



## **EFEKTIVITAS PERMAINAN ACAK KATA DENGAN FLASHCARD UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB KELAS XI SMA IT BINA AMAL KOTA SEMARANG**

**Wafiq Azizatunni'mah<sup>1</sup>, Muchlisin Nawawi<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[zah29fizah@gmail.com](mailto:zah29fizah@gmail.com), [muchlisinnawawi@mail.unnes.ac.id](mailto:muchlisinnawawi@mail.unnes.ac.id)

### **Abstract**

The aim of this study is to describe the implementation and determine the effectiveness of flashcard media combined with a word scramble game for teaching Arabic speaking skills to 11th-grade students at Integrated Islamic Senior High School Bina Amal, Semarang. Flashcard media and the word scramble game were chosen because they are believed to stimulate students' interest in learning and improve their memory in Arabic language learning, especially speaking skills.

The type and design of this study is a quantitative experimental approach, involving 24 students as the sample. Data collection techniques included tests (pre-test and post-test) and non-tests such as interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used were the Shapiro-Wilk normality test, N-Gain scores, and hypothesis testing (T-test).

The results of the study show that the word scramble game using flashcards is effective in improving Arabic speaking skills. This is evidenced by an increase in the average score from 78.08 in the pre-test to 84.25 in the post-test, with an N-gain score of 3.72, indicating a moderate level of improvement. Additionally, the Shapiro-Wilk normality test showed a normal data distribution, and the paired sample t-test resulted in a significance value of  $<0.05$ , indicating a significant effect from the intervention. This research contributes both theoretically and practically to Arabic language learning. Practically, this game can be used by teachers as a solution to increase students' interest in speaking skills. Furthermore, this study can serve as a reference for researchers who wish to explore similar methods or develop them for other language skills.

**Keywords:** *Word Scrambling Game; Flashcards; Speaking Skill*

### **PENDAHULUAN**

Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus diperhatikan, yaitu: keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dalam bahasa Arab disebut juga: *maharah istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah* (Mustofa, 2021).

Ulin Nuha (2016) mengungkapkan bahwasanya dalam aktivitas pembelajaran bahasa Arab terbagi menjadi dua keterampilan, yakni keterampilan produktif dan reseptif. Keterampilan produktif adalah keterampilan berbicara (*kalam*) dan menulis (*kitabah*). Sedangkan keterampilan reseptif yakni keterampilan mendengar (*istima'*) dan membaca (*qira'ah*).

Dalam pembelajaran berbicara bahasa, kerap kali ditemukan beberapa masalah pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, diantaranya: terkadang pembelajar sering menemukan perbedaan antara pelafalan dan tulisan seperti huruf, kata, ataupun kalimat yang sedang dipelajari dengan bahasa ibu yang mereka



gunakan. Terutama dalam pembelajaran bahasa Arab antara kata dan kalimat banyak penyesuaian yang beragam (Hamid, dkk dalam Kafi et al., 2021).

Menurut Aziez dan Alwasilah dalam Nalole (2018:130) apabila ingin belajar keterampilan membaca dapat dimulai dengan pembiasaan membaca, dan untuk pembelajaran keterampilan berbicara maka dapat dimulai dengan aktifitas berbicara. Selain itu, dalam buku yang dituliskan oleh Juwariyah Dahlal disebutkan bahwa: “Sejatinya barang siapa ingin lancar dalam bertutur kata bahasa Arab tidaklah cukup hanya menggunakan ilmu nahuw dan shorof yang telah dipelajarinya. Akan tetapi, dengan sering berlatih melalui keterampilan berbicara maka hal tersebut akan menjadi imbang” (Bukhori, 2021: 5-6).

Maka dari itu dengan konsistensi, komitmen dan pembiasaan berbicara menggunakan bahasa tujuan dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Setidaknya dengan sering berinteraksi menggunakan bahasa tujuan dapat memudahkan pembelajar dalam melafalkan bahasa yang sedang dipelajari. Seperti halnya dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Arab, para pembelajar dan peserta didik disarankan untuk menerapkannya secara terus menerus sampai menciptakan lingkup bahasa yang sejatinya.

Berdasarkan angket tertutup yang diisi oleh peserta didik sebelum intervensi dan hasil *pre-test* di kelas XI, ditemui beberapa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Arab, yakni: kurang tepat dalam pelafalan kosa-kata, sulit menyesuaikan pelafalan kata atau kalimat bahasa Arab dengan bahasa ibu mereka, dan kurang percaya diri dalam berbicara berbahasa Arab. Akan tetapi disisi lain para peserta didik dapat memahami arti dan simpulan percakapan sederhana dalam bahasa Arab.

Selain itu, peneliti juga mendapatkan permasalahan lain setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas XI di SMA IT Bina Amal Kota Semarang, yakni; (1) Walaupun empat keterampilan berbahasa sudah dipelajari, terutama keterampilan berbicara dan menulis sering dipelajari, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa siswa masih memiliki minat rendah terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab dan kurang percaya diri dalam berbicara bahasa Arab, (2) masih banyak peserta didik kelas XI di SMA IT Bina Amal Kota Semarang yang memiliki kesulitan dalam pembelajaran bahasa Arab, salah satunya pada keterampilan berbicara. Adapun masalah yang dialaminya yakni: kurang tepat dalam pelafalan kosa-kata, sulit menyesuaikan pelafalan kata atau kalimat bahasa Arab dengan bahasa ibu mereka, dan kurang percaya diri dalam berbicara berbahasa Arab. Maka dari itu untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar, guru harus mempersiapkan antara strategi pembelajaran dan media yang sesuai dengan keterampilan yang akan dipelajari, (3) pembelajaran yang dilaksanakan di SMA IT Bina Amal Kota Semarang sudah sesuai dengan kurikulum merdeka, dan materi yang disampaikan menyesuaikan buku ajar KEMENAG tahun 2020. Akan tetapi untuk media pembelajaran yang dipakai masih terbilang monoton, karena media yang digunakan dalam pembelajaran hanya dengan PPT atau diberi video sesuai dengan tema yang ingin dipelajari. Dengan itu peneliti mengajukan permainan acak kata dengan media *flashcard* yang sebelumnya belum pernah diterapkan sebagai solusi agar media pembelajaran yang digunakan dapat bervariatif.

Alat yang dapat berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pola pikir, serta kemauan peserta didik hingga dapat tercipta proses kegiatan pembelajaran pada diri peserta didik disebut dengan media pembelajaran.



Media pembelajaran menurut Munafa'ah (2017) adalah alat pengantar pesan atau perantara yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi kepada para peserta didik sebagai alat fisik yang mengandung materi dan menjadi sumber belajar (Pradana dan Santosa, 2020).

