

Analysis of The Implemetation of The *Picture Description* Game for Learning Maharah Kalam in El-Haq Jombang Modern Islamic Boarding School

[Analisis Penerapan Game *Deskripsi Gambar* Untuk Pembelajaran Maharah Kalam di Pondok Pesantren Modern El-Haq Jombang]

Noufal Quais El Akhdar¹⁾, Moch. Bahak Udin By Arifin ^{*,2)}

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

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.ad.

Abstract. *This study aims to determine the form of application of the Picture Description game and its effectiveness in teaching Arabic to Grade VIII students at the El-Haq Modern Islamic Boarding School in Jombang. This study is important considering the many problems faced by students who are reluctant to speak Arabic even though they have mastered a lot of vocabulary.. This study uses a quantitative approach with an experimental research design and a one-group pre-test and post-test design. The main data in this study were obtained through tests (pre-test and post-test), observation, and documentation. The results of descriptive analysis and T-test show that this game can create a more lively and enjoyable learning atmosphere. Although it takes a long time to implement, this game has been proven to increase student participation in class. The T-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$ and a calculated t-value of -6.008, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the conclusion of this study shows that the picture description game is effective in improving the speaking skills of eighth-grade students at the El-Haq Modern Islamic Boarding School in Jombang.*

Keywords - Maharah kalam, Picture Description, Arabic Language Learning

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan permainan Deskripsi gambar dan evektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas VIII di Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang. Penelitian ini menjadi penting mengingat banyaknya masalah siswa yang enggan berbicara menggunakan bahasa Arab walaupun telah menguasai banyak kosa-kata. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan sistem one group Pre-Test and Post-Test design. Data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (Pre-Test dan Post-Test), observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis deskriptif dan Uji-T menunjukkan bahwa permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Meskipun membutuhkan waktu lama dalam penerapannya, permainan ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas. Hasil Uji T menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta -t hitung sebesar -6,008 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Deskripsi gambar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara atau maharah kalam siswa kelas VIII Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang.*

Kata Kunci - Maharah kalam, Deskripsi Gambar, Pembelajaran Bahasa Arab

I. PENDAHULUAN

Maharah kalam atau keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengeluarkan bunyi-bunyi atau kata-kata dengan baik dan benar[1]. Maharah kalam menjadi salah satu komponen penting dari suatu pembelajaran bahasa, karena berbicara merupakan langkah awal untuk dapat menguasai suatu bahasa[2]. Penguasaan Maharah kalam sangat penting bagi mereka yang belajar bahasa Arab karena dapat membantu mereka memahami dan menginterpretasikan isi Al-Quran dan kitab-kitab berbahasa Arab lainnya. Selain itu, Maharah kalam memungkinkan pembelajar berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Arab, yang membuka peluang untuk memperluas jaringan pertemanan dan pengalaman mereka sendiri[3], karena setidaknya Lebih dari 200.000.000 orang berbicara bahasa arab saat ini, dan bahasa ini digunakan di kurang lebih 20 negara[4][5]. Dalam konteks pembelajaran bahasa, maharah kalam sering dianggap sebagai indikator utama dari keberhasilan pembelajaran bahasa karena mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari[6]. Ada beberapa indikator yang dapat dilihat untuk mengukur seberapa jauh maharah kalam yang dimiliki oleh seseorang. Diantaranya adalah keberanian untuk mengungkapkan ide, pendapat, dan juga perasaan sesuai keinginan dalam bahasa Arab[7][8]. Ada beberapa model pembelajaran yang banyak dipakai

dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan maharah kalam siswa, diantaranya adalah tanya jawab (سؤال وجواب), Dialog (الحوار), dan Percakapan (المحادثة)[9]. Ada pula model pembelajaran maharah kalam yang memanfaatkan media visual seperti gambar[10].

Suatu pembelajaran akan terasa sangat membosankan jika tidak dikemas dengan metode pembelajaran yang tepat. Hal itu dapat terjadi baik dalam pembelajaran bahasa ataupun yang lainnya, Metode pembelajaran sendiri adalah suatu cara yang digunakan seorang pendidik selama proses belajar mengajar[11]. Dalam suatu penelitian, dikatakan bahwa ada beberapa faktor yang berkontribusi pada masalah keterampilan berbicara bahasa Arab siswa, termasuk kurangnya kepercayaan diri, kurangnya pemahaman tata bahasa, keterbatasan kosakata, kurangnya interaksi dalam pembelajaran, dan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan siswa[12]. Meskipun dalam lingkungan bahasa di pesantren terdapat dorongan untuk berbahasa aktif[13] namun tetap menjadi sebuah fakta bahwa menyenangkan atau tidaknya proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung akan sangat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan dari pembelajaran bahasa Arab itu sendiri. Maka tidak mustahil jika siswa akan semakin bersemangat untuk terus belajar bahasa Arab jika dari awal proses pembelajaran bahasa Arab ini sudah diterapkan berbagai macam metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan[14]. Salah satu metode menyenangkan itu bisa berupa pembelajaran yang dikemas dengan permainan. Ada banyak sekali macam permainan yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan suasana belajar dan mengajar, salah satunya adalah dengan permainan *Deskripsi gambar*.

