

SAFIRA RAHMAWATI ASHARI

192071900011 Semua Bab.docx

by 3 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 15-Feb-2024 06:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2295422481

File name: SAFIRA RAHMAWATI ASHARI 192071900011 Semua Bab.docx (213.26K)

Word count: 4392

Character count: 26095



Penerapan Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian
The Application of UNO Card Game to Improve Mastery of Material Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi Class X MA Bilingual Junwangi Krian

Safira Rahmawati Ashari¹, Najih Anwar²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Safirahmawati88@gmail.com najihanwar@umsida.ac.id

Abstract. *There are 3 elements in learning Arabic, namely, sound elements (ashwat), vocabulary elements (mufradat) and sentence structure elements (tarkib) and all of them are regulated by Arabic grammar sciences such as, balaghah science, sharaf science, nahwu science. The science of nahwu studies the layout of sentences and the end of the harakat in a word. Some of the nahwu material, one of which is Al 'adad which is found in the discussion of isim or nouns. Based on observations made in class X MA Bilingual Junwangi Krian Sidoarjo, where Al 'adad material is usually taught in a traditional way, boring and lack of innovation, so that students often have difficulty understanding it, it is necessary to use the UNO card game media. The purpose of this study was to determine how the application and improvement of mastery of Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi material by using UNO card game media. The research method used is classroom action research with data collection techniques including; tests, observations, interviews and documentation. The results showed that, first, the application of the UNO card game is guided by the teacher in a group of 5 students, the teacher explains the game procedure, and students start playing cards and give examples of sentences until the card runs out, for habituation, the game is done 2-3 times. Second, the use of UNO card game media can improve the mastery of Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi with student learning completeness which continues to increase from 50% to 100% and from a value that reaches KKM 85 only 20% to 90%. It can be concluded that there is an effect of the application of UNO card game media to improve mastery of the material Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi.*

Keywords: *UNO card game, al 'adad, nahwu*

Abstrak. *Terdapat 3 unsur dalam pembelajaran bahasa arab yaitu, unsur suara (ashwat), unsur kosakata (mufradat) dan unsur struktur kalimat (tarkib) dan semua itu diatur oleh ilmu tata bahasa arab seperti, ilmu balaghah, ilmu sharaf, ilmu nahwu. Ilmu nahwu mempelajari tentang tata letak kalimat dan akhir harakat pada suatu kata. Beberapa materi ilmu nahwu salah satunya yaitu Al 'adad yang terdapat pada bagian pembahasan isim atau kata benda. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas X MA Bilingual Junwangi Krian Sidoarjo, dimana materi Al 'adad biasanya diajarkan dengan cara tradisional, membosankan dan kurangnya inovasi, sehingga peserta didik sering kesulitan untuk memahaminya, maka perlu adanya usaha yakni menggunakan media permainan kartu UNO. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan dan peningkatan penguasaan materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi dengan menggunakan media permainan kartu UNO. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data meliputi; tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, penerapan permainan kartu UNO dibimbing pengajar dalam satu kelompok yang terdiri dari 5 siswa, guru menjelaskan prosedur permainan, dan siswa mulai bermain kartu dan memberikan contoh kalimat sampai kartu habis, untuk pembiasaan, permainan dilakukan 2-3 kali. Kedua, penggunaan media permainan kartu UNO dapat meningkatkan penguasaan materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi dengan ketuntasan belajar siswa yang terus mengalami peningkatan dari 50% menjadi 100% dan dari nilai yang mencapai KKM 85 hanya 20% menjadi 90%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari penerapan media permainan kartu UNO untuk meningkatkan penguasaan materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi.*

