

Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto

Imay Siti Rosmayanti

Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Institut KH Abdul Chalim, Mojokerto, Indonesia

Email: imaysiti25@gmail.com

Abstract

This study aims to evaluate the application of the Chain Picture Guessing game media in maharah kalam learning. The research method used was an experiment with the One-Group Pretest-posttest design. The research sample was selected purposively and consisted of eleventh grade students of Science 1 in Pacet-Mojokerto. The pre-test results showed an average score of 67.85, then treatment was carried out with the Chain Picture Guessing game method for three meetings. The post-test results showed an average score of 90.59. Based on the analysis, the Guess the Chain Picture game media proved to be very effective in improving students' speaking skills. Statistical analysis shows that the data is normal and homogeneous. The hypothesis test shows that this game medium is effective with a significance value (2-tailed) = 0.004, so that the null hypothesis (H0) is rejected and the Alternative Hypothesis (Ha) is accepted

Keywords: Game Media, Guess the Chain Pictures, Maharah Kalam

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan media permainan Tebak Gambar Berantai dalam pembelajaran maharah kalam. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain One-Group Pretest-posttest. Sampel penelitian dipilih secara purposive dan terdiri dari siswa kelas sebelas IPA 1 di Pacet-Mojokerto. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor 67,85, kemudian dilakukan perlakuan dengan metode permainan Tebak Gambar Berantai selama tiga kali pertemuan. Hasil post-test menunjukkan rata-rata skor 90,59. Berdasarkan analisis, media permainan Tebak Gambar Berantai terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Analisis statistik menunjukkan bahwa data tersebut normal dan homogen. Uji hipotesis menunjukkan bahwa media permainan ini efektif dengan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,004, sehingga Hipotesis nol (H0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima.

Kata Kunci: Media Permainan, Tebak Gambar Berantai, Maharah Kalam

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi suatu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam penyampaian materi. Manfaat media dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu mempermudah peserta didik dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran. Terutama media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran kebahasaan, seperti Bahasa Arab. Media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk peserta didik. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.¹

Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik pada mata pelajaran Bahasa Arab pada peserta didik kelas XI IPA 1 tidak menggunakan media pembelajaran.² Pendidik hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajarnya, dengan desain buku LKS yang digunakan sangat sederhana, materi bahan ajar mencakup isi pembelajaran yang berupa ringkasan materi pelajaran dan beberapa butir evaluasi. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran berisi tugas yang di dalamnya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi³. Maka dari itu, peneliti mencoba menerapkan media yang inovatif yang belum pernah digunakan oleh pendidik Bahasa Arab di sekolah MA Hikmatul Amanah tersebut dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Diketahui bahwa salah satu kendala yang dialami oleh pendidik adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik yang menyatakan tidak adanya media yang menarik digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik di kelas, kemudian dikarenakan masih menggunakan media berupa buku LKS yang sederhana dalam menyampaikan materi pelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran.⁴ Oleh karena itu peneliti ingin

¹ Danim, Sudarbuan. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995. h.103

² Hasil observasi pada tanggal 3 Agustus 2022 pukul 10.30 wib

³ Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta, h.73

⁴ Hasil wawancara pada tanggal 3 Agustus 2022 pukul 12.00 wib

membuat media yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik dan tidak menjenuhkan terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara bagi peserta didik .

Pembelajaran dapat menggunakan beberapa alat peraga maupun model pengajarannya yang beranekaragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satunya diantaranya adalah dengan bermain. Dalam penyelenggaraan pendidikan, ada berbagai metode yang dilakukan oleh para pendidik. Diantaranya adalah metode belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada hakikatnya dua macam metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar anak didik. Belajar sambil bermain bisa meningkatkan minat peserta didik dalam belajar , tidak cepat membuat peserta didik bosan ketika belajar dan juga menjadikan peserta didik menjadi aktif ketika dikelas.