Permainan *Deskripsi gambar* sendiri merupakan alat pendidikan yang memanfaatkan elemen visual dan interaktif untuk memaksa siswa agar lebih berani untuk berbicara menggunakan kosa-kata yang sudah mereka miliki sebelumnya. Dalam permainan ini, gambar-gambar yang disediakan akan berperan sebagai media visual yang akan membantu para pelajar untuk mengaitkan antara kosa-kata dengan objek-objek yang nyata[15]. Dalam dunia pendidikan media gambar dapat menjadi media penyampai pesan yang memanfaatkan indra penglihatan[16]. Media gambar sendiri memiliki banyak kelebihan jika digunakan dalam proses belajar-mengajar. Seperti penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena dengan menggunakan media gambar secara tidak langsung sebenarnya guru sedang mengasah daya pikir kritis siswa[17]. Bahkan dalam penelitian yang diangkat oleh Baunsele dikatakan bahwa media gambar sangatlah membantu siswa untuk dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyerap informasi dalam materi pembelajaran[18].

Dalam beberapa penelitian, *deskripsi gambar* telah dianggap sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suci Nur Aini, hasil berdistribusi tidak normal dengan signifikansi 95%. Kemampuan menulis teks deskripsi rata-rata siswa kelas VII MTS Darul Hikmah Pekanbaru adalah 79,85, yang memasukkan mereka dalam kategori baik[19]. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Immanuel, menunjukkan bahwa hasil penelitian diperoleh bahwa nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Gambar, kemampuan menulis deskripsi sebesar 49,56. Nilai rata-rata peserta didik sesudah menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Gambar, kemampuan menulis puisinya sebesar 78,03. Berdasarkan uji t dengan membandingkan harga t hitung dengan t tabel diperoleh t hitung > t tabel atau 5,89 > 1,69, sehingga H_0 diterima, H_a ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Gambar terhadap kemampuan menulis deskripsi peserta didik Kelas VII SMP Negeri 7 Pematangsiantar[20]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Maulidah, Kiswoyo, dan Kartinah mendapatkan hasil yaitu keterampilan menulis karangan deskripsi menggunakan media gambar seri diperoleh 1 siswa dengan nilai tinggi, persentasenya sebesar 6,25%, 2 siswa dengan nilai sedang, persentasenya adalah 13,5%, 13 siswa dengan nilai rendah, persentasenya adalah 81,25%. Keterampilan menulis karangan deskripsi siswa menggunakan media gambar siswa siswa kelas III adalah rendah. Keterampilan menulis dengan rata-rata rendah memiliki permasalahan diantaranya yaitu siswa merasa kesulitan dalam menulis ejaan dan tanda baca yang benar dalam sebuah tulisan, kurangnya keaktifan membaca dan referensi membaca siswa, masih kebingungan apa yang harus dimulai[21].

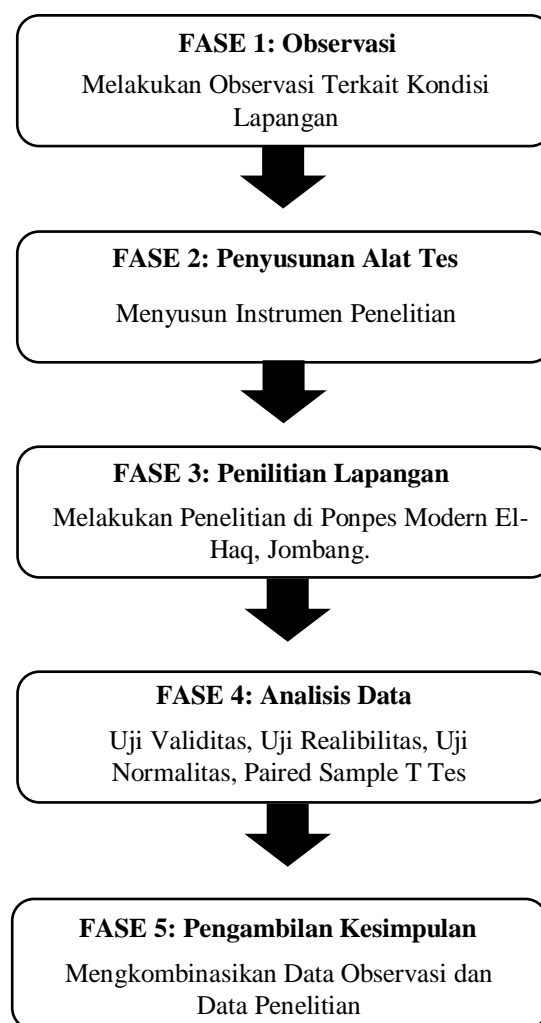
Hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk mengangkat tema penelitian yang sama, yaitu metode pembelajaran dengan *deskripsi gambar*. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan model permainan yang dirancang khusus untuk mendukung penerapan metode *deskripsi gambar* dalam pembelajaran Bahasa Arab, lebih dalam terhadap fokus pengembangan kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa. Penelitian ini difokuskan untuk melihat sejauh mana efektivitas penerapan game *deskripsi gambar* dalam pembelajaran maharah kalam siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Bentuk penerapan permainan *deskripsi gambar* dalam pembelajaran? 2) Efektivitas permainan *deskripsi gambar* dalam meningkatkan maharah kalam siswa. Peneliti tentu sangat berharap agar nantinya hasil dari penelitian ini dapat memberikan Solusi baru untuk para asatidz/ah yang mengajar siswa MTS di Pondok Pesantren El-Haq, Jombang dan dapat digunakan sebagai bentuk variasi baru selama proses belajar dan mengajar di kelas.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang memiliki karakteristik penggunaan analisis statistik dalam pengidentifikasian pola, membandingkan 2 kelompok atau lebih, dan menghubungkan antara variabel yang satu