Kata kunci : *Permainan kartu UNO, al 'adad, nahwu*

I. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa arab terdapat 3 unsur yaitu, unsur bunyi atau suara (*ashwat*), unsur kosakata (*mufradat*), dan unsur struktur kalimat (*tarkib*), semua itu diatur oleh ilmu tata bahasa arab seperti, ilmu *balaghah*, ilmu *sharaf*, ilmu *nahwu* dan seterusnya.[1] Ilmu *nahwu* membahas mengenai tata letak kalimat dan akhir *harakat* pada suatu kata.[2] sehingga untuk membuat susunan kalimat yang baik dan benar, perlu mempelajarinya. *Nahwu* memiliki makna jalan atau ikatan[3], disebut dengan *nahwu* karena cabang pelajaran ini ibarat perjalanan yang harus ditempuh oleh sang pelajar agar bisa fasih menggunakan bahasa arab di kehidupan sehari-harinya.[4] Materi *nahwu* meliputi pembahasan kalam yakni, *isim* (nomina), *fi'il* (verba) dan *harf* (partikel), macam-macam *i'rob*, *wamil*, *tawabi'* dll.[5] Pada pembahasan kali ini, peneliti membahas salah satu bagian dari *isim* yaitu Al 'adad, biasanya materi ini diajarkan secara tradisional di beberapa lembaga pondok pesantren maupun madrasah di Indonesia, siswa diwajibkan menghafal kaidah kemudian membuat contoh dari kaidah- kaidah tersebut, meskipun sebenarnya mereka belum benar-benar memahaminya, akibatnya mereka tidak berhasil menerapkannya di

kehidupan sehari-hari.[6] Dengan metode yang biasa ini sedikit sekali pelajar yang menyimak dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, banyak dari mereka tidak menghiraukan guru maupun pelajaran karena materi *nahwu* tergolong sulit dan kurangnya inovasi pada metode pembelajaran.

Terdapat beberapa bagian di dalam ilmu *nahwu* khususnya pada pembahasan mengenai *isim* (nomina) salah satunya yakni *Al 'adad*. Adanya beberapa perbedaan struktur *Al 'adad* pada bahasa arab menyulitkan pembelajar dalam mempelajarinya.[7] Setiap bilangan ada hukum khusus baik secara *tazkir*, *ta'nis* dan *tamyiznya*. Sering kali ada miskonsepsi atau kesalahan dalam mengganti *ma'dud* (sesuatu yang dihitung) baik yang *mudzakkar* maupun *muannas*.[8] Kesulitan dalam proses pemahaman materi '*adad* dan *ma'dud* ini juga dirasakan oleh Penulis. Kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran bahasa arab, tak jarang dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Namun, amat jarang pendidik yang menerapkan media pembelajaran pada materi *nahwu* khususnya *Al 'adad*.

Permainan kartu merupakan salah satu media yang bisa dipraktikkan atau dipakai oleh pembelajar bahasa arab tingkat Madrasah Aliyah sebagai media pembelajaran. Terdapat banyak sekali permainan kartu, salah satunya dengan permainan kartu uno.[9] Permainan kartu uno dapat dijadikan media pembelajaran bahasa arab dikarenakan karakteristik bentuk kartunya serta populer di kalangan remaja.[10] apalagi kartu uno yang identik dengan warna dan angka bisa digunakan dalam materi *Al 'adad*. Dalam memahami pelajaran memang tidak selalu dengan permainan, namun dengan adanya permainan yang di 7 nakan secara efisien dan tepat maka semangat belajar siswa akan meningkat dan menambah keberagaman metode 3 mbelajar. Permainan bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran, namun dapat menjadi gerbang untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelum 5 a.[11] Dikutip dari buku Media Pembelajaran oleh Hamzah dkk, Sudjana dan Rivai, memaparkan bahwa dampak media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu; (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan ajar akan lebih jelas maknanya dan mudah dipahami, (3) Metode mengajar jadi lebih variatif sehingga siswa tidak bosan karena (4) Siswa yang banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengar penjelasan guru.[12]

