

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART SNAKE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Siti Maisaroh¹, Amrini Shofiyani², Siti Sulaikho³

¹Email: maisarohsiti6@gmail.com

²Email: rinishofiyani@unwaha.ac.id

³Email: ikho.zul@unwaha.ac.id

Abstract

Arabic learning consists of 4 fields, namely listening, reading, speaking and writing. Some of the students felt that memorizing and saying vocabulary in Arabic was difficult. Therefore, researchers used smart snake learning media in learning Arabic. This study aims to determine the development and the effective use of smart snake learning media in learning Arabic in the field of reading in Madrasah Aliyah Unggulan KH. A. Wahab Hasbullah. This study uses research and development of the ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) model. Data collection is generated by observation, questionnaires, interviews, and tests. The results of the learning media validation from the material experts and the media experts showed 100%. Based on this, the media developed for qualification are very valid. The results of the experimental design conducted by researchers showed that learning by using smart snake learning media was effective. This is proven by the value of sig.(2-tailed) of the post-test in the control and experimental class is smaller than sig.0.05 which is 0,000. The conclusion of these results is H_0 : "There is no significant difference between learning Arabic by using smart snake learning media or not" rejected. Therefore, H_a "There is a significant difference between learning Arabic by using smart snake learning media or not" is accepted.

Keywords: Development, Media in Learning, Smart Snake, Learning Arabic

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab terdiri dari 4 bidang, yaitu mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Sebagian dari pelajar merasa bahwa menghafalkan dan mengucapkan kosa kata dalam bahasa Arab adalah hal yang sulit. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *smart snake* dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan serta efektifitas penggunaan media pembelajaran *smart snake* dalam pembelajaran bahasa Arab pada bidang membaca di Madrasah Aliyah Unggulan KH. A. Wahab Hasbullah. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Pengumpulan data dihasilkan dari observasi, angket, wawancara, dan tes. Hasil validasi media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media menunjukkan angka 100%. Berdasarkan hal tersebut media yang dikembangkan kualifikasinya adalah sangat valid. Hasil dari desain eksperimen yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *smart snake* adalah efektif. Hal ini dibuktikan bahwa nilai sig.(2-tailed) dari post-test di kelas kontrol dan eksperimen lebih kecil dari sig.0,05 yaitu 0,000. Kesimpulan dari hasil tersebut adalah H_0 : "Tidak ada perbedaan signifikan antara pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran *smart snake* atau tidak" ditolak. Oleh karena

Siti Maisaroh
Amrini Shofiyani
Siti Sulaikho

itu, maka H_a : “Ada perbedaan signifikan antara pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran *smart snake* atau tidak” diterima.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *smart snake*, pembelajaran bahasa Arab

Pendahuluan:

Smart snake dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan ular tangga. Media ini didesain untuk mata pelajaran Bahasa Arab yang diharapkan dapat membantu siswa kelas XI di MA. Unggulan KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang untuk meningkatkan nilai belajar peserta didik pada bidang *qiro'ah*.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan kepada siswa kelas XI di MA. Unggulan KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan dan memahami teks bacaan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya mufrodat yang dikuasai oleh siswa, serta kejenuhan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran Bahasa Arab pada bidang *qiro'ah* masih menggunakan metode konvensional, yakni menggunakan metode ceramah dan menghafal. Guru pengajar mengungkapkan bahwa ia belum menemukan media yang cocok untuk pembelajaran bahasa Arab *maharoh qiro'ah*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran *smart snake* pada mata pelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan nilai belajar siswa kelas XI MA. Unggulan KH. A Wahab Hasbullah Jombang pada maharoh *qiro'ah*. Media

