

**THE EFFECT OF LANGUAGE GAME TECHNIQUE AND LEARNING MOTIVATION
TOWARDS MASTERY OF VOCABULARY**

(An Experimental at V grade MIN Hadiluwih Sumberlawang Sragen)

DEWI FITRIYANI,

Universitas Negeri Jakarta, Program Pascasarjana S2

JL. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220

Dewifitri54@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this experimental research is to find out the effect of language game technique and learning motivation towards the result of Arabic learning. The research was conducted at MIN Hadiluwih Sumberlawang Sragen involving 32 samples which were selected using simple random sampling. Twenty five person of the sample were selected from the upper group and the rest 25% were from the lower group with the total of 32 students. The design used in this research was a treatment by level design 2 X 2 two way anova.

The findings of this research showed: (1) the result of Arabic learning of the group using word bingo technique is higher than the group of the students using puzzle game technique, (2) there is an interaction effect between game technique and learning motivation, (3) high motivated group of students using word bingo game technique result higher than the group of students using puzzle game technique, (4) low motivated group of students using word bingo and puzzle game technique do not show significant difference in the result of Arabic learning.

Based on the findings, it can be recommended that teachers of Arabic language to apply word bingo and puzzle game technique as a variation in teaching technique by considering the students learning motivation in selecting the teaching technique.

Keywords: game technique, learning motivation, the result of Arabic learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan dan motivasi belajar terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab bahasa Arab. Penelitian ini dilakukan di MIN Hadiluwih Sumberlawang Sragen dengan 32 sampel yang dipilih dengan sampling acak sederhana. Sampel diambil 25% dari kelompok motivasi belajar tinggi dan 25% dari kelompok motivasi belajar rendah, jadi sampel 32 siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah by level design 2 x 2 ANOVA dua jalur.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) penguasaan kosakata bahasa Arab bahasa Arab kelompok siswa yang belajar dengan teknik *bingo kata* lebih tinggi daripada kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*). (2) Adanya interaksi antara teknik permainan dan motivasi belajar. (3) kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang belajar dengan teknik permainan *bingo kata* lebih tinggi daripada penguasaan kosakata bahasa Arab kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*). (4) penguasaan kosakata bahasa Arab bahasa Arab kelompok siswa dengan motivasi rendah yang belajar dengan teknik permainan bingo kata dan susun kata (*puzzle*) tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru bahasa Arab untuk menggunakan teknik permainan bingo kata dan susun kata (*puzzle*) sebagai variasi teknik pengajaran dan tetap harus mempertimbangkan tingkat motivasi belajar siswa dalam memilih suatu teknik pengajaran.

Kata kunci : Teknik permainan, Motivasi belajar, Penguasaan kosakata bahasa Arab

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bermasyarakat, ma-nusia membutuhkan alat yang digunakan un-tuk mempermudah dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, yakni alat yang disebut dengan

bahasa. Chacr (2012:32) menyatakan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengiden-tifikasikan diri. Pada dasarnya, setiap penga-jaran bahasa bertujuan agar para pembelajar mempunyai keterampilan

berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, mem-baca, dan menulis.

Sehubungan dengan penguasaan kete-rampilan berbahasa, maka tidak akan terlepas dari kosakata. Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pem-belajar bahasa, apalagi bahasa asing, untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Semakin tinggi pe-nguasaan kosakata bahasa asing seseorang, semakin terampil seseorang dalam berbahasa. Tapi mempelajari bahasa tidak identik de-ngan mempelajari kosakata. Artinya, untuk memiliki kemahiran berbahasa tidak cukup hanya dengan menghafal kosakata saja.

Effendi (2012:26) menyatakan Ini berarti bahwa para pembelajar bahasa tidak bisa mengenal bahasa melalui kamus. Maka diper-lukan cara-cara tertentu dalam pembelajaran kosakata secara tepat.

Pembelajaran Bahasa Arab sudah lama dilakukan di Indonesia, namun hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai pro-blem masih sering bermunculan dan hampir jarang terpecahkan. Problem pengajaran Ba-hasa Arab tersebut sekarang sangat perlu se-gera mendapat penanganan yang serius.

