

Monopoli Arab: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo

Arabic Monopoly: Edutainment-Based Learning Media Innovation to Enhance Maharah Kalam of Students at MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo

Indi Rohmawati^{*1)}, Najih Anwar^{*2)}

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

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

*Email Penulis Korespondensi: najihanwar@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to evaluate how effective the use of monopoly learning media is in improving students' speaking skills at MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo. In this study, the method applied is quantitative with a Quasi Experimental Design through a Control Group Pre-Test and Post-Test approach. The sample studied consisted of students of class XI IPS 1 and XI IPS 2, each of which has 18 students. Class XI IPS 1 acted as an experimental group that utilized monopoly learning media, while class XI IPS 2 acted as a control group that used traditional methods. To collect data, interview techniques, observation, documentation, and implementation of pre-test and post-test were used. Data analysis was carried out using the Kolmogorov-Smirnov normality test, homogeneity test, and Paired Sample T-Test hypothesis testing supported by the SPSS application. The findings of this study indicate that the average pre-test score for the experimental class reached 62.72, then increased to 78.72 in the post-test with a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05. Thus, monopoly learning media has been proven to be effective in improving students' speaking skills because it is able to create a pleasant learning atmosphere, increase motivation, encourage active involvement from students, and help students master vocabulary through repeated muroja'ah activities in an interesting game context.

Keywords - Monopoly Learning Media, Maharah Kalam, Arabic Language

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo. Dalam studi ini, metode yang diterapkan adalah kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design melalui pendekatan Control Group Pre-Test dan Post-Test. Sampel yang diteliti terdiri dari siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang masing-masing memiliki 18 siswa. Kelas XI IPS 1 bertindak sebagai kelompok eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran monopoli, sedangkan kelas XI IPS 2 berperan sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. Untuk mengumpulkan data, digunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, serta pelaksanaan pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis Paired Sample T-Test yang didukung oleh aplikasi SPSS. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test untuk kelas eksperimen mencapai 62,72, kemudian meningkat menjadi 78,72 pada post-test dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, mendorong keterlibatan aktif dari siswa, serta membantu siswa dalam menguasai kosakata melalui kegiatan muroja'ah yang berulang dalam konteks permainan yang menarik.

Kata Kunci - Media Pembelajaran Monopoli, Maharah Kalam, Bahasa Arab

I. Pendahuluan

Pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mentransfer ilmu, menata, serta membentuk keadaan tertentu belajar dimana siswa memperoleh peluang guna dapat keterlibatan dalam berlangsungnya kegiatan mengajar secara efektif dan efisien, dengan sasaran mencapai hasil pembelajaran yang maksimal[1]. Pembelajaran Bahasa Arab merupakan rangkaian aktivitas edukatif yang bertujuan untuk memotivasi, mengarahkan, memupuk, dan meningkatkan kompetensi berbahasa Arab siswa, baik dalam aspek produktif maupun reseptif, serta menanamkan apresiasi positif terhadap bahasa Arab[2]. Dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang mampu memikat minat peserta didik, pendidik perlu merancang berbagai elemen yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Dengan demikian, kesuksesan proses pengajaran bahasa Arab bergantung pada beberapa komponen penting yang harus dipersiapkan oleh guru, meliputi: rancangan kurikulum, materi pembelajaran,

teknik pengajaran, sarana pembelajaran, serta berbagai aspek pendukung lainnya yang terkait dengan kegiatan belajar-mengajar[3].

Tujuan pembelajaran bahasa arab yaitu untuk mencapai empat keterampilan bahasa dan tiga unsur bahasa. Empat keterampilan bahasa diantaranya meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Serta tiga keterampilan bahasa diantaranya meliputi tata bahasa (qawaaid al-lugoh), kosa kata (mufrodat), pelafalan dan ejaan (ashwat arabiyyah). Keterampilan pertama yaitu tata bahasa dimana dalam Bahasa arab disebut dengan istilah “qawaaid al-lugoh”, istilah tersebut memiliki sebuah pengertian yaitu tata bahasa akan menyertakan gagasan yang merupakan segmen dari kata, contohnya seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan yang termuat dalam satu kalimat. Keterampilan kedua adalah kosa kata, diaman dalam bahasa arab disebutkan istilah “mufrodat”, istilah tersebut menjelaskan bahwa kosa kata ialah susunan dari huruf-huruf yang memiliki arti. Keterampilan yang ketiga yaitu pelafalan dan ejaan, dimana dalam bahasa arab disebut juga dengan istilah “ashwat Arabiyah”, istilah tersebut memberikan penjelasan bahwa pelafalan atau ejaan yang dipraktekan harus benar dan sesuai dengan kaidah pelafalan serta ejaan, karena hal tersebut berkaitan dengan bacaan bahasa arab [4].

