

Efektivitas Penggunaan Media Ranking 1 Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab
Di MA NWDI Bagik Polak

Oleh:

Izul Fahmi¹, Suparmanto², Syafiya Hani Sajiddah³ Alissa Muwazanatul Hayati⁴

Universitas Islam Negeri Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia¹

izulfahmi941@gmail.com¹, suparmanto181@gmail.com², syafiyahani8@gmail.com³,
muwazanatulhayatialisa@gmail.com⁴

Abstract

Arabic Language is one of the subjects that is less popular and liked by students, as they consider it complicated and with many rules. This causes them to quickly get bored when studying it, and also due to the monotonous learning system resulting from the use of passive media. Therefore, a teacher needs appropriate methods and media to overcome these issues. In this case, the researcher used the ranking 1 game strategy as a learning media to evaluate the Arabic language learning process in schools. The aim of this research is to describe the application of ranking 1 media in evaluating Arabic language learning to eliminate boredom among students, thus creating an effective and efficient learning process. The method used is descriptive qualitative method with field research type, and it employs data reduction and data validity analysis techniques. The research result show that students participate well in the learning process, do not feel bored, actively engage, think quickly, and respond to questions effectively, thus proving its effectiveness when applied in various school levels. The accuracy in implementing the media will have a positive impact on the learning outcomes obtained.

Keywords: *Ranking 1 Media, Learning Evaluation, Effective Learning*

Abstrak

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dan disukai oleh peserta didik, karena mereka menganggap bahwa bahasa Arab itu rumit dan banyak aturannya. Hal itu menyebabkan mereka cepat dan mudah bosan ketika mempelajarinya, dan juga dikarenakan sistem pembelajarannya yang monoton akibat dari penggunaan media yang pasif. Sehingga seorang guru perlu metode dan media yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan strategi game ranking 1 sebagai media pembelajaran dalam mengevaluasi proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan media ranking 1 dalam mengevaluasi pembelajaran bahasa Arab guna menghilangkan kebosanan pada peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan, dan menggunakan teknik analisis reduksi data dan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik, tidak merasa bosan, berpartisipasi aktif, cepat dan tanggap dalam berpikir dan menjawab soal, sehingga efektif diterapkan di berbagai jenjang sekolah. Ketepatan dalam penerapan media akan berdampak pada baiknya hasil pembelajaran yang diperoleh.

Kata kunci: *Media Ranking 1, Evaluasi Pembelajaran, Pembelajaran Efektif*

A. PENDAHULUAN

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sesuatu yang terletak di tengah atau suatu alat. Dalam Webster Dictionary media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal.¹ Media merupakan komponen yang paling utama dalam proses belajar mengajar yang dirancang sebagaimana mungkin dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana, serta problem solver terhadap proses belajar mengajar. Pada penggunaan pengembangan media ini, akan dapat membantu para pengajar dan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan dari pada pembelajaran akan mudah tercapai.²

Ada beberapa definisi media pembelajaran menurut penjabaran para tokoh:³

1. Berlach dan Ely mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
2. Henich dkk, media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran.
3. Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pelajar.
4. H. Malik mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan bahan atau materi pembelajaran kepada peserta didik, yang dirancang untuk menarik perhatian, minat, pikiran dan

¹ Nurkholis, Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Tarbiyah, Vol. 12, No. 01 (Januari-Juni, 2015), hlm. 43.

² Umarella, Samad, M. Sahrawi Saimima, Saddam Hussein, Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal IAIN Ambon AL-ILTIZAM, Vol 3 (Desember, 2018), hlm. 238-240.

³ Aminudin, Media Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Al-Munzir, Vol. 7, No. 2 (November, 2014), hlm. 19.

perasaan serta menghilangkan kebosanan pada peserta didik, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Urgensi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu meningkatkan konsentrasi belajar dengan merangsang visualitas peserta didik. Pada proses belajar mengajar, media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan para siswa. Keberadaan media pembelajaran itu sendiri mempermudah para guru dalam mentransfer ilmunya kepada peserta didik dengan mudah dan praktis sehingga proses pembelajaran dapat diterima dengan baik.⁴ Sependapat dengan Dagne, menyatakan bahwa, media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Belajar bukanlah konsekuensi dari penuangan informasi ke dalam benak siswa, belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri, mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁵

Game Ranking 1 merupakan permainan menjawab pertanyaan atau soal secara tertulis di papan jawaban *white board* yang telah disediakan dengan menggunakan spidol *boardmaker* yang mudah dihapus untuk menulis jawaban berikutnya. Kegiatan permainan (*game*) ranking I mengadopsi permainan ranking 1 dari salah satu stasiun televisi nasional, namun dengan beberapa perubahan dan penyesuaian dengan kondisi sekolah. Pembelajaran dengan menggunakan model permainan (*game*) ranking I dilaksanakan secara berkelompok, terdiri dari 3-4 orang. Pembelajaran dengan model permainan (*game*) ranking 1 dilaksanakan secara kelompok, berbeda dengan yang dilaksanakan di televisi. Sedangkan materi soalnya disusun berdasarkan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Permainan (*game*) ranking I ini merupakan bentuk permainan untuk meningkatkan dan menguji kemampuan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari segi kognitif, permainan ini bertujuan menambah dan memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Secara afektif, permainan (*game*) ranking I mendidik dan menanamkan kebersamaan

⁴ Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2, No. 2, (Juli 2018), hlm. 103.

⁵ Wa Muna, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi, hlm. 14.

dan kolektivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian secara psikomotorik, permainan ini memberikan keterampilan dalam bertindak cepat dan tepat guna pengambilan suatu keputusan.

Seperti halnya dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Arab peneliti menerapkan strategi game ranking 1 agar memberikan suasana belajar bahasa Arab yang menyenangkan dan dapat menjadi cara baru bagi guru untuk menginovasi gaya pembelajarannya. Adapun alasan peneliti menerapkan strategi game ranking 1 yaitu agar siswanya menjadi aktif, tidak merasa bosan, merasa senang dan mereka tidak tertekan mengikuti pembelajaran bahasa Arab, yang di fokuskan terutama pada siswa kelas XI. Peneliti ingin bagaimana guru menerapkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan game ranking 1.

Setelah terjun ke lapangan peneliti menemukan beberapa masalah yang dialami siswa MA NWDI Bagik Polak terutama pada kelas XI yaitu kurangnya penguasaan kosa kata bahasa arab juga siswa sering bercanda, mengantuk, dan melamun saat belajar bahasa arab disebabkan karena kebosanan pada diri siswa sehingga minat belajar yang kurang dan penggunaan metode dan media pembelajaran pasif yang menimbulkan sistem pembelajaran yang monoton. Dengan kondisi seperti ini maka dapat menggunakan strategi game ranking 1 untuk dapat memecahkan pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif dan dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki anak didik.

Maka berdasarkan gambaran-gambaran di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkut permasalahan mengenai pembelajaran bahasa Arab dengan judul, “Efektivitas Penggunaan Media Ranking 1 Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di MA NWDI Bagik Polak”.

B. LANDASAN TEORI

1. Media pembelajaran

Menurut Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain⁶, media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat di jadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Azhar mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 90.

proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁷ Sedangkan menurut Fatria media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.⁸ Menurut Sadiman Rahardjo dan Rahardjito kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari medium yang berarti tengah, perantara. Dalam pengertian umum berarti suatu perantara yang mampu mengantarkan informasi dari pengirim kepada penerima informasi association of education and communication technology dalam memberi pengertian bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menerima memproses dan menyusun kembali suatu pesan atau informasi visual maupun verbal.

2. Pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif adalah metode atau strategi belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam berinteraksi, menyelidiki, menyelesaikan masalah dan menyimpulkan pemahaman diri. Melalui pembelajaran aktif, guru akan mengondisikan siswa untuk selalu mengalami pengalaman belajar yang lebih bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dilakukan selama proses pembelajaran.⁹

Pembelajaran aktif merupakan usaha untuk memperkuat dan memperlancar respon peserta didik dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran aktif proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan dan tidak menjadi hal yang membosankan. Pada pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring peserta didik ke arah pemaknaan. Peserta didik akan berusaha mengenali isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran aktif, guru lebih berperan sebagai fasilitator daripada pemberi ilmu. pembelajaran aktif adalah kegiatan belajar yang lebih mengajak peserta didik untuk terlibat secara langsung

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 20.

