

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOKAMI (KOTAK DAN KARTU
MISTERIUS) DALAM MENINGKATKAN MAHARAH
KALAM SISWA KELAS XI MAN 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Oleh:

NURMIANTI
NIM. 190105023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOKAMI (KOTAK DAN KARTU
MISTERIUS) DALAM MENINGKATKAN MAHARAH
KALAM SISWA KELAS XI MAN 1 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

OLEH:

NURMIANTI

NIM. 190105023

Pembimbing:

1. Dr. Firdaus, M. Ag.
2. Sardiyannah, S.Ag.,M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurmianti
NIM : 190105023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 29 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Nurmianti
NIM. 190105023

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Permainan Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Dalam Meningkatkan *Maharah* Kalam Siswa Kelas XI MAN 1 Sinjai , yang ditulis oleh Nurmianti Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190105023, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari, Selasa tanggal 03 Agustus 2023 M bertepatan dengan 16 Muharram 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Dr. Muh. Syukri, M.Pd.	Penguji II	(.....)
Dr. Firdaus, M.Ag.	Pembimbing I	(.....)
Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan ETIK UIAD,

Dr. Tholir, M.Pd.I.
NBM 1213495

ABSTRAK

Nurmianti. *Efektivitas Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas XI MAN 1 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan keefektifan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1 Sinjai.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 1 Sinjai yang berjumlah 19 orang. Pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Adapun data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terbukti efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI di MAN 1 Sinjai. Bukti nyata dari hasil analisis adalah terjadi peningkatan skor pada *post-test* dibandingkan dengan skor pada *pre-test*. Sebelumnya, skor tertinggi pada *pre-test* adalah 67, namun setelah pembelajaran dengan permainan KOKAMI, skor tertinggi pada *post-test* meningkat menjadi 90. Selain itu, terdapat perbedaan skor terendah antara *pre-test* dan *post-test*, dimana pada *pre-test*, skor terendah adalah 44, sedangkan pada *post-test*, skor terendah meningkat menjadi 70. Secara keseluruhan, rata-rata skor meningkat dari 55,84 pada *pre-test* menjadi 81,05 pada *post-test*. Hasil pengujian hipotesis juga mendukung kesimpulan ini dengan diperolehnya nilai sig sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan antara skor *maharah kalam* siswa sebelum dan setelah penerapan permainan KOKAMI. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Kokami, *Maharah Kalam*

ABSTRACT

Nurmianti. The Effectiveness of the KOKAMI Game (Mysterious Boxes and Cards) in Increasing the Maharah Kalam of Class XI MAN 1 Sinjai Students. Thesis. Sinjai: Arabic Language Education Study Program (PBA), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan Sinjai, 2023

The aim of this research is to prove the effectiveness of the game KOKAMI (Mysterious Boxes and Cards) in increasing students' anger in class XI MAN 1 Sinjai.

This research is experimental research with a quantitative approach. The object of this research was 19 students of class XI MAN 1 Sinjai. Data collection uses tests, observation and documentation. The data uses descriptive statistical analysis and inferential statistics.

The results of this research show that the application of the KOKAMI (Mysterious Card Box) game has proven to be effective in increasing class XI students' anger at MAN 1 Sinjai. The real evidence from the results of the analysis is that there was an increase in the score on the post-test compared to the score on the pre-test. Previously, the highest score on the pre-test was 67, but after learning with the KOKAMI game, the highest score on the post-test increased to 90. Apart from that, there was a difference in the lowest score between the pre-test and post-test, where on the pre-test, the lowest score was 44, while on the post-test, the lowest score increased to 70. Overall, the average score increased from 55.84 on the pre-test to 81.05 on the post-test. The results of hypothesis testing also support this conclusion by obtaining a sig value. of 0.000, which is smaller than 0.05. This shows that there is a significant difference between students' maharah kalam scores before and after implementing the KOKAMI game. Thus, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted.

Keywords: Arabic, Kokami, Maharah Kalam

مستخلص البحث

نورمياني. فعالية لعبة كوكامي (الصناديق والبطاقات الغامضة) في زيادة مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية ٢ سنجائي. الرسالة العلمية. سنجائي: قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٣.

يهدف هذا البحث إلى إثبات فعالية لعبة كوكامي (الصناديق والبطاقات الغامضة) في زيادة غضب الطلاب في الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية ٢ سنجائي.

هذا البحث هو بحث تجريبي بمنهج كمي. كان هدف هذا البحث ١٩ طالبًا من الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية ٢ سنجائي. يستخدم جمع البيانات الاختبارات والملاحظة والتوثيق. تستخدم البيانات التحليل الإحصائي الوصفي والإحصاء الاستدلالي.

تظهر نتائج هذا البحث أن تطبيق لعبة كوكامي (صندوق البطاقات الغامض) أثبتت فعاليته في زيادة غضب طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية ٢ سنجائي. الدليل الحقيقي من نتائج التحليل هو أنه كانت هناك زيادة في النتيجة في الاختبار اللاحق مقارنة بالنتيجة في الاختبار القبلي. في السابق، كانت أعلى درجة في الاختبار القبلي ٦٧، ولكن بعد التعلم باستخدام لعبة كوكامي، زادت أعلى درجة في الاختبار اللاحق إلى ٩٠. وبصرف النظر عن ذلك، كان هناك فرق في أدنى درجة بين الاختبار القبلي والاختبار اللاحق، حيث كانت أدنى درجة في الاختبار القبلي ٤٤، بينما زادت أدنى درجة في الاختبار اللاحق إلى ٧٠. بشكل عام، ارتفعت الدرجة المتوسطة من ٥٥.٨٤ في الاختبار القبلي إلى ٨١.٠٥ في الاختبار اللاحق. تدعم نتائج اختبار الفرضيات أيضًا هذا الاستنتاج من خلال الحصول على قيمة سيغ ٠.٠٠٠٠، وهي أصغر من ٠.٠٠٠٥. وهذا يدل على وجود فروق معنوية بين درجات الطلبة في مادة مهارة الكلام قبل وبعد تطبيق لعبة كوكامي، وبالتالي يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a).

الكلمات الأساسية: اللغة العربية، كوكامي، مهارة الكلام

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt.yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah mengajarkan ummatnya bagaimana cara menjalani kehidupan di dunia ini.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama masa studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan serta saudara-saudari penulis yang senantiasa memberikan motivasi dan dorongan moril dalam rangka penyelesaian studi penulis di program studi pendidikan bahasa Arab (PBA) IAI Muhammadiyah Sinjai.
2. Dr. Firdaus, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
3. Dr. Ismail, M.Pd., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
4. Rahmatullah, S.Sos., M.A., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
5. Dr. Muh. Anis, M.Hum., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.

6. Dr. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
7. Dr. Firdaus, M.Ag., selaku Pembimbing I dan Sardiyannah, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Pembimbing II;
8. Amran AR., S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab;
9. Laeli Qadrianti, S. Pd., M. Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab;
10. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
11. Kepala madrasah, guru-guru serta para siswa di MAN 1 Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
12. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya Aamiin.

Sinjai, 29 Juli 2023



Nurmianti

NIM. 190105023

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Efektivitas Permainan KOKAMI.....	10
B. Maharah kalam	22
C. Hasil Penelitian Relevan	29

D. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Definisi Variabel	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan	29
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Pre-test	54
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Post-test.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Pre-test.....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Post-test	56
Tabel 4.5 Skor Pre-test dan Post-test	57
Tabel 4.6 Deskripsi Skor Pre-test dan Post-test.....	58
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor Pre-test dan Post-test..	59
Tabel 4.8 Kriteria Tingkat N-Gain.....	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Sample T-test	65
Tabel 4.12 Hasil Observasi	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius).....	17
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Kisi-Kisi *Pre-test* Penelitian
- Lampiran II Kisi-Kisi *Post-test* Penelitian
- Lampiran III Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran IV Lembar Observasi
- Lampiran V Lembar *Checklist* Dokumen
- Lampiran VI Tabulasi Nilai R Tabel
- Lampiran VII Hasil Uji Validitas *Pre-test*
- Lampiran VIII Hasil Uji Validitas *Post-test*
- Lampiran IX Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test*
- Lampiran X Hasil Uji Reliabilitas *Post-test*
- Lampiran XI Hasil Uji Normalitas
- Lampiran XII Hasil Uji Homogenitas
- Lampiran XIII Hasil Uji *Paired Sample T-Test*
- Lampiran XIV Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XV SK Pembimbing
- Lampiran XVI Surat Izin Permohonan Penelitian
- Lampiran XVII Surat Keterangan Telah Penelitian
- Lampiran XVIII *Schedule Penelitian*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi manusia. Pendidikan merupakan proses belajar yang berlangsung terus menerus seumur hidup dan dilaksanakan secara sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Kartikasari, 2019). Dengan demikian, pendidikan diharapkan mampu mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang matang dalam proses pendewasaan dan kemandirian serta memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut, tentunya membawa pengaruh besar dalam berbagai kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Misalnya dalam proses pembelajaran, berbagai inovasi-inovasi bermunculan. Pendidik menjadi lebih kreatif dalam penggunaan metode maupun media pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik apabila disertai dengan metode

maupun media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan siswa (Gunarti, 2020). Melalui metode maupun media, pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan terkesan tidak monoton. Hal tersebut juga berlaku pada pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit menurut sebagian besar peserta didik, baik dalam tingkat satuan pendidikan dasar hingga tingkat pendidikan tinggi, baik di sekolah formal maupun di pendidikan non-formal. Tidak hanya itu, di kalangan umum pun bahasa Arab termasuk bahasa yang dianggap mengerikan. Sehingga para pengajar bahasa Arab, dan para ahli perlu meluruskan sebuah anggapan yang salah tersebut dengan melakukan berbagai inovasi yang mempermudah pemahaman peserta didik agar anggapan yang tadinya bahasa Arab menyramkan itu menjadi bahasa Arab yang menyenangkan dan mudah dipahami (Arifin, 2017). Sebagai bahasa yang sangat urgen dipelajari, dibutuhkan penanaman motivasi sejak dini pada siswa agar menumbuhkan kecintaan dalam mempelajarinya (Sulfikar, 2022). Oleh sebab itu, hal demikian tentunya memerlukan peran guru dalam proses

pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode maupun media yang tepat dan efisien karena penggunaan metode yang tepat akan diapresiasi oleh siswa dan akan membekas dalam hati dan pikiran mereka.