Penggunaan media permainan Tebak Gambar merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Permainan tersebut selain bertujuan untuk membuat peserta didik aktif ketika didalam kelas , permainan tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bagi peserta didik. Media permainan ini dilakukan secara berkelompok, menuntut peserta didik supaya aktif berbicara , kemudian peserta didik diminta untuk menebak beberapa gambar tersebut dengan mendengarkan pernyataan dari anggota kelompoknya dan pada akhirnya permainan , dari beberapa gambar tersebut kemudian disusun menjadi suatu bentuk kalimat . Permainan Tebak Gambar ini sudah pernah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti lain namun masih terdapat beberapa kekurangan. Pengembangan media permainan ini diharapkan mampu menghasilkan produk permainan yang memiliki kualitas yang lebih baik dari produk sebelumnya. Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menetapkan judul penelitian “Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet-Mojokerto”.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis kuantitatif eksperimen. Dalam penelitian kuantitatif peneliti perlu membuat sebuah hipotesis kemudian akan diujikan. Penelitian Kuantitatif mengungkapkan hasil penelitian secara rasional tanpa adanya penafsiran ganda, hal ini berhubungan dengan penafsiran angka statistik yang nantinya akan digunakan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan di MA Hikmatul Amanah untuk menguji keefektifan dari media permainan tebak gambar dalam meningkatkan maharah kalam. . Dalam penelitian ini peneliti menggunakan One-Grub Pretest-posttest

Design. One-Grub Pretest-posttest Design adalah desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Sampel yang diambil dipilih secara purposive sampel.

Metode yang dilakukan dalam proses pengumpulan data ini menggunakan observasi, wawancara dan juga tes. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengamati siswa selama proses pembelajaran⁵. Sedangkan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menanyakan kepada siswa tentang bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung⁶. Tes yang dilakukan meliputi *pretest*, pemberian *treatment* dan juga *posttest*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji instrument

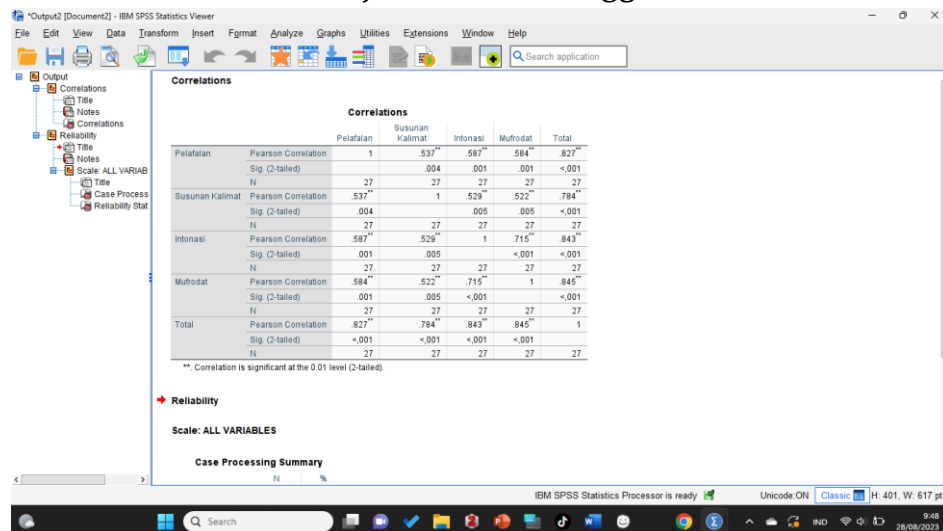
a. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihah suatu instrument. Dalam penelitian ini, hasil dari uji validitas menggunakan SPSS dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

1. Jika Sig <0,01 itu berarti valid
2. Jika Sig > 0,01 itu berarti tidak valid

Gambar 1.

Hasil Dari Uji Validitas Menggunakan SPSS



Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa tiap-tiap intrumen penelitian memiliki nilai sig <0,01 yang berarti valid.

⁵ Hasil observasi tanggal 30 Januari 2023 pukul 10.30 wib

⁶ Hasil wawancara 30 Januari 2023 pukul 12.30 wib

b. Uji Reliabilitas

c.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.832	4

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa Cronbach's Alpha .832 yang beararti reliabel.

2. Deskripsi Data Penelitian

a. Deskripsi Data Pretest

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui sebab dan akibat dari suatu subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah efektif media permainan tebak gambar berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas XI IPA 1 di MA Unggulan Hikmatul Amanah, Pacet-Mojokerto. Pada penelitian ini terdapat sampel sebanyak 27 orang siswa, terkait dengan keterampilan untuk meningkatkan berbicara siswa. Untuk mengawali kegiatan penelitian berdasarkan instrument penelitian, peneliti melakukan pre-test terlebih dahulu. Untuk melihat hasil pretest pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Pretest