dengan variabel yang lainnya[22]. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan sistem *one group pre-test dan post-test design* untuk menguji hubungan sebab akibat yang terjadi pada dua atau lebih variabel yang ada. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk menguji hipotesis, teori, dan efektivitas sesuatu yang sebelumnya belum pernah dicoba. Dalam hal ini efektivitas yang akan diuji adalah hasil dari pembelajaran maharah kalam peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *deskripsi gambar*. Dalam penelitian kuantitatif, penentuan populasi menjadi hal yang sangat penting karena populasi sendiri merupakan batasan terhadap objek penelitian yang dipilih[23]. Dalam penelitian ini tidak semua anggota populasi mendapatkan kesempatan yang sama untuk dijadikan objek penelitian, sehingga penelitian ini menggunakan metode purposive sampling dalam pengambilan sampelnya[24]. Objek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di Pondok Pesantren El-Haq, Jombang yang berjumlah kurang lebih 9 siswa dalam satu kelasnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah tes, observasi dan dokumentasi. Tes berupa pemberian tes awal (Pre-Test) kemudian dilanjutkan dengan tes akhir (Post-Test) yang diberikan setelah peserta didik menerima perlakuan. Kemudian observasi pra penelitian dilakukan untuk melihat gambaran umum terkait kondisi peserta didik ketika pembelajaran dan keadaan sarana prasarana. Kemudian dokumentasi berupa beberapa dokumen pembelajaran seperti buku ajar dan dokumen lain yang nantinya digunakan untuk menunjang data penelitian.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Alat analisis yang digunakan untuk menguji penerapan permainan *Deskripsi gambar* adalah dengan analisis deksriptif menggunakan distribusi frekuensi dan uji homogenitas. Untuk menguji efektivitas permainan *Deskripsi gambar* maka menggunakan uji T dan uji korelasi sebagai alat untuk mengeksplor data yang didapatkan. Paired Sample T Test merupakan analisa statistik yang digunakan untuk mencari perbandingan hasil penilaian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan[25]. Dalam hal ini akan dibandingkan bagaimana hasil penilaian maharah kalam peserta

didik sebelum diterapkan permainan *Deskripsi gambar* dan setelah diterapkan permainan *Deskripsi gambar*. Dengan hasil yang didapatkan melalui bantuan software IBM SPSS Statistics 19 akan diketahui apakah permainan *Deskripsi gambar* dapat meningkatkan maharah kalam siswa atau tidak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, setelah data diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa pre-test dan post-test. Data diuji dengan memakai Uji Validitas, uji Realibilitas, Uji Normalitas, dan Uji Homogenitas untuk mengetahui apakah data sudah baik dan dapat berdistribusi dengan normal.

Uji Validitas.

Uji validitas merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat cermat suatu instrumen dalam mengukur sebuah objek. Instrumen yang dimaksud biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden dengan tujuan untuk dapat mengungkap suatu hal. Dalam penggunaan SPSS validitas item menggunakan analisis Korelasi Pearson atau disebut juga dengan Corrected Item Total Correlation.

Tabel 1. Uji Validitas

| No | Indikator | Sig item-total | Keterangan |
|----|-------------|----------------|------------|
| 1 | Indikator 1 | 0,000 | Valid |
| 2 | Indikator 2 | 0,000 | Valid |
| 3 | Indikator 3 | 0,001 | Valid |

Diketahui nilai signifikansi Indikator1 = 0.000, Indikator2 = 0.000, Indikator3 = 0.000. Melaui hasil nilai signifikansi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas.

