siswi kelas III-B SDIT Darus Sunnah Sumbawa, sampel penelitian berjumlah 16 siswi yang diambil dari

populasi yang berjumlah 2 kelas sebanyak 63 orang. Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes lisan dengan jumlah 5 soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *paired sample t test* dengan hipotesis H_0 = Tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan, dan H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberi tindakan yaitu permainan kotak pos, nilai *posttest* siswi lebih besar dibandingkan *pretest* dengan rata-rata *posttest* (82,00) $\bar{}$ *pretest* (55,81), melalui perhitungan statistik yang dibantu dengan aplikasi SPSS diketahui bahwa $t_{hitung} -12,638$ $\bar{}$ $t_{tabel} -2,131$ dengan korelasi yang bersifat kuat yaitu 0,781 yang berarti H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan kotak pos efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab berdasarkan hasil yang disimpulkan bahwa media permainan kotak pos efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab di SDIT Darus Sunnah Sumbawa.

Kata Kunci: *Media, Kotak pos, Keterampilan Berbicara.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki peran yang sangat urgen bagi umat Islam. Hal ini disebabkan karena bahasa Arab merupakan bahasa ilmu pengetahuan, baik ilmu-ilmu keagamaan maupun ilmu-ilmu yang lain. Mayoritas ilmu keagamaan tertulis dalam bahasa Arab. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan oleh segolongan masyarakat tertentu untuk berkomunikasi dan berintraksi. Para ahli bahasa dan bahkan semua ahli bahasa bergerak dalam bidang teori dan praktek bahasa menyadari bahwa segala intraksi dan segala macam kegiatan dalam masyarakat akan lumpuh tanpa adanya bahasa.¹

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai agar bisa berkomunikasi dan berintraksi yaitu keterampilan berbicara, dan ini merupakan ketrampilan paling penting dalam pengajaran bahasa Arab karena kemahiran ini paling sering digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain². adapun untuk dapat memiliki keterampilan berbicara dalam arti *muhadatsah* yang baik tidak cukup dengan banyak menghafal *mufrodat*, akan tetapi harus ditambah kemampuan istima dan *fahm al-masmu'* dengan baik, serta harus disertai dengan sistematika yang fasih. Meskipun pembelajaran *qawaid* dibutuhkan dalam pembelajaran *muhadatsah*, tetapi harus proporsional sesuai dengan kebutuhan saja tidak sampai berlebihan. Banyak pembelajaran *muhadatsah* gagal mencapai tujuan yang

¹ Anshori Ahmad Muhtadi, *Pengajaran Bahasa Arab Media Dan Metode-Metodenya* (jogyakarta: TERAS, 2009).

² Angger Bimantara, "Fa'aliyah Istikhdām Uslūb Al-Siyāq Fī Ta'lim al-Mufradāt Li Tarqiyah Mahārah al-Kalām: Bath Tajribiyy Fī al-Mustawā al-Awwal Fī Jāmi'ah 'Aliy Bin Abī Ṭalib al-Islāmiyyah Bi Surabaya," *Jurnal Al-Fawa'id : Jurnal Agama dan Bahasa* 11, no. 1 (October 4, 2021): 67.

diharapkan. Disebabkan pemberian materi *qawaid* yang tidak proporsional. Banyak membahas *qawaid* dan kurang mengembangkan materi *muhadatsah*-nya.³

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat sekolah dasar belum berkembang kearah pada kemampuan bahasa sebenarnya, kurikulum pendidikan dasar pada sekolah dasar umum, belum mendapatkan kedudukan sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari, dan hanya disiapkan pada pelajaran agama. Sementara itu, pada sekolah dasar yang berciri khas Islam, seperti madrasah ibtidaiyah. Pelajaran bahasa Arab sudah menjadi mata pelajaran wajib dipelajari. Namun pembelajarannya belum maksimal dalam segi kompetensi yang diinginkan dari hasil belajar tersebut, dan dalam pengajarannya pun lebih banyak bersifat pemberian kaidah-kaidah bahasa Arab yang sebenarnya belum relevan pada tingkat usianya dan tidak sesuai dengan teori pembelajaran bahasa pada anak.