Berbagai unsur bahasa dan keterampilan berbahasa Arab disajikan secara terintegrasi. Unsur-unsur bahasa terdiri atas tata bunyi (fonologi/*ashwat*), tata tulis (ortografi/*kitabah al-huruf*), tata kata (*al-sharf*), tata kalimat (*al-nahwu*), dan kosakata (*al-mufradat*). Sedangkan keterampilan berbahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulis, reseptif maupun produktif yang meliputi keterampilan membaca (*al-qira'ah*), menulis (*al-kitabah*), berbicara (*al-kalam*), menyimak (*al-istima'*) (Nalole, 2018). Pengajaran bahasa Arab memiliki dua sistem, yaitu sistem terpadu dan sistem terpisah-pisah (Kusuma, 2016).. Sistem terpisah-pisah (*separated system*) dalam pengajaran bahasa adalah pemilihan pelajaran bahasa menjadi beberapa mata pelajaran, misalnya mata pelajaran *Nahwu*, *Sharaf*, *Mutholaah*, *Insa'*, *Istima'*, *Muhadatsah*, dan *Imla'*. Sedangkan sistem terpadu menganggap bahasa sebagai satu kesatuan yang utuh, saling berhubungan dan berkaitan,

bukan sebagai bagian yang terpisah-pisah. Oleh karena itu dalam sistem ini hanya ada satu media pelajaran yaitu pelajaran bahasa Arab, seperti yang diterapkan di Madrasah.

Berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh para pembelajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Arab. Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Dalam keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*) yang mementingkan isi dan makna dalam penyampaian pesan secara lisan, terdapat berbagai bentuk dan cara dapat dilakukan sesuai tingkat penguasaan kemampuan berbahasa yang telah dimiliki oleh siswa. Berbicara merupakan fungsi bahasa yang penting dalam kehidupan sehari-hari setelah mendengar. Dari bunyi bahasa yang mereka dengar, orang belajar mengucapkan sendiri dan kemudian bisa berbicara. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa produktif, keterampilan berbicara atau *Maharah al-Kalam* menuntut penguasaan beberapa aspek dan kaidah penggunaan bahasa Arab (Hilmi, 2021). Dengan demikian, sebagai salah satu keterampilan

berbahasa yang penting untuk dikuasai, maka dalam pembelajaran *maharah kalam* memerlukan metode yang dapat menciptakan keaktifan bagi siswa. Salah satunya adalah melalui penggunaan metode permainan KOKAMI.

KOKAMI merupakan gabungan antara media dengan permainan. Media KOKAMI adalah salah satu alternatif yang dapat menanamkan pengetahuan yang menarik dan berbekas yang dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Media KOKAMI merupakan media yang menggunakan kotak dan kartu yang berisi gambar-gambar atau kosakata mengenai materi pelajaran. Disebut misterius karena siswa tidak mengetahui isi dari kotak tersebut. Hidayat dan Tatang (dalam Zakiyah & Huda, 2020) mengemukakan bahwa metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab mampu menghilangkan rasa bosan, memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, meningkatkan semangat kerja sama, menimbulkan persaingan yang sehat antar siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong guru untuk selalu kreatif. Selain itu Khotijah & Syuhada (2020) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa permainan edukatif seperti KOKAMI dalam pembelajaran bahasa Arab mampu

meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal serupa juga dikemukakan oleh Alfarisi & Hikmah (2022) dalam penelitiannya bahwa permainan KOKAMI membantu siswa memahami susunan kalimat bahasa Arab. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tes meningkat dari nilai 47,6 menjadi 74,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan KOKAMI dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada saat magang III di MAN 1 Sinjai khususnya pada siswa kelas XI, kemampuan berbicara bahasa Arab siswa masih minim. Hal tersebut karena penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton seperti penggunaan metode *mubasyarah* (metode langsung) oleh guru, penyampaian materi yang terlalu berpatokan pada buku ajar, penggunaan media yang masih terbatas, hasil belajar siswa di bawah kriteria maksimal serta kurangnya pembiasaan berbahasa (*bi'ah lughawiyah*) oleh siswa maupun guru di dalam maupun di luar kelas. Maka dalam penelitian ini penulis akan mencoba menggunakan media permainan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa dan mampu memperbanyak perbendaharaan kosakata

mereka. Oleh sebab itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Siswa Kelas XI MAN 1 Sinjai”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) efektif dalam meningkatkan *Maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1 Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan keefektifan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang Efektivitas Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam

meningkatkan *Maharah Kalam* (keterampilan berbicara) dalam belajar bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi dalam mengadakan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya, dan pembelajaran bahasa Arab pada khususnya.
- b. Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pengalaman yang akan memperluas cakrawala pemikiran khususnya mengenai evaluasi pendidikan karakter dalam penerapan pendidikan karakter pada pembelajaran Bahasa Arab, untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional yang seutuhnya mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa.
- c. Bagi penulis, penelitian ini dapat menjadi referensi pengalaman dan jawaban keefektifan permainan KOKAMI dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa dalam pembelajaran bahasa arab.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi untuk penelitian

selanjutnya khususnya tentang metode permainan, tidak hanya dalam peningkatan satu keterampilan berbahasa saja, tetapi juga untuk peningkatan keterampilan berbahasa lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Efektivitas Permainan KOKAMI

1. Tinjauan tentang Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan (Rosalina, 2014). Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada cara sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan antara keduanya. Efektivitas

menekankan pada hasil yang dicapai, itu dengan membandingkan antara input dan outputnya (Yunita, 2022).

Supardi (dalam Firmansyah, 2022) mendefinisikan bahwa “efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah dicapai. Efektivitas (*effectiveness*) yang didefinisikan secara abstrak sebagai tingkat pencapaian tujuan, diukur dengan rumus hasil dibagi dengan (per) tujuan. Tujuan yang bermula pada visi yang bersifat abstrak itu dapat dideduksi sampai menjadi kongkrit, yaitu sasaran (strategi). Sasaran adalah tujuan yang terukur, konsep hasil relative, bergantung pada pertanyaan, pada mata rantai mana dalam proses dan hasil didefinisikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil dapat tercapai, atau tingkat keberhasilan yang telah dicapai dengan tepat dan cepat sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sarana dan prasarana, waktu, biaya, serta tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Semakin

banyak rencana maka yang dapat dicapai semakin efektif pula kegiatan/program tersebut.

Menurut Supardi (dalam Firmansyah, 2022), terdapat beberapa indikator efektivitas suatu program atau kegiatan, yaitu:

- a. Pemahaman program. Pemahaman program yang dimaksud ialah bagaimana suatu program direalisasikan sehingga dapat dengan mudah diterima dan dipahami. Hal ini juga dimaksudkan ketika program yang dijalankan dapat dengan mudah dan efektif dalam proses pelaksanaannya pihak yang perlu memahami ini adalah semua pihak yang terlibat dalam proses kegiatan program tersebut.
- b. Tepat sasaran. Sasaran yang dibahas dalam ini adalah merupakan hal yang perlu ditinjau secara langsung akan keberadaan program. Karena keberadaan program yang dirancang apakah sudah sesuai dengan aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Suatu program dikatakan efektif apabila program sesuai dengan sasaran yang ditentukan sejak awal.
- c. Tepat waktu. Waktu merupakan hal yang sangat penting dalam suatu proses kegiatan. Ketepatan

waktu dalam hal ini dimaksudkan untuk kegiatan/program sesuai dengan aturan waktu. Semakin tepat pada saat pelaksanaannya program maka semakin efektif program terealisasi.

- d. Tercapainya tujuan. Mengukur keefektifan suatu program dengan mengetahui bagaimana tujuan yang telah ditentukan sejak awal dapat dicapai.
- e. Perubahan nyata. Mengukur keefektifan dengan memberikan perubahan yang nyata, dimaksudkan bahwa aturan yang telah ditentukan sejak awal pada program ini dapat terealisasi dengan baik sesuai dengan rencana.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, Eggen dan Kauchak (dalam Abdurahman, 2020) mengemukakan bahwa terdapat beberapa ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya.
- b. Guru menyediakan materi sebagai focus berpikir dan berinteraksi dalam pembelajaran.
- c. Aktifitas-aktifitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.

- d. Guru terlibat secara aktif dalam mengarahkan dan menuntun siswa dalam menganalisis informasi.
- e. Orientasi pembelajaran jelas, penguasaan isi pembelajaran, dan pengembangan kemampuan berpikir.
- f. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka seorang guru harus memperhatikan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa merasa nyaman belajar. Sehingga dalam pembelajaran bahasa Arab guru dituntut agar mampu merancang pembelajaran yang dapat secara komprehensif membina siswa untuk menguasai keterampilan berbahasa mereka, karena tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai hanya dengan mengandalkan materi ajar saja, tetapi juga membutuhkan kreatifitas dalam perencanaan pembelajaran dan tentunya penggunaan metode yang bervariasi dan tepat.

2. Pengertian Permainan KOKAMI

Istilah permainan dalam pengertiannya adalah suatu situasi atau kondisi tertentu di mana seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu

kegiatan atau permainan. Bermain adalah kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan membuat seseorang bahagia. Permainan adalah media yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, mempengaruhi dan mendidik semua orang. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Parten, Dockett, dan Fler melihat bermain sebagai sarana sosialisasi. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional (Uliyah & Isnawati, 2019). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan dengan aturan tertentu dan dengan permainan dalam memberikan kesenangan juga kegembiraan kepada siswa dalam proses pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

KOKAMI merupakan kepanjangan dari Kotak dan Kartu Misterius. KOKAMI merupakan salah satu

media tiga dimensi yang menggabungkan media dengan permainan. KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) adalah salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Dalam menggunakan KOKAMI tersebut melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif (Marga, 2018). Oleh karena itu, media KOKAMI sangat baik jika digunakan dalam kelas yang heterogen, yang dimaksud dalam kelas heterogen yaitu kelas yang memiliki karakteristik yang berbeda atau keranekaragam siswanya. Media KOKAMI dapat menjadi media alternatif untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas. Media KOKAMI juga dapat merangsang minat dan perhatian siswa.

KOKAMI merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media KOKAMI merupakan gabungan antara permainan dengan media. Media permainan KOKAMI ini menjadi salah satu alternative yang berfungsi merangsang kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan mampu menarik perhatian siswa dari kejauhan. Melalui media ini siswa dapat bermain sekaligus belajar mengenai

materi yang diajarkan sehingga pembelajarannya akan membekas (Paisah et al., 2013). Berdasarkan penjelasan di atas permainan KOKAMI adalah gabungan antara media dan permainan yang mampu memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.