*Flashcard* bisa disebut dengan kartu bergambar, media tersebut merupakan alat peraga yang inovatif dan dapat dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru untuk menambah minat peserta didik dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Arab. Menurut Sudjana dalam Khotimah (2016:2) *Flashcard* adalah salah satu alat peraga yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran, karena dapat memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kemandirian peserta didik, melatih daya ingatan, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Permainan acak kata bisa juga disebut dengan *scramble*, termasuk ke dalam jenis pembelajaran kooperatif karena dalam kegiatannya melibatkan peserta didik untuk berbicara tentang jawaban yang tepat dan menantang mereka untuk memecahkan suatu persoalan dengan cara berkelompok (Hamonanga et al., 2023:2). Sedangkan menurut (Hidayat, 2012) Permainan *scramble* digambarkan sebagai model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam mencari jawaban atas Pertanyaan atau pasangan konsep dengan cara menyusun huruf teracak untuk mendapat pasang jawaban atau konsep yang di inginkan, kedua pendapat tersebut disebutkan dalam Sudarmi dan Burhanuddin (2017).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih permainan acak kata dengan media *flashcard* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada keterampilan berbicara bahasa Arab dan menjadikan peserta didik kelas XI di SMA Islam Terpadu Bina Amal Kota Semarang sebagai objek penelitian. Menurut peneliti, hal ini sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut agar mengetahui seberapa efektif media tersebut untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini terdapat batasan penelitian, yakni: hanya dilakukan pada peserta didik Madrasah Aliyah kelas XI dan dilaksanakan untuk mengetahui seberapa efektivitasnya permainan acak kata dengan media *flashcard* untuk keterampilan berbicara.

## **METODE PENELITIAN / RESEARCH METHOD / منهج البحث**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain *pra-eksperimen*. Manfaat penelitian *pra-eksperimen* adalah untuk mengetahui hubungan sebab akibat dengan melibatkan satu kelompok subjek sehingga tak ada kontrol ketat terhadap variabel tambahan. Rancangan pasca-test dalam satu kelompok dikenal dengan kelompok pasca-test (*one group*), sedangkan kelompok yang menggunakan rancangan *pra-test* dan *post-test* dikenal dengan kelompok *pre-test-post-test* (Moh.Ainin dalam Umroh, 2019:52).

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari objek yang akan diteliti, sedangkan sample merupakan sebagian objek populasi yang dipilih untuk dilaksanakan penelitian (Prasetyo dan Lina dalam Tuli, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Islam Terpadu Bina Amal Kota Semarang. Sedangkan sample yang akan diberikan perlakuan adalah peserta didik kelas XI.2 sebanyak 24 peserta didik.

Jenis penarikan sample yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non-Probability* jenis *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* disebut juga dengan



pengambilan sample dengan tujuan, karena tidak hanya didasari oleh strata, wilayah, bahkan pemilihan secara acak (Abdullah, 2015).

Menurut Sugiyono (2018) dalam Muhammad Adam Syaifulloh (2017) Teknik pengumpulan data adalah tahapan yang paling utama dalam penelitian, tujuan utama dari pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data-data penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti haruslah mengetahui teknik pengumpulan data yang akan digunakan agar hasil yang didapatkan bisa sesuai dengan standar data yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* dan permainan acak kata terhadap keterampilan berbicara, alat yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa teknik tes dan non-tes.

Jenis tes yang digunakan oleh peneliti adalah: *pre-test* dan *post-test* yang diterapkan sebelum dan sesudah dilakukan penerapan media dan permainan acak kata pada kelas eksperimen, sedangkan untuk non-test yakni: (1) Wawancara, dalam penelitian ini teknik wawancara digunakan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan apa yang ada dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *flashcard* dengan permainan acak kata sudah ada dan atau sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya. (2) Angket, dalam penelitian ini terdapat 2 jenis angket, yakni; angket pra-eksperimen dan post-eksperimen, angket pra-eksperimen digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami dan rasakan oleh peserta didik ketika belajar bahasa Arab, serta mengetahui keterampilan berbahasa apa yang sudah ataupun belum dikuasai oleh peserta didik, sedangkan angket post-eksperimen digunakan peneliti untuk mengetahui apakah ada perubahan setelah diberikan penerapan ketika pembelajaran berlangsung dan apakah kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan atau sebaliknya. (3) Dokumentasi, fungsi instrumen dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data kemudian dimasukan ke dalam dokumen penelitian, adapun dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya: daftar absensi, Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP), buku penunjang pembelajaran bahasa Arab, dan foto kegiatan.

Teknis Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Analisis statistik deskriptif dan (2) Infrensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*), menghitung persentase nilai *pre-test* dan *post-test*, serta nilai N-gain, kemudian menyusun tabel statistik deskriptif tabulasi data *pre-test* dan *post-test* peserta didik, penyajian diagram aspek penilaian keterampilan berbicara, dan lainnya. Sedangkan analisis statistik inferensial dengan menghitung uji normalitas dengan *shapiro-wilk*, dan uji hipotesis dengan *paired sample t-test*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Peneliti melaksanakan penelitian di SMA Islam Terpadu (IT) Bina Amal Kota Semarang pada tanggal 04 juni – 06 agustus 2024. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024, pemberian *pre-tes* dan angket *pre-eksperimen* dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2024, pelaksanaan eksperimen dilaksanakan pada tanggal 30 Juli dan tanggal 06 agustus 2024, sedangkan *post-tes* dan pemberian angket *pasca-eksperimen* dilaksanakan pada tanggal 07 agustus. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran.

Pertemuan pertama, peneliti melakukan perkenalan kepada peserta didik, serta memberikan penjelasan terkait media dan permainan yang akan diterapkan selama



sesi pembelajaran, kemudian peneliti memberikan *pre-tes* dan angket *pra-eksperimen* melalui *google form* kepada 24 peserta didik yang akan dijadikan responden, serta melakukan pembagian kelompok yang mana dari enam kelompok beranggotakan empat peserta didik dalam setiap kelompoknya.

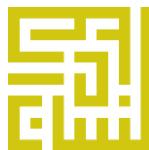
Pada pertemuan kedua, peneliti dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan penjelasan mufrodat (kosakata) baru terkait tema *الأديان في إندونيسيا*, setelah peserta didik berkumpul dengan masing-masing kelompok yang telah dibagikan. Kemudian para peserta didik menirukan pelafalan beserta makna yang telah disebutkan, dan membahas kosakata yang telah dipelajari secara bersamaan, serta memberi penjelasan singkat terkait *jumlah ismiyah* dan *jumlah fi'liyyah*. Setelahnya peneliti memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat kosakata, makna, ataupun materi yang belum dipahami.