ini terdiri dari papan, dadu, kartu materi (mufrodat dan bacaan), serta kartu pertanyaan (pilihan ganda, benar-salah, dan uraian singkat).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan serta efektifitas penggunaan media pembelajaran *smart snake* dalam pembelajaran bahasa Arab pada bidang membaca di Madrasah Aliyah Unggulan KH. A. Wahab Hasbullah. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE (*analys, design, development, implementation, and evaluation*). Adapun pengujian efektifitas media dilakukan dengan desain eksperimental.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin "*Medium*". Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Oleh karenanya media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Kata media mempunyai pengertian yang sangat luas, namun peneliti membatasi pada media pendidikan, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari berbagai macam dan jenis media, media pembelajaran dibagi menjadi 5 macam, yaitu: media berbasis manusia, cetakan, visual, audio-visual, dan komputer. Pada penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran berbasis visual. Hal ini berdasarkan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media berbasis visual, yaitu memberikan kesan lebih menarik, mudah diingat, memperlancar pemahaman siswa, dan menumbuhkan minat untuk menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata.

Siti Maisaroh
Amrini Shofiyani
Siti Sulaikho

Media Pembelajaran *Smart Snake*

Smart Snake merupakan media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dari permainan ular tangga, yaitu permainan menggunakan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalamnya terdapat kotak-kotak kecil yang terdiri dari warna-warna yang berbeda. Ada beberapa kotak kecil yang di atasnya terdapat gambar ular dan tangga. Media ini sangat cocok untuk setiap jenjang pendidikan dalam semua mata pelajaran, karena murid tidak dituntut kecuali hanya membaca dan menjawab soal-soal. Adapun tujuan media pembelajaran ini adalah untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik.

Keunggulan dari pada media ini adalah menjadikan siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran, mengembangkan penguasaan siswa dalam bab tertentu, serta menggerakkan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam kelas maupun luar kelas. Adapun kekurangan dari media ini adalah guru membutuhkan waktu yang sedikit lama untuk menjelaskan tata cara menggunakan media ini.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *smart snake* dalam pembelajaran bahasa Arab serta melengkapi dengan kartu-kartu menarik yang terdiri dari kartu materi dan kartu soal.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Snake*

1. Analisis (*Analys*)

Langkah analisis merupakan langkah pertama yang harus dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini analisis dibagi menjadi dua, yaitu analisis masalah dan kebutuhan. Dalam tahap ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket, wawancara, dan observasi. Hasil dari tiga instrumen tersebut menunjukkan bahwa: 1) siswa mengalami kesulitan dalam maharoh qiroah, baik dalam pengucapan dan sedikitnya mufrodat yang dikuasai. 2) siswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. 3) media pembelajaran yang ada di kelas belum mampu menunjang pembelajaran bahasa Arab. 4) media pembelajaran ini akan menjadi media yang menarik bagi siswa serta mempunyai manfaat sebagai sarana untuk mengulang-ulang pelajaran yang telah disampaikan.

2. Desain (*Design*)

Dalam tahap ini peneliti membuat rancangan terhadap segala sesuatu yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran *smart snake*. Peneliti membuat desain dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) membuat petas konsep 2) mempersiapkan alat bantu media 3) merancang media pembelajaran.

Peneliti mulai mengembangkan media ini dengan menggunakan peta konsep. Materi-materi pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas 2 Aliyah meliputi bab *amalul murohiqin*, *ar-ri'ayah ash-shihhiyah*, dan *an-nadhofatu fil-islam*. Setiap dari bab tersebut terdiri dari 4 maharoh, yaitu menyimak, mengucapkan, membaca, dan menulis. Alat bantu media yang digunakan adalah kartu materi yang berisi beberapa mufrodat serta katu soal yang terdiri dari soal pilihan ganda, uraian singkat, dan benar salah.

Siti Maisaroh
Amrini Shofiyani
Siti Sulaikho

Langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran *smart snake*. Media ini terdiri dari papan *smart snake* yang berukuran 31 cm x 31 cm. Di dalamnya terdapat 100 kotak kecil, 7 tangga dan 8 ular. Kotak kecil tersebut berwarna kuning, hijau dan biru, ular berwarna hijau dan ungu, serta garis tepi berwarna hijau menyerupai coklat.

Kartu materi dan kartu soal terdiri dari 90 kartu yang dibelakangnya terdapat *mahfudzot-mahfudzot* lengkap dengan artinya. Adapun penunjang dari media ini adalah dadu yang terdiri dari 6 sisi, pion, dan tempat pengocok dadu.