Gambar 1 KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius)

3. Manfaat KOKAMI dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Pembelajaran sangat tergantung pada guru sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses

pembelajaran manakala guru, tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran (Kartikasari, 2019). Pemakaian media pembelajaran dalam belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Selain itu media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran digunakan untuk:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- d. Memberikan pengalaman belajar kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan sekitarnya (Karo & Rohani, 2018).
- e. Meningkatkan hasil belajar.
- f. Memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

- g. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.
- h. Menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar (Falahudin, 2014).

Penerapan media pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) mempunyai dampak positif dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menyebabkan proses penerimaan siswa terhadap pembelajaran akan lebih menyenangkan. Hal yang penting adalah perhatian siswa lebih berfokus pada pelajaran yang sedang berlangsung, sehingga membentuk pemahaman dan pengertian yang baik serta sempurna sesuai dengan tujuan penggunaan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) yang diharapkan (Istiqomah et al., 2016). Oleh sebab itu penerapan permainan ini dapat melibatkan banyak siswa, baik siswa yang pasif maupun aktif. Permainan ini sangat baik digunakan dalam konteks kelas yang heterogen, sebuah kelas yang terdiri atas siswa dari latar belakang yang berbeda-beda kemampuannya. Mereka akan menemukan satu titik temu dalam membuat kesimpulan untuk merespon pesan yang mereka terima

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan KOKAMI

a. Kelebihan Permainan KOKAMI

- 1) Permainan KOKAMI lebih menarik, karena medianya berupa kotak dan kartu-kartu yang bervariasi dalam bentuk perintah, pertanyaan, petunjuk bonus, dan sanksi
- 2) Peserta didik lebih tertantang karena pertanyaan memiliki unsur misterius yang terdapat dalam kotak tersebut.
- 3) Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, serta kritis siswa sehingga diharapkan mereka mampu memahami pesan yang disampaikan maupun yang diberikan.
- 4) Memakan biaya sedikit karena media terbuat dari bahan-bahan yang sederhana (Kartikasari, 2019).

b. Kekurangan Permainan KOKAMI

- 1) Peserta didik mengalami kesulitan jika belum terbiasa menggunakan media KOKAMI.
- 2) Membutuhkan durasi waktu yang lama, jika durasi waktu yang diberikan sedikit maka kurang

efisiensi dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu giliran kelompok lain

- 3) Peserta didik atau siswa lebih tertarik dengan alur permainan dibandingkan dengan hasil yang akan dicapai.
- 4) Siswa akan lupa waktu, karena pada dasarnya siswa lebih suka bermain (Kartikasari, 2019).

5. Aturan dalam Penggunaan Media KOKAMI

Adapun aturan permainan KOKAMI yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Setiap anggota kelompok duduk menghadap ke arah papan tulis, media KOKAMI diletakkan diatas meja dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis dan di papan tulis sudah dibuat papan skor untuk masing-masing kelompok.
- c. Setiap kelompok diwakili satu ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama dengan siswa.
- d. Ketua dibantu kelompoknya selama permainan masih berlangsung

- e. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu kartu dari dalam KOKAMI secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi kartu dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota
- f. Anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan kartu tersebut.
- g. Jika kelompok yang mengambil kartu tidak bisa menjawab atau menyelesaikan tugas dengan benar, maka kelompok lain berhak menyelesaikan tugas kelompok tersebut.
- h. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- i. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan maka akan mendapatkan sanksi.

B. Maharah Kalam

1. Pengertian Maharah Kalam

Secara terminologi, kalam berasal dari bahasa Arab (*al-kalam*), yaitu berarti kata atau ucapan. Secara epistomologi, *kalam* adalah pengucapan bahasa Arab terdengar baik dan benar menurut bunyi makhraj yang dikenal para ahli bahasa. Saat *maharah kalam* berbicara

terus menerus tanpa henti tanpa mengulang kosa kata yang sama dengan menggunakan bunyi. Seseorang dapat dikatakan mampu bercakap apabila ia dapat mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami oleh si pendengar (lawan bicara), menguasai kaidah-kaidah bahasa (*sharaf dan nahwu*), mampu menggunakan kosa kata dengan tepat sesuai dengan pikiran (Kuswoyo, 2017). Keterampilan berbicara (*maharah kalam*) sering juga disebut dengan istilah *ta'bir*. Meski demikian keduanya memiliki perbedaan, di mana (*maharah kalam*) lebih menekankan kepada kemampuan lisan, sedangkan *ta'bir* disamping secara lisan juga dapat diwujudkan dalam bentuk tulisan (Nurlaela, 2020).

Keterampilan berbicara adalah salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab (Rahmaini, 2015). Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mesti dikuasai peserta didik dan menjadi tujuan akhir pembelajaran bahasa Arab agar mampu berkomunikasi dengan penutur aslinya. Selain itu, faktor pendukung lainnya yang menjadi penunjang

keberhasilan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Berbagai penyesuaian dilakukan, salah satunya adalah dengan menghadirkan metode-metode pembelajaran terbaru yang diharapkan mampu mengimbangi perubahan yang tidak terbendung (Sulfikar et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *maharah al-kalam* adalah kemampuan untuk mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara yang tidak hanya membutuhkan pengetahuan tentang kaidah bahasa semata dan makna. Tetapi, juga tentang bagaimana menggunakan bahasa tersebut sesuai dengan konteksnya.

2. Tujuan Pembelajaran *Maharah Kalam*

Berbicara dengan bahasa asing merupakan keterampilan dasar yang menjadi tujuan dari beberapa tujuan pengajaran bahasa. Tujuan utama berbicara adalah untuk mengomunikasikan ide secara efektif, pembicara harus memahami arti dari apa pun yang ingin mereka komunikasikan; mengevaluasi dampak

komunikasinya dengan pendengarnya; dan untuk mengetahui prinsip di balik semua situasi berbicara, baik secara umum maupun detail (Hilmi, 2021). Mustofa (dalam Hendri, 2017) mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran *maharah kalam* (keterampilan berbicara) mencakup beberapa hal antara lain:

- a. Kemudahan berbicara, di mana peserta didik mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mampu mengembangkan keterampilan ini dengan lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapkan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik serta mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.
- b. Kejelasan, dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik, agar kejelasan dalam berbicara tersebut dapat dicapai, maka dibutuhkan berbagai macam latihan terus menerus dan variatif. Bisa melalui diskusi, pidato, dan debat. Karena dengan sistematis dan logis.

- c. Bertanggung jawab, dalam artian bahwa berbicara yang bagus menekankan pembicaraan untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak bicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya pada saat itu. Latihan demikian akan menghindarkan seseorang dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersifat lidah yang mengelabui kebenaran.
- d. Membentuk pendengaran kritis, latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program pembelajaran ini. Di sini peserta didik perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata yang telah diucapkan, niat ketika mengucapkan, dan tujuan dari pembelajaran tersebut.
- e. Membentuk kebiasaan, yang mana kebiasaan ini bisa diwujudkan melalui interaksi dengan orang atau lebih yang telah disepakati sebelumnya, tidak harus dalam komunitas besar. Dalam menciptakan kebiasaan

berbahasa Arab ini adalah komitmen, komitmen ini bisa dimulai dari diri sendiri kemudian berkembang menjadi kesepakatan dengan orang lain untuk berbahasa Arab secara terus menerus. Inilah yang disebut dengan menciptakan lingkungan berbahasa yang sesungguhnya.

3. Macam-macam *Maharah Kalam*

a. Percakapan (*Muhadasah*)

Muhadatsah yaitu menyajikan bahasa pelajaran bahasa Arab melalui percakapan, dalam percakapan itu dapat terjadi antara guru dan murid dan antara murid dengan murid, sambil menambah dan terus memperkaya perbendaharaan kata-kata (*vocabulary*) yang semakin banyak.

b. Ungkapan secara lisan (*Ta'bir Syafahih*)

Ta'bir syafahih adalah latihan membuat karangan secara lisan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pelajar dalam mengutarakan pikiran dan perasaannya (Izzan, n.d.).

4. Indikator Peningkatan *Maharah Kalam*

Adapun indikator peningkatan *maharah kalam* menurut Rosyidi (dalam Nur, 2017) yaitu:

- a. Mengucapkan bunyi dari makhrjanya dengan baik dan benar.
- b. Membedakan harakat panjang pendek.
- c. Mengungkapkan ide-ide dengan benar.
- d. Memperhatikan kaidah tata bahasa.
- e. Mampu memulai dan mengakhiri pembicaraan dengan benar.

Sedangkan menurut Thornbury (dalam Darmuki & Hariyadi, 2019) mengemukakan bahwa indikator pencapaian keterampilan berbicara bahasa Arab yaitu sebagai berikut:

- a. Ketepatan ucapan/vocal.
- b. Pengucapan konsonan.
- c. Penempatan tekanan.
- d. Penempatan persendian.
- e. Penggunaan irama.
- f. Pilihan diksi.
- g. Ketepatan ungkapan.
- h. Pola struktur kalimat.

Berdasarkan uraian di atas, maka indikator peningkatan *maharah kalam* dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Memahami makna kalimat dengan tepat.
- b. Mengucapkan huruf-huruf dengan tepat.
- c. Dapat membedakan panjang pendek setiap kosakata.
- d. Penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan konteks.

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian “Efektivitas Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Siswa Kelas XI MAN 1 Sinjai” sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Iva Ulfa Jakiyah (2018)	Penggunaan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran Tarkib untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Penelitian Quasi Experimen di	Keduanya menggunakan variabel bebas yang sama yaitu Media KOKAMI. Keduanya menggunakan jenis dan pendekatan	Penelitian yang dilakukan Iva Ulfa Jakiyah menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat, sedangkan penulis menggunakan <i>maharah kalam</i> sebagai

		Kelas 7 MTs Al Ahliyah Karawang)	penelitian yang sama, yaitu jenis eksperimen melalui pendekatan kuantitatif.	variabel terikat.
2	Nie'maturrehman (2018)	Penggunaan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Pada Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Kelas II di MIN 3 Al-Furqan Banjarmasin	Keduanya menggunakan variabel bebas yang sama yaitu media KOKAMI	Penelitian yang dilakukan Nie'maturrehman memfokuskan kajiannya pada pembelajaran mufradat, sedangkan penulis pada <i>maharah kalam</i>. Penelitian yang dilakukan Nie'maturrehman menggunakan pendekatan

				kualitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif
3	Husniyah (2019)	Efektifitas Media Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3- 4 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini Nuun Kebon Jeruk (Penelitian Tindakan Kelas di Paud Nuun Kelapa Dua Kebon Jeruk Jakarta Barat)	Keduanya menggunakan variabel bebas yang sama yaitu Media KOKAMI.	Penelitian yang dilakukan Husniyah menggunakan perkembangan kognitif sebagai variabel terikat, sedangkan penulis menggunakan <i>maharah</i> <i>kalam</i> sebagai variabel terikat. Penelitian Husniyah

				menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen.
4	Aminingrum Kartikasari (2019)	Pengaruh Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang	Keduanya menggunakan variabel bebas yang sama yaitu permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius). Keduanya menggunakan jenis dan pendekatan penelitian	Penelitian yang dilakukan Aminingrum Kartikasari menggunakan variable terikat tentang keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan penulis menggunakan <i>maharah kalam</i> sebagai variabel

			yang sama, yaitu jenis eksperimen melalui pendekatan kuantitatif	terikat.
--	--	--	---	----------

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori relevan, belum didasarkan factor-faktor empiris yang diperoleh melalui kumpulan data.