Uji reliabilitas merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat konsistensi dari instrument penelitian yang digunakan. Melalui uji realibilitas peneliti akan mengetahui apakah hasil pengukuran akan tetap stabil apabila dilakukan pengukuran ulang pada kondisi yang serupa. Uji reliabilitas merupakan uji lanjutan setelah dilakukanya uji validitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji item yang valid saja. Dalam uji reliabilitas, batasan yang digunakan adalah angka 0.6 hingga diatas 0.8. Jika hasil yang diperoleh kurang dari 0.6 maka item tersebut dinyatakan kurang baik/kurang reliabel. Jika nilai yang diperoleh 0.7 maka item tersebut dinyatakan masih bisa diterima, dan jika item yang diperoleh diatas 0.8 maka item tersebut dinyatakan sangat baik/sangat reliabel.

Tabel 2. Uji Reabilitas

| No | Jenis Pengujian | Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kategori |
|----|----------------------------------------|-------|---------------|------------|--------------------|
| 1 | Uji Realibilitas (Cronbach's Alpha) | 0,893 | 1,00 | 89,3 | Sangat Reliable |

Diketahui dari data tabel 2 diatas data valid berjumlah 9 dengan presentase 100% dan tidak ada data yang dikeluarkan atau exclude. Selain itu diketahui bahwa nilai Cornbach Alpha sebesar 0.893. Nilai yang dihasilkan lebih dari 0.6, maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut dinyatakan reliable.

Uji Normalitas Data.

Syarat utama yang harus dipenuhi dalam sebuah analisis parametrik adalah normalitas data yang digunakan. Dalam penggunaan analisis para metric terlebih dahulu memerlukan normalitas data yang dapat digunakan untuk mengukur perbandingan 2 rata-rata, analisis variansi satu arah, korelasi, regresi. Hal tersebut memiliki tujuan yang tidak lain adalah untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki distribusi yang bersifat normal atau tidak. Normalitas data menjadi sangat penting dikarenakan dengan data yang memiliki distribusi yang normal maka data tersebut dapat mewakili suatu populasi penelitian.

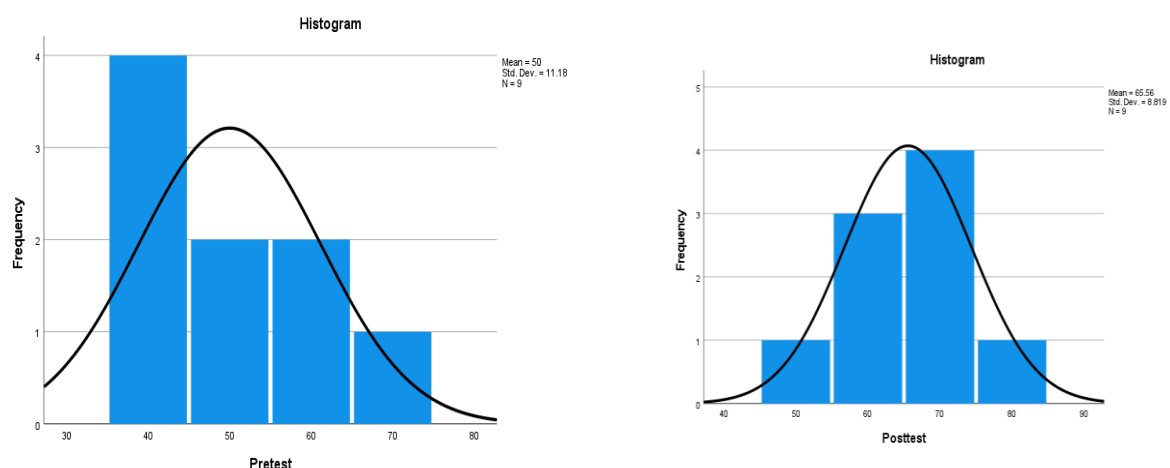
Tabel 3. Uji Normalitas Data

| No | Jenis Data | Skor (Sig.) | Skor Maksimal | Presentase | Kategori |
|----|------------|-------------|---------------|------------|----------|
| 1 | PreTest | 0,065 | 1,00 | 6,5% | Normal |
| 2 | PostTest | 0,338 | 1,00 | 33,8% | Normal |
| 3 | Rata-Rata | - | - | 20,15% | Normal |

Diketahui jika signifikansinya kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal, sebaliknya jika data lebih dari 0.05 maka dapat dikatakan memiliki distribusi normal. Melalui data output diatas diketahui nilai signifikansi untuk Pre-Test sebesar 0.083 dan Post-Test sebesar 0.116, maka dapat disimpulkan data dari Pre-test tidak berdistribusi dengan normal ($0.083 < 0.05$) dan untuk data Post-Test memiliki distribusi yang normal ($0.116 > 0.05$).

Uji Homogenitas.