Maharah kalam yaitu bagian dari suatu keterampilan atau kemampuan yang sepatutnya dikendalikan oleh pembelajara bahasa. Melalui aktivitas berbicara, individu mampu mengungkapkan konsep, gagasan, pikiran, emosi dan harapannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Ahmad Fuad Mahmud, berbicara merupakan kemampuan bahasa yang bersifat aktif, sebab pelajar diharuskan dalam menyampaikan dan mengemukakan perasaan, pemikiran, pandangan, informasi dan berbagai hal lainnya dengan fasih dan tepat. Demikian pula, dengan kemampuan berbicara, seseorang dapat menjalin interaksi dengan individu lain[5]. Kemampuan berbicara atau dalam bahasa arabnya disebut dengan istilah “Maharah Al-Kalam” adalah kapasitas mengekspresikan buah dari pemikiran dan gagasan terhadap rival komunikasi. Pada konteks kegiatan belajar Bahasa Arab, kemampuan tersebut memiliki tujuan yang diharapkan kedepannya pelajar dapat melakukan komunikasi verbal secara efektif menggunakan Bahasa Arab. Keterampilan akan berbicara atau *speaking skill* pada sitilah Maharah Al-kalam didefinisikan sebagai kemampuan memproduksi bunyi-bunyi artikulasi atau rangkaian kata untuk menyampaikan pemikiran yang berupa ide, opini, keinginan, atau perasaan kepada pihak yang diajak berbicara[6]. Siswa dapat dikatakan mahir dalam berbicara bahasa arab jika menguasai Lima elemen utama meliputi: (1) kefasihan dalam berbicara, (2) ketepatan dalam menggunakan kosakata, (3) susunan kalimat yang baik, (4) logika dalam penyampaian gagasan, dan (5) keterlibatan dengan audiens melalui kontak mata.

Dalam memenuhi indikator-indikator di atas di butuhkan wadah untuk melakukan kegiatan ajar yang mampu menimbulkan tingginya minat siswa terhadap Pelajaran tersebut. Media atau Sumber pembelajaran merupakan sarana yang mampu dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi berupa pesan pada proses kegiatan pembelajaran akibatnya mampu menarik minat serta perhatian siswa. Pemanfaatan media dalam kegiatan pengajaran sangat membantu proses pembelajaran karena dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik, menghilangkan kejemuhan, dan memberikan pengalaman baru bagi siswa melalui media yang disediakan oleh pengajar[7]. Realitasnya, saat ini banyak pengajar bahasa Arab yang menerapkan media pembelajaran yang cenderung membosankan serta tidak cukup menarik. Hal tersebut terjadi karena pengajar atau guru berfokus terhadap satu media pembelajaran yaitu buku ajar yang memuat teks saja. Akibatnya, kebanyakan objek pembelajaran atau siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran sangat membosankan dan menyebabkan penurunan motivasi dalam proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, selain itu siswa juga terbatas dalam hal pengetahuan dimana materi yang diberikan oleh pengajar atau guru hanya sebatas media buku ajar. Menanggapi kondisi tersebut, prioritas pertama dibutuhkan media lain yang mampu menunjang, memfasilitasi, serta memberikan kemudahan bagi berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran [8].

Salah satu media yang dapat diterapkan untuk proses pembelajaran adalah monopoli, sebagaimana diungkapkan oleh Brady bahwa monopoli merupakan permainan yang banyak digemari dengan fitur gambar berbagai negara pada papan permainannya, di mana tujuan dari dilakukannya permainan monopoli yaitu untuk meningkatkan pemahaman dalam menguasai seluruh petak yang terdapat pada papan melalui aktivitas membeli, menyewa, dan mempertukarkan properti dalam sistem ekonomi yang telah disederhanakan[9]. Dalam adaptasi monopoli bahasa Arab untuk memfasilitasi pembelajaran kosakata, peneliti melakukan penyesuaian pada ilustrasi yang terdapat pada papan monopoli menjadi kartu kosakata serta memodifikasi kartu dana umum dan kesempatan menjadi kartu pertanyaan. Sedangkan keuntungan penggunaan monopoli dalam proses belajar adalah untuk membantu siswa mengingat kembali materi, melakukan konfirmasi pemahaman, dan memperkaya pengetahuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan[10]. Berdasarkan kesimpulan diatas, maka diperoleh keterangan bahwa monopoli memiliki dampak positif sehingga mampu diinterpretasikan pada proses kegiatan mengajar dalam bentuk bahasa maupun nonbahasa untuk media pembelajaran. Sehingga peneliti memilih media monopoli untuk dijadikan sebagai metodenya, hal tersebut dikarenakan media monopoli mampu membentuk proses pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, menyenangkan, serta menarik bagi siswa. Dimana pada akhirnya media tersebut mampu meningkatkan hasil dari proses belajar siswa dengan cara menyertakan siswa dalam menyelesaikan masalah yang telah ada. Terdapat berbagai penelitian yang