Berdasarkan kurikulum 2013, standar kompetensi dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu siswa mampu memahami dan mengungkapkan informasi lisan maupun tulisan dengan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Semua kompetensi itu didukung oleh aspek yang penting yaitu penguasaan kosa kata yang baik, agar tercapainya tujuan pembelajaran pada masa sekarang ini, kemampuan berbicara merupakan keterampilan yang tidak akan berkembang apabila tidak dilatih terus menerus. Oleh karena itu, keterampilan berbicara tidak akan diraih kecuali dengan dilatih. Apabila selalu dilatih maka keterampilan bicara pada anak akan semakin baik. Tetapi kenyataan yang terjadi pengembangan kegiatan yang menggali kemampuan berbicara sering ditinggalkan. Kebanyakan pendidik dan orang tua hanya fokus pada keterampilan membaca dan menulis. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat keberhasilannya jika metode dan media pembelajaran yang mendukung dan memotivasi anak untuk berbicara.

Ketika peneliti melakukan praktik pengalaman kerja (PPL) di SDIT Darus Sunnah Sumbawa, peneliti mendapati permasalahan yaitu sebagian mereka masih malu dalam menjawab pertanyaan yang kami ajukan, mereka malu dalam mengungkapkan emosi dan perasaan mereka melalui berbicara. Permasalahan yang kami dapati juga, bahwasannya banyak sekali siswa yang masih belum menguasai pelajaran dasar dalam Bahasa Arab seperti kemampuan mereka dalam membaca huruf Arab sangat kurang, kesulitan dalam menyimak, kesulitan dalam menghafal kosa-kata atau percakapan yang diberikan guru, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDIT Darus Sunnah Sumbawa. SDIT Darus Sunnah ditahun ajaran 2021/2022 memiliki tekad yang kuat yaitu agar siswa dapat menguasai dan mempraktikkan percakapan yang telah dipelajari di sekolah, terutama dijenjang sekolah dasar keterampilan berbicara sangat

³ Shafruddin Tajuddin, "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB TINGKAT SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ARAB SISWA" 29, no. 2 (n.d.): 16.

diutamakan. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas tentang efektivitas media kotak pos dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswi kelas 3 SDIT Darus Sunnah Sumbawa.

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara untuk mencapai tujuan, untuk mencapai sebuah tujuan-tujuan yang akan diraih dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode *pre-experimental design*, atau disebut juga dengan *one group pretest* dan *posttest*, rancangan penelitian yang menggunakan satu kelompok. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengukur efektivitas media kotak pos dalam meningkatkan keterampilan bicara berbicara bahasa Arab pada pengajaran hiwar di SDIT Darus Sunnah Sumbawa Besar. Peneliti menguji efektivitas media dengan membandingkan pemahaman siswi sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Sebelum diberi tindakan peneliti melakukan pretest kepada siswi yang telah dibentuk sebanyak 16 orang siswi, kelompok yang sudah dibentuk dapat mewakili kelasnya. Setelah pretest siswi diajarkan cara bermain kotak pos. posttest dilakukan setelah peserta didik mampu memainkan permainan kotak pos tujuannya yaitu mengetahui keefektivan media pembelajaran kotak pos yang diberikan kepada siswi.

Pengumpulan data menggunakan metode tes lisan, metode ini adalah guru meminta menjawab pertanyaan secara lisan yang berjumlah sebanyak 5 soal. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh yaitu uji berpasangan (*paired sample t test*) uji berpasangan dilakukan karena hasil tes diambil dari sampel yang sama yaitu siswi yang berjumlah 16 orang dengan hipotesis $H_0 =$ Tidak terjadi peningkatan dari hasil pretest ke posttest setelah diberi tindakan, dan $H_1 =$ terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan. Hasil uji berpasangan yakni apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_1 ditolak. Dari hasil uji berpasangan akan diketahui efektivitas penggunaan media permainan kotak pos dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswi SDIT Darus Sunnah Sumbawa dengan hipotesis H_1 diterima maka media pembelajaran kotak pos dinyatakan efektif, namun sebaliknya apabila H_1 ditolak, maka media tersebut tidak efektif digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab kata media atau perantara disebut dengan kata ‘wasail’ bentuk jamak dari ‘wasilah’. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari dari pengirim kepada penerima pesan, secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi virtual atau verbal.⁴ Media pembelajaran adalah media komunikasi (*communication means*) yang dipakai dalam berbagai lapangan pembelajaran yang berbeda-beda, dan mengandung beberapa unsur yang prinsip dalam proses komunikasi pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa media pembelajaran adalah semacam alat untuk membantu dalam memperbaiki dan memperjelas, makna kata, kalimat, konsep pemikiran dan bimbingan peserta didik untuk memperoleh keterampilan, kebiasaan pembelajaran dan fungsi nilai. Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing dilatarbelakangi oleh promlematika yang selama ini dirasakan oleh para guru bahasa Arab.⁵

Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara secara bahasa berarti perkataan, percakapan, pembicaraan, dan bahasa. Secara istilah keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra percakapan. Keterampilan berbicara dalam bahasa Arab adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi Arab dengan benar sesuai dengan makhraj-nya atau tempat keluarnya huruf hijaiyah. Keterampilan berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa Arab. Berbicara merupakan sarana untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai media. Kegiatan berbicara ini sebenarnya kegiatan yang menarik dalam kelas. Akan sebaliknya kegiatan berbicara tidak menarik, tidak merangsang situasi, suasana menjadi kaku dan akhirnya macet. Namun demikian semuanya ini tergantung pada pengajar. Apabila pengajar dapat merangsang situasi pengajaran menjadi hidup, dan dapat memilih tehnik yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta memiliki kreativitas dalam mengembangkan strategi pembelajaran.⁶ Bagi pembelajar yang telah mahir dalam kemampuan ini berarti telah merealisasikan tujuan utama dari belajar berbahasa, yaitu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, dan memahami apa yang ingin ia inginkan. Kemahiran ini dijamin setelah peserta didik benar-benar menguasai bunyi-bunyi suara dalam

⁴ sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (jogyakarta: Insan Madani, 2012). 28

⁵ Munir, *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab* (jakarta: KENCANA, 2011).125

⁶ Muspika Hendri, “PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB MELALUI PENDEKATAN KOMUNKATIF” 3, no. 2 (2017): 15.

bahasa Arab, dan mampu membedakan antar bunyi. Pembelajar akan terus menggunakan kemahiran berbicara ketika menjawab pertanyaan guru secara lisan, mendapat giliran bertanya, atau ikut dalam diskusi dan percakapan, ini ketika berada di ruang belajar. Kemahiran ini akan digunakan secara aktif diberbagai ruang lingkup kehidupan. Menguasai kemahiran ini akan merealisasikan tujuan umum pengajaran bahasa Arab yaitu mampu berintraksi dan berkomunikasi langsung dengan penutur asli bahasa Arab.⁷

Prinsip-Prinsip Pembelajaran keterampilan berbicara

Agar peserta didik bagi non Arab, maka perlu diperhatikan hal berikut ini:

- a. Hendaknya guru memiliki kemampuan yang tinggi tentang keterampilan berbicara.
- b. Memulai dengan suara-suara yang serupa antara dua bahasa bahasa siswa dan bahasa Arab.
- c. Hendaknya pengarang dan siswa memperhatikan tahapan dalam pengajaran kalam, seperti memulai dengan lafadz-lafadz mudah yang terdiri dari satu kalimat, dua kalimat dan seterusnya.
- d. Memulai dengan kosa kata yang mudah.
- e. Memfokuskan pada keterampilan bagi keterampilan berbicara yaitu:
 1. Cara mengucapkan bunyi dari makrajnya dengan baik dan benar
 2. Membedakan pengucapan harakat panjang dan pendek.
 3. Mengungkapkan ide-ide dengan cara yang benar dengan memperhatikan kaidah tata bahasa yang ada.
 4. Melatih siswa bagaimana cara memulai dan mengakhiri pembicaraan dengan benar.
- f. Memperbanyak latihan-latihan seperti latihan membedakan pengucapan bunyi, latihan mengungkapkan ide-ide.⁸

Permainan kotak pos

Permainan kotak pos termasuk media visual berkaitan dengan indra penglihatan yaitu media pengajaran berupa alat bantu pandang. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, media ini dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dan menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Media visual terbagi menjadi dua yaitu media pandang proyeksi dan media pandang non proyeksi. Media pandang proyeksi yaitu media pandang yang merupakan salah satu kelompok

⁷ Abdullah al-Ghali and Abdul Hamid Abdullah, *Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab* (padang: Akademia Permata, 2012).