H_o : Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) tidak efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1 Sinjai

H_a : Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

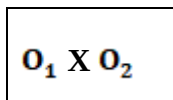
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merujuk pada penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengukur pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala atau variabel tertentu dalam kelompok yang diteliti, dibandingkan dengan kelompok lain yang menerima perlakuan yang berbeda (Ramdhan, 2021).

Penelitian eksperimen adalah yang bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian eksperimen peneliti membagi objek atau subjek menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (Noor, 2017).

Dalam suatu penelitian diperlukan adanya desain penelitian. Desain penelitian berisi tentang terkait

apa yang akan dilakukan peneliti, mulai dari penulisan hipotesis, dan implikasi operasionalnya hingga analisis data (Tanjung & Mulyani, 2021). Adapun Desain penelitian yang digunakan oleh penulis adalah *pre experimental design*. Dikatakan *pre experimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sebenarnya, sebab tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Jenis *pre experimental design* yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*.

Dalam *one-group pretest-posttest design* kelompok diberi *pre-test* sebelum perlakuan sehingga hasil dari perlakuan lebih akurat. Jenis *pre experimental design* ini digunakan oleh penulis karena ingin membuktikan hasil dari perlakuan yang efektivitas media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas XI MAN 1 Sinjai. Adapun gambaran desain sebagai berikut (Jakni, 2016):



O_1 = Pre-test (sebelum diberikan perlakuan/treatment)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O_2 = Posttest (sesudah diberikan perlakuan/treatment)

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang penulis gunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasar pada filsafat positivisme. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistika yang bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji dengan mengumpulkan data di lapangan (Sugiyono, 2016). Pendekatan kuantitatif pada umumnya bertujuan menguji teori, bukan mencari/menemukan teori (Pujileksono, 2016). Keluasan informasi yang ada menjadi titik penekanan pada penelitian jenis ini, sehingga cocok dipakai pada variabel yang terbatas populasi yang luas.

B. Definisi Variabel

Variabel adalah suatu yang dapat mengubah nilai. Variabel penelitian adalah suatu atribut/sifat/nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*). Variabel terikat adalah variabel yang tergantung pada variabel lainnya, sedangkan variabel bebas adalah variabel yang tidak tergantung pada variabel lainnya. Variabel merupakan salah satu alat penelitian, yaitu konsep yang mempunyai variasi nilai (Syahrums & Salim, 2014).

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami makna, maka istilah pada penelitian ini perlu diperjelas. Adapun yang perlu dipertegaskan adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen (X) yakni permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) adalah salah satu media tiga dimensi yang menggabungkan media dengan permainan.
2. Variabel dependen (Y) yakni *maharah kalam* adalah kemampuan seseorang berbicara atau menyampaikan

suatu ide, gagasan, atau pikiran baik secara lisan maupun tulisan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai, Jl. Baronang, kelurahan Lappa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai. Tempat ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena juga merupakan lokasi Magang I, II, dan III sehingga penulis cukup mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Arab khususnya *maharah kalam* siswa, yang menjadi tujuan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2023 sampai selesai.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kegiatan penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk

mengolah data yang otentik dilapangan. Penentuan jumlah populasi dalam suatu penelitian merupakan salah satu langkah penting, dengan populasi diharapkan memperoleh data yang diperlukan (Sugiyono, 2016). Jadi populasi yaitu keseluruhan objek penelitian atau keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh anggota atau objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Keagamaan yang berjumlah 19 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Adapun peneliti mengambil sampel pada penelitian ini menggunakan *nonprobability Sampling* dalam bentuk *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat regeneralisasi dengan kesalahan yang sangat kecil

(Sugiyono, 2016). jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 19 orang.

Alasan peneliti menggunakan kelas XI Keagamaan sebagai kelas penelitian adalah siswa-siswi di sekolah tersebut dapat diajak bekerja sama, serta berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti menemukan beberapa permasalahan khususnya dalam hal keterampilan berbicara seperti ketika pelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak dapat berbicara bahasa Arab dan lebih memilih untuk bercanda atau mengobrol sehingga ketika diberikan tugas tentang *maharah kalam* (keterampilan berbicara) siswa tidak mampu mengucapkan dengan benar. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

E. Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang paling utama dalam penelitian adalah menentukan teknik pengumpulan data, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti sulit mendapatkan

data yang sesuai standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2016). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah:

1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode untuk mendapatkan data. Teknik observasi langsung adalah cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan langsung pada objek penelitian (Jakni, 2016). Pada penelitian ini penulis menggunakan observasi untuk mendapatkan data-data terkait kemampuan belajar siswa sebelum dan saat diberikan perlakuan dan observasi cara mengajar menggunakan media permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

2. Tes

Tes merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau kecerdasan, kemampuan, bakat atau minat, intelegasi serta keterampilan yang dimiliki oleh siswa (Cici, 2013). Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi bukan dari narasumber, tetapi mereka memperoleh informasi dari macam-macam sumber tertulis lainnya atau dari dokumen yang ada pada informan dalam bentuk peninggalan budaya dan karya seni dan karya pikir (Jakni, 2016). Dokumentasi dalam penelitian ini berupa sumber tertulis, dan gambar-gambar yang terkait dengan penelitian

F. Instrumen Penelitian

Semua alat yang digunakan untuk mengukur, mengumpulkan, mengamati, menganalisa situasi alam atau sosial yang diamati dalam memecahkan suatu permasalahan disebut instrumen penelitian (Sugiyono, 2016). Adapun instrumen pada penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan pedoman yang berisi indikator-indikator yang digunakan untuk melakukan suatu pengamatan. Indikator-indikator tersebut merupakan acuan sekaligus batasan-batasan

dalam melakukan observasi pada suatu penelitian sehingga proses observasi yang dilakukan menjadi terstruktur dan terarah serta data yang dihasilkan tidak *bias*. Lembar observasi berfungsi untuk memperoleh informasi pada suatu variabel, yang relevan dengan tujuan penelitian dengan validitas dan realibilitas setinggi mungkin (Syahrums & Salim, 2014). Sasaran pengamatan dalam lembar observasi ini adalah penerapan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa.

2. Lembar Tes

Lembar tes berisi sejumlah soal pertanyaan sebelum *pre test* dan setelah perlakuan *post test*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengukur sejauh mana keefektifan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. Lembar Ceklis Dokumentasi

Lembar berisi daftar data dokumentasi yaitu lembar ceklis observasi, lembar soal *pre test* dan *post test*, foto kegiatan dan yang berhubungan dengan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan atau kevaliditan suatu instrument. Uji validitas bertujuan untuk menguji data yang telah didapat setelah melakukan penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur itu) valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016). Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *product moment* dengan syarat pengujian jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal itu dinyatakan valid dan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal dinyatakan tidak valid (Firdaus, 2021). Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS.

Sedangkan reliabilitas diartikan sebagai tingkat konsistensi atau keterpercayaan. Hasil suatu instrumen dapat dipercaya atau memiliki konsistensi pengukuran yang baik jika diperoleh hasil yang relative sama setelah

beberapa kali pengukuran pada subjek penelitian. Suatu variabel dikatakan *reliable* bila memiliki nilai *cronbach alpha* $> 0,60$ (Firdaus, 2021). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program *SPSS*.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data yaitu pengelompokkan, penelaahan, dan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2016). Penyajian penelitian ini berbentuk statistik deskriptif dan statistik inferensial.

a. Analisis data Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016).

b. Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah bagian dari statistik yang digunakan dalam menarik sebuah

kesimpulan mengenai keseluruhan populasi dari data hasil penelitian sampel (Sugiyono, 2016).

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil *pre-test* dan *post-test* pada sampel sudah terdistribusi normal atau belum. Terdapat dua kriteria pengujian, jika $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal, tetapi jika $sig < 0,05$ berarti data terdistribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui populasi varian sama atau berbeda. Ketetapan untuk mengetahui populasi varian ini dilihat dari; jika nilai $sig > 0,05$ maka data tersebut bervariasi/homogeny, namun jika $sig < 0,05$ berarti data tidak bervariasi/heterogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji-t (*paired sample t- test*) dengan nilai $df = 11$. Hasil yang diperoleh yaitu

t_{tabel} dengan singinfikan 5% sebesar 2,201, dan t_{hitung} sebesar -8.881 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

MAN 1 Sinjai Utara didirikan berdasarkan surat keputusan yang dikeluarkan setelah pengajuan permohonan oleh Kepala Kantor Kementerian Agama melalui Kanwil Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Selatan ke Kementerian Agama RI. SK No. 10t/1B/SK.228/1997 tanggal 26 Mei 1997 menetapkan Drs. Abd. Hamid DM sebagai kepala madrasah pertama, dan Salawati Sirajuddin sebagai kepala tata usaha MAN 1 Sinjai Utara.

Pada awal tahun ajaran 1997/1998, pendaftaran siswa baru dimulai dan berhasil merekrut 15 siswa baru. Saat itu, gedung yang digunakan masih “menumpang” di MIN Lappa dan seluruh tenaga pengajar adalah guru sukarela. Pada tahun 1998, terjadi pengangkatan 5 guru di MAN 1 Sinjai Utara. Tahun berikutnya, madrasah ini memperoleh bantuan proyek perpustakaan dengan mobiler yang kemudian dijadikan kantor dan ruang guru. Dari tahun ke tahun, jumlah siswa terus bertambah dan proses belajar mengajar berjalan lancar.