Problem tersebut dapat dilihat dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yaitu siswa kurang siap mengikuti pelajaran Baha-sa Arab yang dianggap sulit. Penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa hanya mendapat nilai 65 sedangkan Kriteria Ketuntasan Mini-mal (KKM) yang berlaku adalah 70. Sebagian besar siswa belum mampu menerapkan kosa-kata dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan baik dan benar. Selain itu juga ku-rangnya motivasi belajar siswa, ada sebagian siswa yang bermotivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang bermotivasi belajar rendah.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini berasal dari orang tua, guru, sarana dan prasarana yang disediakan sekolah. Orang tua sebagai lingkungan

pertama siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Guru sebagai salah satu pemegang utama pengajaran baha-sa lebih banyak berpaku pada buku paket (*text book oriented*) dan sulit menciptakan suasana pembelajaran inovatif, kreatif inovatif dan menyenangkan. Faktor lain yang menghambat pembelajaran penguasaan kosakata Ba-hasa Arab saat ini adalah heterogenitas siswa, sarana yang kurang memadai siswa yang kurang aktif dalam Kegiatan Belajar Menga-jar (KBM), beban materi yang banyak, dan jumlah siswa yang banyak (kelas besar) yang tidak semuanya memiliki pengetahuan Baha-sa Arab.

Berdasarkan pengalaman, selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran kosakata relatif sama, yaitu dengan meng-gunakan metode ceramah dan penugasan. Tugas tersebut biasanya berupa kegiatan mencari arti kata-kata di dalam kamus kemudian membuat kalimat dengan kata-kata tersebut. Pemanfaatan media juga belum maksimal. Oleh karena itu, tidaklah heran jika sering terdengar pendapat bahwa pembelajaran kosakata terkesan monoton, kurang menarik, dan membosankan sehingga siswa lekas melupakan kosakata yang baru dipelajari.

Banyak hal-hal yang harus diperhati-kan dalam pembelajaran kosakata, diantara-nya pemakaian kosakata dalam konteks. Hal ini berdasarkan pengalaman peneliti dalam penempatan sebuah kata dalam kalimat.

Pembelajaran kosakata (dan unsur-unsur bahasa yang lain) yang diajarkan dalam konteks wacana dapat dipadukan dengan kegiatan pembelajaran seperti percakapan, membaca, menulis, dan pembelajaran sastra. Banyak media atau teknik yang dapat di-lakukan guru untuk mengajarkan kosakata, antara lain teknik pembelajaran kosakata secara langsung, artinya kata itu dihubungkan secara langsung baik dengan benda-benda, situasi-situasi, maupun dengan gerak yang terkan-dung dalam kata tersebut.

Disamping itu, adapula kata-kata yang harus diartikan dan dijelaskan melalui proses sinonim, antonim, pendefinisian, atau uraian-uraian yang berkaitan dengan kata tersebut dalam kalimat.

Untuk itulah penulis berminat menggunakan alternatif teknik penguasaan kosa-kata Bahasa Arab yang dapat langsung memfungsikan bahasa sebagai alat komunikasi dan mampu memacu siswa aktif berkomunikasi. Alternatif yang ditawarkan adalah teknik permainan bahasa. Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati berpendapat permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang (2011:26). Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan, anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran. Misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Dalam hubungannya dengan pembelajaran kosakata, maka permainan bahasa sangat mendukung siswa dalam proses pembelajaran, karena permainan bahasa memberikan kebebasan bagi siswa untuk bereksresi, mengungkapkan dan mengeluarkan segala kreativitas dan bakat yang ada dalam dirinya. Untuk mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Arab, guru perlu menyediakan bahan yang menarik yang dapat menyajikan tantangan bagi siswa untuk giat secara aktif dan kreatif ” mengotakatik ” apa yang dihadapinya. Bahan tersebut haruslah sesuai dengan perkembangan emosi dan sosial

anak.