Data awal yang telah didapatkan oleh peneliti akan disesuaikan dan disusun untuk selanjutnya dilakukan pengolahan data. Penyusunan data sehingga membentuk garis atau lajur disebut dengan distribusi frekuensi. Dalam penyusunannya pun ada beberapa istilah yang harus dimengerti oleh peneliti, diantaranya kelas, kelas interval, frekuensi (f), nilai Tengah (x), frekuensi relative, dan nilai batas kelas.



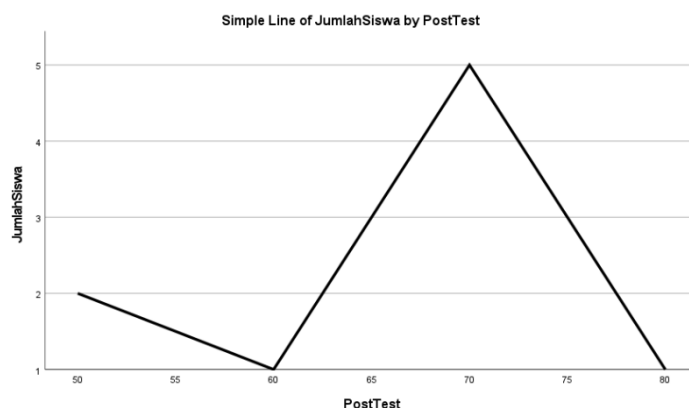
Gambar 2. Uji Homogenitas

Melalui diagram pada Uji Homogenitas diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang cukup signifikan dari nilai Pre-Test dan Post-Test siswa kelas VIII Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang.

A. Penerapan Permainan Deskripsi Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Maharah Kalam) Siswa.

Menurut hasil pengumpulan data melalui observasi dan praktek langsung di Pondok Pesantren El-Haq, Jombang diperoleh hasil data mengenai efektivitas penerapan permainan *Deskripsi gambar* dalam pembelajaran bahasa Arab terutama pada fokus kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa. Data menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang, guru belum menggunakan ragam variasi media dan metode yang tepat sehingga menciptakan suasana belajar yang kurang kondusif dan membosankan. Pendekatan pembelajaran menggunakan sebuah permainan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Di Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang guru masih cenderung menggunakan metode ceramah saja sehingga tidak jarang siswa sampai tertidur ketika guru tengah menjelaskan materi.

Dalam Penelitian yang dilakukan selama kurang lebih empat hari ini peneliti menerapkan metode permainan *Deskripsi gambar* pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang. Pada awalnya dilakukan observasi menyeluruh mengenai kondisi dan suasana kelas pada pembelajaran bahasa Arab. Pada pertemuan selanjutnya siswa diberikan pengenalan mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan, mereka diberi gambaran sederhana mengenai bagaimana permainan *Deskripsi gambar* nanti dilaksanakan. Kemudian mereka diminta untuk maju satu-persatu guna menceritakan hal yang sesuai dengan gambar yang diberikan oleh peneliti sebagai bentuk pre-test kepada mereka. Pada pre-test ini didapatkan nilai sebelum mereka mendapatkan perlakuan dengan rincian penilaian berupa kepercayaan diri, penguasaan kosa-kata, dan kelancaran mereka dalam berbicara menggunakan bahasa Arab.



Gambar 3. Nilai Post-Test

Berdasarkan gambar 3. Dapat diketahui bahwa perolehan nilai siswa setelah mendapatkan perlakuan metode *Deskripsi gambar* adalah sebanyak 2 siswa mendapatkan nilai 50, 1 siswa mendapatkan nilai 60 dan 80, dan sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai sebesar 70. Nilai dalam gambar 3 didapatkan dari hasil akumulatif 3 poin utama dalam keterampilan berbicara atau maharah kalam. Diantaranya yaitu kepercayaan diri (apakah siswa berani menatap teman-temannya ketika berbicara), penguasaan kosa-kata (apakah siswa tidak memberikan pengulangan kata yang sama berkali-kali seperti: *ثم* dan *بعد ذلك*), dan kelancaran dalam melafadzkan lafadz Arab.

Dalam setiap pembelajaran dibutuhkan sebuah variasi metode pembelajaran berikut media yang digunakan. Variasi metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan juga menjaga suasana belajar agar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan[24]. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, tidak menutup kemungkinan minat dan juga semangat siswa dapat meningkat selama pembelajaran[26]. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Amar Fitriani dkk. Menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ditemukan bahwasanya menggunakan media gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam latihan menulis deskripsi secara signifikan. Selain itu ditemukan bahwasanya media gambar dalam pembelajaran menulis deskripsi juga dapat meningkatkan poin keaktifan siswa dalam kelas[27]. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Azizah Nurul Izzah didapatkan bahwa pembelajaran maharah kalam atau keterampilan berbicara menggunakan metode pembelajaran aktif memiliki pengaruh positif dan signifikan[28] Hasil penelitian yang telah disebutkan diatas mendukung kesimpulan dari penelitian ini sendiri, yang mana media gambar memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa. Dapat dilihat pada gambar 1 bahwa siswa yang mendapat nilai diatas rata-rata adalah sebanyak 6 siswa sedangkan yang masih mendapat nilai dibawah rata-rata adalah sebanyak 3 siswa saja.