Selanjutnya salah satu dari masing-masing kelompok memilih dan mengambil kartu *flashcard* beserta kosakata sebagai lembar jawaban untuk dicocokan dan digunakan dalam sesi permainan acak kata dalam kegiatan pembelajaran. Bagi peserta didik yang sudah selesai mencocokan kosakata dengan *flashcard*, mereka dapat memilih salah satu kertas yang didalamnya terdapat pertanyaan untuk dijadikan pokok tema dalam membuat teks percakapan dengan tema yang mereka dapatkan. Sebelum membuat teks percakapan, peneliti (sebagai guru) mengoreksi bersama-sama dengan peserta didik terkait jawaban yang tepat antara kosakata dengan gambar yang tertera dalam kartu *flashcard*.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan apersepsi untuk mengulas pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya bersama dengan peserta didik, dan meminta masing-masing kelompok melafalkan teks percakapan yang sudah dibuat sesuai dengan tema yang didapatkan secara bergantian, kemudian peneliti meminta mereka untuk memberi kesimpulan terkait teks yang sudah dibacakan dan meminta mereka menemukan jumlah ismiyyah ataupun jumlah fi'liyah dari teks tersebut, bertanya terkait *mufrodat* yang digunakan, dan memintanya untuk mengambil masing-masing satu *flashcard* sekaligus melafalkan kartu yang didapat.

Permainan acak kata dengan *flashcard* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab merupakan perpaduan dari pengembangan dari penelitian yang sebelumnya. Kemudian digunakan oleh peneliti pada kelas eksperimen di kelas XI SMA IT Bina Amal Semarang sebagai mencari jawaban efektif atau tidaknya dari media tersebut. Tentunya dengan pembelajaran ini, siswa dengan kriteria dan kemampuan berbeda-beda disatukan dalam sebuah kelompok untuk mencoba berdialog, *bermuhadatsah* menggunakan bahasa Arab dengan teman bicaranya. Peserta didik secara bersama tentunya melakukan interaksi secara langsung, berusaha, dan bekerja sama untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan guru terkait keterampilan berbicara bahasa Arab. Selain itu, mereka juga terlibat langsung dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab dengan teman bicara mereka hingga mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Tentu guru sebagai fasilitator dan sosok dalam tercapainya pembelajaran merancang agar kegiatan berdialog dan *bermuhadatsah* ini menjadi lebih menarik. Dengan memberikan apresiasi kepada kelompok yang melakukan *muhadatsah* dengan baik dan kompak mendapatkan penghargaan.

Pada uji validitas ini, peneliti menggunakan uji validitas isi (*content validity*) yakni menganalisis isi tes dengan cara menyesuaikannya dengan materi pembelajaran yang

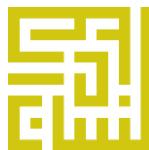


diberikan dan kompetensi yang hendak dicapai. Yang bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya tes instrument pada soal tes yang digunakan peneliti.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini sudah divalidasi oleh dosen ahli pendidikan bahasa Arab UNNES, yakni Ahmad Miftahuddin, M.A. pada tanggal 29 – 30 Mei 2024 dan Muchlisin Nawawi, M.Pd.I selaku dosen pembimbing pada tanggal 28 Mei 2024. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4. 1 Validitas Isi Instrumen Tes Keterampilan Berbicara**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Instrumen Penelitian	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak sesuai
3.11 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan, makna) dari teks yang berkaitan dengan tema:  الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح)	3.11.1 Peserta didik dapat membuat contoh kalimat menggunakan <i>jumlah ismiyyah</i> ataupun <i>fi'liyah</i> berdasarkan gambar yang didapat ataupun berkaitan dengan tema  الأديان في إندونيسيا	ضع الكلمة التي أخذتها لتصنع جملة إسمية أو فعلية	✓	-
Yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi beberapa ajaran agama di Indonesia dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatika	3.11.2 Peserta didik dapat menunjukkan dan membedakan jumlah ismiyyah dan <i>fi'liyah</i> yang tertera pada teks percakapan.	ضع الكلمة التي أخذتها لتصنع جملة إسمية أو فعلية	✓	-
	3.11.3. Peserta didik dapat menggabungkan kata sehingga menjadi jumlah ismiyyah yang tepat	عِنْ جُمْلَةِ إِسْمِيَّةٍ أَوْ فَعْلِيَّةٍ مِنَ الْحَوَارِ فَمَنْ يَهْ	✓	-
4.11 Mendemonstrasikan tindak	4.11.1 Peserta didik dapat melafalkan kosakata bahasa Arab	لِتَبَهْ حَيْدًا لِلْأَسْنَلَةِ الْمُقَدَّمَةِ، ثُمَّ أَحَبْ عَنِ الْأَسْنَلَةِ وَفَقَدَ الْمُحَادَثَةَ	✓	-



tutur memberi dan meminta informasi beberapa ajaran agama di Indonesia dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatika الجملة الإسمية والجملة الفعلية baik secara lisan maupun tulisan.	dengan tepat terkait tema الأديان في إندونيسيا	<b>التي تأثر بها (SOAL PRE-TEST)</b> عَيْنِ جُملَةً إِسْمِيَّةً أَوْ فِعْلِيَّةً مِنَ الْحَوَارِ فُتِّتَ بِهِ <b>الـ (SOAL POST-TEST)</b>		
	4.11.2 Peserta didik dapat melafalkan teks percakapan bahasa Arab dengan tepat terkait tema الأديان في إندونيسيا	إِقْرَأُ الْحَوَارَ التَّالِيَ عَنِ الْأَدِيَانِ فِي إِنْدُونِيَسِيَا	✓	-
	4.11.3 Peserta didik dapat mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan tentang الأديان في إندونيسيا dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang tersedia	إِقْرَأُ نَصَّ الْمُحَادَثَةِ الْقَصِيرَةِ الَّتِي فُتِّتَ بِأَعْدَادِهَا وَفَقَّا لَوْرَقَةَ الْأُسْلِلَةِ وَجَذَّبَهَا	✓	-

Setelah melakukan uji validitas, peneliti melakukan uji reliabilitas pada instrumen tes tersebut. Data yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah data hasil tes dilakukan pada kelas XI.1 sebagai kelas uji coba. Reliabilitas didefinisikan sebagai keyakinan bahwasanya alat ukur dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena kualitasnya. Apabila suatu tes dapat dianggap memiliki taraf kepercayaan yang tinggi dan bisa memberikan hasil yang konsisten (Arikuntoro, 2010:221 dalam Wulansari, 2014). Adapun hasil dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan SPSS dapat dilihat dalam gambar 4.1 berikut:

**Gambar 4. 1 Hasil Uji Reliabilitas****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.593	4

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, maka dapat dilihat pada tabel yang telah disajikan sebelumnya bahwa hasil perhitungan nilai reliabilitas untuk instrumen penelitian kelas uji coba adalah 0,593. Dan apabila menggunakan taraf 5% dengan jumlah siswa (N) = 24 maka nilai  $r_{hitung}$  yang digunakan adalah 0,404.