3. Pengembangan produk (*Develop*)

Pengembangan produk dimulai dengan menyusun garis besar pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas pada saat menggunakan media pembelajaran. Langkah kedua adalah memilih media pendukung yang digunakan dalam media tersebut, dalam hal ini adalah *mahfudzot*. Yang ketiga adalah mengembangkan petunjuk penggunaan media. Adapun petunjuk yang sudah dikembangkan adalah seperti gambar di bawah ini.



Langkah keempat dalam tahap ini adalah melakukan validasi, dalam hal ini peneliti menentukan dua ahli, yaitu validasi ahli materi dan validasi dari ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi dari aspek materi dilakukan oleh Ustadz Ali Mudlofar, Lc., M.Pd.I, Guru Bahasa Arab di MAUWH Jombang. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi mengenai Media pembelajaran smart snake yang dikembangkan oleh peneliti:

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
Kelayakan Aspek Kebahasaan							
1	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas.	√				
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	√				
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	√				

4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari.	√				
5	Kesantunan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa tetap santun dan tidak mengurangi nilai-niai pendidikan.	√				
Kelayakan Aspek Isi							
1	Keruntutan penyajian materi.	Materi yang disajikan dalam media runtut dan jelas.	√				
2	Relevansi materi dengan KI/KD/Kurikulum.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI/KD/Kurikulum.	√				
3	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
4	Keluasan materi.	Media mencakup materi yang sudah ditentukan dan ada beberapa perluasan.	√				
5	Kebenaran konsep sesuai keilmuan.	Materi yang disajikan sesuai dengan kaidah bahasa Arab yang benar.	√				
6	Kesesuaian gambar dan konsep.	Gambar yang ada di dalam media sesuai dengan konsep yang disajikan.	√				
7	Keruntutan materi.	Materi di dalam media disajikan secara runtut.	√				
8	Mampu memotivasi siswa.	Media yang disajikan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat dalam belajar.	√				

Untuk mengetahui hasil dari instrumen penelitian tersebut peneliti menggunakan rumus $p=f/n \times 100\%$. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

Jumlah angket - Sangat valid : $13 \times 5 = 65$

Nilai keseluruhan adalah $13 \times 5 = 65$

- Rumus $p=f/n \times 100\%$.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{65}{65} \times 100\% = 100\%$$

Akumulasi hasil penilaian skor ahli materi menunjukkan skor 100%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat valid. Dengan begitu Media pembelajaran *smart snake* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat valid dari segi materi.

b. Validasi ahli media

Validasi dari aspek media dilakukan oleh Ustadzah Aufia Aisa, M.Pd, Dosen S1 pada mata kuliah media pembelajaran bahasa Arab Universitas KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, terdapat 10 aspek media yang dinilai berdasarkan penilaian skala likert. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi mengenai Media pembelajaran *smart snake* yang dikembangkan oleh peneliti:

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
Kelayakan Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran							
1	Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.	√				
2	Dukungan media bagi kemandirian siswa dalam belajar.	Media mendukung siswa untuk belajar bahasa Arab secara mandiri.	√				
3	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	√				
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu.	Media yang dikembangkan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari.	√				
Kelayakan Aspek Tampilan menyeluruh							
1	Kemenarikan tampilan media.	Desain pada tampilan media memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa untuk menggunakannya.	√				
2	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.	√				
3	Pemilihan jenis dan	Jenis dan ukuran huruf yang	√				

	ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.					
4	Kemudahan untuk membaca teks yang ada dalam media..	Teks/tulisan mudah dibaca.	√				
5	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih paduannya telah menarik dan sesuai.	√				
6	Komunikatif.	Mudah dipahami dan dimengerti.	√				

Untuk mengetahui hasil dari instrumen penelitian tersebut peneliti menggunakan rumus $p=f/n \times 100\%$. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

Jumlah angket - Sangat Layak : $5 \times 10 = 50$

Nilai keseluruhan adalah $5 \times 10 = 50$.