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jml	Kategori
		Pengucapan (makhroj)	Susunan Kalimat	Nada dan Irama	Kosa kata		
1	Alivianda Widy Lestari	20	16	17	17	70	BT
2	Amalia Nur Hidayati	20	20	15	15	70	BT
3	Angel Nesya Triandita	16	20	16	18	70	BT
4	Ayu Eliana Putri	15	20	16	16	67	BT
5	Bella Safira	20	15	20	20	75	MT
6	Denis Ariska	20	17	17	16	70	BT
7	Devita Nur Anjani	15	20	15	15	70	BT
8	Dina Lolita Aulia	15	15	15	15	60	BT
9	Eka Melindsa Sari	15	15	19	20	69	BT
10	Eka Nurjanah	15	18	18	15	66	BT
11	Eny Indahyati	20	20	16	20	76	MT
12	Hawim Makhfudhoh	20	17	15	15	67	BT
13	Jacinda Yoshika	15	20	16	14	65	BT
14	Kirania Zahra Irma Syah	18	15	17	18	68	BT
15	Maya Triandy Citaningrum	20	15	15	15	65	BT
16	Najwa Annisa	15	15	15	15	60	BT
17	Nasyikhatul Qurota Ayuni	17	18	15	15	65	BT
18	Niken Ayu Safitri	15	15	15	15	60	BT
19	Nur Ainy Fatimatul	14	20	18	17	69	BT
20	Nur Kartika Passah	18	17	15	15	65	BT

21	Ramadanisa Fikria	20	15	15	15	65	BT
22	Retno Prasetyo Rudiana P	17	18	17	18	70	BT
23	Tiara Eka Agustina	17	18	18	17	70	BT
24	Winda Yuni Nurcahyani	17	17	18	18	70	BT
25	Ni'matul Jazilah	18	17	17	18	70	BT
26	Fitrotul Ainiah	17	18	18	18	70	BT
27	Ulifatur Rosyidatul J	18	17	18	17	70	BT
Jumlah						1832	
Rata-rata						67,85	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui dari 27 orang siswa, yang mendapatkan nilai tertinggi adalah 76 dan nilai terendah adalah 60, dengan hasil kategori dua orang mulai terampil dari dua puluh tujuh orang belum terampil berbicara Bahasa arab. Dari data pretest di atas, maka peneliti akan memberikan treatment kepada siswa kelas XI IPA 1 dengan menggunakan media permainan tebak gambar berantai.

b. Pelaksanaan Perlakuan (treatment)

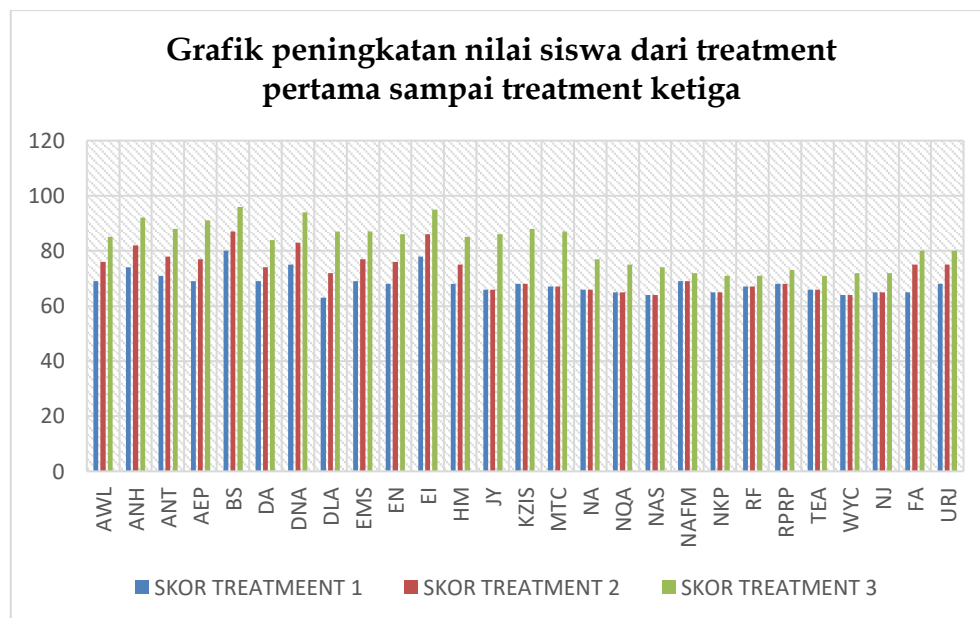
Setelah peneliti melakukan pretest yang mana hasilnya belum memuaskan, maka langkah selanjutnya ialah merencanakan untuk melakukan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media permainan tebak gambar berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas XI IPA 1 MA Unggulan Hikmatul Amanah. Pelaksanaan treatment dilakukan selama tiga kali, lalu kemudian melaksanakan posttest sesuai pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Jadwal Selama Penelitian