Berdasarkan ketentuan uji reliabilitas, apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen yang digunakan dapat dikatakan reliabel. Maka dari itu, berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan nilai reliabilitas pada penelitian ini adalah reliabel dengan tingkat sedang dan layak karena nilai  $r_{hitung}$  0,593 > daripada nilai  $r_{tabel}$  0,404.

**4.2.2.1 Tabulasi Data Hasil Pre-Tes**

Aspek yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 6 aspek, yakni (1) pengucapan *{makhradj}*, (2) susunan kalimat, (3) intonasi, (4) kelancaran, (5) keberanian, dan (6) kosakata. Data nilai *pre-tes* yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dilihat dari tabel 4.3 dibawah ini:

**Tabel 4. 1 Nilai Post-Test**

NO	Kode Siswa	Aspek Penilaian						Rata-rata	Nilai Total
		1	2	3	4	5	6		
1.	E- 1	86	86	84	85	85	86	511	85.18
2.	E- 2	86	87	87	87	87	87	521	86.89
3.	E- 3	80	82	84	84	84	82	495	82.54
4.	E- 4	80	80	81	79	80	80	480	80,00
5.	E- 5	82	82	82	82	80	81	490	81.62
6.	E- 6	80	83	83	84	84	83	497	82.83
7.	E- 7	85	84	84	86	85	84	508	84.68
8.	E- 8	82	84	84	82	81	80	493	82.16
9.	E- 9	80	82	83	82	83	83	493	82.11
10.	E- 10	84	85	85	84	84	84	506	84.28
11.	E- 11	82	83	83	83	83	82	496	82.60
12.	E- 12	86	85	86	86	85	84	512	85.30
13.	E- 13	83	86	87	85	84	84	509	84.84
14.	E- 14	84	85	86	86	85	82	507	84.55
15.	E- 15	82	83	84	84	83	79	495	82.46
16.	E- 16	84	84	84	84	84	84	504	84.01
17.	E- 17	83	86	86	85	86	83	509	84.80
18.	E- 18	82	83	85	85	85	84	506	84.26
19.	E- 19	85	85	86	87	86	86	515	85.77
20.	E- 20	75	74	74	76	77	76	452	75.35
21.	E- 21	86	88	87	86	88	88	522	87.02
22.	E- 22	78	78	83	81	83	81	484	80.62

23.	E- 23	85	85	85	85	85	84	509	84.83
24.	E- 24	91	90	89	90	89	90	538	89.66
<b>Jumlah</b>		1.991	2.010	2.022	2.018	2.016	1.997	12.052	2008.36
<b>Rata-rata</b>		82.96	83.75	84.25	84.08	84	83.21	502.17	83.68

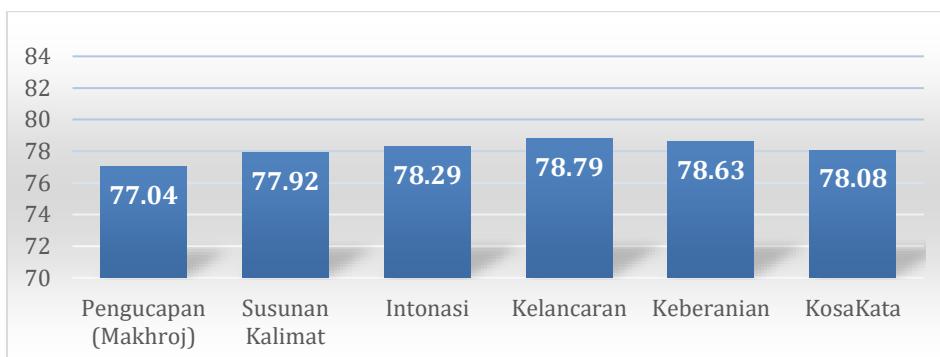
**Tabel 4. 2 Persentase Hasil Nilai Post-Tes**

Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
≤ 60	Kurang	0	0,00%
60-69	Cukup	0	0,00%
70-79	Baik	1	4,17%
80-89	Sangat Baik	23	95,83%
90-100	Istimewa	0	0,00%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Dari hasil tabulasi dan persentase diatas, dapat simpulkan bahwasanya dari 24 siswa yang mendapatkan hasil sangat baik sebesar 91,67%, kategori baik adalah 8,33%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang, cukup, dan istimewa sebesar 0% . Jumlah rata-rata penilaian siswa setelah diterapkannya media dalam kegiatan penelitian adalah 83.68.

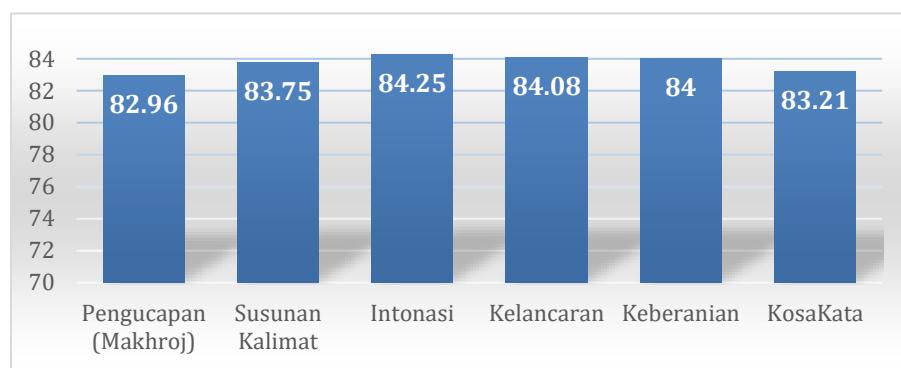
#### 4.2.2.3 Nilai Aspek Keterampilan Berbicara

Setelah paparan tabulasi nilai Setiap peserta didik, peneliti akan memaparkan nilai rata-rata dari enam aspek keterampilan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini, adapun keenam data tersebut akan dipresentasikan melalui diagram batang 4.2 dibawah ini;

**Gambar 4. 1 Aspek Penilaian Pre-Tes**


Dari penjabaran diagram diatas, dapat disimpulkan bahwasanya aspek terendah keterampilan berbicara siswa kelas XI di SMA Islam Terpadu (IT) Bina Amal Kota Semarang adalah pada susunan kalimat bahasa Arab dengan nilai rata-rata 80,67 dan aspek pengucapan dengan nilai rata-rata 81. Sedangkan nilai tertinggi keterampilan berbicara peserta didik terletak pada aspek kelancaran berbicara dengan rata-rata nilai 83,67 dan aspek keberanadian dengan nilai rata-rata 83,83. Yang terakhir adalah aspek intonasi dengan nilai rata-rata 83,05.