menjadikan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dibahas dalam penelitian. *Pertama*, Larasati, dkk dengan judul “Pengembangan Monopoli Bahasa Arab untuk Pembelajaran Kosakata Kelas IX Madrasah Tsanawiyah”. Peneliti meminta siswa untuk membayangkan arti dari kosa kata dalam bentuk bahasa arab yang terdapat pada papan monopoli[10]. *Kedua*, Utami, R dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI”. Peneliti menginterpretasikan media monopoli dalam proses pembelajaran mengenai proses mengenali lebih dalam terkait khulafaur rasyidin yang dilakukan oleh siswa dari kelas 4 MI [8] *Ketiga*, Isnaini M dengan judul “Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bangka Tengah”. Peneliti menginovasikan media monopoli dengan media ilustrasi tekait dengann materi peningkatan kemampuan menghafal kosa kata yang dilakukan oleh siswa MTS[3].

Adapun analisis gapnya dapat dijelaskan sebagai berikut penelitian sebelumnya memberikan wawasan yang baik tentang efektivitas monopoli dalam meningkatkan kosakata bahasa arab. Namun, terdapat gap dalam penerapannya terhadap keterampilan berbicara (maharah kalam), evaluasi kepercayaan diri dan pelafalan, adaptasi konten permainan. Adapun novelty dari penulisan ini yaitu kebaruan yang terletak pada penggunaan media monopoli sebagai alat inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab, dengan pendekatan endutainment yang relevan dan memotivasi siswa. Dalam penelitian ini lebih fokus untuk meningkatkan maharah kalam siswa dikarenakan minimnya penguasaan kosakata yang mereka miliki. Peneliti akan menerapkan media monopoli dalam proses belajar untuk meningkatkan maharah kalam di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo dengan menfasilitasi media ilustrasi di papan manapoli Yang mana siswa di minta untuk mengutarkan kosa kata dalam bahasa arab beserta dengan artinya, serta mendeskripsikan dari ilustrasi yang ada di papan manapoli dalam bahasa arab.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa metode serta media pembelajaran yang digunakan guru terkesan monoton, sehingga menyebabkan siswa ngantuk di kelas dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta minimnya penguasaan kosakata yang di miliki siswa sehingga sangat esensial dalam pembaruan cara serta media yang lebih inovatif dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan berdasarkan penjabaran tersebut adalah bagaimana media pembelajaran monopoli dapat diimplementasikan secara efektif untuk meningkatkan kemampuan maharah kalam siswa dalam pembelajaran bahasa arab. di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo dalam proses pembelajaran belum pernah mengaplikasikan permainan monopoli sebagai media belajar siswa sehingga kondisi ini cocok untuk dilakukan sebuah penelitian terkait penggunaan media ponopoli tersebut. Tersedianya media pembelajaran dengan papan monopoli ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mudahnya belajar berbicara bahasa arab dengan baik dan benar sesuai kaidah. Tujuan dilakukannya penelitian guna meningkatkan maharah kalam serta mampu mengatasi siswa yang kurang memiliki kemampuan dalam berbicara bahasa arab di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo dengan menginterpretasikan media monopoli dalam proses belajar bahasa arab.