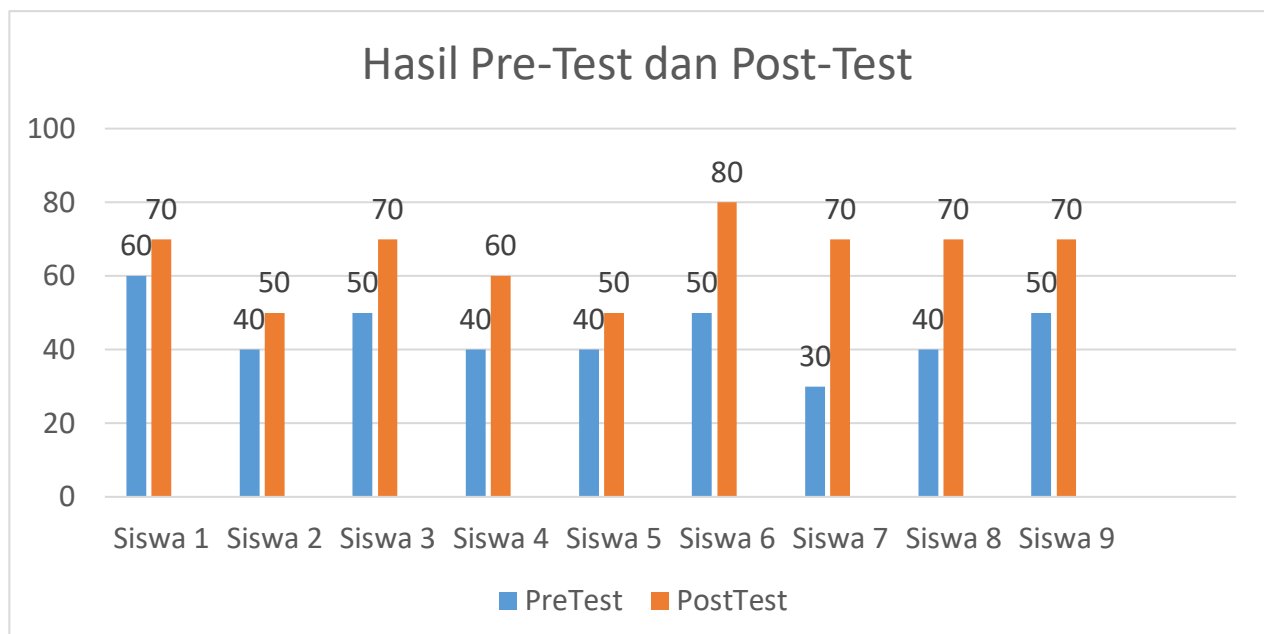
B. Efektivitas Permainan Deskripsi Gambar Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang

Dalam dunia pendidikan saat ini, guru dituntut untuk memiliki pemikiran yang kreatif dan fleksibel dalam menentukan metode pembelajaran untuk siswanya. Pembelajaran yang menjadikan guru sebagai titik fokus utama seperti metode ceramah akan menjadikan siswa memiliki pemikiran yang pasif dan kurang kritis. Metode pembelajaran dengan permainan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, interaktif, dan juga berwarna. Sebagai contoh metode permainan *Deskripsi gambar* yang diangkat dalam penelitian ini mendapat respon yang positif dari siswa selama penerapannya.

Tabel 4. Hasil Paired Simple Test

| No | Pasangan Data | T. Hitung | Df | Sig. (2-Tailed) | Keterangan |
|----|------------------|-----------|----|-----------------|------------|
| 1 | PreTest-PostTest | -6,008 | 8 | < 0,001 | Signifikan |

Pada tabel 4 ditunjukkan hasil dari uji Paired Sample T-Test dengan nilai signifikasi (Sig.) berjumlah 0,001. Hal tersebut bermakna bahwa nilai signifikasinya kurang dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Deskripsi gambar* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa. Dari tabel 4 juga ditunjukkan bahwa -T hitung lebih kecil daripada -T tabel sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah dilaksanakannya penerapan permainan *Deskripsi gambar*. Berdasarkan hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Deskripsi gambar* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang.



Gambar 4. Hasil Nilai Siswa Dalam Pre-Test dan Post-Test

Gambar 4 menunjukkan hasil dari Pre-Test dan Post-Test yang diambil dari siswa kelas VIII Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang dengan siswa yang berjumlah 9 orang. Pada gambar tersebut terlihat jumlah siswa dan perolehan nilai dari masing-masing siswa yang sudah dikelompokkan dalam 6 kelas distribusi frekuensi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari total 9 siswa mendapatkan rata-rata nilai Pre-Test sebesar 44.4 dan Post-Test sebesar 65.5. Median atau nilai tengah dari Pre-Test adalah 40 dan nilai tengah untuk Post-Test adalah 70. Kemudian masing-masing nilai minimum dari Pre-Test dan Post-Test adalah 40 dan 50. Untuk nilai tertinggi dari Pre-Test dan Post-Test adalah 70 dan 80. Berdasarkan hasil analisis pada gambar 4 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang terjadi pada siswa kelas VIII Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang.