**Gambar 4. 2 Aspek Penilaian Post-Tes**



Dari penjabaran diagram diatas, dapat disimpulkan bahwasanya aspek terendah pada nilai *post-tes* keterampilan berbicara siswa kelas XI di SMA Islam Terpadu (IT) Bina Amal Kota Semarang adalah terletak pada aspek pengucapan dengan nilai rata-rata 82.96. Untuk nilai rata-rata aspek susun kalimat adalah 83.75, aspek keberanian 84, aspek kelancaran 84.08, dan aspek kosakata adalah 83.21. Sedangkan nilai tertinggi terletak pada aspek intonasi dengan nilai rata-rata peserta didik sebesar 84.25.

**Gambar 4. 3 Perbandingan Nilai Aspek Pre-Tes dan Post-Tes**


Diagram diatas menunjukan adanya peningkatan nilai rata-rata pada enam aspek berbicara yang digunakan dalam penelitian. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan, seperti pada aspek pengucapan yang awalnya nilai rata-rata peserta didik sejumlah 77.04 menjadi 82.96, pada aspek susunan kalimat yang awalnya nilai rata-rata peserta didik 77.92 menjadi 83.75, untuk nilai pre-tes aspek intonasi sejumlah 78.29 menjadi 84.25, untuk aspek kelancaran besaran nilai awal adalah 78.89 menjadi 84.08, dan keberanian berawal dari 78.63 menjadi 84, sedangkan pada aspek kosakata besaran awal rata-rata nilai post-tes adalah 78.08 menjadi 84,25.

#### 4.2.2.3 Analisis Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis nilai ketuntasan ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dengan melihat nilai pre-tes dan post-tes peserta didik apakah banyak yang mendapatkan ketuntasan dengan ditandai nilai diatas nilai KKM atau sebaliknya.

**Tabel 4. 3 Nilai Ketuntasan Belajar Pre-tes**

Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
<u>&gt; 82</u>	Tuntas	7	29,17%
<u>&lt; 82</u>	Tidak Tuntas	17	70,83%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

**Tabel 4. 4 Nilai Ketuntasan Belajar Post-tes**

Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
<u>&gt; 82</u>	Tuntas	20	83,33%
<u>&lt; 82</u>	Tidak Tuntas	4	16,67%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Dari kedua tabel yang sudah disajikan, dapat disimpulkan bahwasanya dengan diterapkannya permainan acak kata dengan *flashcard* untuk keterampilan berbicara dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas XI SMA.IT Bina Amal Kota Semarang. Sebelum diadakannya intervensi jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 peserta didik dan setelah diadakannya tindakan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas menjadi 3 peserta didik, sedangkan yang mendapatkan nilai tuntas sebelum diadakannya intervensi sejumlah 17 peserta didik, setelah diadakannya tindakan menjadi 20 peserta didik



yang mendapatkan nilai tuntas.

#### 4.2.2.4 Analisis Nilai N-Gain Peserta Didik

Analisis ini digunakan untuk mengetahui efektif atau tidaknya perlakuan yang sudah diterapkan dengan menganalisa peningkatan nilai siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab menggunakan permainan acak kata dengan media *flashcard*. Adapun cara penghitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Gambar 4. 4 Rumus Menghitung N-gain**

$$g = \frac{(post - test - pretest)}{(skor maksimal - pre - test)}$$

$$g = \frac{83,68 - 78,06}{99 - 78,06} = 3.72 \text{ (peningkatan sedang)}$$

#### 4.2.3 Analisis Statistik Infrensial

Penggunaan analisis statistik inferensial dalam penelitian ini digunakan untuk pengkajian uji prasyarat dengan *shapiro wilk* dan uji hipotesis menggunakan uji T.

##### 4.2.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk menentukan apakah hasil uji *pre-tes* dan *post-tes* berdistribusi secara normal atau tidak. Peneliti melakukan uji normalitas jenis *shapiro-wilk* dengan berbantuan SPSS karena jumlah responden penelitian <50 peserta didik. Hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Gambar 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.121	24	.200 <sup>*</sup>	.935	24	.127
Posttest	.130	24	.200 <sup>*</sup>	.935	24	.124

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan ketentuan pelaksanaan uji normalitas, apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka hasil tersebut berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas yang telah dilaksanakan diketahui memiliki nilai signifikansi 0,127 pada nilai *pre-tes* dan 0,124 pada nilai *post-test*, dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang didapatkan > 0,05. Maka dari kedua data data tersebut dinyatakan berdistribusi secara normal.

##### 4.2.3.2 Uji Hipotesis *Paired Sample T-test*

Dalam uji hipotesis ini, peneliti menggunakan uji hipotesis jenis *paired sample t-test* dengan berbantuan program SPSS v.29 dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut dapat dilihat kriteria perbedaan perhitungan *t-test* hipotesis:

**Ha** (siginifikasi < 0,05) = permainan acak kata dengan *flashcard* efektif untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang.



**Ho** (siginifikasi  $> 0,05$ ) = permainan acak kata dengan *flashcard* tidak efektif untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang.

Untuk mengetahui tingkat Efektivitas permainan acak kata dengan *flashcard* efektif untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang, peneliti akan menyajikan hasil perhitungan nilai hipotesis dengan berbantu SPSS sebagai berikut:

**Gambar 4. 6 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Paired Sampel T-Test**

Paired Samples Test								
	Paired Differences					Significance		
	95% Confidence Interval of the Difference			t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Pair 1 pretest- Posttest	-5.67375	4.10254	.83743	-7.40610	-3.94140	-6.775	23	<.001
								<.001

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwasanya hasil uji *hipotesis paired sample t-test* mendapatkan hasil  $-6.775$ , dan berdasarkan ketentuan yang telah disebutkan apabila hasil tes yang didapat berjumlah  $< 0,05$  maka  $H_a$  dapat diterima dan efektif untuk diterapkan. Dan terjadi penolakan pada hipotesis  $H_0$  apabila nilai yang didapat berjumlah  $> 0,05$ .

Hasil uji *hipotesis paired sample t-test* yang telah dilaksanakan adalah  $< 0,001$ . Maka dari itu dalam penelitian ini mendapat kesimpulan bahwasanya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Karena hasil *paired sample t-test* yang didapatkan  $> 0,05$ .