II. Metode

Metodologi yang diterapkan pada studi yang akan dilakukan tersebut mengadopsi penelitian dengan metode ilmiah kuantitatif melalui implementasi metode eksperimen (experimen method). Pendekatan kuantitatif didefinisikan sebagai obeservasi yang memanfaatkan cara untuk menjalankan verifikasi terhadap Sebagian teori yang telah ditentukan dengan cara menganalisis keterkaitan antara berbagai variabel[11]. Dalam buku yang ditulis oleh Sugiyono menuliskan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode dengan mencari pengaruh perlakuan atau treatment tertentu dengan kondisi yang terkontrol[12]. Sementara itu, berdasarkan pemaparan dalam buku Feni Hikmawati, pandangan terhadap metode eksperimen merupakan metodologi penelitian mutakhir dan mempunyai tingkat keyakinan tinggi, metode tersebut menghasilkan output yang bersifat prediktif karena dengan mengaplikasikan metode ini data yang digunakan mampu memprediksi sesuatu di masa depan. Metode eksperimen berfungsi untuk mengungkapkan relasi antara dua variabel atau lebih serta menganalisis pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya[13]. Adapun menurut Arikunto telah menerangkan bahwa dengan menerapkan metode eksperimen, peneliti akan menghadirkan suatu kondisi dan fenomena yang selanjutnya dapat dikaji hubungan kausal-efeknya. Dengan demikian, penelitian eksperimen merupakan suatu pendekatan yang ditempuh untuk menginvestigasi hubungan sebab-akibat antara dua faktor yang secara sengaja dimunculkan oleh peneliti dengan meminimalisir atau mengeliminasi faktor-faktor pengganggu. Di mana peneliti dengan sengaja memberikan perlakuan khusus terhadap kelompok tertentu[14].

Penelitian ini dilaksanakan di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo, dengan menggunakan populasi yaitu keseluruhan siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 MA Islamiyah Sidoarjo. Sampel yang akan dipakai dalam hal ini adalah kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2, dimana kelas XI IPS 1 menjadi kelompok yang mendapatkan perlakuan eksperimen berupa penggunaan media papan monopoli Arab, sementara kelas XI IPS 2 tidak diberikan perlakuan

khusus. Tujuan diadakannya penelitian adalah untuk menguji seberapa besar daya guna atau efektivitas penerapan media papan monopoli dalam meningkatkan maharах kalam setelah diterapkannya media pembelajaran berbentuk monopoli Arab. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan *pendekatan Control Group Pre-Test and Post-Test*. Dalam model ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan tertentu, sementara pemilihan responden dilakukan secara acak.[15]. Rancangan ini memanfaatkan dua kelompok yaitu kelompok pertama (manipulatif), kelompok eksperimen yang menjadi subjek eksperimen serta memperoleh treatment atau perlakuan dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa papan monopoli Arab sedangkan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol yang mana kelompok ini tidak menerima perlakuan berupa media papan monopoli Arab melainkan hanya menggunakan metode konvensional di mana guru menerangkan di depan kelas dan hanya melakukan interaksi tanya jawab dengan menggunakan buku teks[12].

Adapun rancangan design penelitian sebagai berikut menurut Sugiono, 2019

Tabel 1: Desain Penelitian

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Experimen	o1	x	o2
Kontrol	o3	c	o4

Untuk mendapatkan hasil yang valid dilakukan dengan beberapa teknik dalam pengumpulan data. Yang pertama dengan menggunakan teknik wawancara guna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Kedua, observasi yang bertujuan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dilihat langsung dilapangan. Yang ketiga dokumentasi baik berupa tekstual maupun non tekstual guna untuk menyimpan arsip peneliti. Yang keempat yakni dengan menguji data dengan menggunakan tes pre-test dan post-test dengan tujuan untuk menunjukkan hasil atas adanya perbedaan dari pemberian treatment berupa papan monopoli dan tidak mendapatkan perlakuan. Dalam menguji sebuah data maka diperlukan pengujian klasik yang terdiriri dari uji normalitas dan homogenitas agar data yang dihunakan tidak mengalami residual tinggi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti, pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah distribusi data berkarakter normal atau sebaliknya. Dalam menentukan apakah keputusan terkait normalitas data diterima atau ditolak, jika nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka data tersebut dianggap tidak mempunyai distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi di atas 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Selanjutnya, untuk mengevaluasi apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan varians yang serupa, dilakukan pengujian homogenitas melalui metode Analyze - Compare Mean - One-Way ANOVA. Data akan dianggap homogen jika hasil signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan jika hasil signifikansi kurang dari 0,05, maka data tersebut dianggap tidak homogen. Pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan Paired Sample T-Test untuk menilai efektivitas penggunaan media monopoli dalam peningkatan keterampilan berbicara (maharах kalam). Keputusan diambil berdasarkan interpretasi berikut: Apabila nilai signifikansi (*sig*) $\alpha \leq 0,05$, maka H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli terbukti efektif. Namun, jika nilai signifikansi (*sig*) $\alpha \geq 0,05$, maka H_0 diterima, yang menunjukkan bahwa media monopoli tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara di MA Islamiyah Tanggulangan Sidoarjo [11].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum hasil dan pembahasan disampaikan maka dilakukan analisis data terlebih dahulu melalui:

A. Uji normalitas kolmogorov Smirnov

Dalam pengujian suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 2: Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a		
Statistic	df	Sig.

pretest kontrol	.083	18	.200*
posttest kontrol	.106	18	.200*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
pretest eksperimen	.117	18	.200*
posttest eksperimen	.097	18	.200*

Dari tabel di atas menunjukkan bahwasanya nilai sig $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Selanjutnya guna untuk mengetahui apakah kelas control dan kelas eksperimen memiliki varian yang sejenis dengan keputusan apabila Nilai Sig $> 0,05$ maka data distribusi homogen namun jika nilai Sig $< 0,05$ maka data distribusi tidak homogen.

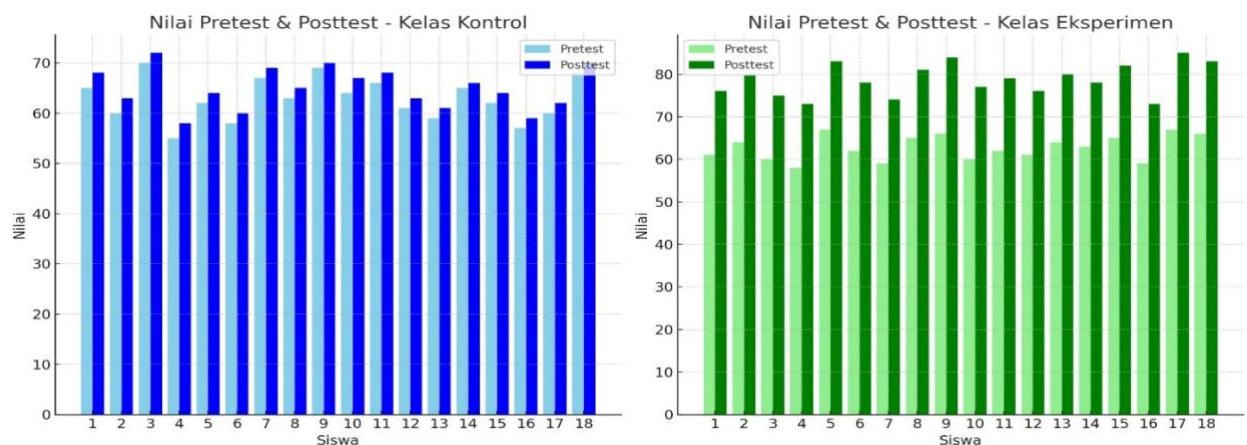
Tabel 3: Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

nilai test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.950	3	68	.421

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwasanya nilai Sig $0,421 > 0,05$. Dengan ini menunjukkan bahwa varian data dari keseluruhan kelas post-tes kontrol dan kelas post-tes eksperimen adalah sama atau homogen. Berikut akan peneliti uraikan data nilai siswa kelas control dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Diagram batang

Berdasarkan pada gambar 1 menampilkan perbandingan nilai pretest dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang melibatkan 18 siswa. Pada kelas kontrol (grafik kiri), terlihat bahwa nilai pretest siswa (batang biru muda) berkisar antara 58-70, sementara nilai posttest (batang biru tua) menunjukkan peningkatan yang relatif moderat dengan rentang 58-72, dimana beberapa siswa bahkan mengalami penurunan atau peningkatan yang minimal. Sebaliknya, dalam kelas percobaan (grafik kanan), nilai pretest peserta didik (batang hijau muda) berada antara 58-