Penelitian terdahulu mengenai maharah khitabah dengan menggunakan kartu permainan urab (uno bahasa arab) dengan judul "Kartu Permainan Urab (Uno Bahasa Arab) Sebagai Media Pembelajaran Kemahiran Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah" yang telah dilaksanakan oleh Ayunda (2020), kesimpulannya bahwa permainan kartu uno terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan maharah khitabah bahasa Arab.[9] Tak hanya untuk bahasa arab penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfina (2014) juga menggunakan permainan kartu UNO di dalam pelajaran bahasa jepang dengan judul "Penerapan Teknik Permainan Kartu Uno terhadap Penguasaan Kosakata Nomina Bahasa Jepang" juga terbukti efektif untuk meningkatkan kosa kata nomina bahasa jepang.[13] Tak hanya dalam bahasa, kartu UNO juga kerap dipakai untuk memahami konsep matematis seperti peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Anita (2022) dengan judul "Kartu Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP", terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi tersebut.[14] Ada beberapa penelitian mengenai kartu uno yang digunakan pada pelajaran bahasa arab namun belum ada yang menggunakan media permainan ini pada pelajaran nahwu khususnya pada materi *al 'adad*, maka dari itu untuk kesempatan ini Penulis melakukan penelitian menggunakan permainan kartu UNO untuk meningkatkan penguasaan materi bilangan atau di dalam bahasa Arab disebut dengan *Al 'adad*, khususnya pada materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi*.

Di salah satu lembaga pendidikan islam disaat Peneliti melakukan observasi mengenai pembelajaran nahwu, ternyata disana masih menggunakan cara tradisional, yakni guru mengajar duduk di depan menerangkan materi, kemudian memberikan tugas kepada siswa dan Peneliti menemukan bahwa siswa di Madrasah Aliyah Bilingual Junwangi Krian lebih tertarik dengan media pembelajaran. Setiap metode yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran akan disesuaikan dengan kondisidan situasi peserta didik masing-masing sekolah.[6] Dalam hal ini maka perlu ada usaha untuk menggunakan media baru dalam rangka untuk meningkatkan penguasaan materi *Al 'adad*. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yakni, (1) Bagaimana penerapan permainan kartu UNO untuk meningkatkan penguasaan materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi*, (2) Bagaimana peningkatan penguasaan materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi* dengan mengunakan metode permainan kartu UNO.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan kartu UNO untuk meningkatkan penguasaan materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi*. (2) Untuk mengetahui peningkatan penguasaan siswa pada materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi* dengan mengunakan metode permainan kartu UNO, maka perlu adanya pre test dan post test, dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus hingga mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pada penelitian ini membantu siswa memahami struktur '*Adad Ma'dud* khususnya pada bilangan 1-10 (*mufrod*) juga melatih siswa dalam pengaplikasian kata benda pada '*Adad* baik bilangan asli maupun pada tingkatan, baik secara *mudzakkar* maupun *muannas* dengan menggunakan permainan kartu UNO.

II.METODE

Jenis yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan metode penelitian tindakan kelas atau dalam bahasa inggris populer disebut dengan Class Action Research.[15] Penelitian tindakan kelas merupakan proses mengamati kegiatan belajar mengajar di dalam kelas melalui penilaian atau refleksi diri untuk mencari solusi pada suatu problematika dengan melakukan bermacam cara dan tindakan yang telah direncanakan , serta dianalisis pada

setiap perubahan yang dihasilkan.[16] Subyek Penelitian dilakukan pada siswa kelas X di MA Bilingual Junwangi Krian Sidoarjo.



GAMBAR 1.1

Prosedur pada penelitian ini meliputi 2 siklus yang diawali dengan pra siklus, siklus I, kemudian siklus II. Pada pra siklus masih belum menggunakan media permainan kartu UNO jadi masih tahap pembelajaran seperti biasa menggunakan buku yang telah mereka punya kemudian dilanjutkan dengan siklus I, pada tahap ini memiliki empat komponen yaitu; (1) Perencanaan (*planning*), meliputi penyusunan RPP, penyediaan media permainan kartu UNO serta menyiapkan lembar pre test, post test dan observasi, (2)Tindakan (*acting*), melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya, (3) Pengamatan (*observing*), guru maupun *observer* melakukan pengamatan terhadap proses permainan kartu UNO serta mencatat kekurangan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya, dan (4) Refleksi (*reflecting*), melakukan analisis tindakan kemudian ditarik kesimpulan untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II ini juga memiliki empat komponen yaitu; (1) Perencanaan (*planning*), meliputi penyusunan RPP, penyediaan media permainan kartu UNO serta menyiapkan lembar test dan observasi, (2) Tindakan (*acting*), melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun, (3) Pengamatan (*observing*), guru maupun *observer* melakukan pengamatan terhadap proses permainan kartu UNO serta mencatat kekurangan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya, dan (4) Refleksi (*reflecting*), melakukan analisis tindakan kemudian ditarik kesimpulan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya, jika telah tercapai indikator keberhasilan dengan rata-rata diatas KKM 85 atau presentase keberhasilan 90% dari jumlah keseluruhan siswa maka penelitian diberhentikan.[17]

