

ABSTRAK

Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Eksperimen Kuasi terhadap siswa kelas x Madrasah Aliyah Sunan Rahmat Garut). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan peneliti yang menunjukkan rendahnya penguasaan materi qowaid siswa. Mengingat pentingnya ilmu qowaid dalam keilmuan bahasa Arab, maka problematika tersebut harus segera disikapi dan dicarikan solusi secara terus menerus. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang interaktif, partisipatif dan memicu kemampuan pemahaman siswa. Karena itu, peneliti menggunakan metode penerapan teknik permainan bahasa, metode pembelajaran ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, aktivitas siswa bukan hanya fisik tetapi mental dan juga untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar melalui permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental nonequivalent control group design* yakni menggunakan dua kelas sebagai sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah awal pemberian *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal di kedua kelas tersebut, kemudian pemberian *treatment* pada kelas eksperimen, lalu pelaksanaan *post-test* untuk mengetahui keadaan akhir kedua kelas tersebut setelah memperoleh materi sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Hasil penelitian menyebutkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen berturut-turut sebesar 59 dan 61 dengan selisih rata-rata nilai sebesar 2. Setelah dilakukan uji t nilai t_{hitung} yang didapat = 0,40. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf nyata 95% (0,95) dan derajat kebebasan/dk = 48, maka didapat $t_{hitung} 0,40 \leq t_{tabel (0,95)(48)}(2,01)$ dengan kesimpulan H_0 diterima yang artinya tidak terdapat perubahan yang signifikan dari penggunaan metode penerapan teknik permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen adalah 81 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang sebesar 65 dengan selisih rata-rata nilai sebesar 16. Setelah dilakukan uji t nilai t_{hitung} yang didapat adalah 2,47. Apabila nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf nyata 95% (0,95) dan derajat kebebasan/dk = 48, maka didapat $t_{hitung} 2,47 > t_{tabel (0,95)(48)}(2,01)$ dengan kesimpulan H_a diterima yang artinya terdapat perubahan yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran teknik permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa arab. Adapun Rata-rata peningkatan (*gain*) yang diperoleh tiap kelas, yaitu kelas kontrol sebesar 0,58 atau 58% termasuk kedalam peningkatan sedang dimana rentang peningkatan (g) > 0,3. Sedangkan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 0,73 atau 73% termasuk kedalam peningkatan tinggi dimana rentang peningkatan (g) > 0,7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teknik permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa arab lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode konvensional tanpa penggunaan media tersebut. Penelitian ini di rekomendasikan kepada M A Sunan Rahmat, jurusan bahasa arab universitas pendidikan Indonesia, dan dinas pendidikan.