Dengan bermain anak akan senang belajar, semakin senang anak, semakin banyak yang diperolehnya. Permainan memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6-8 tahun juga masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar dikelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain.

Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis dan sastra) serta unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa. Dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa.

Ada beberapa permainan yang bisa diterapkan dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab, antara lain adalah : komunikasi cepat, bingo kata, aksi kata, susun kata (susun kata (*puzzle*)), berburu kata, dll. Dengan menerapkan teknik permainan dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab dapat menumbuhkan motivasi pada siswa. Selama ini siswa

menganggap Bahasa Arab itu sulit. Dengan adanya teknik permainan, maka siswa yang memiliki motivasi rendah dan tinggi dapat meningkat.

Atas dasar pemikiran diatas penulis merumuskan 1). Apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Arab antara ke-lompok siswa yang belajar dengan teknik permainan *bingo* kata dan teknik permainan susun kata (*puzzle*) dalam pembelajaran Bahasa Arab? 2). Apakah Ada pengaruh interaksi antara teknik permainan dan motivasi belajar terhadap penguasaan kosa-kata Bahasa Arab? 3). Apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi antara siswa yang belajar dengan teknik permainan *bingo* kata dan yang belajar dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*)? 4). Apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah antara siswa yang belajar dengan teknik permainan *bingo* kata dan yang belajar dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*)?

Penguasaan Kosakata

Penguasaan seseorang terhadap sesuatu dapat dilakukan melalui berbagai sumber, baik itu sumbernya berupa belajar maupun bukan belajar. Penguasaan seseorang dapat mempengaruhi orang lain tentang apa yang dipikirkan dan kemudian menyimpannya dalam pikiran sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu. Oleh karena itu Bloom (1956:293) mengatakan bahwa penguasaan merupakan pengingatan suatu kegiatan yang diperoleh melalui proses belajar. Dalam hal ini makin banyak informasi yang diterima siswa makin banyak penguasaan yang dimiliki.

Pengertian Kosakata

Kosakata dalam Bahasa Arab disebut *Mufradat*. Pengertian kosakata banyak diuraikan oleh para ahli bahasa.

Burhan Nurgiyantoro (2011:388) mengungkapkan bahwa kosakata,

perbendaharaan ka-ta, atau kata saja, juga leksikon adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Burhan membatasi pengertian kosakata sebagai kekayaan kata atau perbendaharaan kata suatu bahasa. Pendapat ini merupakan definisi kosakata secara sempit.

Dalam *Ensiklopedia Kebahasaan* (2209:648), kosakata dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Kata-kata dari suatu bahasa.
- 2) Kata-kata yang tersedia atau yang digunakan oleh suatu individu
- 3) Kata-kata yang sesuai dengan subjek atau pekerjaan
- 4) Suatu daftar kata yang dikembangkan untuk tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa definisi kosakata tersebut, definisi kosakata yang sesuai dengan penelitian ini adalah kata-kata yang tersedia atau digunakan setiap individu. Individu dalam penelitian ini ialah siswa. Jadi hakikat kosakata yang diteliti adalah kata-kata yang digunakan atau dimiliki siswa.

Bingo Kata

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris *bingo* adalah sebuah cara yang menyenangkan untuk memperkuat ingatan terhadap suatu kata, frasa, dan kalimat. *Bingo* adalah permainan yang menyenangkan bagi pembelajar Bahasa Inggris untuk semua tingkat. Banyak permainan *Bingo* yang dapat dibeli secara komersial, namun membuat permainan *bingo* sendiri akan lebih banyak membantu menyelesaikan masalah-masalah khusus yang menjadi target di dalam kelas. Pembuatan kartu *bingo* sangatlah mudah. Isi, jumlah dan ukuran kartu dalam papan *bingo* (*bingo board*) dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan pembelajar di kelas dan tujuan pembelajaran.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk memudahkan ingatan siswa dalam

menghafal kosakata melalui gambar yang sudah dibuat dan disajikan. Dalam permainan ini guru menunjukkan gambar, siswa menunjuk kata yang mewakili gambar tersebut. Guru dapat menggunakan kalimat perintah: lihatlah gambar berikut, kemudian sebutkan kosakata yang sesuai. Contohnya sebagai berikut:

Susun kata (*Puzzle*)

Permainan *puzzle* merupakan permainan melalui potongan gambar, kata, situasi, dan warna yang membutuhkan cara memecahkan masalah secara coba-salah, merupakan salah satu permainan yang terbukti dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan tersebut. Permainan susun kata (*puzzle*) yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah potongan huruf yang kemudian dirangkai menjadi sebuah kata berdasarkan gambar yang sudah diberikan.

Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab susun kata (*puzzle*) itu disukai oleh siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya.

Tujuan dari teknik permainan ini adalah agar siswa dapat menyusun kata dengan cepat, dan menambah perbendaharaan kata siswa. Cara bermainnya adalah guru membuat daftar sejumlah kata yang akan diacak perkata (huruf-hurufnya dipindah). Siswa menyusun kata tersebut berdasarkan bentuk gambar.

Motivasi Belajar

Motivasi erat kaitannya dengan istilah *motif*. Menurut Winkel, *motif* adalah daya penggerak dalam diri orang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. *Motif* itu merupakan suatu kondisi atau disposisi internal. *Motivasi* adalah *motif* yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu (2004:93). Murray mengatakan bahwa

motif adalah faktor internal yang mendorong tingkah laku seseorang, sedangkan *motivasi* dibedakan oleh dua faktor yaitu: pengalaman masa lalu seseorang (*psikis*) dan situasi lingkungan yang dialaminya, walau-pun faktor-faktor lain pun bisa mempengaruhi *motivasi* (1994:94). *Motif* biasanya memerinci dua komponen penting. Pertama, dorongan yang mengacu pada proses internal yang mendorong seseorang untuk bertindak. Dorongan itu mungkin dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti suhu lingkungan. Namun, dorongan itu sendiri bersifat internal. Kedua, *motif* didefinisikan sebagai suatu usaha mencapai tujuan atau menghasilkan hadiah baik yang bersifat fisik maupun psikis.

Winkel berpendapat bahwa *motif* adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan, sedangkan *motivasi* adalah *motif* yang sudah aktif pada saat tertentu yaitu kondisi psikologis yang mendorong seseorang melakukan sesuatu.

Motif pada hakikatnya ada dua, yaitu *motif* yang dipelajari dan *motif* yang asli. *Motif* yang dipelajari, yaitu melalui belajar. *Motif* yang asli, belajar menjadi penting dalam rangka menguatkan atau mengarahkan agar seseorang berbuat "baik", atau sekurang-kurangnya sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Dalam perbuatan individu, pada akhirnya *motif* yang asli bercampur baur dengan *motif* yang dipelajari, sehingga kadang-kadang sukar membedakan *motif* asli dan *motif* yang dipelajari. *Motif* yang dipelajari sangat tergantung pada perkembangan anak. Hal ini sangat tergantung pada berbagai faktor, terutama faktor kematangan, pelatihan, dan belajar. Faktor-faktor itu mempengaruhi pula kejadian-an dan perkembangan *motif*.

Dalam kegiatan belajar, anak memerlukan *motivasi*. Misalnya, anak yang akan ikut ujian membutuhkan sejumlah informasi atau ilmu untuk mempertahankan dirinya dalam ujian agar

memperoleh nilai yang baik. Jika pada ujian, anak tidak dapat menjawab, maka akan muncul motif anak untuk menyontek karena ingin mempertahankan dirinya agar tidak dimarahi orangtuanya karena memperoleh nilai yang buruk. Dalam kesempatan yang lain bisa terjadi anak akan memperlihatkan motif mencuri, jika diharapkan dengan keadaan lapar. Motif mencuri ini muncul karena juga ingin mempertahankan dirinya agar memiliki kekuatan untuk berusaha.