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini diambil dari hasil wawancara secara langsung terhadap guru mata pelajaran bahasa arab dan siswa MA Bilingual Junwangi Krian yang telah ditetapkan sebagai responden, dan sumber data yang dikumpulkan peneliti pada saat penelitian, meliputi dokumentasi resmi, profil sekolah, tema yang berkaitan dengan studi bahasa arab, sumber pustaka yang relevan, juga penelitian terdahulu. Untuk mendapatkan hasil yang akurat, teknik pengumpulan data yang akan dilaksanakan meliputi; tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan peserta didik dalam penguasaan materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi*. [18] Dalam penelitian ini, tes yang digunakan terdiri dari *pretest* dan *post test* dengan kriteria penilaian sebagai berikut :[19]

0 – 39% = sangat kurang

40 – 54% = kurang

55 – 69% = cukup

61 – 80% = baik

81 – 100% = sangat baik [17]

Presentase untuk mengetahui ketuntasan belajar dihitung dengan cara membandingkan jumlah yang diperoleh dengan jumlah siswa secara menyeluruh lalu dikalikan 100% dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

P = Persentase

F = Jumlah yang diperoleh

N = Jumlah siswa keseluruhan 100 = Bilangan tetap [20]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini dirasa efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, karena pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu Pendidik untuk menjelaskan materi secara jelas dan menyenangkan sehingga antusias peserta didik bisa meningkat dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pada penelitian ini menerapkan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi kelas X MA Bilingual Junwangi Krian. Berikut paparan mengenai jadwal penelitian;

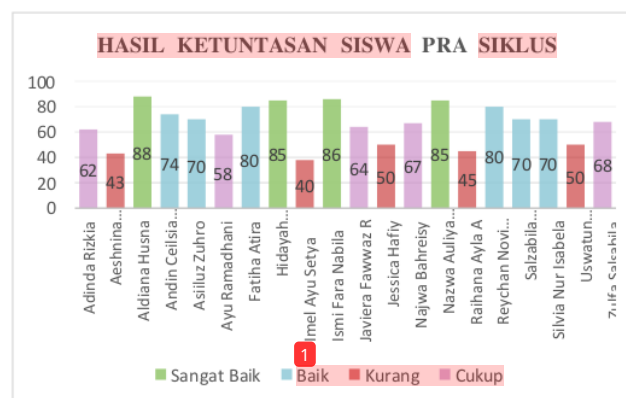
Hasil Penelitian Pra Siklus

Pada penelitian Pra Siklus dan Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Februari 2023 semester Ganjil. Aspek yang diteliti pada tahap ini yaitu : (1) Hasil observasi kegiatan pembelajaran, (2) Hasil aktivitas pendidik dalam mengajar, (3) Hasil wawancara guru, dan (4) Refleksi. Hasil Observasi pada tahap ini, Peneliti mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, guru menggunakan buku paket serta papan tulis sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan kaidah materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi kemudian siswa diperintahkan untuk mencatat apa yang telah dijelaskan dan menghafalkannya, tampak kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut apalagi guru jarang sekali menjelaskan dengan berdiri, seringkali guru hanya duduk ditempat yang sudah disediakan sehingga banyak siswa yang kurang fokus juga kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang cenderung pasif padahal materi ini harusnya siswa lebih aktif untuk berlatih membuat contoh yang banyak agar bisa memahami materi tersebut. Pada Siklus I, Peneliti mencatat berbagai kekurangan dalam proses pembelajaran dan melakukan analisa seberapa besar pemahaman siswa dengan *pre test* yang telah diajukan peneliti.