Waktu	Aktivitas	Tanggal
7.30-9.00	Ptetest	1 Februari 2023
7.30-9.00	Treatment pertama	15 Februari 2023
7.30-9.00	Treatment kedua	2 Agustus 2023
7.30-9.00	Treatment ketiga	3 Agustus 2023
7.30-9.00	Posttest	4 Agustus 2023

Berdasarkan tabel diatas, bisa dilihat jika pelaksanaan treatment penggunaan media tebak gambar berantai pada siswa kelas XI IPA 1 dilakukan selama tiga kali. Hasil dari treatment tersebut bisa dilihat dari grafik dibawah ini:

**Gambar 2 Grafik Peningkatan Nilai Hasil Treatment 1-
Treatment 3**



Berdasarkan grafik diatas, bisa dilihat bahwasannya dari setiap treatment para siswa mengalami peningkatan. Maka dari itu, berlanjut kepada tahap selanjutnya yaitu pemberian posttest.

c. Deskripsi Data Postest

Setelah melakukan Pretest dan juga pelaksanaan Treatment selama tiga kali, maka Langkah selanjutnya yaitu memberikan posttest kepada siswa dengan hasil posttest bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Nilai Postest

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jmh	Kategori
		Pengucapan (makhor)	Susunan Kalimat	Nada dan Irama	Kosa kata		
1	Alivianda Widy Lestari	25	25	23	22	95	ST
2	Amalia Nur Hidayati	25	25	22	25	97	ST
3	Angel Nesya Triandita	25	25	20	23	93	ST
4	Ayu Eliana Putri	25	22	25	23	95	ST
5	Bella Safira	25	25	23	25	98	ST
6	Denis Ariska	20	24	25	25	94	ST
7	Devita Nur Anjani	25	25	21	25	96	ST
8	Dina Lolita Aulia	22	25	25	21	93	ST
9	Eka Melinda Sari	25	21	22	25	93	ST
10	Eka Nurjanah	25	20	22	25	92	ST
11	Eny Indahyati	25	25	23	25	98	ST
12	Hawim Makhfudhoh	20	22	25	25	92	ST
13	Jacinda Yoshika	23	23	23	22	91	ST
14	Kirania Zahra Irma Syah	24	22	22	24	92	ST
15	Maya Triandy Citaningrum	25	22	23	21	91	ST
16	Najwa Annisa	22	23	23	20	88	T

17	Nasyikhatul Qurota Ayuni	17	18	23	22	85	T
18	Niken Ayu Safitri	20	20	21	21	82	T
19	Nur Ainy Fatimatul	20	21	20	21	82	T
20	Nur Kartika Passah	23	22	20	20	85	T
21	Ramadanisa Fikria	22	20	20	20	82	T
22	Retno Prasetyo Rudiana P	20	20	21	21	82	T
23	Tiara Eka Agustina	20	21	21	21	83	T
24	Winda Yuni Nurcahyani	21	20	21	21	83	T
25	Ni'matul Jazilah	20	22	23	20	85	T
26	Fitrotul Ainiah	21	22	23	22	88	T
27	Ulifatur Rosyidatul J	22	21	22	24	89	T
Total						2424	
Rata-rata						89,77	

Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat jelas bahwa keterampilan berbicara siswa dalam kategori belum terampil dengan mulai terampil sudah tidak ada lagi. Sedangkan kategori siswa sudah terampil ada 15 siswa dan kategori sterampil ada 12 siswa. Sebelumnya pre test dengan skor rata-ratanya adalah 66.29 setelah di berikan post test skor rata-ratanya menjdi 89,77. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa

3. Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Dalam melakukan uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang peneliti gunakan yaitu dengan rumus Kolmogorov smirnov dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Dengan menggunakan rumus tersebut untuk mengetahui apakah ditribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak dapat dilihat dari nilai Asymp.Sig. dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji normalitas menurut Saifuddin,A yaitu :

- Jika sig (signifikansi) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.
- Jika Sig (signifikansi) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Dengan bantuan perangkat lunak computer pengolahan data statistic SPSS versi 29 for windows hasil uji normalitas ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	27	.015	.937	27	.101
Posttest	.147	27	.137	.947	27	.181