Variasi metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan juga menjaga suasana belajar agar menjadi lebih menarik[22]. Dalam pembelajaran bahasa sendiri, kemampuan berbicara atau maharah kalam menjadi salah satu aspek penting sehingga memerlukan pendekatan yang baik didalamnya. Data pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode permainan *Deskripsi gambar* berhasil meningkatkan poin keaktifan siswa dan juga nilai pada post-Test siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zuliatin Nafisah mengenai pembelajaran maharah kalam menggunakan media gambar. Dalam penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa keterampilan berbicara atau maharah kalam bahasa Arab siswa dapat ditingkatkan melalui media gambar[10]. Pun juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Imay Siti yang menunjukkan hasil bahwa permainan menggunakan metode gambar terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa[29]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Awaluddin memberikan Kesimpulan bahwa media gambar layak digunakan dalam pembelajaran maharah kalam atau keterampilan berbicara bahasa Arab siswa[30]. Dan data dalam penelitian ini juga memberikan Kesimpulan bahwa media gambar yang disusun dalam permainan *Deskripsi gambar* mampu meningkatkan kemampuan berbicara ataupun maharah kalam siswa dan juga meningkatkan poin keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas.

VII. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan *Deskripsi gambar* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara atau maharah kalam siswa kelas 8 Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang. Permainan *Deskripsi gambar* memiliki kelebihan dapat membuat kelas menjadi hidup dan interaktif, selain itu siswa tampak lebih fokus dan memperhatikan karena mereka bersiap untuk kemudian menebak nantinya. Sementara kekurangan dari permainan *Deskripsi gambar* adalah membutuhkan waktu yang tidak sedikit disebabkan dengan pemain yang bertugas memberi deskripsi dari gambar yang ada merasa ragu dan malu saat akan berbicara sehingga tidak jarang saat waktu pembelajaran habis masih ada siswa yang tidak mendapat jatah waktu untuk bermain. Berdasarkan hasil Post-Test yang ada, terjadi peningkatan dibandingkan nilai Pre-Test mereka sebelumnya. Sehingga hal ini menjadi indikasi bahwa terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan berbicara pada siswa kelas 8 Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang. Hasil Uji Paired Sample T-Test mendukung Kesimpulan bahwa permainan *Deskripsi gambar* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara atau Maharah kalam siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang bermakna bahwa nilai signifikasinya kurang dari 0,005, dan memberikan Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan permainan *Deskripsi gambar*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis haturkan atas Kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyelesaikan artikel ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Sallahu Alaihi Wasallam. Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah terlibat dalam kepenulisan artikel ini, kepada kedua orang tua yang senantiasa mendoakan dan menyemangati, dosen pengampu mata kuliah, dosen wali dan dosen pembimbing di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah bersabar selama membimbing penulis, tak lupa kepada seluruh guru, staf dan siswa di Pondok Pesantren Modern El-Haq, Jombang yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini. Terakhir kami ucapkan terima kasih kepada segenap teman-teman yang telah mau bertukar pikiran dan pendapat dengan penulis selama masa kepenulisan artikel ini.