TABEL 1.1
Analisis Ketuntasan Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi
Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian
Pra Siklus

Angka 0-100	Predikat	Pra Siklus		Keterangan
		Frekuensi	Presentase	
85 - 100	Sangat Baik	4	20%	Tuntas
70 - 84	Baik	6	30%	
55 - 69	Cukup	5	25%	
40 - 54	Kurang	5	25%	Tidak Tuntas
Total		20	100%	
Rata-rata			67%	
Nilai Max			88	
Nilai Min			40	
KKM			85	

Dari tabel diatas dapat diperhatikan dalam diagram batang presentase ketuntasan siswa pada Siklus I :



Gambar 1.2 Grafik Hasil Ketuntasan Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi
Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian

4 Dari tabel 1.1 ditemukan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan KKM 85 sebanyak 10 siswa, siswa yang belum mencapai ketuntasan pada materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi sebanyak 10 siswa (50%). Dilihat dari data tersebut siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu mencapai 80% atau dari total 20 siswa hanya 4 siswa yang nilainya diatas KKM, oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) seperti rencana yang telah diuraikan. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media pembelajaran dengan kartu permainan UNO yang didesain khusus menyesuaikan materi pada mata pelajaran bahasa arab guna untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi.

Hasil pre test yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Februari 2023, Pada pra siklus, tentu belum menggunakan media pembelajaran dengan permainan kartu UNO, namun guru terlebih dahulu memberikan intruksi bagaimana cara kerja permainan UNO sebagai media pembelajaran bahasa arab.

Pada Siklus I, Pada tahap (1) Perencanaan guru melakukan persiapan penelitian meliputi, penyusunan RPP, menyediakan media permainan kartu UNO, serta menyiapkan lembar pre test dan post test untuk siswa dan juga menyiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa. (2) Tindakan pada tahap ini diawali dengan salam dan doa kemudian dilanjutkan dengan absensi kehadiran siswa, siswa menyiapkan alat tulis dan buku yang mereka punya kemudian pendidik mengajarkan materi terkait sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada kegiatan inti dalam RPP tersebut guru menjelaskan bagaimana bermain kartu UNO, kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk mempraktekkan permainan UNO tersebut sesuai dengan materi bahasa arab yang diteliti, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan lembar soal tes tulis. (3) Pengamatan, pada tahap ini guru mengamati aktivitas pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO dari awal hingga akhir, dan juga peneliti ikut mengamati serta mencatat kekurangan dalam proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan tanya jawab dan menyimpulkan materi pelajaran serta mencatat point-point penting dalam materi tersebut. (4) Refleksi, peneliti menganalisa hasil data pada siklus I dan menarik kesimpulan untuk kemudian melakukan perbaikan pada siklus II, adapun peningkatan hasil belajar siswa bisa ditinjau pada data berikut;

TABEL 1.2
Analisis Ketuntasan Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi
Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian
Siklus I

Angka 0-100	Predikat	Siklus I		Keterangan
		Frekuensi	Presentase	
85 - 100	Sangat Baik	6	30%	Tuntas
70 - 84	Baik	9	45%	
55 - 69	Cukup	2	10%	
40 - 54	Kurang	3	15%	Tidak Tuntas
Total		20		
Rata-rata			75%	
Nilai Max			96	
Nilai Min			50	
KKM			85	

1 Dari tabel diatas dapat diperhatikan dalam diagram batang presentase ketuntasan siswa pada Siklus I :



Gambar 1.3 Grafik Hasil Ketuntasan Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi
Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian

8

Dari grafik gambar 1.3 bisa diketahui bahwa terdapat 15 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan ada 5 siswa yang belum tuntas. Sedangkan siswa yang nilainya diatas KKM 85 yaitu mencapai 30% atau masih 6 siswa saja. Ada 14 siswa yang nilainya masih dibawah KKM 85. Pada pertemuan siklus I, berdasarkan hasil ketuntasan belajar yang telah dipaparkan terdapat hasil yang cukup memuaskan dan terdapat peningkatan dari pra siklus, namun memang perlu adanya pembiasaan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dengan media permainan kartu UNO, karena untuk bisa meningkatkan pemahaman materi pada siswa perlu melakukan permainan sesering mungkin sehingga siswa akan terbiasa untuk membuat contoh kalimat dari permainan kartu UNO. Siswa yang mencapai nilai KKM belum 90% sehingga penelitian tetap dilanjutkan pada Siklus II