Rumus $p=f/n \times 100\%$.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Akumulasi hasil penilaian skor ahli media menunjukkan skor 100%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat valid. Dengan begitu Media pembelajaran *smart snake* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat valid dari segi desain media.

4. Implementasi (*implementation*)

Implementasi dilakukan dengan mempersiapkan guru dan murid yang akan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *smart snake*.

5. Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran *smart snake* ini dilaksanakan dengan menggunakan desain eksperimental.

Analisis Hasil Pre-test dan Post-test pada Kelas Eksperimen dan Kontrol Untuk mengetahui Efektifitas Produk yang Dikembangkan

Analisis Statistik Deskriptif

Pre-test kelas eksperimen

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* kelas XI-IIS 2 MAUWH Jombang sebagai kelas eksperimen, rata-rata dari 22 siswa adalah 40. Nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 12. Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 15 dengan jumlah interval 6.

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	85-99	1	5%
2	70-84	1	5%
3	55-69	3	14%
4	40-45	6	27%
5	20-39	6	27%
6	10-25	5	22%
Jumlah		22	100%

Data frekuensi dan persentase nilai *pre-test* kelas eksperimen berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 1 orang (5%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 85-99. Kemudian 1 siswa (5%) memperoleh nilai pada

Siti Maisaroh
Amrini Shofiyani
Siti Sulaikho

interval skor dengan rentangan 70-84. 3 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 55-69. 6 siswa (27%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 40-45. 6 siswa (27%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 20-39. 5 siswa (22%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 10-25. Ini membuktikan bahwa tingkat kemampuan bahasa Arab siswa kelas eksperimen dalam mengerjakan soal pre-test termasuk rendah.

Pre-test kelas kontrol

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* kelas XI-MIPA 2 MAUWH Jombang sebagai kelas kontrol, rata-rata dari 22 siswa adalah 42. Nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 12. Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 15 dengan jumlah interval 5.

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	70-84	1	4%
2	55-69	7	32%
3	40-45	4	18%
4	25-39	7	32%
5	10-24	3	14%
Jumlah		22	100%

Data frekuensi dan persentase nilai pre-test kelas kontrol berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 1 orang (4%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 70-84. Kemudian 7 siswa (32,5%) memperoleh nilai

pada interval skor dengan rentangan 55-69. 4 siswa (18%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 40-45. 7 siswa (32%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 25-39. 3 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 10-24. Ini membuktikan bahwa tingkat kemampuan bahasa Arab siswa kelas eksperimen dalam mengerjakan soal pre-test termasuk rendah.

Setelah kelas kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media *smart snake*, mereka diberi *Post-test* untuk melihat tingkat kemampuan bahasa arab. Begitu juga dengan kelas kelas kontrol, diberi *post-test* di akhir pertemuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan bahasa Arab kelas kontrol tanpa diberi perlakuan.

***Post-test* kelas eksperimen**

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* siswa kelas XI-IIS 2 sebagai kelas eksperimen, rata-rata (mean) dari 22 siswa adalah 73,5 (nilai tertinggi adalah 94 dan terendah adalah 57). Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 10 dengan jumlah interval skor adalah 5. Adapun distribusi frekuensi data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Distribusi frekuensi dan persentase nilai *Post-test* siswa kelas eksperimen

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	90-99	2	9%
2	80-89	4	18%
3	70-79	10	45%
4	60-69	5	24%
5	50-59	1	4%
Jumlah		22	100%

Siti Maisaroh
Amrini Shofiyani
Siti Sulaikho

Data frekuensi dan persentase nilai *post-test* kelas eksperimen berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 2 orang (9%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 90-99. Kemudian 4 siswa (18%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 80-89. 10 siswa (45%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 70-79. 5 siswa (24%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 60-69. 1 siswa (4%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 50-59. Ini membuktikan bahwa tingkat kemampuan bahasa Arab siswa kelas eksperimen dalam mengerjakan soal *post-test* termasuk sangat baik.