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan, *shapiro-Wilk* data pretest yang diperoleh adalah 0,101, Artinya 0,101,> 0,05, ini artinya data tersebut mempunyai selisih sebanyak 0,051 maka dari itu data pretest di atas berdistribusi normal. Sedangkan data posttest yang diperoleh yaitu 0.181. ini artinya 0.181 > 0,05 ini artinya memiliki selisih sebanyak 0.319 maka data posttest tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Homogen dipenuhi jika nilai sig 0,05, maka variansi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh <0,05, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS versi 29 for windows hasil uji homogen ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance						
			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Keterampilan Berbicara	Based on Mean		1.648	1	52	.205
	Based on Median		1.662	1	52	.203
	Based on Median and with adjusted df		1.662	1	51.341	.203
	Based on trimmed mean		1.617	1	52	.209

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu pada based on mean > 0,05 maka data homogen. Data diatas 0.205 > 0,05 maka data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk melihat signifikan atau tidaknya efektifitas media permainan tebak gambar berantai untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas XI IPA 1 di MA Unggulan Hikmatul Amanah, Pacet-Mojokerto. maka dapat dilakukan dengan analisis statistic uji beda (uji-t). dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t" dengan perhitungan menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-22.74074	4.52848	.87151	-24.53215	-20.94933	-26.094	26	.004

Berdasarkan tabel diatas, hasil nilai pada uji hipotesis menunjukkan dengan hasil nilai sig.(2tailed) =,004 artinya Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, ini berarti adanya Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet-Mojokerto”

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari analisis data Efektivitas Media Permainan Tebak Gambar Berantai dalam Meningkatkan Maharah Kalam Pada Kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet-Mojokerto, maka pada bab ini ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet-Mojokerto dan jumlah sampel oleh dua puluh tujuh siswa perempuan di kelas XI IPA 1. Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKS) adalah materi pembelajaran cetak berupa lembar yang berisi tugas, berisi petunjuk dan langkah-langkah menyelesaikan suatu tugas. Lembar kegiatan siswa dapat menjadi panduan latihan perkembangan kognitif serta panduan pengembangan seluruh aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimental dan virtual. Oleh karena itu, peneliti berusaha menerapkan cara-cara inovatif yang belum digunakan oleh guru bahasa Arab. Berdasarkan hasil pre-test, hasil rata-rata adalah 67,85. Peneliti kemudian akan memberikan treatment kepada siswa kelas sebelas IPA 1 menggunakan permainan tebak gambar serial untuk meningkatkan kemampuan berbicara sebanyak tiga kali, berdasarkan hasil post-test, hasil rata-rata nilai siswa adalah 90,59.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil Analisis efektivitas media permainan tebak gambar berantai untuk meningkatkan kemampuan bicara siswa kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet-Mojokerto Dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar berantau untuk meningkatkan keterampilan berbicara efektif. Kemudian berdasarkan uji normalitas shapiro-Wilk (karena jumlah sampelnya kurang dari

50) dengan hasil yang diperoleh adalah 0,101, yang berarti 0,101 lebih besar dari 0,05, artinya data memiliki selisih 0,051 dan berarti data tersebut bersibut normal. Kemudian berdasarkan keputusan berdasarkan uji homogenitas, yaitu berdasarkan Mean lebih besar dari 0,05, data tersebut homogen. Hasil uji homogenitas 0,205 ini berarti lebih besar dari 0,05 yang berarti data tersebut bersifat homogen. Berdasarkan pada pengujian hipotesis dan menunjukkan efektivitas ini dengan skor $t = 0,004$ yang berarti hasilnya $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ Hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis substitusi (H_a) dapat diterima, artinya penggunaan media tebak gambar berantai efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas XI IPA 1 di MA Hikmatul Amanah Pacet-Mojokerto.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Sudarbuan Danim,. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bomi Aksara. 1995.
- Triyanto, (2007) *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*
- Sutomo, *Pokok-Pokok Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Proyek Nasional, 1993)
- Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008)
- Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993)
- Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008)
- Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: TERAS, 2009)
- Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993)
- Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008)
- Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993)
- Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993)
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)
- Moeslichatoen, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, Arief dkk,(2004) *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers

- Moeslichatoen, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Munip, Abdul, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Rangkuti, Ahmad Nizar, “*Metode penelitian Pendidikan*” (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016)
- John W. Creswell, “*Research Design (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran)*”, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2016)
- Suryani dan Hendriyadi, “*Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*”, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015)
- Sugiono, “*Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, kuantitatif, kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)* ,”(Bandung: Alfabeta, 2019)
- Wahyuni, Sri “*Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*”, Paramedia book
- Sugiono ‘*Metode Penelitian dan Pengembangan*” (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Wahyuni, Amril Hadi “*Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka)
- Jamal, “*Paradigma Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta: Pustaka)