Pada tahun anggaran 2002, MAN 1 Sinjai Utara mendapat bantuan pembangunan 3 ruang belajar di atas tanah wakaf yang diberikan oleh H.M. Yusuf pada bulan April 2003. Pada saat itu, Drs. Abd. Hamid DM pensiun dan digantikan oleh Drs. H. M. Asad Kahar sebagai kepala MAN 1 Sinjai Utara. Di bawah kepemimpinannya, madrasah ini mengalami kemajuan baik dari segi sarana, prasarana, tenaga pengajar, dan karyawan.

Pada bulan Desember 2008, Drs. H. M. Asad Kahar memasuki masa pensiun dan digantikan oleh Dra. Kamriati Anies pada bulan Maret 2009. Di bawah kepemimpinannya, MAN 1 Sinjai Utara terus berkembang dengan peningkatan jumlah siswa, tenaga pengajar, dan luas area madrasah berkat pembelian beberapa bidang tanah di sekitarnya. Prestasi di bidang akademik dan ekstrakurikuler juga semakin membanggakan, termasuk meraih Akreditasi A pada tahun 2014. Pada tahun 2015, nama madrasah ini berubah menjadi MAN 1 Sinjai.

Pada bulan November 2017, Dra. Kamriati Anies, M.Pd.I dipindahkan menjadi Kepala Seksi Pendidikan Madrasah Kantor Kemenag Kab. Sinjai, dan posisi kepala madrasah digantikan oleh H. Syamsuddin S.Ag., M.Pd.I. Di

bawah kepemimpinannya, madrasah terus maju dengan adanya program tambahan seperti kelas workshop untuk keterampilan busana, tata boga, dan komputer yang dilaksanakan di gedung workshop yang khusus dibangun untuk kegiatan tersebut. Prestasi di bidang seni dan olahraga juga tetap dijaga selama masa kepemimpinannya.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai, merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah atas yang berada di Jl. Baronang Tappa'e, Kelurahan Lappa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk menghubungi madrasah, dapat menghubungi nomor telepon (0482) 22647 atau melalui alamat email man1sinjai@gmail.com. Informasi lebih lanjut juga dapat ditemukan di website resmi madrasah, yaitu man1sinjai.sch.id.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai memiliki status sebagai madrasah negeri dengan tingkat akreditasi A. Pengelolaan madrasah dilakukan oleh Kementerian Agama, dengan nomor NSPN 60728639 dan NSM 131173070007. Madrasah ini memiliki status tanah dan bangunan yang dimiliki sendiri. Waktu belajar di madrasah ini dilaksanakan pada pagi hingga siang hari. Muatan lokal yang disediakan

adalah BTA (Budaya dan Teknologi Air). Selain pembelajaran reguler, madrasah juga menyediakan beragam kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler bagi siswa, seperti OSIM (Organisasi Siswa Intra Madrasah), PRAMUKA, UKS (Unit Kesehatan Sekolah), PMR (Palang Merah Remaja), ROHIS (Rohani Islam), SISPALA (Siswa Pecinta Alam), PIK-R (Pencinta Ilmu dan Keterampilan - Rohani), dan PASKIBRA (Pasukan Pengibar Bendera).

Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai bertujuan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan mengembangkan potensi siswa dalam aspek akademik dan non-akademik, serta membentuk pribadi yang berkarakter dan berakhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai agama.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai memiliki visi untuk “Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Berakhlak Mulia yang Mampu Bersaing Dalam Dunia Kerja Secara Global.” Visi ini menunjukkan komitmen madrasah dalam mencetak lulusan yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang tinggi, tetapi juga memiliki integritas moral yang kuat dan siap bersaing di tingkat global.

Untuk mencapai visi tersebut, Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai memiliki sejumlah misi yang dijalankan.

Pertama, menciptakan suasana yang kondusif untuk mengembangkan potensi siswa. Madrasah fokus pada pengembangan kompetensi siswa di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta Bahasa Inggris. Hal ini penting untuk menghadapi tantangan era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi. *Kedua*, madrasah berupaya meningkatkan penguasaan bahasa Inggris siswa sebagai alat komunikasi yang penting dalam dunia internasional. Bahasa Inggris juga menjadi sarana untuk memperdalam pengetahuan dalam berbagai bidang. *Ketiga*, meningkatkan frekuensi dan kualitas kegiatan. Kegiatan tersebut lebih menekankan pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memperkuat nilai-nilai keimanan dan ketakwaan siswa. Disiplin pribadi siswa menjadi salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar. *Keempat*, menumbuhkembangkan nilai-nilai ketuhanan dan nilai-nilai kehidupan yang bersifat universal, dan mengintegrasikannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain fokus pada aspek akademik, penting juga untuk membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan bermoral. *Kelima*, madrasah menerapkan manajemen partisipatif yang melibatkan seluruh warga sekolah, lembaga

swadaya masyarakat, stakeholder, dan institusi pendidikan lainnya. Pendekatan ini mencerminkan semangat kolaborasi dan partisipasi dari berbagai pihak dalam mengembangkan madrasah secara holistik.

Dengan visi dan misi yang jelas ini, Madrasah Aliyah Negeri 1 Sinjai berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, mengutamakan nilai-nilai moral, dan mencetak lulusan yang siap menghadapi tantangan global dengan berkompetisi dalam dunia kerja.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instumen

Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen dilakukan menggunakan *product moment* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 20 for windows*. Dasar pengambilan keputusan untuk validitas instrumen adalah jika nilai koefisien korelasi *product moment* (*r hitung*) lebih besar dari nilai koefisien korelasi tabel (*r tabel*), maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai *r hitung* lebih kecil dari *r tabel*, maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Jumlah data responden dalam penelitian ini adalah 19 orang.

Untuk menentukan nilai *r tabel* dengan tingkat signifikansi 0,05, digunakan rumus $df = (N-2)$, dimana N adalah jumlah data responden. Jadi $df = (19-2) = 17$ sehingga diperoleh nilai *r tabel* sebesar 0,455. Tabulasi nilai *r-tabel* dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas *Pre-test*

Correlations			
No Item Soal	Pearson Correlation	R _{tabel} (Sig. 0,05)	Ket
P1	0,465	0,455	Valid
P2	0,535	0,455	Valid
P3	0,466	0,455	Valid
P4	0,477	0,455	Valid
P5	0,515	0,455	Valid
P6	0,469	0,455	Valid
P7	0,512	0,455	Valid
P8	0,474	0,455	Valid
P9	0,477	0,455	Valid
P10	0,474	0,455	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS versi 2

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas *Post-test*

Correlations			
No Item	Pearson Correlation	R _{tabel} (Sig.	Ket

Soal		0,05)	
P1	0,603	0,455	Valid
P2	0,605	0,455	Valid
P3	0,464	0,455	Valid
P4	0,610	0,455	Valid
P5	0,630	0,455	Valid
P6	0,601	0,455	Valid
P7	0,594	0,455	Valid
P8	0,575	0,455	Valid
P9	0,750	0,455	Valid
P10	0,637	0,455	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS versi 25

Berdasarkan uji validitas instrumen pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 di atas, diperoleh kesimpulan bahwa item soal yang terdiri dari 10 item pada *pre-test* dan *post-test* penerapan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* dinyatakan valid karena nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel*. Tabulasi data asli hasil pengujian validitas dapat dilihat pada lampiran.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan program SPSS 25 *for windows*. Reliabilitas suatu variabel dapat dianggap baik jika nilai *cronbach alpha*-nya $> 0,6$.

Berikut hasil uji reliabilitas instrumen *pre-test* dan *post-test* penelitian ini.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.633	10

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS versi 25

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas *Post-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.805	10

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS
versi 25

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa item soal yang terdiri dari 10 item pada *pre-test* dan *post-test* penerapan permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* dapat dianggap reliabel. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpha* pada instrumen *pre-test* adalah sebesar 0,633 dan pada instrumen *post-test* adalah sebesar 0,805. Kedua nilai *cronbach alpha* melebihi 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa

instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Tabulasi data asli hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi mengetahui efektivitas permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI di MAN 1 Sinjai. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. *Pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai alat evaluasi dengan masing-masing berisi 10 pertanyaan. Dengan demikian, dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut akan dianalisis untuk mengetahui apakah permainan KOKAMI efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.5 Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Nilai <i>Pre - test</i>	Nilai <i>Post - test</i>
1	Abd. Hasib Raqib	67	87
2	Aldi Firmansyah	45	70

3	Arini Hidayah	53	76
4	Haikal	45	70
5	Inayah Hasbar	67	90
6	Nursabila	53	84
7	Nurul Izzah Azmiyah	50	76
8	Rahmat Hidayat	65	90
9	Risal Iqram Nur	54	80
10	Risqa Wahyuniar	46	70
11	Syaidil Ahmad	50	80
12	Nurfadhilah	67	90
13	Nur Aeni	63	90
14	Sitti Amelia	44	70
15	Arif Setiawan	60	88
16	Muhammad Farras Andhika Marsaoly	67	86
17	Faris Fauzan	50	84
18	Firda Damayanti	65	85
19	Din Mahyudi	50	74

Sumber: Hasil Pre-test dan Post-test

Tabel 4.6 Deskripsi Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Stastict			
		Pre-test	Post-test
<i>N</i>	<i>Valid</i>	19	19
	<i>Missing</i>		
<i>Mean</i>		55.84	81.05
<i>Variance</i>		75.696	58.497
<i>Std. Defiation</i>		8.700	7.648
<i>Minimum</i>		44	70

<i>Maximum</i>	67	90
<i>Range</i>	23	20
<i>Sum</i>	1061	1540

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat disimpulkan bahwa skor tertinggi pada *pre-test* adalah 67, sementara skor tertinggi pada *post-test* adalah 90. Di sisi lain, skor terendah pada *pre-test* adalah 44, dan pada *post-test* adalah 70. Rata-rata skor pada *pre-test* adalah 55,84, sedangkan pada *post-test* adalah 81,05. Apabila skor *pre-test* dikelompokkan dalam 5 kategori distribusi frekuensi, maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor
Pre-test dan *Post-test*

No	Nilai	Frekuensi		Kategori
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	85-94	-	8	Sangat Tinggi
2	75-84	-	6	Tinggi
3	65-74	6	5	Sedang
4	55-64	2	-	Rendah
5	44-54	11	-	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa *maharah kalam* siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan permainan KOKAMI.