Dari uraian-uraian di atas, tampak bahwa motif merupakan suatu tenaga potensial untuk terjadinya perilaku atau tindakan, sedangkan motivasi merupakan proses pengarahan dan penguatan motif itu untuk diaktualisasikan dalam perbuatan nyata. Dalam kaitannya dengan perilaku, maka motif dan motivasi itu tidak dapat dipisahkan sehingga pada gilirannya konsep motivasi itu telah mencakup motif dan penguatannya. Ketika orang berucap "Prestasi belajar anak itu rendah karena motivasi belajarnya kurang", itu berarti bahwa anak itu kurang mampu menjadikan kekuatan yang dimilikinya secara potensial menjadi perbuatan belajar. Ucapan itu dapat pula berarti bahwa lingkungannya kurang berusaha untuk menguatkan atau mengerahkan tenaga potensial itu menjadi perbuatan yang aktual.

Pengertian motif dan motivasi keduanya sukar dibedakan secara tegas, walaupun demikian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motif menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu, sedangkan motivasi adalah "pendorong" suatu usaha yang disadari untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Ada banyak faktor yang berpengaruh pada motivasi seseorang, yaitu: pengalamannya masa lalu: asuhan, pendidikan, pengalamannya bekerja sebelumnya; situasi sekarang: keinginan sekarang, bagaimana teman sejawat yang dirasakan, dan persepsi masa depan:

harapan yang dirasakan di dalam organisasi, harapan yang dirasa di luar organisasi.

Dari beberapa teori di atas, disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri dan dari luar diri seseorang untuk melakukan tindakan belajar baik dilakukan individu untuk mencapai prestasi yang diharapkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan antara penguasaan kosakata Bahasa Arab antara kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan *bingo* kata dan teknik permainan susun kata (*puzzle*), (2) Pengaruh interaksi antara teknik permainan dan motivasi belajar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab, (3) Perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dengan menggunakan teknik permainan *bingo* kata dan teknik permainan susun kata (*puzzle*), (4) Perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dengan menggunakan teknik permainan *bingo* kata dan susun kata (*puzzle*).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan dua variabel bebas, yaitu teknik permainan dan motivasi belajar, sementara variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Desain penelitian yang diajukan adalah *treatment by level 2 x 2* dimana desain ini memiliki dua faktor dan setiap faktor memiliki dua tingkatan. Menurut Emzir (2013:63) "metode eksperimen adalah metode yang paling banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian."

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan mencari tahu adanya pengaruh antara variabel terikat (Y) yakni penguasaan kosakata Bahasa Arab atau yang disebut juga dengan variabel kriteria dengan dua variabel bebas lainnya atau yang biasa disebut juga dengan variabel

prediktor yaitu teknik permainan bingo kata (A1) dan teknik permainan susun kata (puzzle) (A2).

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan menggunakan instrumen atau alat berupa tes dan non tes. Tes tertulis berupa pilihan ganda untuk mengukur Penguasaan kosakata Bahasa Arab, sedangkan kuesioner untuk mengukur motivasi belajar.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V MIN Hadiluwih Sumberlawang Sragen. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015-2016 dimulai dari bulan Oktober sampai dengan Desember 2015. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif komparatif dengan menggunakan teknik anava dua jalur. Sampel penelitian diambil acak sederhana 25% dari 64 populasi sebanyak 32 responden. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda (a,b,c dan d) untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Arab, kuesioner untuk mengukur motivasi belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, soal tes tersebut diuji cobakan terlebih dahulu. Soal-soal tersebut diujikan validitasnya dengan *Pearson Product Moment*, *Point Biserial*, sedangkan reliabilitasnya dengan *Alpha Cronbach*. Hasil dari perhitungan soal penguasaan kosakata Bahasa Arab ada 25 butir soal yang valid dan reliabel, kemudian motivasi belajar ada 30 yang valid dan reliabel. Uji coba soal penguasaan kosakata Bahasa Arab (Y), validitasnya tidak diuji secara empirik tetapi didasarkan pada uji validitas yang dilakukan secara rasional oleh para ahli (*Interrater*) yang terdiri dari tiga orang panelis, sedangkan reliabilitasnya diuji dengan empirik *Point Biserial*. Dari hasil soal yang valid dan reliabel tersebut digunakan untuk menguji hipotesis

terhadap responden. Sesuai dengan desain penelitian eksperimen *treatment by level 2 x 2* maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *ana-lysis of variance* (ANAVA) dua jalur.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk menguji hipotesis, data penguasaan kosakata Bahasa Arab diolah dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu analisis varians (ANAVA) dua jalur. Sebelum data dianalisis, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan *anova*, yaitu : (1) Uji normalitas, dan (2) Homogenitas.