⁸ F. Fatria, *Penerapan Media Pembelajaran*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 2, No. 1, (2017), hlm. 138.

⁹ Amri Sofan, *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2015), hlm. 45.

melalui pengalaman nyata daripada konsep atau sekedar teori. Disebut belajar aktif apabila pelajar senang untuk mencari sesuatu yang dapat ditunjukkan dengan menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara untuk melakukan pekerjaan.¹⁰ Adanya keberanian peserta didik mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya, baik yang diajukan kepada pendidik maupun kepada peserta didik lainnya dalam pemecahan masalah belajar.

3. Media game ranking 1

Permainan (*game*) ranking I adalah permainan menjawab pertanyaan atau soal secara tertulis di papan jawaban *white board* yang telah disediakan dengan menggunakan spidol *boordmaker* yang mudah dihapus untuk menulis jawaban berikutnya. Kegiatan permainan (*game*) ranking I mengadopsi permainan ranking 1 dari salah satu stasiun televisi nasional, namun dengan beberapa perubahan dan penyesuaian dengan kondisi sekolah. Pembelajaran dengan menggunakan model permainan (*game*) ranking I dilaksanakan secara berkelompok, terdiri dari 3-4 orang. Pembelajaran dengan model permainan (*game*) ranking 1 dilaksanakan secara kelompok, berbeda dengan yang dilaksanakan di televisi. Sedangkan materi soalnya disusun berdasarkan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Permainan (*game*) ranking I ini merupakan bentuk permainan untuk meningkatkan dan menguji kemampuan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari segi kognitif, permainan ini bertujuan menambah dan memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Secara afektif, permainan (*game*) ranking I mendidik dan menanamkan kebersamaan dan kolektivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian secara psikomotorik, permainan ini memberikan keterampilan dalam bertindak cepat dan tepat guna pengambilan suatu keputusan.

Permainan ranking 1 merupakan permainan salah satu acara kuis Indonesia, yang antar kelompok atau individu saling berkompetisi menjawab semua pertanyaan yang diajukan dengan benar hingga tersisa 1 atau 2 kontestan terkuat yang berkesempatan meraih hadiah. Adapun peraturan dalam permainan ranking 1 dalam stasiun TV sebagai berikut:

a. Kontestan harus menjawab dengan benar semua pertanyaan yang diajukan

¹⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2010), hlm. 50.

- pembawa acara dan dilarang melakukan kecurangan.
- b. Jawaban ditulis dengan spidol dipapan yang telah tersedia.
 - c. Ketika pembawa acara berkata, "Angkat papanya sekarang" semua kontestan tidak boleh mengganti jawaban, dan mengangkat papan jawaban di atas kepala.
 - d. Kontestan yang jawabannya benar berhak melanjutkan permainan, sedangkan jawaban yang salah harus mengakhiri permainan, lalu meninggalkan arena permainan.
 - e. Kontestan yang melanggar aturan akan diberikan peringatan atau bahkan langsung dikeluarkan dari permainan.
4. Evaluasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, evaluasi adalah penilaian, proses untuk menemukan nilai layanan informasi atau produk sesuai dengan kebutuhan konsumen atau pengguna, dan pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu objek, program, atau proses berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi adalah kegiatan terencana untuk mengukur, menilai, dan keberhasilan suatu program. Evaluasi merupakan cara terbaik untuk menguji efektivitas dan produktivitas.¹¹

5. Penelitian terdahulu

a. Hasil penelitian Asep Saifullah (2021)

Penelitian yang di tulis oleh Asep Saifullah (2021), jurusan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Suska Riau yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangkaian 1 dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As-Sohwah". Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Bahasa Arab dan peserta didik MTs Al-Ikhsan Candirenggo Ayah Kebumen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana meningkatkan hasil belajar dan keaktifan melalui game rangkaian 1 dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-

¹¹ Annisa Nur Fitri, Pengertian Evaluasi, Tujuan, Prinsip, Unsur, dan Prosesnya. Jurnal Widia Ortodidaktika, Vol. 7, No. 5, (2018), h. 475.

Ikhsan Candirenggo Ayah Kebumen.