Sebelum penerapan metode tersebut, dari 19 siswa, sebanyak 11 siswa memiliki nilai dalam rentang 44-54, 2 siswa berada dalam rentang 55-64, dan 6 siswa berada dalam rentang 65-74. Namun, setelah dilakukan *treatment* penerapan permainan KOKAMI, terjadi peningkatan kemampuan *maharah kalam* siswa. Setelah *treatment*, terdapat 5 siswa yang berada pada kategori tinggi sedang dengan rentang nilai 65-74, 6 siswa pada kategori tinggi dengan rentang nilai 75-84, dan 8 siswa pada kategori sangat tinggi dengan rentang nilai 85-94. Dengan demikian, hasil distribusi frekuensi ini memberikan gambaran tentang sebaran skor siswa dalam *pre-test* dan *post-test*, yang dapat membantu dalam menganalisis dan memahami tingkat *maharah kalam* siswa sebelum intervensi dengan permainan KOKAMI dilakukan.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan *maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1 setelah diterapkan permainan KOKAMI maka digunakan rumus *normalized gain*. Adapun statistik dari *gain* hasil tes mahasiswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 g &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{kor Ideal} - S_{pre}} = \frac{1540 - 1061}{1710 - 1061} \\
 &= \frac{479}{649} \\
 &= 0,7
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai *gain* dari hasil tes sebesar 0,7, dapat disimpulkan bahwa peningkatan *maharah kalam* siswa setelah menerapkan permainan KOKAMI tergolong dalam kategori sedang. Kriteria peningkatan hasil tes mahasiswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Kriteria Tingkat *N-Gain*

Koefisien Normalisasi Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

3. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis yang dipilih adalah *Sample paired t-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Dengan memenuhi kedua uji prasyarat ini,

hasil uji hipotesis dapat diandalkan dan valid untuk mengambil kesimpulan tentang apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *maharah kalam* siswa sebelum dan setelah penerapan permainan KOKAMI.

a. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan pengujian normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan ketentuan bila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut normal. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,074 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Tes	
	Unstandardized Residual
Asymp. Sig.	0,074

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS versi 25

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini homogen atau tidak, dilakukan uji

homogenitas menggunakan metode *one way ANOVA* melalui program *SPSS 25 for windows*. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai *sig* adalah jika $sig > 0,05$, maka data dianggap homogen, sedangkan jika $sig < 0,05$, data dianggap tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas ini, diperoleh nilai *sig* sebesar 0,304, yang berarti nilainya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini dianggap homogen. Berikut hasil uji homogenitas yang diperoleh:

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig
1.086	1	36	0.304

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS versi 25

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat dan memastikan data terbukti normal dan homogen, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji T (*paired sample T-test*). Uji T ini digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan

yang signifikan antara skor *maharah kalam* siswa sebelum dan setelah penerapan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius). Pengambilan keputusan berdasarkan nilai *sig* adalah jika $sig < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dan jika $sig > 0,05$, menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai *sig* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *maharah kalam* siswa sebelum dan setelah penerapan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius). Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa permainan KOKAMI efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI MAN 1Sinjai.

Tabel 4.11 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

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	-25.21053	3.77976	.86714	-27.03231	-23.38874	-29.073	18	.000

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS versi 25

4. Pembahasan Penelitian

Untuk melihat aspek-aspek peningkatan *maharah kalam* pada siswa berdasarkan indikator *maharah kalam* yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya, peneliti melakukan observasi sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Observasi Penelitian

No	Hal-hal yang diobservasi	Ya	Tidak
Penerapan KOKAMI dalam Pembelajaran			
1	Pendidik telah menerapkan permainan KOKAMI dalam	√	

	pembelajaran		
2	Permainan KOKAMI memudahkan pendidik menyampaikan materi	√	
3	Permainan KOKAMI menarik perhatian siswa	√	
4	Siswa antusias selama pembelajaran	√	
5	Siswa terlibat aktif selama pembelajaran	√	
Indikator Peningkatan <i>Maharah Kalam</i> Siswa			
1	Memahami makna kalimat dengan tepat	√	
2	Mengucapkan huruf-huruf dengan tepat	√	
3	Membedakan panjang pendek setiap kosakata	√	
4	Menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan konteks	√	

Hasil observasi pada Tabel 4.12 menunjukkan bahwa setelah mendapatkan perlakuan, siswa mengalami kemajuan yang signifikan dalam beberapa aspek berbahasa. Mereka mampu memahami makna kalimat

dengan lebih tepat, artinya kemampuan mereka dalam mengerti pesan atau informasi yang disampaikan menjadi lebih baik. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengucapkan huruf-huruf dengan tepat juga mengalami peningkatan, sehingga mereka dapat mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa secara jelas dan benar.

Siswa juga menunjukkan kemajuan dalam membedakan panjang dan pendeknya setiap kosakata. Kemampuan ini penting karena memungkinkan mereka untuk mengucapkan kata-kata dengan benar sesuai dengan vokal yang tepat. Hal ini akan berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dalam berbicara dan mendengarkan. Selanjutnya, observasi juga menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan tata bahasa dengan lebih sesuai dengan konteks. Ini berarti mereka dapat mengatur struktur kalimat dengan baik, menghindari kesalahan tata bahasa, dan mengikuti aturan bahasa yang berlaku dalam situasi komunikasi. Dengan kemampuan berbahasa yang lebih baik, siswa memiliki alat yang lebih efektif untuk berinteraksi sosial, belajar, dan berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan,

membuktikan bahwa terjadi peningkatan *maharah kalam* siswa setelah penggunaan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius). Hasil analisis deskriptif menyatakan bahwa terdapat kenaikan skor pada *post-test* dibandingkan dengan skor pada *pre-test*. Sebelumnya, skor tertinggi pada *pre-test* adalah 67, namun setelah mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut, skor tertinggi pada *post-test* meningkat menjadi 90. Selain itu, terdapat perbedaan pada skor terendah antara *pre-test* dan *post-test*, dimana pada *pre-test*, skor terendah adalah 44, sedangkan pada *post-test*, skor terendah meningkat menjadi 70. Secara keseluruhan, terjadi kenaikan rata-rata skor dari *pre-test* ke *post-test*. Pada *pre-test*, rata-rata skor adalah 55,84, namun setelah penggunaan media dalam pembelajaran, rata-rata skor meningkat menjadi 81,05 pada *post-test*.

Selanjutnya hasil analisis statistik inferensial pada pengujian hipotesis menunjukkan bahwa berdasarkan Uji T diperoleh nilai sig sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *maharah*

kalam siswa sebelum dan setelah penerapan permainan KOKAMI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan kedua hasil analisis, baik deskriptif maupun inferensial, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan KOKAMI memberikan dampak positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan *maharah kalam* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MAN 1 Sinjai. Peningkatan skor secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan berbicara setelah menggunakan metode tersebut.

Beberapa penelitian relevan yang mendukung hasil penelitian ini seperti penelitian Nie'maturrahmah (2018) yang mengemukakan bahwa penggunaan kotak kartu misteri meningkatkan proses belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab. Hal tersebut membantu guru dalam mengajarkan mufradat, mempercepat ingatan siswa terhadap materi yang diajarkan, dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Selain

itu, ketiadaan kejenuhan saat belajar juga berperan penting dalam mempertahankan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kartikasari (2019) juga mengemukakan dalam penelitiannya bahwa kotak dan kartu misterius berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal serupa dikemukakan oleh Fawzani dan Nurjannah (2022) bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, menghindarkan kejenuhan serta meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa merasa senang dan aktif terlibat, mereka lebih mudah mengingat materi dan termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan pentingnya peran metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing. Metode pembelajaran menjadi kunci utama untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Uliyah dan Isnawati (2019) menyebutkan bahwa metode merupakan bentuk pelayanan yang sangat dihargai oleh peserta didik, karena penggunaan metode yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan

dan menggugah hati serta pikiran mereka.

Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dan menghadirkan suasana menyenangkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengasyikkan bagi peserta didik. Akibatnya, pembelajaran tersebut akan meninggalkan pengaruh positif yang berlangsung jauh setelah pelajaran selesai, membantu peserta didik untuk lebih termotivasi dan berhasil dalam memahami dan menguasai bahasa Arab dengan lebih baik. Seperti halnya dengan metode permainan dapat dianggap sebagai opsi yang menarik bagi para pendidik. Karena pada dasarnya, ketika pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan, hal tersebut dapat menarik minat semua orang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terbukti efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas XI di MAN 1 Sinjai. Bukti nyata dari hasil analisis adalah terjadi peningkatan skor pada *post-test* dibandingkan dengan skor pada *pre-test*. Sebelumnya, skor tertinggi pada *pre-test* adalah 67, namun setelah pembelajaran dengan permainan KOKAMI, skor tertinggi pada *post-test* meningkat menjadi 90. Selain itu, terdapat perbedaan skor terendah antara *pre-test* dan *post-test*, dimana pada *pre-test*, skor terendah adalah 44, sedangkan pada *post-test*, skor terendah meningkat menjadi 70. Secara keseluruhan, rata-rata skor meningkat dari 55,84 pada *pre-test* menjadi 81,05 pada *post-test*. Hasil pengujian hipotesis juga mendukung kesimpulan ini dengan diperolehnya nilai sig sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *maharah kalam* siswa sebelum dan setelah penerapan permainan KOKAMI. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a)

diterima. Dengan demikian metode ini dapat dijadikan alternatif yang menarik untuk meningkatkan interaksi, minat, dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, khususnya dalam aspek berbicara.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman dan hasil penelitian mengenai penerapan permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru: perlu memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap kemampuan berbicara siswa. Dorong siswa untuk terus berlatih dan memberikan dukungan positif agar mereka semakin percaya diri dalam berbicara bahasa Arab.
2. Bagi siswa perlu memanfaatkan waktu luang di luar jam pelajaran untuk terus berlatih berbicara bahasa Arab. Latihan yang terus-menerus akan membantu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab secara lebih cepat.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel dan wilayah penelitian, menggunakan metode

penelitian yang beragam, serta melakukan evaluasi jangka panjang dan membandingkan dengan metode pembelajaran lain untuk mendapatkan wawasan yang lebih lengkap tentang penggunaan permainan KOKAMI dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash dapat Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa*. Pascal Book.
- Alfarisi, M. S., & Hikmah, K. (2022). Efektivitas Permainan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 8, 10-21070., 3(20), 1–8. <https://ijis.umsida.ac.id/index.php/ijis/article/download/346/334>
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Arifin, A. (2017). *Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab*. 19(02), 302–318.
- Cici, R. O. N. (2013). *Penerapan Metode Pembelajaran Drill and Paractice*.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro tahun Akademik 2018/2019. *KREDO:*

- Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 256–267.
<https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3343>
- Diana, D., & Rosyadi, A. R. (2022). Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(3), 421–428.
<https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i3.7101>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fawzani, N., & Nurjannah, N. (2022). Pengenalan dan Pembinaan Bahasa Arab Melalui Game Edukatif di Tka / Tpa. *Mangente: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 160–166.
- Firdaus, F. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistic Version 26.0* (Cet. 1). CV. DOTPLUS Publisher.
- Firmansyah, F. (2022). *Monitoring Agama Islam: Alternatif Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Mitra Cendekia Media.
- Gunarti, T. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Maharah Istima' pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah*, 3(2), 122–129.
- Hendri, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), 201–202.