⁸ Abd. Wahab Rosyidi and Maml'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2012).90-91

media pengajaran yang membutuhkan penyorotan cahaya, sehingga dapat dilihat oleh pengguna media tersebut, sedangkan media pandang non proyeksi yaitu media pandang yang sering digunakan dalam proses belajar yang pengoperasiannya tidak membutuhkan sinar listik dan proyektor, contoh papan tulis, poster, *flashcard*. Permainan kotak pos sebuah permainan yang membantu peserta didik untuk menyusun setiap kartu kata yang mereka pilih di dalam surat menjadi kalimat yang sesuai dengan materi *hiwar* yang mereka pelajari, manfaat dari permainan kotak pos bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berbicara setelah mereka mampu menyusun kartu kata menjadi pertanyaan para siswi langsung mempraktikkan apa yang mereka susun dengan teman bangkunya, dan mereka saling bertanya satu sama lain. Hal-hal yang harus diperhatikan ketika menerapkan permainan bahasa yaitu:

1. Permainan bahasa Arab merupakan sarana untuk menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran bukan tujuan akhir dari pembelajaran.
2. Permainan bahasa Arab tidak hanya cocok untuk pelajar usia anak-anak, akan tetapi ada pula beberapa permainan yang cocok untuk diterapkan pada pelajar sekolah tingkat menengah atas atau bahkan bagi mahasiswa.
3. Tujuan permainan tidak hanya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan akan tetapi juga untuk menyempurnakan materi bahan ajar yang diajarkan.
4. Memperhatikan istilah-istilah bahasa yang diajarkan dan prosedur pelaksanaan saat memilih dan menentukan permainan.⁹

Manfaat permainan bahasa

Seringkali guru mengeluh karena banyak peserta didik motivasi belajarnya kurang, walaupun guru itu sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan merupakan salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Banyak orang beranggapan bahwa bermain dan belajar merupakan dua sisi yang bertolak belakang. Banyak bermain mengurangi waktu belajar. Itulah kata orang tua, sedangkan menurut anak, bermain itu menyenangkan, sedangkan belajar itu menjemukan. Terkadang bermain disamakan dengan main-main padahal banyak aspek yang terkandung dalam bermain, terlebih permainan yang mengandung unsur pendidikan.

Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut ini:

1. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat proses belajar mengajar.

⁹ Eva Rizqiana, "Permainan Bahasa sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab" (n.d.): 13.

2. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
3. Mengajak peserta didik untuk terlibat.
4. Meningkatkan proses belajar.
5. Membangun kreatifitas diri.
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman¹⁰

Kemampuan belajar peserta didik dalam belajar bahasa Arab materi hiwar

Kemampuan belajar siswa merupakan hasil yang didapat setelah proses belajar mengajar dilaksanakan. Berdasarkan penjelasan tentang media permainan kotak pos untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka, maka tujuan yang ingin penulis capai berdasarkan rujukan dari ranah kognitif meliputi:

1. Melatih lidah anak agar terbiasa dan fasih bercakap-cakap dalam bahasa Arab.
2. Terampil berbicara dalam bahasa Arab berkaitan dengan aktivitas sehari-hari.
3. Mampu memahami pertanyaan orang lain.
4. Menumbuhkan rasa cinta dan senang untuk belajar bahasa Arab.

Langkah-langkah permainan kotak pos

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari apa yang tidak diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting, seperti halnya kebutuhan makan dan minum, dan menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar. Pentingnya permainan bagi anak SD mampu menghilangkan kebosanan, memberikan tantangan untuk memecahkan masalah, menimbulkan semangat kerja dan persaingan yang sehat, memotivasi siswa yang lamban dan kurang motivasi dan tidak kalah penting mendorong guru untuk selalu kreatif.