#### **4.3 Respons Peserta Didik Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang Terhadap Permainan Acak Kata Dengan Media Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab**

Pemberian angket ini dilaksanakan guna memperoleh data untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap media permainan acak kata dan *flashcard*, serta kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya permainan acak kata dengan media *flashcard* untuk keterampilan berbicara.

##### **4.3.1 Hasil Angket Sebelum Intervensi**

Pemberian angket tertutup sebelum intervensi dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2024 bersamaan dengan pelaksanaan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab dengan media permainan acak kata dengan media *flashcard*. Angket tersebut terdiri dari lima butir pertanyaan dan empat butir jawaban disetiap soalnya. Berikut hasil persentase angket yang akan dipaparkan dalam diagram beserta penjelasannya:

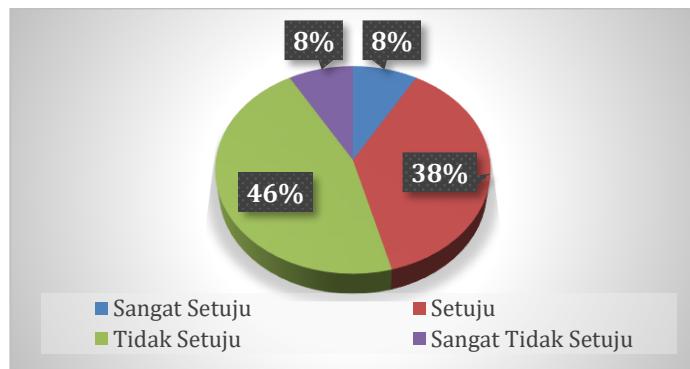
**Gambar 4. 7 Diagram Butir Angket No.1**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor satu terkait Pertanyaan “Menurut saya pelajaran bahasa Arab mudah dipahami dan dipelajari”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang akan dilakukan penerapan, 11 peserta didik (46%) tidak setuju, 9 peserta didik (38%) setuju, 2 peserta didik (8%) tidak setuju, dan 2 peserta lain memilih pilihan sangat setuju (8%).

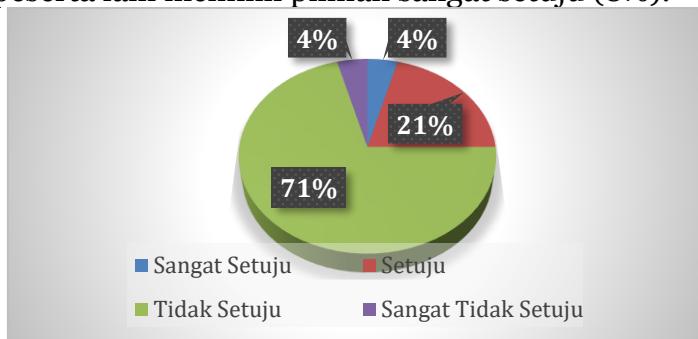
**Gambar 4. 8 Diagram Butir Angket No.2**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor satu terkait Pertanyaan “Saya merasa percaya diri saat berbicara dalam bahasa Arab”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang akan dilakukan penerapan, 17 peserta didik (71%) tidak setuju, 5 peserta didik (21%) setuju, 1 peserta didik (4%) tidak setuju, dan 1 peserta lain memilih pilihan sangat setuju (4%).

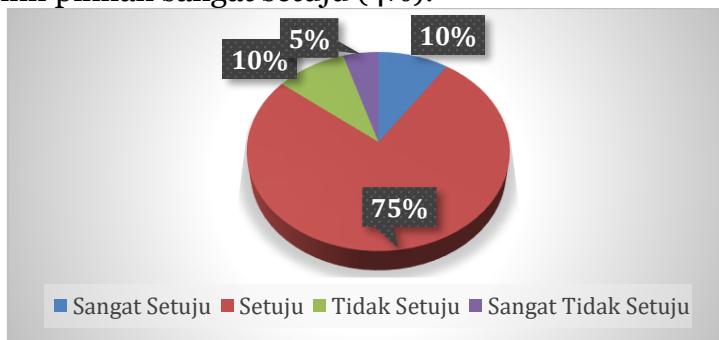
**Gambar 4. 9 Diagram Butir Angket No.3**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor tiga terkait Pertanyaan “Saya mengerti percakapan sederhana dalam bahasa Arab”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang akan dilakukan penerapan, 17 peserta didik (75%) setuju, 2 peserta didik (10%) tidak setuju, 4 peserta didik (10%) sangat setuju, dan 1 peserta didik (5%) tidak setuju.

**Gambar 4. 10 Diagram Butir Angket No.4**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor empat terkait pertanyaan “Apakah anda mengetahui dan pernah menggunakan perpaduan antara media *flashcard* dan permainan acak kata atau salah satu dari keduanya dalam kegiatan pembelajaran?”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang akan dilakukan penerapan, 10 peserta didik (48%) Cukup Mengetahui dan Belum Pernah Menggunakan Keduanya, 8 peserta didik (24%) Mengetahui dan Pernah Menggunakan Salah Satunya, 5 peserta didik (19%) Tidak Tau dan Belum Pernah Menggunakannya, dan hanya satu peserta didik (9%) Sangat Mengetahui dan Pernah Menggunakan Keduannya.

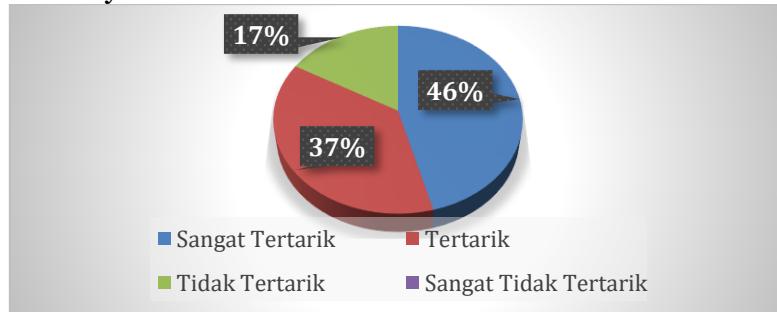
**Gambar 4. 11 Diagram Butir Angket No.5**

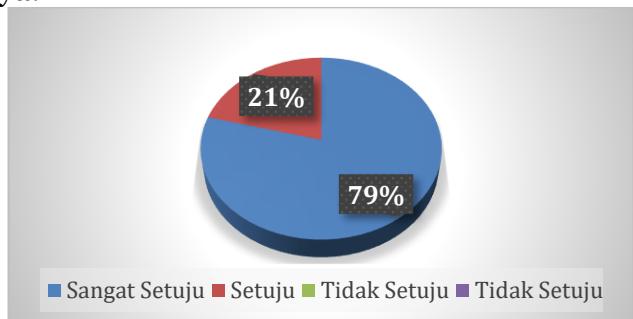
Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor lima terkait pertanyaan “Apakah anda tertarik apabila perpaduan permainan acak kata dan *flashcard* digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara?”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang akan dilakukan penerapan, 9 peserta didik (37%) Tertarik, 11 peserta didik (33%) Sangat Tertarik, 4 peserta didik (17%) Kurang Tertarik, sedangkan untuk tanggapan Tidak Tertarik adalah nol (0%).