- Hilmi, H. (2021). Metode Inovatif Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Intelektualita*, 10(1), 180–192.
- Husniyah, H. (2019). *Efektifitas Media Kotak Kartu Misteri Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3- 4 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini Nuun Kebon Jeruk (Penelitian Tindakan Kelas di Paud Nuun Kelapa Dua Kebon Jeruk Jakarta Barat)*. Institut PTIQ Jakarta.
- Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. (2016). Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1220. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Izzan, A. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Jakni, J. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Karo, I. R. K., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kartikasari, A. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang*.
- Khotijah, U., & Syuhada, N. (2020). Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan

Keaktifan Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(2), 172–182.

Kusuma, A. B. (2016). Transformasi Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 5(1).

Kuswoyo, K. (2017). Konsep Dasar Pembelajaran Maharah Al-Kalam. *An-Nuha*, 4(1), 1–94.

Marga, K. (2018). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4, 18.

Nalole, D. (2018). *Jurnal Pendidikan Islam*. 1, 129–130.

Nie'maturrahmah, N. (2018). *Penggunaan Media Kotak Kartu Misteri(KOKAMI) Pada Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Kelas II di MIN 3 Al-Furqan Banjarmasin*. UIN Antasari.

Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Cet. I). PT Fajar Inter Pratama Mandiri.

Nur, H. (2017). Penerapan Metode Muhadatsah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Kalam Peserta Didik. *Lentera Pendidikan*, 20(2), 177–187.

Nurlaela, L. F. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa

Arab pada Keterampilan Berbicara di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6, 1.

- Paisah, N., Fatmaryanti, S. D., & Akhdinirwanto, R. W. (2013). Penerapan media kotak dan kartu misterius (Kokami) untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas vii smp negeri 25 purworejo. *Radiasi: Jurnal ...*, 3(1), 28–32. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2162776>
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi* (C. 2 (ed.)). Kelompok Intrans Publishing.
- Rahmaini, R. (2015). Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2).
- Rosalina, I. (2014). Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan. *Publika*, 1(1), 1–9.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfikar, S. (2022). Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Ahmad Dahlan).
- Syahrums, S. & Salim, S. (2014). *Metodologi Penelitian*

Kuantitatif. Citapustaka Media.

- Tanjung, M. A. A.(2021). *Metodologi Penelitian : Sederhana, Ringkas, Padat, dan Mudah Dipahami*. Scopindo Media Pustaka.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Yunita, D. I. (2022). *Efektivitas Kebijakan “Belajar Daring” Masa Pandemi Covid-19 di Papua* (Cet.I). Wawasan Ilmu.
- Zakiah, Z., & Huda, N. (2020). Implementasi Metode Permainan Bahasa Grammatical Hunting dalam Pembelajaran Bahasa Arab kelas 3/1 Mutawasith Khoiriyah Mulnithi Betong, Yala, Thailand Tahun Ajaran 2019/2020. *Alfazuna*, 4(2), 212–226.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I

KISI-KISI PRE-TEST PENELITIAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN KOKAMI (KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) DALAM MENINGKATKAN *MAHARAH*

KALAM SISWA KELAS XI MAN 1 SINJAI

Mata pelajaran	: Bahasa Arab
----------------	---------------

Kelas	: XI
-------	------

Bentuk Tes	: Lisan
------------	---------

Tujuan Tes

Untuk menguji keterampilan berbicara (*maharah* kalam) siswa sebelum menggunakan permainan KOKAMI.

Kompetensi Dasar

Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: التسهيلات العامة والاجتماعية dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Aspek Penilaian

- e. Ketepatan dalam memahami makna kalimat yang diucapkan.
- f. Ketepatan dalam pengucapan huruf.

- g. Dapat membedakan ungkapan yang panjang dan yang pendek.
- h. Penggunaan Tata bahasa yang sesuai dengan konteks.

No	Indikator Soal	Butir Soal	Tingkat Kesulitan
1	Merubah pola kalimatsecara lisan sesuai dengan <i>dhomir</i> (kata ganti) yang disajikan terkait dengan materi التسهيلات العامة والاجتماعية	أَنَا أَجِبُ أَنْ أَقْرَأَ الْقِصَّةَ فِي الْمَكْتَبِ. = نَحْنُ.....	Sedang
2	Merubah pola kalimatsecara lisan sesuai dengan <i>dhomir</i> (kata ganti) yang disajikan terkait dengan materi التسهيلات العامة والاجتماعية	هُوَ يُنْظِمُ الْمُرُورَ فِي الْمَدِينَةِ. = هُمْ.....	Sedang
3	Merubah pola kalimatsecara lisan sesuai dengan <i>dhomir</i> (kata ganti)	هِيَ تَشَاهِدُ مَنَاطِرَ الْمَدِينَةِ مِنْ فَوْقِ الْبُرْجِ.	Sedang

	yang disajikan terkait dengan materi التسهيلات العامة والاجتماعية	= هُمَا.....	
4	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	هَلْ عَرَفْتَ مَا الْمَرَافِقِ الْعَامَّةِ؟	Sedang
5	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	مَاذَا يَعْمَلُ الشَّرْطِيُّ فِي الْمَدِينَةِ؟	Sedang
6	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	مَنْ تُوفِّرُ التَّسَهِيلَاتِ الاجْتِمَاعِيَّةِ؟	Sedang
7	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	أَذْكُرُ ثَلَاثَ تَسَهِيلَاتِ الاجْتِمَاعِيَّةِ!	Sedang
8	Membuat kalimat sederhana secara		Sukar

	lisan berdasarkan gambar yang disajikan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية		
9	Membuat kalimat sederhana secara lisan berdasarkan gambar yang disajikan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية		Sukar
10	Membuat kalimat sederhana secara lisan berdasarkan gambar yang disajikan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية		Sukar

Sinjai, 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Firdaus M. Ag.
NIDN: 2110058301

Sardiyanah, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN: 211077701

Mengetahui,
Ketua Program Studi PBA

Amran AR, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 1230119

LAMPIRAN II

KISI-KISI POST-TEST PENELITIAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN KOKAMI (KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) DALAM MENINGKATKAN *MAHARAH*

KALAM SISWA KELAS XI MAN 1 SINJAI

Mata pelajaran	: Bahasa Arab
----------------	---------------

Kelas	: XI
-------	------

Bentuk Tes	: Lisan
------------	---------

Tujuan Tes

Untuk menguji keterampilan berbicara (*maharah kalam*) siswa setelah menggunakan permainan KOKAMI.

Kompetensi Dasar

Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: التسهيلات العامة والاجتماعية dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Aspek Penilaian

- a. Ketepatan dalam memahami makna kalimat yang diucapkan.

- b. Ketepatan dalam pengucapan huruf.
- c. Dapat membedakan ungkapan yang panjang dan yang pendek.
- d. Penggunaan Tata bahasa yang sesuai dengan konteks.

No	Indikator Soal	Butir Soal	Tingkat Kesulitan
1	Merubah pola kalimatsecara lisan sesuai dengan <i>dhomir</i> (kata ganti) yang disajikan terkait dengan materi التسهيلات العامة والاجتماعية	أَنَا أَحِبُّ أَنْ أَقْرَأَ الْقِصَّةَ فِي الْمَكْتَبِ. = نَحْنُ.....	Sedang
2	Merubah pola kalimatsecara lisan sesuai dengan <i>dhomir</i> (kata ganti) yang disajikan terkait dengan materi التسهيلات العامة والاجتماعية	هُوَ يُنَظِّمُ الْمُرُورَ فِي الْمَدِينَةِ. = هُمْ.....	Sedang
3	Merubah pola kalimatsecara lisan sesuai dengan	هِيَ تَشَاهِدُ مَنَاطِرَ الْمَدِينَةِ مِنْ فَوْقَ	Sedang

	<i>dhomir</i> (kata ganti) yang disajikan terkait dengan materi التسهيلات العامة والاجتماعية	الْبُرْجِ. = هُنَّ.....	
4	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	هَلْ عَرَفْتِ مَا الْمَرَافِقِ الْعَامَّةِ؟	Sedang
5	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	لِمَاذَا تَبْنِي الْحُكُومَةُ التَّسْهِيلَاتِ الْإِجْتِمَاعِيَّةِ؟	Sedang
6	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	أَذْكُرُ ثَلَاثَ تَسْهِيلَاتِ الْإِجْتِمَاعِيَّةِ!	Sedang
7	Menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية	أَذْكُرُ مَنَافِعَ الْكَهْرُبَاءِ لِلنَّاسِ!	Sedang
8	Membuat kalimat		Sukar

	sederhana secara lisan berdasarkan gambar yang disajikan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية		
9	Membuat kalimat sederhana secara lisan berdasarkan gambar yang disajikan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية		Sukar
10	Membuat kalimat sederhana secara lisan berdasarkan gambar yang disajikan terkait materi التسهيلات العامة والاجتماعية		Sukar

Sinjai,

2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Firdaus M. Ag.
NIDN: 2110058301

Sardiyanah, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN: 211077701

Mengetahui,
Ketua Program Studi PBA

Amran AR, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 1230119

LAMPIRAN III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MAN 1 Sinjai

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas : XI

Alokasi Waktu : 3 x 60 menit (3 kali pertemuan)

Metode Pembelajaran : Ceramah & Permainan KOKAMI

A. Kompetensi Inti

KI.1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI.2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI.3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni,

	budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI.4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KD	- Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta, perasaan sikap terkait topik التسهيلات العامة والاجتماعية - Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: التسهيلات العامة والاجتماعية dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
-----------	---

Indikator	- Menjelaskan isi teks terkait التسهيلات العامة والاجتماعية - Menerapkan percakapan terkait topik التسهيلات العامة والاجتماعية - Menerangkan isi bacaan terkait topik التسهيلات العامة والاجتماعية
------------------	--