Langkah-langkah permainan kotak pos adalah:

- a. Guru memaparkan beberapa kartu yang akan mereka susun pada gabus yang telah disediakan.
- b. Guru menjelaskan kartu kata dan gambar dalam bahasa Arab.
- c. Guru membagi menjadi 2 kelompok terdiri dari 4 anak.
- d. Setiap kelompok bersiap-siap memilih surat pos yang sudah disiapkan guru yang didalamnya ada kumpulan kartu kata yang disusun di gabus warna.

¹⁰ Jauhar Ali, "PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI AKTIF LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" (n.d.): 33.

- e. Guru memberi waktu kepada murid untuk memikirkan susunan pertanyaan dan jawaban yang akan mereka tunjukkan di depan kelas.
 - f. Usai menyusun guru meminta setiap kelompok untuk mempraktikkan apa yang disusun kepada kelompok lain.
 - g. Susunan yang belum tepat guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menyusun dengan benar.
- Guru memberi reward kepada kelompok yang berhasil menyusun dengan tepat.

Ciri-ciri efektifitas media pembelajaran

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah menguasai penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Agar media pembelajaran berfungsi secara efektif, terdapat beberapa kriteria yang harus terpenuhi, seperti yang dipaparkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya bahan pelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
 2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan agar lebih mudah dipahami siswa.
 3. Kemudahan dalam memproleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
 4. Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
 5. Tersedia waktu untuk menggunakan, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.
- Sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.¹¹

Berdasarkan gambaran dari pretest dan posttest, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media permainan kotak pos, maka dapat dilihat peningkatan hasil kemampuan berbicara bahasa Arab siswi kelas III-B pada tabel dibawah ini:

¹¹Umi hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (surabaya: putra media nusantara, 2011).235-236

a. Deskripsi data dan analisis data pretest dan posttest

Tabel 1 perbedaan hasil skor *pretest* dan *posttest* efektivitas media permainan kotak pos untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab

No	Nama	Hasil		Selisih Nilai	Peningkatan
		Pretest	Posttest		
1	Aishalya Asyazhra	53	70	17	32,75
2	Aqila Nurul Fahira	60	93	33	55,00
3	Dhiya Zuyinatina Zahro	67	88	21	31,34
4	Farah Nahdah Zhafira	75	100	25	33,33
5	Hika Azima Salwa	48	88	40	83,33
6	Inayah Sulna Ramadhani	50	75	25	50,00
7	Jihan Fakhiratunnisya	70	95	25	33,33
8	Lannis Azhura	35	65	30	85,71
9	Mega Aulia Wulandari	40	60	20	50,00
10	Naira Az-Zahra Permata	45	80	35	77,77
11	Nisrina Janeeta Khalila	80	88	8	10,00
12	Nur Adibatun Niswah	70	88	18	25,71
13	Suara Sadina Sophian	50	78	28	56,00
14	Yasmin Annisa	50	78	28	56,00
15	Zahira Salsabila	45	73	28	62,22
16	Zahrana Syifa Rabbayani	55	93	38	69,90
Rata-rata		55,81	82	26,19	50,77

Dari tabel terlihat bahwa rata-rata nilai yang dihasilkan melalui *pretest* sebesar 55,81 sedangkan rata-rata nilai hasil *posttest* sebesar 82 rata-rata selisih perbandingan nilai *posttest* dan *pretest* sebesar 26,18 sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan sebesar 50,77%. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi kelas III-B setelah diberi perlakuan berupa permainan kotak pos.

Pembuktian uji eektivitas dilakukan melalui perhitungan statistic menggunakan uji berpasangan (paired sample t test) dengan hipotesis H_0 = Tidak terjadi peningkatan dari hasil pretest ke *posttest* setelah diberi tindakan, dan H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi

tindakan. Hasil perhitungan statistic dibantu dengan aplikasi SPSS yang disajikan dalam data berikut ini:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	55.81	16	13.131	3.283
	posttest	82.00	16	11.437	2.859