67, tetapi nilai posttest (batang hijau tua) menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan dalam rentang 73-85, di mana hampir semua siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Perbedaan pola peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran atau intervensi yang diterapkan di kelas percobaan memiliki pengaruh yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang digunakan pada kelas kontrol.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggambarkan kapasitas visual peserta didik sehubungan dengan penerapan media pembelajaran berbasis monopoli, dengan hasil yang diperoleh melalui instrumen pretest dan posttest. Media pembelajaran monopoli tersebut berperan sebagai instrumen pendukung dalam proses pembelajaran yang secara eksplisit menunjukkan kapasitas visual peserta didik [16]. Instrumen ini dimodifikasi dengan menambahkan gambar visual pada kotak-kotak yang memuat pertanyaan, materi pembelajaran, atau instruksi yang relevan dengan topik kajian. Melalui modifikasi ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi pembelajaran secara lebih efektif serta terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan tahap pertama penelitian pada kelompok kontrol, yaitu kelas XI IPS 2, dimana kelompok ini hanya mendapatkan pembelajaran melalui metode ceramah konvensional. Pada kelompok ini, peneliti menyampaikan materi bahasa Arab mengenai fasilitas dan peralatan sekolah, kemudian peserta didik diberikan lembar kerja posttest. Selanjutnya, peneliti melaksanakan penelitian pada kelompok eksperimen, yaitu kelas XI IPS 1, yang memperoleh perlakuan berupa penerapan media pembelajaran monopoli setelah pelaksanaan uji pretest.



Gambar 2. Kegiatan pretest dan posttest

Sebelum penerapan penggunaan media pembelajaran monopoli, peneliti menguji para siswa dengan soal pre-test untuk mengevaluasi pemahaman mereka terkait materi yang sudah disampaikan oleh peneliti.



Gambar 3. Implementasi Media Monopoli

Penerapan alat pembelajaran monopoli yang memuat konten pelajaran berupa kosakata mengenai aktivitas sehari-hari untuk mengevaluasi kemampuan siswa.



Gambar 4: Media Monopoli

Selanjutnya, peneliti menjelaskan mekanisme operasional permainan media pembelajaran monopoli Arab tersebut. Media pembelajaran monopoli ini diimplementasikan dengan membagi peserta didik ke dalam tiga kelompok, dimana setiap kelompok telah menentukan bidak masing-masing. Berbeda dengan permainan monopoli konvensional yang menggunakan uang sebagai instrumen permainan, media pembelajaran ini menerapkan sistem poin. Ketika setiap kelompok menjalankan bidaknya sesuai dengan langkah yang diperoleh, mereka diwajibkan menyebutkan kosakata (mufradat) yang sesuai dengan gambar pada kotak yang ditempati. Sebagai ilustrasi, apabila kelompok mendapatkan kotak bergambar perpustakaan, maka kelompok tersebut harus menyebutkan mufradat serta mendeskripsikan gambar tersebut menggunakan bahasa Arab, dan akan memperoleh poin jika berhasil menjawab dengan tepat. Adapun jika mendapatkan kotak soal, kelompok tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan yang telah ditentukan untuk memperoleh poin. Kelompok dengan akumulasi poin tertinggi akan memenangkan permainan dan mendapatkan apresiasi bagi setiap anggotanya. Sebelum implementasi media pembelajaran ini, peneliti terlebih dahulu memberikan pembekalan berupa mufradat serta deskripsi fungsi fasilitas dan peralatan sekolah sesuai dengan materi pembelajaran, guna memfasilitasi penguasaan kosakata yang akan digunakan dalam permainan. Dengan demikian, permainan dapat berlangsung secara efektif dan optimal dalam meningkatkan keterampilan berbicara (maharah kalam) peserta didik.

C. Uji Hipotesis Paired Sample T-tes

**Tabel 4: Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

		Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest kontrol - posttest kontrol	-2.111	-15.364	17	.000
Pair 2	pretest eksperiment - posttest eksperiment	-16.000	-59.672	17	.000

Berdasarkan output Pair 1, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rerata hasil belajar siswa pada pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol terkait penggunaan media pembelajaran monopoli. Sementara itu, berdasarkan output Pair 2, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara rerata hasil belajar siswa pada posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen setelah implementasi media pembelajaran monopoli. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Paired Samples Statistics

Tabel 5: Paired Sample

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest kontrol	62.83	18	4.260
	posttest kontrol	64.94	18	4.080

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	pretest eksperiment	62.72	18	2.906

posttest eksperiment	78.72	18	3.786	.892
----------------------	-------	----	-------	------