Uji normalitas dilakukan pada semua kelompok yang akan dibandingkan dengan menggunakan uji Liliefors. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa harga L hitung untuk semua kelompok lebih kecil dari pada L tabel.

Hipotesis yang diuji dalam uji Liliefors adalah hipotesis nol menyatakan data berdistribusi normal dan hipotesis alternatif menyatakan data tidak berdistribusi normal. Kriteria pengujian H_0 diterima jika harga L_0 (L -hitung) lebih kecil dari harga L (L -tabel), berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya jika L_0 lebih besar dari L maka H_0 ditolak.

Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa L_0 sebesar 0,188 dan L tabel sebesar 0,213 pada teknik permainan bingo kata yang berarti $L_0 < L$ maka H_0 diterima. Kesimpulan, hasil pengujian normalitas menunjukkan sampel pada kelompok yang belajar dengan teknik permainan bingo kata berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Secara keseluruhan dari hasil perhitungan didapatkan bahwa $L_0 < L$, untuk itu disimpulkan semua kelompok adalah normal.

Tabel 2 **Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas dengan Uji Liliefors Pada Taraf 0,05**

Kelompok	Jumlah Sampel	L hitung (Lo)	L tabel (L 0,05)	Kesimpulan
A ₁	16	0,188	0,213	Normal
A ₂	16	0,148	0,213	Normal
A ₁ B ₁	8	0,154	0,285	Normal
A ₁ B ₂	8	0,277	0,285	Normal
A ₂ B ₁	8	0,195	0,285	Normal
A ₂ B ₂	8	0,152	0,285	Normal

Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas varians dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Barlett. Uji homogenitas varians dari keempat kelompok, yaitu A₁B₁, A₁B₂, A₂B₁, A₂B₂ dirangkum dalam sajian tabel berikut:

Tabel 3 : Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas dengan Uji Berlett pada Taraf 0,05

Sampel	Dk	1/dk	si ²	Log (si ²)	dkxi ²	dk(Log si ²)
A1B1	7	0.142	3.9285	0.5943	27.499	4.1601
A1B2	7	0.142	1.0714	0.0299	7.4998	0.2093
A2B1	7	0.142	1.7142	0.234	11.9994	1.638
A2B2	7	0.142	3.6428	0.561	25.499	3.927
Jumlah	28		10.35696	1.4192	72.498699	9.9344

Dari tabel diperoleh:

$$s^2 = 2.589 \quad \log s^2 = 0.413 \quad B = 11.564$$

$$x^2 = 3.752 \quad \text{Nilai } x^2_{(0,95,3)} = 7.815$$

Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa $x^2 = 3.752 < x^2_{(0,95,3)} = 7.815$, dengan demikian H₀ diterima. Ini berarti bahwa keempat kelompok di atas memiliki varians yang homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor penguasaan kosakata Bahasa Arab dari keempat kelompok adalah homogen.

Hipotesis dalam penelitian ini diuji secara inferensial dengan menggunakan ANAVA (analisis variansi) dua arah. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu teknik permainan *bingo* kata dan susum kata (*puzzle*), sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata Bahasa Arab. Berikut ini disajikan ringkasan hasil analisis varians dua jalur.