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mendengar,bercakap, membaca dan menulis dengan bahasa Arab berkaitan dengan topik التسهيلات العامة والاجتماعية

D. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan a. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka b. Guru memeriksa kehadiran, dan kerapian berpakaian c. Guru menjelaskan indikator kemampuan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah pembelajaran	5 Menit
2	Kegiatan Inti a. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.	50 Menit

	b. Setiap anggota kelompok duduk menghadap ke arah papan tulis, media KOKAMI diletakkan diatas meja dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis dan di papan tulis sudah dibuat papan skor untuk masing-masing kelompok. c. Setiap kelompok diwakili satu ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama dengan siswa. d. Ketua dibantu kelompoknya selama permainan masih berlangsung e. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu kartu dari dalam KOKAMI secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi kartu dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota f. Anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tantangan kartu tersebut.	
--	--	--

	g. Jika kelompok yang mengambil kartu tidak bisa menjawab atau menyelesaikan tugas dengan benar, maka kelompok lain berhak menyelesaikan tugas kelompok tersebut. h. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus. i. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan maka akan mendapatkan sanksi.	
3	Penutup a. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran b. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama	5 Menit

E. Jenis Penilaian

Lisan : Tes (Terlampir)

Observasi : Mengamati Proses Pembelajaran (Terlampir)

LAMPIRAN IV

LEMBAR OBSERVASI
EFEKTIVITAS PERMAINAN KOKAMI (KOTAK DAN
KARTU MISTERIUS) DALAM MENINGKATKAN
MAHARAH
KALAM SISWA KELAS XI MAN 1 SINJAI

Nama Madrasah : MAN 1 Sinjai

Kelas : XI

Hari/Tanggal Observasi : 24 Juli 2023

No	Hal-hal yang diobservasi	Ya	Tidak
Penerapan KOKAMI dalam Pembelajaran			
1	Pendidik telah menerapkan permainan KOKAMI dalam pembelajaran	√	
2	Permainan KOKAMI memudahkan pendidik menyampaikan materi	√	
3	Permainan KOKAMI menarik perhatian siswa	√	
4	Siswa antusias selama pembelajaran	√	
5	Siswa terlibat aktif selama pembelajaran	√	
Indikator Peningkatan <i>Maharah</i>			

<i>Kalam Siswa</i>			
1	Memahami makna kalimat dengan tepat	√	
2	Mengucapkan huruf-huruf dengan tepat	√	
3	Membedakan panjang pendek setiap kosakata	√	
4	Menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan konteks	√	

LAMPIRAN V

LEMBAR *CHECK LIST* KELENGKAPAN DOKUMEN PENELITIAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN KOKAMI (KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM SISWA KELAS XI MAN 1 SINJAI

NO	DOKUMEN	ADA	TIDAK
1	Soal <i>Pre-test</i> dan Soal <i>Post-test</i>	✓	
2	RPP	✓	
3	Lembar Observasi	✓	
4	Dokumentasi pada saat penelitian	✓	
5	Administrasi Penelitian	✓	

LAMPIRAN VI

TABULASI NILAI R TABEL

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402

22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

LAMPIRAN VII

HASIL UJI VALIDITAS PRE-TEST

[illegible]

[illegible]

P10	Pearson Correlation	.007	.128	.015	.327	.361	.268	.038	-.021	.287	1	.474*
	Sig. (2-tailed)	.978	.600	.951	.172	.129	.268	.877	.933	.233		.040
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
TOTAL	Pearson Correlation	.465*	.535*	.466*	.477*	.515*	.469*	.512*	.474*	.477*	.474*	1
	Sig. (2-tailed)	.045	.018	.044	.039	.024	.043	.025	.040	.039	.040	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN VIII

HASIL UJI VALIDITAS POST-TEST

[illegible]

[illegible]

P10	Pearson Correlation	.392	.320	.374	.353	.289	.105	.133	.551*	.499*	1	.637*
	Sig. (2-tailed)	.097	.181	.114	.139	.229	.668	.587	.014	.030		.003
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
TOTAL	Pearson Correlation	.603**	.605**	.464*	.610**	.630**	.601**	.594**	.575*	.750**	.637**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.006	.045	.006	.004	.006	.007	.010	.000	.003	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN IX

HASIL UJI RELIABILITAS PRE-TEST

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	19	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	19	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.633	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	50.3684	62.246	.216	.635
P02	50.3158	62.895	.375	.592
P03	50.1053	65.322	.304	.607
P04	50.3158	65.673	.331	.603
P05	50.5263	62.485	.332	.600
P06	50.0000	64.667	.295	.609
P07	49.8421	63.251	.343	.599

P08	50.0526	63.497	.275	.614
P09	50.1579	63.474	.280	.612
P10	50.8947	64.655	.303	.607

LAMPIRAN X

HASIL UJI RELIABILITAS POST-TEST

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	19	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	19	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.805	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	73.0000	47.333	.462	.791
P02	73.3158	47.450	.467	.790
P03	73.0000	52.000	.343	.802
P04	73.1579	48.140	.487	.788
P05	73.0526	46.608	.493	.788

P06	72.3684	50.690	.513	.788
P07	72.6842	47.117	.444	.794
P08	72.8947	50.988	.482	.790
P09	73.2632	44.427	.650	.767
P10	72.7368	49.316	.543	.783

LAMPIRAN XI

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.31850844
Most Extreme Differences	Absolute	.189
	Positive	.189
	Negative	-.121
Test Statistic		.189
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

LAMPIRAN XII

HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Test	Based on Mean	1.086	1	36	.304
	Based on Median	.355	1	36	.555
	Based on Median and with adjusted df	.355	1	35.898	.555
	Based on trimmed mean	1.109	1	36	.299

ANOVA					
Hasil Test					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6037.921	1	6037.921	89.989	.000
Within Groups	2415.474	36	67.096		
Total	8453.395	37			

LAMPIRAN XIII

HASIL UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	55.8421	19	8.70034	1.99599
	Posttest	81.0526	19	7.64834	1.75465

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	19	.901	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.21053	3.77976	.86714	-27.03231	-23.38874	-29.073	18	.000

LAMPIRAN XIV

DOKUMENTASI PENELITIAN





SK PEMBIMBING



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tj. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : fiksim@gmail.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XI/2020



SURAT KEPUTUSAN NOMOR: 1043.DI/III.3.AU/F/KEP/2022

TENTANG DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menumbang :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3 AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP Muhammadiyah No. 02/PED/1 0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan :
1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023
 2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 305.R/III.3 AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama :
1. Mengangkat dan menetapkan saudara(i)

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Firdaus, M.Ag.	Sardiyah, S. Ag., M Pd I.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : NURMIANTI

NIM : 190105023

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas XI MAN 1 Sinjai

Islami, Progresif dan Kompetitif



Dipindai dengan CamScanner



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai Tlp. 082291930870 Kode Pos 92612

Email: fikislam@gmail.com

Website: <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kedua

Ketiga

Keempat

- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkahi karena tugas dan tanggung jawab; diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
- Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 25 Oktober 2022 M

: 29 Rabiul Awal 1444 H



Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. BPH IAIM Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai



SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



**UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Nomor : 145.D1/III.3.AU/F/2023
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai 3 Zulhijjah 1444 H
21 Juni 2023M

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah MAN I Sinjai
Di -
Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nurmianti
NIM : 190105023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

**" Efektivitas Permainan Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam
Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas XI MAN I Sinjai".**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di MAN I Kab. Sinjai .

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor UIAD Sinjai
2. Kepala Kementerian Agama Kab. Sinjai

LAMPIRAN XVII

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) I SINJAI
Jalan Baronang Kelurahan Lappa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai
Telepon (0482)22647 Kode Pos 92614
www.man1sinjai.sch.id E-mail: man1sinjai@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : B- 289 /ma.21.19.01/TL.00/06/2023

Yang bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ansar, S.Ag
NIP. : 19721212200501 1 004
Pangkat/Gol Ruang : Pembina / IV.a
Jabatan : Plt. Kepala MAN 1 Sinjai
Alamat : Jl. Baronang Kel. Lappa Kab. Sinjai

Dengan ini menyatakan bahwa saudara :

Nama : Nurmianti
NIM : 190105023
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Pekerjaan : Mahasiswa
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

Bahwa yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian di MAN 1 Sinjai dengan judul **“Efektivitas Permainan Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) dalam Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas XI MAN 1 Sinjai”**.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 05 Juni 2023



LAMPIRAN XVIII

SCHEDULE PENELITIAN

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1	17 Juli 2023	Pengurusan surat izin penelitian
2	18 Juli 2023	Pelaksanaan <i>pre-test</i>
3	20 Juli 2023	Pelaksanaan <i>treatment</i>
4	21 Juli 2023	Pelaksanaan <i>treatment</i>
5	22 Juli 2023	Pelaksanaan <i>treatment</i>
6	24 Juli 2023	Pelaksanaan <i>post-test</i>
7	25-28 Juli 2023	Penyusunan hasil penelitian

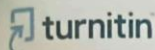
LAMPIRAN XIX

BIODATA PENULIS



Nama : Nurmianti
NIM : 190105023
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 28 Februari 2001
Alamat : Dusun Annie, Desa
Alenangka, Kecamatan Sinjai Selatan
Pengalaman Organisasi :
1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Pendidikan
2. Pengurus Persatuan Mahasiswa Bahasa Arab Se-Indonesia (ITHLA) DPW V, sebagai Anggota Departemen Dalam Negeri Periode 2021-2022
3. Pengurus Dewan Pimpinan Pusat (DPP) ITHLA Se-Indonesia, sebagai Anggota Bidang Keterampilan Perempuan periode 2022-2023
Riwayat Pendidikan :
1. SD/MI : SDN 115 Annie, Tamat 2013
2. SMP/MTS : SMP Negeri 1 Sinjai Selatan, Tamat 2016
3. SMA/MA : SMA Negeri 2 Sinjai, Tamat 2019
Handphone : 085342465697
Email : nurhidayahbahar17@gmail.com
Nama Orang Tua : Kamaruddin (Ayah)
Uma (Ibu)

LAMPIRAN XX HASIL TURNITIN



Similarity Report ID: 01d30061-63220721

PAPER NAME

NURMIANTI

WORD COUNT

6749 Words

CHARACTER COUNT

42060 Characters

PAGE COUNT

32 Pages

FILE SIZE

113.4KB

SUBMISSION DATE

Jul 23, 2024 8:57 AM GMT+7

REPORT DATE

Jul 23, 2024 8:58 AM GMT+7

● 19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 16% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