Post-test kelas kontrol

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* siswa kelas XI-MIPA 2 sebagai kelas kontrol, rata-rata (mean) dari 22 siswa adalah 56. (nilai tertinggi adalah 81 dan terendah adalah 27). Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 15 dengan jumlah interval skor adalah 4. Adapun distribusi frekuensi data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	70-84	4	18%
2	55-69	10	46%
3	40-54	4	18%
4	25-39	4	18%
Jumlah		22	100%

Data frekuensi dan persentase nilai *post-test* kelas kontrol berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 4 orang (18%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 70-84. Kemudian 10 siswa (46%) memperoleh nilai

pada interval skor dengan rentangan 55-69. 4 siswa (18%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 40-54. 4 siswa (18%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 25-39. Ini membuktikan bahwa tingkat kemampuan bahasa Arab siswa kelas kontrol dalam mengerjakan soal *post-test* termasuk rendah.

Analisis Statistik Inferensial

Uji normalitas data

		Tests of Normality		
Hasil	Kelas	Statistic	Shapiro-Wilk	
			Df	Sig.
	Pre-test kelas eksperimen	.937	22	.173
	post-test kelas eksperimen	.955	22	.400
	Pre-test kelas kontrol	.961	22	.507
	post-test kelas kontrol	.937	22	.171

Data di atas dihitung dengan menggunakan SPSS 16.0

Sebuah data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai sig. > 0,05 dan tidak terdistribusi normal jika nilai sig. < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, nilai sig. pada kelas eksperimen adalah 0,173(pre-test) dan 0,400(post-test), sedangkan nilai sig. Pada kelas kontrol adalah 0,507 (pre-test) dan 0,71(post-test) yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka data di atas dapat dikatakan berdistribusi normal atau sesuai dengan kemampuan siswa.

Uji homogenitas

Uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	42	.933

Sebuah data dikatakan homogen apabila nilai sig.>0,05 dan tidak homogen jika nilai sig.<0,05. Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel *pre-test* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen karena nilai sig. adalah 0,933 yang berarti lebih besar dari 0,05.

Pengujian Hipotesis

Kelas eksperimen (*pre-test post-test*)

Untuk mengetahui tingkat perbedaan kemampuan bahasa Arab kelas eksperimen (X-MIPA 6 , maka dilakukan uji hipotesis dengan SPSS 16.0 sebagai berikut :

Post-test (kelas kontrol dan kelas eksperimen)

Uji independent samples test *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

Posttest	Equal variances assumed	6.408	.015	-4.381	42	.000	17.36364	3.96378	-25.36286	9.36441
	Equal variances not assumed			-4.381	36.520	.000	17.36364	3.96378	-25.39858	9.32870

Data di atas dihitung dengan menggunakan SPSS 16.0

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 = terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_0 diterima jika nilai sig. > (2-tailed) 0,05, sedangkan H_0 ditolak jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05

Berdasarkan tabel di atas nilai sig. (2-tailed) dari *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,000 < sig. 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian H_0 yang berbunyi : tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bahasa Arab siswa yang diajar dengan menggunakan media

Siti Maisaroh
Amrini Shofiyani
Siti Sulaikho

pembelajaran *smart snake* dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *smart snake* **ditolak**. Konsekuensi dari ditolaknya H_0 maka H_1 yang berbunyi : terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bahasa Arab siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *smart snake* dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *smart snake* **diterima**.

Penerimaan H_1 membuktikan bahwa media pembelajaran *smart snake* efektif dalam pembelajaran bahasa Arab kelas XI- IIS 2 MAUWH Jombang.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil validasi produk menunjukkan nilai 100% pada penilaian oleh Ahli Materi dan juga Ahli Media. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat valid. Selanjutnya, hasil uji coba untuk mengetahui efektivitas produk menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) dari *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah $0,000 < \text{sig. } 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Daftar Pustaka

Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yuliyanto, Nanang. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten* (Skripsi tidak diterbitkan)

Noviyanti, Sarah Latuconsina dan Susiawati. 2018. *Journal Imla : Efektivitas Permainan Bahasa Arab dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Progran Studi Pendidikan Bahasa Arab*. Makasar : Universitas Negeri Makasar.