Tabel 4 Ringkasan Analisis Varians Dua Jalur

Sumber Variasi	JK	Db	RJK	F _o	F tabel	
					0.05	0.01
Antar A (Teknik)	300.125	1	300.125	115.88	4.20	7.64
Antar B (Motivasi Belajar)	55.125	1	55.125	21.23		
Interaksi AB	42.12	1	42.12	16.29		
Antar Kelompok (K)	356.75	3	118.92	27.99	2.87	4.57
Dalam Kelompok	72.5	28	2.59			
Total	826.62	31				

Dari hasil perhitungan Anava di atas dapat dijelaskan hasil sebagai berikut:

1. Perbedaan Keterampilan Menyimak Kelompok yang Belajar dengan Teknik Permainan Bingo Kata (A₁) dan Susun Kata (Puzzle) (A₂)

Hasil analisis data dengan menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ tersebut memberikan nilai F hitung (F_0) = 115,88 lebih besar dari $F_{tabel} = 4,20$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sebagai konsekuensinya maka H_1 diterima. Nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab siswa yang diberikan teknik permainan sebesar 22,75 lebih tinggi dibandingkan dengan yang diberikan teknik pembelajaran puzzle dengan rata-rata sebesar 16,25.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab dengan teknik permainan bingo kata lebih tinggi dibandingkan dengan yang diberikan teknik permainan susun kata (puzzle).

2. Interaksi antara Teknik Permainan dengan Motivasi Belajar terhadap Penguasaan kosakata Bahasa Arab

Hasil data dengan menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ tersebut memberikan nilai F hitung (F_0) = 16,29 lebih besar dari $F_{tabel} = 4,20$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sebagai konsekuensinya maka H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan dari motivasi belajar dengan penguasaan kosakata Bahasa Arab kelompok yang belajar dengan teknik permainan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Dengan adanya pengaruh interaksi yang sangat signifikan antara teknik permainan dan motivasi belajar dilakukan uji perbandingan ganda (*multiple comparison*). Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui rata-rata skor grup mana yang berbeda secara signifikan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan pendekatan analisis varians (ANAVA) dan dilanjutkan dengan uji Tukey, maka pembahasan hasil penelitian akan terpusat pada empat hipotesis yang telah diuji kebenarannya yaitu sebagai berikut:

1. Perbedaan Keterampilan Menyimak Kelompok yang Belajar dengan Teknik Permainan Bingo Kata (A₁) dan Susun Kata (Puzzle) (A₂)

Hasil hipotesis pertama menyatakan hipotesis nol ditolak, sebagai konsekuensinya maka H_1 diterima. Hal ini disebabkan oleh rata-rata skor keterampilan menyimak mahasiswa yang belajar dengan teknik bingo kata sebesar 22,75 yakni lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor penguasaan kosakata bahasa Arab yang belajar dengan teknik permainan susun kata (puzzle) sebesar 16,25. Dengan demikian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan bingo kata dengan kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan susun kata puzzle.

Oleh karena itu, walaupun kedua teknik permainan tersebut memiliki keunggulan masing-masing terhadap penguasaan kosa-

kata Bahasa Arab siswa, tetapi teknik *bingo kata* memberikan hasil yang lebih baik daripada teknik permainan susun kata (*puzzle*).

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa rata-rata skor penguasaan kosakata Bahasa Arab kelompok siswa yang belajar dengan teknik *bingo kata* lebih tinggi daripada kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*)

2. Interaksi antara Teknik Permainan dengan Motivasi Belajar terhadap Penguasaan kosakata bahasa Arab

Hasil pengujian hipotesis kedua menyatakan hipotesis nol ditolak maka sebagai konsekuensinya H_1 diterima, hasil pengujian hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara teknik permainan dan motivasi belajar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai Fhitung (F_0) = 16,29 lebih besar dari Ftabel = 4,20 (pada taraf signifikan $\alpha=0,05$). Hal tersebut menyebabkan hipotesis nol ditolak dan sebagai konsekuensinya maka hipotesis penelitian diterima.

Dari pengujian hipotesis kedua, diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh interaksi antara teknik permainan dan motivasi belajar terhadap penguasaan kosa-kata Bahasa Arab siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa ketepatan suatu teknik permainan berhubungan erat dengan motivasi belajar siswa.