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya banyak dari mereka paham akan percakapan yang sering dijumpai dalam pembelajaran bahasa Arab, akan tetapi cukup banyak siswa di kelas XI yang merasa kesulitan untuk memahami dan mempelajari pelajaran bahasa Arab, dan banyak peserta didik di kelas XI yang merasa kurang percaya diri ketika berbicara dengan bahasa Arab. Disamping itu mereka banyak yang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab menggunakan permainan acak kata dan media *flashcard* walaupun dari mereka baru dua siswa yang sangat tau dan pernah menggunakan media dan teknik tersebut dan tidak banyak yang sudah menggunakan salah satu dari keduanya dalam pembelajaran, bahkan dari mereka banyak yang hanya mengetahui dan belum pernah

menggunakannya.

#### 4.3.2 Hasil Angket Sesudah Intervensi

Pemberian angket tertutup sesudah intervensi dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2024 bersamaan dengan pelaksanaan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab dengan media permainan acak kata dengan media *flashcard*. Angket tersebut terdiri dari lima butir pertanyaan dan empat butir jawaban disetiap soalnya. Berikut hasil persentase angket yang akan dipaparkan dalam diagram beserta penjelasannya:



**Gambar 4. 12 Diagram Butir Angket No.1**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor satu terkait Pertanyaan “Dengan diterapkannya perpaduan media pembelajaran *flashcard* dan permainan acak kata dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya terhadap bahasa Arab, terutama dalam keterampilan berbicara”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang sudah dilakukan penerapan, 19 peserta didik (29%) sangat setuju permainan acak kata dengan *flashcard* memiliki pengaruh terhadap rasa ingin tahu peserta didik terhadap bahasa Arab, 5 peserta didik (21%) setuju, untuk jawaban tidak dan sangat tidak setuju adalah nol (0%).



**Gambar 4. 13 Diagram Butir Angket No.2**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor satu terkait Pertanyaan “Media *flashcard* dan permainan acak kata dapat membantu saya dalam belajar bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang sudah dilakukan penerapan, 19 peserta didik (58%) sangat setuju, 9 peserta didik (38%) setuju, 1 peserta didik (4%) tidak setuju, dan untuk jawaban sangat tidak setuju berjumlah nol (0%).

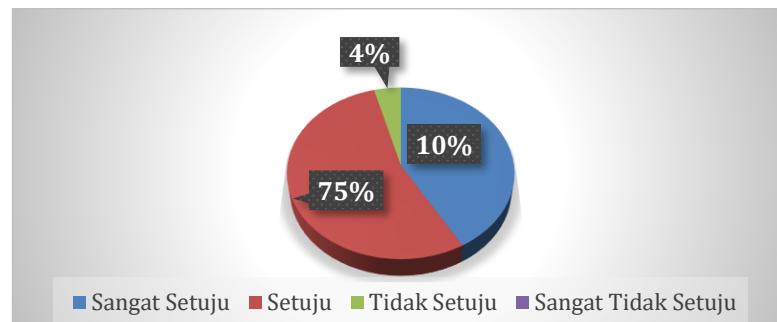
**Gambar 4. 14 Diagram Butir Angket No.3**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor tiga terkait Pertanyaan “Dengan media flashcard dan permainan acak kata yang sudah diterapkan, dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab yang saya miliki”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang sudah dilakukan penerapan, 13 peserta didik (75%) setuju dengan adanya penerapan permainan acak kata dengan *flashcard* dapat meningkatkan kosakata peserta didik, 10 peserta didik (10%) sangat setuju, 1 peserta didik (4%) tidak setuju, dan untuk jawaban sangat tidak setuju adalah nol (0%).

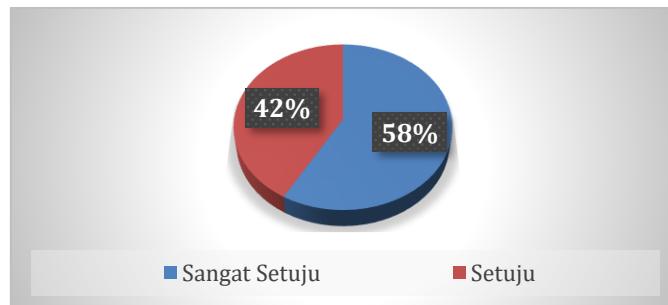
**Gambar 4. 15 Diagram Butir Angket No.4**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor empat terkait pertanyaan “Dengan diterapkannya media pembelajaran *flashcard* dan permainan acak kata dapat menambah motivasi belajar saya tentang bahasa Arab”. Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang telah dilakukan penerapan, 14 peserta didik (58%) sangat setuju bahwa permainan acak kata dengan *flashcard* dapat Meningkatkan motivasi mereka terhadap pelajaran bahasa Arab. 10 peserta didik (42%) setuju, dan untuk jawaban sangat tidak setuju dan tidak setuju berjumlah nol (0%).

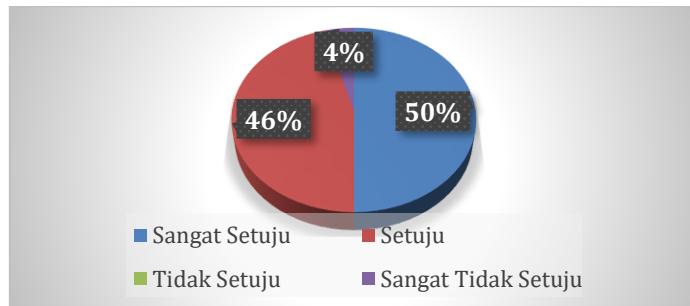
**Gambar 4. 16 Diagram Butir Angket No.5**

Diagram tersebut merupakan persentase jawaban dari butir angket pada nomor lima terkait pertanyaan “Apakah anda merasa senang apabila guru menggunakan media pembelajaran *flashcard* dan permainan acak kata dalam pelaksanaan



pembelajaran bahasa Arab? Dari 24 jumlah total siswa di kelas XI yang telah dilakukan penerapan, 12 peserta didik (50%) Sangat setuju, 11 peserta didik (44%) Setuju, 1 peserta didik (4%) Sangat tidak setuju, sedangkan untuk tanggapan Tidak Setuju adalah nol (0%).