Adapun langkah pembelajaran menggunakan permainan kartu UNO yakni : (1) Guru menyiapkan media permainan kemudian, satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok dan terdiri dari 5 siswa, kemudian (2) Guru membagikan satu set kartu permainan UNO dan menjelaskan kembali aturan permainannya, (3) Siswa mulai melakukan permainan dengan membagikan 6 kartu pada masing-masing siswa, saat mengeluarkan kartu, siswa menyebutkan angka dalam bahasa arab yang tertulis pada kartu, (4) Jika salah satu siswa tidak mempunyai kartu yang harus dikeluarkan maka ia harus membuat contoh 'Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi sesuai dengan kartu tersebut, dan kata benda tersebut tidak boleh sama satu sama lain dalam satu kelompok. Adapun prosedur dan keterangan kartu terdapat pada lampiran.

Setelah permainan usai, kemudian siswa mengerjakan soal *post test* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan siswa dalam memahami materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi*. Pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO memang memerlukan waktu yang cukup untuk melatih pembiasaan siswa dalam memberikan contoh kalimat, walaupun adanya keterbatasan waktu guru dan peneliti sebagai pengajar sekaligus moderator dalam pembelajaran ini tetap memaksimalkan kondisi dan situasi peserta didik agar tetap terkontrol dengan baik sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

Hasil Penelitian Siklus II

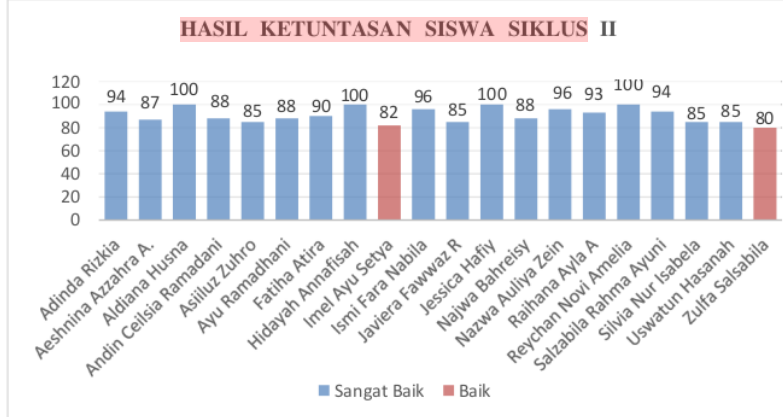
Pelaksanaan Siklus II dilakukan pada hari Senin, 13 Februari 2023 dengan kegiatan sebagai berikut; Pada tahap (1) *Perencanaan* guru melakukan persiapan penelitian meliputi, penyusunan RPP, menyediakan media permainan kartu UNO, serta menyiapkan lembar tes dan observasi (2) *Tindakan* pada tahap ini diawali dengan salam dan doa kemudian dilanjutkan dengan absensi kehadiran siswa, untuk mengembalikan semangat siswa guru melakukan *ice breaking* dahulu setelah itu siswa menyiapkan alat tulis dan buku ajar yang mereka punya kemudian pendidik mengulang materi yang sebelumnya diajarkan. Pada kegiatan ini dalam RPP tersebut guru menjelaskan bagaimana bermain kartu UNO, kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk mempraktekkan permainan UNO tersebut sesuai dengan materi bahasa arab yang diteliti, pada siklus sebelumnya kegiatan setelah ini yaitu mengerjakan lembar soal tes tulis, namun pada siklus II guru melakukan apersepsi atau menegaskan lagi materi yang telah dipaparkan dan melakukan kuis sederhana tanya jawab kemudian barulah siswa diberikan lembar *post test* (1) *Pengamatan*, pada tahap ini guru mengamati aktivitas pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO dari awal hingga akhir, dan juga peneliti ikut mengamati serta mencatat kekurangan dalam proses pembelajaran. Padaakhir pembelajaran guru dan siswa melakukan tanya jawab dan menyimpulkan materi pelajaran serta mencatat point- point penting dalam materi tersebut. (4) *Refleksi*, peneliti menganalisa hasil data pada siklus II dan menarik kesimpulan untuk kemudian melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya atau jika telah mencapai indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan, adapun peningkatan hasil belajar siswa pada materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi* bisa ditinjau pada data berikut;