3. Perbedaan Penguasaan kosakata bahasa Arab Kelompok yang Memiliki Motivasi Belajar tinggi yang Belajar dengan Teknik Permainan *Bingo kata* dan Susun kata (*Puzzle*)

Hasil hipotesis ketiga menyatakan hipotesis nol ditolak. Sebagai konsekuensinya hipotesis penelitian (H_1) diterima. Hal ini disebabkan oleh rata-rata skor keterampilan menyimak pada kelompok mahasiswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi yang diberi pengajaran teknik permainan *bingo kata* sebesar 22,75 lebih besar dari

pada kelompok siswa yang diberikan pengajaran teknik permainan susun kata (*puzzle*) yakni sebesar 19,75.

Berdasarkan perbedaan rata-rata skor penguasaan kosakata Bahasa Arab ini dapat dijelaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sangat diuntungkan jika diberikan teknik permainan *bingo kata* dikarenakan proses pembelajarannya yang bersifat kooperatif dan aktif.

Berdasarkan temuan hasil penelitian bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang belajar dengan teknik permainan *bingo kata* lebih baik dari pada penguasaan kosakata bahasa Arab kelompok siswa yang belajar dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*).

4. Perbedaan Penguasaan kosakata bahasa Arab Kelompok yang Memiliki Motivasi Belajar rendah yang Belajar dengan Teknik Permainan *Bingo kata* dan Susun Kata (*Puzzle*)

Hasil hipotesis keempat menyatakan hipotesis nol diterima. Sebagai konsekuensinya hipotesis penelitian ditolak. Hal ini disebabkan rata-rata skor penguasaan kosa-kata Bahasa Arab antara kelompok dengan motivasi belajar rendah yang diberi pengajaran teknik *permainan bingo kata* dan yang diberi pengajaran teknik permainan susun kata (*puzzle*) tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil tersebut, dijelaskan bahwa pada teknik permainan *bingo kata* tidak terlepas dari adanya sikap saling mengandalkan oleh kelompok motivasi belajar rendah dalam proses pembelajarannya. Siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung mengandalkan anggota kelompok lainnya yang dianggap mampu untuk menyelesaikan tugas. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dengan motivasi belajar rendah yang belajar dengan teknik permainan *bingo kata* hasilnya relatif sama dengan kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang belajar

dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rata-rata skor penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa yang diberi pengajaran dengan teknik permainan *bingo* kata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang diberi pengajaran dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan perlakuan antara teknik permainan *bingo* kata dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*) memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa secara keseluruhan.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara teknik permainan dan motivasi belajar siswa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Adanya pengaruh interaksi yang terjadi menunjukkan bahwa pada tingkat motivasi tertentu terdapat perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Arab akibat pengaruh perbedaan perlakuan dari teknik permainan.
3. Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diberi pembelajaran dengan teknik permainan *bingo* kata memiliki rata-rata skor penguasaan kosakata Bahasa Arab lebih tinggi daripada yang diberi pembelajaran dengan teknik permainan susun kata (*puzzle*).
4. Untuk siswa dengan motivasi belajar rendah, tidak terdapat perbedaan rata-rata skor penguasaan kosakata Bahasa Arab yang signifikan antara yang diberi pembelajaran dengan teknik permainan

bingo kata dan yang diberi pembelajaran teknik permainan susun kata (*puzzle*)

DAFTAR PUSTAKA

- A Chaedar Alwasilah, Atmazaki, Ilza Mayuni, dan Khairil Anshari, *Ensiklopedi Kebahasaan Indonesia*. Bandung: Angkasa, 2009.
- Abdul Chaer. *Linguistik Umum* Jakarta : Rineka Cipta, 2012.
- Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang : Misykat, 2012.
- Benyamin S Bloom, *Taxonomy Of Educational Objectives and Book, Cognitive Domain*. New York & London: Longman, 1956.
- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE, 2011.
- Edward Murray. *Motivasi and Emoticon*. New York: Prentice Hall-Inc., 1994.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif: Korelasional, Eksperimen, Ex Post Facto, Etnografi, Grounded Theory, Action Research*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2013.
- Hamzah. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Soedijarto, *Menuju Pendidikan yang Relevan dan Bermutu*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2004.