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	16	.781	.000

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-26.188	8.288	2.072	-30.604	-21.771	-12.638	15	.000

b. Pembuktian hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan statistik uji berpasangan, diketahui bahwa t_{hitung} adalah -12,638 dan $t_{ta(sign=0,000)}$ dengan df sebesar 15 adalah 2,131. Perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} yakni $t_{hitung} -12,638 < t_{tabel} -2,131$ dengan nilai sig 0,00 lebih kecil dari 0,05. Dari data tersebut diambil kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, ini artinya bahwa permainan kotak pos

dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab, dan sangat efektif digunakan sebagai media keterampilan berbicara di sekolah SDIT Darus Sunnah Sumbawa dengan angka korelasi sebesar 0,781 sehingga keputusan bersifat kuat dan positif. Media pembelajaran merupakan inovasi yang bagus bagi para guru bahasa Arab di SDIT Darus Sunnah, media ini dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar bahasa Arab, dan dapat menjadi alat untuk menghubungkan dengan materi yang ada di sekolah. Permainan kotak pos dapat memberikan suasana yang santai dan menyenangkan, murid dengan aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

c. Analisis angket

dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan data angket sebagai indikator kesan yang didapat siswi selama belajar menggunakan media permainan kotak pos. Berikut uraian analisis angket yang telah disusun:

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah menurutmu media permainan kotak pos menarik?	62,5%	37,5%	0	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah kamu semangat belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan kotak pos?	68,8%	31,3%	0	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah menurutmu permainan kotak pos sangat cocok digunakan ketika ada pelajaran hiwar di kelas?	43,8%	31,3%	25%	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah kamu merasa termotivasi ingin berbicara dalam bahasa Arab setelah bermain?	31,3%	68,8%	0	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah kamu menguasai percakapan bahasa Arab sebelum bermain kotak pos?	12,5 %	50%	31,3 %	6,3 %	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Menurutmu apakah keterampilan berbicara bahasa Arab sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab?	56,3 %	43,8 %	0	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah kamu merasa kesulitan belajar percakapan bahasa Arab?	18,8 %	43,8 %	18,8 %	12, 5%	6,3 %

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah prestasimu meningkat setelah belajar menggunakan permainan kotak pos?	37,5 %	50%	12,5 %	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah menurutmu permainan kotak pos berhasil dalam meningkatkan keterampilan berbicara di kelas?	37,5 %	43,8 %	18,8 %	0	0

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Apakah menurutmu permainan kotak pos cocok digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab?	68,8 %	31,3 %	0	0	0

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata pretest dan posttest setelah diberi tindakan berupa penggunaan media pembelajaran bahasa Arab dalam

meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan perbandingan 26,19 atau meningkat sebesar 50,77%, dari hasil perhitungan uji berpasangan paired sampel t test diketahui bahwa $t_{hitung} -12,638$ $t_{tabel} -2,131$ dengan nilai probabilitas sig 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga diambil keputusan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan angka korelasi sebesar 0,781 yang berarti bersifat kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Wahab Rosyidi and Maml'atul Ni'mah. Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Maliki Press, 2012.
- Abdullah al-Ghali and Abdul Hamid Abdullah. Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab. padang: Akademia Permata, 2012.
- Ali, Jauhar. "PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI AKTIF LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" (n.d.): 33.
- Bimantara, Angger. "Fa'āliyah Istikhdām Uslūb Al-Siyāq Fī Ta'lim al-Mufradāt Li Tarqiyah Mahārah al-Kalām: Bath Tajribiyy Fī al-Mustawā al-Awwal Fī Jāmi'ah 'Aliy Bin Abī Ṭalib al-Islāmiyyah Bi Surabaya." Jurnal Al-Fawa'id : Jurnal Agama dan Bahasa 11, no. 1 (October 4, 2021): 47–58.
- hanifah, umi. Media Pembelajaran Bahasa Arab. surabaya: putra media nusantara, 2011.
- Hendri, Muspika. "PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB MELALUI PENDEKATAN KOMUNKATIF" 3, no. 2 (2017): 15.
- Muhtadi, Anshori Ahmad. Pengajaran Bahasa Arab Media Dan Metode-Metodenya. jogyakarta: TERAS, 2009.
- Munir. Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab. jakarta: KENCANA, 2011.
- Rizqiana, Eva. "Permainan Bahasa sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab" (n.d.): 13.
- Sukiman. Pengembangan Media Pembelajaran,. jogyakarta: Insan Madani, 2012.
- Tajuddin, Shafruddin. "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB TINGKAT SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ARAB SISWA" 29, no. 2 (n.d.): 16.