TABEL 1.3
Analisis Ketuntasan Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi
Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian
Siklus II

Angka 0-100	Predikat	Siklus II		Keterangan
		Frekuensi	Presentase	
85 - 100	Sangat Baik	18	90%	Tuntas
70 - 84	Baik	2	10%	
55 - 69	Cukup	0	0%	
40 - 54	Kurang	0	0%	Tidak Tuntas
Total		20		
Rata-rata			91%	
Nilai Max			100	
Nilai Min			80	
KKM			85	

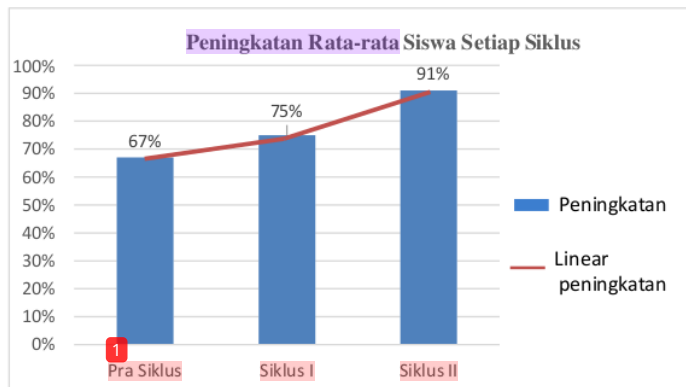
1

Dari tabel diatas dapat diperhatikan dalam diagram batang presentase ketuntasan siswa pada Siklus I :



Gambar 1.4 Grafik Hasil Ketuntasan Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi Kelas X MA Bilingual Junwangi Krian

Berdasarkan grafik hasil ketuntasan siswa , seluruh siswa dinyatakan tun³ dalam memahami materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi. Pada tabel 1.3 terdapat 90³ siswa yang mencapai nilai KKM 85 dan 2 siswa atau 10% yang hampir mencapai nilai KKM, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terkait materi ³ngan menggunakan media permainan kartu UNO meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yang dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1.5 Grafik Peningkatan Rata-rata Siswa Setiap Siklus

Pada gambar 1.5 menampilkan hasil peningkatan rata-rata siswa pada setiap siklus, mulai dari pra siklus hanya mencapai 67%, siklus I juga masih belum mencapai target yang sesuai yakni masih 75%, kemudian penelitian dilanjutkan dengan siklus II dengan peningkatan mencapai 91% . Pada garis merah menunjukkan linear peningkatan yang semakin keatas, artinya pada setiap siklus siswa kelas X MA Bilingual Junwangi Krian mengalami peningkatan penguasaan materi Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi.

IV. KESIMPULAN

Penerapan media permainan kartu UNO pada kelas X MA Bilingual Junwangi Krian Semester Ganjil tahun ajaran 2022/2023 untuk meningkatkan penguasaan siswa terkait materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi* dilakukan dengan cara membagi kelompok terdiri dari 5 siswa, kemudian menjelaskan aturan permainan sesuai prosedur permainan, siswa dibimbing dalam kelompok, siswa diwajibkan membuat contoh kalimat sesuai kosa kata yang mereka punya ketika tidak ada kartu yang bisa dikeluarkan dan permainan selesai sampai kartu habis, permainan dilakukan 2-3 kali sehingga siswa terbiasa membuat contoh kalimat dari permainan kartu UNO. Hasil penerapan media permainan kartu UNO menunjukkan peningkatan, dari ketuntasan siswa yang hanya 50% menjadi 100%, dan dari nilai yang mencapai KKM 85 hanya 20% menjadi 90%. Hal ini membuktikan bahwa media permainan kartu UNO dapat meningkatkan penguasaan materi *Al 'Adad Al Mufrod Al 'Ashli wa At Tartibi*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa membantu dan mendukung penulis dalam menyusun dan menyelesaikan artikel skripsi ini. Khususnya kepada Allah SWT, alhamdulillahirobbil alamin. Kepada suami dan orang tua yang senantiasa mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis baik berupa moril maupun material serta doa yang tak henti buat penulis, kepada saudara dan saudari penulis yang selalu menerima keluhan kesah dari penulis dan kepada seorang yang berperan penting dalam memberikan dukungan kepada penulis. Terima kasih wajazakumullah khairan katsiran.