REFERENSI

- [1] I. H. Darman, "Pengaruh Penerapan Metode Munazharah (Debat) Dalam Pembelajaran Muhadatsah III Di PBA STAIN Madina," *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 16, no. 4, p. 1422, 2022.
- [2] N. I. Martina and I. Fauji, "Pengaruh Lingkungan Berbahasa terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Santri Kelas X PPDU Putri," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 4, pp. 3741–3746, 2024.
- [3] Y. Marlius, B. Bambang, and M. Wirman, "The Efforts to Improve Students' Arabic Speaking Skills Through Language Environment Activation: A Study of Phenomenology," *Al-Ta'rib J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Bhs. Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 9, no. 1, pp. 35–48, 2021.
- [4] U. Abulyatama, "Universitas Abulyatama Jurnal Dedikasi Pendidikan Analisis Kesalahan Fonologi Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Pondok," vol. 8848, no. 2, pp. 729–740, 2024.
- [5] I. D. Haq and K. Hikmah, "Effectiveness of Ta'bir As-Shuwar Strategy in Increasing Maharah Kalam at MTs Darul Hikmah Tulungagung [Efektivitas Strategi Ta'bir As-Shuwar Dalam Meningkatkan Maharah Kalam di MTs Darul Hikmah Tulungagung]," *Archive.Umsida.Ac.Id*, pp. 1–7, 2024.
- [6] R. K. Albana, "Restu Kurniawan Albana 269 | Kordinat | Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam," vol. XXII, no. 2, pp. 269–280, 2023.
- [7] F. M. Shidiq *et al.*, "Cooperative Learning di Madrasah Tsanawiah," vol. V, no. 1, pp. 49–62, 2024.
- [8] A. Dzati Sa'diyah and K. Hikmah, "The Effectiveness of Arabic Tower Media to Increase the Maharah Kalam of Muhammadiyah 1 Sidoarjo Middle School Students [Efektivitas Media Arabic Tower Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo]," pp. 1–6.
- [9] A. G. M. D. Hakim and D. C. Ramadhan, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Maharah Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Din. J. Kaji. Pendidik. dan Keisl.*, vol. 6, no. 1, pp. 19–40, 2021.
- [10] Z. Nafisah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Media Gambar," *Lang. J. Inov. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 2, no. 4, pp. 319–327, 2022.
- [11] Oktavia Ratnaningtyas, "Pengaruh Metode Muhadatsah Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab," vol. I, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [12] A. Alifi, M. Munawir, and N. Fuad, "Optimalisasi Pembelajaran Muhadatsah Materi Al-Mihnah Pada Kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo Melalui Penerapan Metode Role Playing," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, pp. 620–626, 2024.
- [13] I. L. Ramadhani and F. M. Ammar, "Analysis of the Role of Language Environment on Arabic Language Skills at Darul Fikri Islamic Boarding School Sidoarjo [Analisis Peran Lingkungan Bahasa Terhadap Keterampilan Berbahasa Arab di Pondok Pesantren Darul Fikri Sidoarjo]," pp. 1–6.
- [14] Dewi Ferawati and Nurhidayah, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara," *Tarbiya Islam.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [15] S. Adhimah, "Pengaruh permainan tebak gambar untuk pada anak usia dini," pp. 40–47, 2024.
- [16] Tifani Gresilia, Junaidi Junaidi, Arifmiboy Arifmiboy, and Muhiddinur Kamal, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran PAI Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Anak Tunagrahita)," *Dewantara J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 2, no. 1, pp. 159–178, 2023.
- [17] E. P. Sari and I. Mukhlisina, "Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *J. Basataka*, vol. 6, no. 1, pp. 118–126, 2023.
- [18] A. B. Baunsele, T. W. Wora, A. G. Sooi, and M. Nitsae, "Pemanfaatan Media Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ainara J. (Jurnal Penelit. dan PKM Bid. Ilmu Pendidikan)*, vol. 4, no. 3, pp. 143–150, 2023.
- [19] S. N. A. S. Fitri, E. Septyanti, and Z. Zulhafizh, "Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Gambar Berpolah Mind Mapping Siswa Kelas VII MTS Darul Hikmah Pekanbaru," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 2038–2043, 2024.
- [20] I. Doclas, B. Silitonga, J. Roi, T. Purba, W. Nasution, and V. Purba, "Pengaruh Penggunaan Metode Project-Based Learning (Pjbl) Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas VII," vol. 4, no. 3, pp. 255–268, 2024.
- [21] D. BAITI, Y. Yosef, and A. Asnimar, "Analisis Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas V Sd Negeri 128 Palembang," vol. 5, pp. 201–214, 2016.
- [22] M. Waruwu, S. N. Pu'at, P. R. Utami, E. Yanti, and M. Rusydiana, "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 917–932, 2025.
- [23] I. Taqiyah and M. Bahak Udin By Arifin, "Implementation of Monopoly Learning Media on Mufrodah Understanding of Class X MA Bilingual Junwangi Students [Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodah Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi]," pp. 1–10, 1973.
- [24] F. D. Yusfian, M. Bahak, and U. By, "The Effectiveness of the Chain Whisper Game to Improve Istima' Ability in Arabic Language Learning for SMP Malang Students Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Istima ' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa SMP Malang,” pp. 1–9.
- [25] M. B. Udin, Arifin, and Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, vol. 8, no. 1. 2021.
- [26] E. Media *et al.*, “Page | 1,” pp. 1–8.
- [27] N. A. Fitrianti *et al.*, “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Deskripsi Melalui Metode Picture and Picture,” *Edu Sociata (J. Pendidik. Sosiologi)*, vol. 6, no. 2, pp. 1081–1090, 2023.
- [28] “Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar , ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 3 , September 2025 Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Meningkatkan Maharah Al-Kalam Siswa SMP IT Wahdah Islamiyah Makassar 1 (Azizah Nurul I,” vol. 10, no. September, 2025.
- [29] M. Online and M. Cetak, “<https://journal.nabest.id/index.php/annajah> e,” vol. 02, no. 05, pp. 1–9, 2023.
- [30] M. A. Katalaini, N. Indrawati, and S. N. Koniyo, “Pengembangan Media Tepuk Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Al-Kalam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto,” *Tarbawiyat*, vol. 3, no. 01, pp. 19–29, 2024.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.