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 5, dapat disimpulkan bahwa data Pair 1 (pretest-posttest) merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (kelompok kontrol), sedangkan data Pair 2 (pretest-posttest) merupakan kelompok yang memperoleh perlakuan. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest untuk kelompok eksperimen mencapai 62,72 dengan total responden sebanyak 18 siswa, standar deviasi 2,906 dan standar error 0,685. Di sisi lain, nilai rata-rata posttest setelah penerapan media pembelajaran monopoli menunjukkan kemajuan menjadi 78,72 dengan standar deviasi 3,786 dan standar error 0,892. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata peserta didik. Dengan melibatkan 18 responden, perbandingan antara nilai rerata sebelum implementasi media 62,72 dan standar error 2,906 dan setelah implementasi media 78,72 dan standar error 3,786 menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik siswa. Media pembelajaran berbasis monopoli menunjukkan pengaruh positif terhadap pengembangan kompetensi berbicara siswa, yang didukung oleh adanya variasi signifikan antara kondisi awal sebelum intervensi pembelajaran dengan monopoli dan kondisi akhir setelah intervensi tersebut. Temuan analisis ini konsisten dengan berbagai studi yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran monopoli merupakan salah satu pendekatan edukasi yang efisien dalam memperbaiki kompetensi berbicara siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran monopoli mengintegrasikan aktivitas muroja'ah mufradat secara repetitif untuk mencapai penguasaan kosakata, sehingga mampu meningkatkan kapasitas siswa dalam mengingat dan menerapkan kosakata secara lebih efektif dan presisi dalam konteks kompetensi berbicara.

Media monopoli dalam pembelajaran ini mengintegrasikan materi mengenai fasilitas dan peralatan sekolah, dengan menggunakan 20 kartu soal esai serta kartu poin sebagai sistem penghargaan bagi respons yang tepat dan akurat. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini mendorong keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan bahasa, penguatan retensi kosakata, serta pemahaman struktur tata bahasa secara lebih komprehensif [17]. Implementasi media pembelajaran monopoli terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kompetensi komunikasi peserta didik. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil kajian Wahyuni Iskandar yang mengindikasikan bahwa media permainan monopoli bahasa Arab mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik serta mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan kondusif, sekaligus meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara (maharah kalam). Proses pembelajaran melalui pendekatan permainan ini menawarkan alternatif metode yang berbeda dan lebih menarik, sehingga mampu memberikan pemahaman serta pengetahuan baru mengenai urgensi penguasaan maharah kalam. Selain itu, permainan ini juga berkontribusi dalam mengasah kemampuan siswa dalam menghafal kosakata (mufradat) secara lebih ekstensif [18].

Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan monopoli mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif. Lebih dari sekadar aspek rekreatif, permainan monopoli ini menuntut kecerdasan intelektual, keteguhan sikap, serta ketangkasan peserta didik dalam pengambilan keputusan strategis selama proses pembelajaran berlangsung [19]. Selain itu, teori yang dikemukakan oleh Kusumawati turut memperkuat temuan penelitian ini. Kusumawati menjelaskan bahwa media monopoli sebagai alat bantu pembelajaran berbentuk permainan papan mampu mengkondisikan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Teori tersebut berkorespondensi secara langsung dengan realitas empiris yang ditemukan di lapangan, dimana peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media tersebut. Implementasi media monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan fokus, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik secara signifikan [20].

Permainan ini memiliki tujuan fundamental, yaitu memfasilitasi peserta didik dalam mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab serta memberikan pemahaman komprehensif mengenai konsep, prinsip, maupun kaidah kebahasaan Arab secara sistematis [21]. Permainan ini juga menstimulasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, merespons pertanyaan secara akurat, sekaligus melakukan interaksi aktif dengan teman-temannya. Mengingat pembelajaran diimplementasikan melalui pendekatan permainan, peserta didik cenderung menunjukkan konsentrasi yang lebih optimal dan menikmati proses pembelajaran, tanpa merasakan beban kognitif berlebihan terhadap materi yang berpotensi dianggap kompleks apabila disampaikan melalui metode konvensional.

IV. Simpulan

Berdasarkan analisis dan hasil yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo. Sebuah peningkatan dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen, yaitu dari 62,72 di pretest menjadi 78,72 di posttest, dengan nilai signifikan 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Media pembelajaran monopoli menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan jika dibandingkan dengan metode tradisional, sehingga meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Penerapan media monopoli juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan bermain yang mendidik, di mana siswa diharuskan untuk menyebutkan kosakata dan mendeskripsikan gambar dalam bahasa Arab berdasarkan kotak yang mereka peroleh. Selain itu, media monopoli mendukung kegiatan muroja'ah atau pengulangan kosa kata secara berulang-ulang, yang membantu siswa untuk lebih menguasai kosakata serta meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab dengan baik dan sesuai dengan aturan.

Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli pada kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli lebih efektif dalam meningkatkan maharah kalam dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Media pembelajaran monopoli sebagai bentuk implementasi konsep edutainment (education and entertainment) terbukti mampu mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara. Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif inovatif yang memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian kompetensi berbahasa Arab peserta didik, terutama dalam mengembangkan kemampuan maharah kalam secara komprehensif dan berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Madrasah Aliyah Islamiyah Sidoarjo atas dukungan dan kerja samanya selama proses penelitian berlangsung. Ucapan syukur juga ditunjukkan kepada pengajar bahasa arab serta murid-murid dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang telah terlibat secara aktif dalam penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan saran dari dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan masukan yang bermanfaat untuk perbaikan artikel ini. Diharapkan, hasil studi ini mampu memberikan dampak yang baik bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran bahasa arab yang baru dan praktis.

Referensi

- [1] U. Fatonah *et al.*, “Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Al-Ashriyyah Nurul Iman,” 2016.
- [2] L. Fatra Nurlaela Pendidikan Bahasa, P. Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Jalan Pemuda Raya No, and J. Timur, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara Di Era Revolusi Industri 4.0,” 2020.
- [3] E. Isnani Munawwaroh and I. Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, “Al-Mu’arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bangka Tengah,” vol. I, no. 2, pp. 16–28, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/AL-MUARRIB>
- [4] I. Taqiyah and M. Bahak Udin By Arifin, “Implementation of Monopoly Learning Media on Mufrodat Understanding of Class X MA Bilingual Junwangi Students [Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodat Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi].”
- [5] S. Rohmawati, “Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaran*, vol. 2, no. 2, p. 165, Aug. 2019, doi: 10.35931/am.v2i2.141.
- [6] Alpinah Fitri, “Usaha Peningkatan Maharah Kalam Bahasa Arab Melalui Metode Muhadatsah Bagi Santri Di Pondok Pesantren Modern Al-Ikhlas Putri Kuningan,” 2020.
- [7] K. Koderi and T. P. Sari, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli,” *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 5, no. 2, p. 132, Dec. 2021, doi: 10.32332/tarbawiyah.v5i2.3774.
- [8] Nur Riska, “Pengembangan Permainan Monopoli Edukasi Akmar-Umali (Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI,” 2020.

- [9] F. Nyoto and G. S. Budhi, "Pembuatan Permainan Monopoly dengan Pelajaran Matematika di Android dengan Menggunakan Unity."
- [10] A. D. Larasati and M. Ahsanuddin, "Pengembangan Monopoli Bahasa Arab untuk Pembelajaran Kosakata Kelas IX Madrasah Tsanawiyah," *JOLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 3, no. 3, pp. 391–405, Mar. 2023, doi: 10.17977/um064v3i32023p391-405.
- [11] Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan*, vol. 7, 2020.
- [12] Sugiyono, "Metodologi Penelitian Kuantitatif," pp. 1–235, 2018.
- [13] F. Hikmawati, "Metodologi Penelitian," 2017.
- [14] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas," 2008.
- [15] A. Prihandini and E. Fajriyatul Fahyuni, "Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 7, no. 2, p. 953, Oct. 2024, doi: 10.35931/am.v7i2.3870.
- [16] D. Robiansyah, I. Rahmanudin, M. Arifin, H. Uin, S. Gunung, and D. Bandung, "Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon," 2023.
- [17] F. Dwiky Yusfian and M. Bahak Udin By Arifin, "Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa SMP Malang," 2025. [Online]. Available: <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- [18] M. Prodi *et al.*, "MOBA: Monopoli Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Upaya Meningkatkan Semangat Anak Sekolah Dasar Dalam Menghafal Al-Qur'an Di Era Revolusi Industri 4.0 Wahyuni Iskandar," 2022.
- [19] S. Aula, R. Universitas, and Y. Pasuruan, "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas MTS Darut Taqwa Pasuruan," 2025, doi: 10.71242/0yqjn912.
- [20] M. Abdul, A. Universitas, and Y. Pasuruan, "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Metode Ceramah Terhadap Pembentukan Moral Luhur Di SDN Mojotengah 1", doi: 10.71242/0yqjn912.
- [21] G. Rahmadhani and M. Ammar, "Analisis Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 7 SMP 9 Muhammadiyah Boarding School Tanggulangin," 2025. [Online]. Available: <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>