- [1] M. Yunisa, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dalam Aspek ²nu Nahwu dan Sharaf pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi," *Ad-Dhuha*, vol. 3, no. 2, pp. 1–15, 2022, [Online]. Available: <https://online-journal.unja.ac.id/Ad-Dhuha/article/view/19985/13945>
- [2] M. A. Ghofur, " 'Ilmu An Nahwu wa As Shorfu Aalatun lifahmi Al Lughatu Al 'arabiyyatu (Ad Dirasat At Tahliliat fii Kitabi An Nahwi)," *Al-Fusha Arab. Lang. Educ. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2020, doi: 10.36835/alfusha.v1i2.344.
- [3] A. Jabar Badr bin naashir, "al-lughotu al-'arabiyyatu fii anhaai al-'aalami," *markaz al-malik 'abdullah ibnu 'abdi al 'aziiz ad-daulii likhudamah al-lughoti al-'arabiyyati* p. 400, 2019.
- [4] T. Burhanuddin, "Kafaatuht Thullab 'ala Saitharatil "Adad wal Ma"dud (Dirasah Wasffiyah bi Jami'ati Ar-Raniry)," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2018. [Online]. Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/4859>
- [5] Abu Abdillah Muhammad bin Muhammad bin Daud ash-Shanhaji al-Fasi, *al-Muqaddimah al-Ajurrumiyah fi Mabadi' Ilm al-Arabiyyah*.
- [6] A. Mualif, "Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu," vol. 1, no. 1, pp. 9–25, 2019.
- [7] A. D, "idhoaat li mu'alimii al-lughoti al-'arabiyyati li ghoiri an-naathiqina bihaa." p. 336, 1431.
- [8] Z. Ismail, M. Hussin, and T. Supriyatno, "Effectiveness of 'Adad And Ma'dud Learning ²dule Based on al-Quran Verses in Enhancing Student Achievement," *Ijaz Arab. J. Arab. Learn.*, vol. 4, no. 1, pp. 26–43, 2020, doi: 10.18860/ijazarabi.v4i1.10785.
- [9] A. M. Rohmah, "Kartu Permainan Urab (Uno Bahasa Arab) Sebagai Media Pembelajaran Kemahiran Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah," *Pros. Semnasbama IV UM Jilid 2*, vol. 4, pp. 260–271, 2020.
- [10] A. Alpionita, "Pengemb²gan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Siswa Kelas Viii Smp," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [11] I. Asrori, *1000 Permainan Penyeagar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2013.
- [12] N. Sudjana and A. Rivai, *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010.
- [13] A. M. Qibtiah, "Penerapan Teknik Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Nomina Bahasa Jepang : Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Semester Genap SMA Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2013/2014," Universitas Pendidikan Indonesia, 2014. [Online]. Available: <http://repository.upi.edu/id/eprint/12598>
- [14] F. D. Anita, P. S. Balkist, and N. A. Nurcahyo², "Kartu Uno untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 484–493, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i1.1009.

-
- [15] A. Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas (Class Action Research)*, 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [16] E. Mulyasa, H, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas : Menciptakan Perbaikan Berkesinambungan*. Bandung: Rosda Karya, 2011.
- [17] T. Indarti, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbit P3S Unesa, 2008.
- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- [19] E. MULYASA, H, "Kurikulum Berbasis Kompetensi," Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, p. 100.
- [20] P. Ngalm, "Prinsip-prinsip dan Evaluasi Pengajaran," Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004, p. 112.

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	emergent.pubmedia.id Internet Source	6%
2	gdic.unja.ac.id Internet Source	1%
3	id.scribd.com Internet Source	1%
4	www.researchgate.net Internet Source	1%
5	Apriani Apriani, Najih Anwar. "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Game Team (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo", Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL), 2023 Publication	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%

7

Internet Source

1 %

8

conferences.unusa.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On