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya permainan acak kata dengan *flashcard* dapat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan berbicara, dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu mereka terhadap pelajaran bahasa Arab, bahkan dapat memudahkan mereka dalam mempelajari dan menambah kosakata bahasa Arab yang mereka miliki. Maka dari itu banyak dari mereka memberi jawaban setuju, bahkan sangat setuju apabila permainan acak kata dengan *flashcard* digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah terlaksana di Ma Islam Terpadu (IT) di Kota Semarang dengan judul “Efektivitas Permainan Acak Kata Dengan Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang”, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya permainan acak kata dengan *flashcard* efektif untuk keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang.

Hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan pada nilai pre-test dan post-test, hasil nilai N-gain, perhitungan Normalitas yang berdistribusi secara normal, dan dari signifikansi nilai uji hipotesis yang didapatkan  $< 0,05$ .

Peningkatan nilai pre-test dan post-test dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata yang awal mulanya adalah 78.08 menjadi 84.25, selain itu dapat dikatakan efektif dengan taraf sedang karena nilai N-gain yang didapat adalah 3.72 dan berdasarkan ketentuan perhitungan nilai N-gain, apabila nilai yang didapatkan antara  $\leq 0.3$   $< 0.7$  maka termasuk ke dalam peningkatan sedang.

Selain itu, penelitian ini dapat dikatakan efektif karena hasil uji normalitas menggunakan shapiro-wilk memenuhi ketentuan uji normalitas, yakni: “apabila nilai yang dihasilkan adalah  $> 0,05$  maka data tersebut dapat disimpulkan berdistribusi secara normal” adapun hasil yang didapatkan adalah 0,127 pada nilai pre-test dan 0,124 pada nilai post-test, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi secara normal.

Dari perhitungan nilai hipotesis dengan paired sample t-test menggunakan bantuan SPSS, nilai pre-test dan post mendapatkan nilai uji hipotesis paired sample t-test  $-6.775 (> 0.001)$ , yang artinya nilai signifikansi yang dihasilkan  $< 0.05$ . Hal ini membuktikan bahwa permainan acak kata dengan media *flashcard* terdapat pengaruh (efektif) untuk keterampilan berbicara bahasa Arab pada nilai post-test yang dihasilkan. Dengan demikian terjadilah penolakan terhadap  $H_0$  dan terjadi penerimaan pada  $H_a$ . Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwasanya “Efektivitas Permainan Acak Kata Dengan Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang” mendapatkan hasil efektif.

Keefektifan permainan acak kata dengan *flashcard* juga dapat dibuktikan dari hasil angket tertutup peserta didik setelah diterapkannya media tersebut dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Bahwasanya 19 peserta didik (29%) sangat setuju dan 5 peserta didik (21%) lainnya setuju permainan acak kata dengan *flashcard* memiliki pengaruh terhadap rasa ingin tahu peserta didik terhadap



bahasa Arab, 19 peserta didik (58%) sangat setuju, 9 peserta didik (38%) setuju, dan 1 peserta didik (4%) tidak setuju Media flashcard dan permainan acak kata dapat membantu saya dalam belajar bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara. 13 peserta didik (75%) setuju, 10 peserta didik (10%) sangat setuju, dan 1 peserta didik (4%) tidak setuju penerapan permainan acak kata dengan flashcard dapat meningkatkan kosakata peserta didik. Selain itu, 14 peserta didik (58%) sangat setuju dan 10 peserta didik (42%) setuju bahwa permainan acak kata dengan flashcard dapat Meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap pelajaran bahasa Arab. Maka dari itu 12 peserta didik (50%) Sangat setuju, 11 peserta didik (44%) Setuju, dan 1 peserta didik (4%) Sangat tidak setuju apabila permainan acak kata dengan flashcard diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, M. M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (E. Mahriani (ed.); Cetakan I). Aswaja Pressindo.  
[https://www.academia.edu/28806938/Metodologi\\_Penelitian\\_Kuantitatif?bulkDownload=true&loadThisPaper=topRelatedSameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover\\_page](https://www.academia.edu/28806938/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif?bulkDownload=true&loadThisPaper=topRelatedSameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page)

Bukhori, E. M. (2021). *PROBLEMATIKA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB (MAHARAH KALAM) MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN JEMBER*. 1, 1–10.

Hidayat, N. S. (2012). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39–56.  
<https://doi.org/10.21274/taulum.2015.3.01.39-56>

Kafi, F. A., Manan, A. M. R. A. J., & Ni'mah, S. (2021). MEDIA GAMBAR BERSAMBUNG DAN MINAT BELAJAR MAHARAH KALAM DI MTsN 9 JEMBER. *Jurnal Miqlamah*, Vol. 3 No.(Vol. 3 No. 2 (2021): Jurnal Miqlamah).  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/miqlamah/article/view/4521>

Khotimah, D. K. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII SMP DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 7(Vol. 7 No.3), 1–23.  
<http://jurnal.una.ac.id/index.php/pionir/article/view/1367>

Munafa'ah, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII Mts Kabupaten Semarang. *SKRIPSI Jurusan Sastra Arab - Fakultas Sastra UM*, 175. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/39394>

Mustofa, D. (2021). Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab Strategi Pembelajaran Bahasa Arab : Kemahiran Al-Kitabah ( Arabic Learning Strategy : Writing Skills ). *Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 172–191.  
<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Nalole, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-Kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al Minhaj*, 1(1), 129–145. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/1027>

Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (D. Toanto (ed.); 1st ed.). Diva press.

Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.



Ridho, A. M. A., Purnama, A. D., & Lubis, H. S. H. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Sarana Memahami Agama Islam pada Ruang Lingkup Pendidikan Tinggi Islam. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 590–601.

Syaifulloh, muhammad adam. (2021). EFEKTIVITAS BUKU SAKU UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB DI KELAS VII SMPIT BINA AMAL SEMARANG. In *unnes repository* (Vol. 6, Issue November). semarang state university.

Tuli, F. (2015). Pemanfaatan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufradât Di SD IT Al-Insyirah Kec. Biringkanaya Makassar. In *Universitas Hasanuddin*. universtas Hasaudin.

Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi*, 6(1), 39–58.

Wulansari, E. (2014). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN DI SMA NEGERI 1 SEDAYU BANTUL. *Lincoln Arsyad Jurnal UNY*, 3(2), 1–46.  
[http://eprints.uny.ac.id/19117/1/Eva\\_Wulansari\\_09203244020.pdf](http://eprints.uny.ac.id/19117/1/Eva_Wulansari_09203244020.pdf)