Dari pengalaman dan pengamatan langsung yang kami temukan di panti asuhan As-Shohwah selama pembelajaran daring/online anak-anak dalam belajar sangat tidak efektif, pada umumnya masih terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. Beberapa masalah yang dihadapi anak-anak dalam pembelajaran, antara lain: (1) kesulitan mengingat suatu konsep/materi pokok pelajaran, (2) kesulitan menjawab soal-soal dari suatu konsep/materi pokok pelajaran yang diberikan, (3) minat belajar yang menurun. Menurut hasil uji kemampuan (UK) pada pembelajaran saat setiap pertemuan terhadap 36 anak-anak panti mulai dari SD-SMP-SMA. Mereka kurang semangat dan aktif dalam belajar terlebih lagi dikarenakan pembelajaran dengan proses online atau daring, dikarenakannya COVID-19. Berdasarkan uraian di atas, tim pengabdian melakukan kolaborasi dengan kelompok 11 Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Riau untuk menerapkan model permainan (game) Ranking 1 dalam pembelajaran soal-soal umum dan menuangkannya dalam karya ilmiah dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangking 1 dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As-Sohwah”.

b. Hasil penelitian Harahap Basir (2020)

Penelitian yang di tulis oleh Harahap Basir (2020), jurusan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. yang berjudul “Metode Pembelajaran Permainan Ranking I Dalam Keterampilan Menulis Pembelajaran Bahasa Arab.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam menulis bahasa Arab dan metode pembelajaran konvensional masih diterapkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas VIII-7 Mts Al Ulum Medan dengan penerapan metode permainan rangking I. Data hasil penelitian diperoleh dari tes hasil belajar siswa, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif statistik deskriptif dan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus. Sebelum digunakan metode permainan ranking I keterampilan menulis siswa masih rendah karena guru masih menggunakan metode konvensional. Dari sebelum tindakan (pra siklus) hasil persentase klasikal diperoleh 18,75% (6 siswa). Kemudian pada siklus I dengan menerapkan metode permainan rangking I hasil persentase klasikal diperoleh 46,9 %

(15 siswa). Kemudian setelah dilakukan perbaikan dari siklus I, hasil persentase klasikal pada siklus II diperoleh 87,5% (28 siswa). Dari hasil penelitian ini bahwa dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis bahasa arab siswa dengan menggunakan metode permainan ranking I di kelas VIII-7 Mts Al Ulum Medan.

c. Hasil penelitian Umrotun Khasanah (2019)

Penelitian yang di tulis oleh Umrotun Khasanah (2019), jurusan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto yang berjudul “Penerapan Strategi Ranking 1 dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Mts Al-Ikhsan Candirenggo Ayah Kebumen”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Bahasa Arab dan peserta didik MTs Al-Ikhsan Candirenggo Ayah Kebumen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan strategi ranking 1 dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Ikhsan Candirenggo Ayah Kebumen.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi ranking 1 dalam pembelajaran bahasa arab sudah sesuai dengan teori. Guru menyampaikan materi yang dibahas dan menggunakan papan dalam menerapkan strategi ranking 1. Hal ini dapat dilihat dengan adanya antusias dan semangat siswa ketika dalam pembelajaran. Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengikuti semua arahan yang diberikan guru.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan yang dilakukan di MA NWDI Bagik Polak. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap keefektifan penggunaan media game ranking satu dalam mengevaluasi pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut dan bagaimana respon serta tanggapan para siswa, khususnya siswa-siswi kelas XI. Karena respon dari para siswa sangat membantu dalam membangun interaksi antara guru dan murid, serta sangat berpengaruh dalam keberhasilan penerapan suatu media pembelajaran. Data-data yang dibutuhkan diperoleh dari proses wawancara dan observasi langsung di lokasi

tempat penelitian dilaksanakan. Kemudian peneliti menganalisis hasil wawancara dan observasi tersebut untuk mendapatkan hasil yang lebih jelas.

Penelitian ini lebih menekankan pada aspek penerapan media game ranking satu dalam mengevaluasi pembelajaran bahasa Arab, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi-materi yang telah diajarkan dan apakah media tersebut efektif untuk diterapkan di sekolah atau tidak. Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang mendeskripsikan tentang efektif atau tidaknya penggunaan media tersebut beserta sebab-sebabnya. Instrument pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk teknik analisis datanya peneliti menggunakan analisis reduksi yang menggali informasi dan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh saling terkonfirmasi kebenarannya satu dengan yang lainnya.

D. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di sekolah. Dimana pendidik berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan, seperti penggunaan media game baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.

1. Media Game Ranking 1

Permainan atau game ranking 1 merupakan permainan menjawab soal baik berupa pertanyaan ataupun pernyataan dengan perantara papan jawaban dan spidol. Kegiatan permainan ini diadopsi dari acara game show di channel trans TV yang berjudul Ranking 1. Permainan Ranking 1 ini merupakan bentuk permainan yang bertujuan untuk meningkatkan dan menguji kemampuan siswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Dari segi kognitif, permainan ini bertujuan untuk menambah dan memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh siswa. kemudian secara afektif, permainan ini dapat mendidik dan menanamkan kebersamaan dan kolektivitas dalam kehidupan sehari-hari. Dan secara psikomotorik, dapat memberikan keterampilan bertindak cepat dan tepat guna dalam pengambilan suatu

keputusan.¹²

2. Penerapan Media Ranking 1

Dalam proses evaluasi pembelajarannya permainan ini dilaksanakan dengan konsep yang agak sedikit berbeda dari yang sebenarnya. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir waktu dan bahan-bahan yang diperlukan serta untuk menyesuaikan antara soal dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa. Dalam pelaksanaannya para siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswanya, yang setiap kelompoknya terdiri dari 3-4 orang. Dan sebelum permainan dimulai para siswa akan diminta untuk membaca LKSnya terlebih dahulu, sebagai persiapan sekaligus mereka bisa mengingat kembali pelajaran-pelajaran yang telah disampaikan.

Untuk soalnya, setiap kelompok akan diberikan 10 soal yang sama yang terdiri dari 5 soal berbentuk pertanyaan dan 5 soal berbentuk pernyataan. Untuk soal pertanyaan setiap kelompok akan menjawab dengan menuliskan jawabannya di papan kosong yang telah disediakan oleh pengajar, sedangkan untuk soal pernyataan akan dijawab dengan menggunakan papan yang mempunyai 2 tanda yaitu tanda silang untuk yang menjawab “salah” dan centang untuk yang menjawab “benar”. Kelompok yang jawabannya benar akan diberi poin 100, dan yang salah akan diberi poin 0. Sehingga total poin yang akan diperoleh untuk seluruh soal berjumlah 1000 poin. Untuk 2 kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan langsung masuk ke babak final guna memperebutkan peringkat atau ranking 1, dengan menjawab 5 soal yang sama baik berbentuk pertanyaan atau pernyataan. Adapun bentuk soalnya akan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah dan yang akan disampaikan.

3. Hasil Penerapan Media Game Ranking 1

Dari penelitian yang telah dilakukan di MA NWDI Bagik Polak, peneliti mendapati bahwa para siswanya merespon dengan sangat baik dan sangat antusias dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran dengan media tersebut. Mereka sangat senang dan menikmati proses pembelajarannya, mereka tidak merasa bosan bahkan sangat aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Karena konsepnya yang mirip dengan perlombaan cerdas cermat membuat mereka seakan-akan sedang

¹² <https://smpn1bajuin.sch.id/read/44/model-permainan-game-ranking-1>

berkompetisi, sehingga semangat dan antusias mereka dalam menjawab soal sangat tinggi untuk bersaing dalam memperoleh nilai yang sempurna.

Berdasarkan respon dan tanggapan dari para siswa tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game ranking 1 ini sangat cocok dan cukup efektif sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab bagi para siswa baik di madrasah ibtidaiyah, tsanawiyah maupun aliyah. Media ini bisa diterapkan sebulan atau dua bulan sekali sebagai selingan dari ulangan harian, guna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terhadap materi-materi yang telah diajarkan. Para pendidik melalui media ini juga dapat mengevaluasi cara dan strateginya dalam mengajar apakah sesuai atau tidak dengan karakteristik siswanya, sehingga tercipta suasana kelas yang kondusif dan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Keantusiasan para siswa menunjukkan bahwa media ini sangat cocok untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan MI, MTs dan MA. Karena konsep pelaksanaannya bisa menghilangkan kebosanan siswa yang proses belajarnya monoton dan hanya menerapkan satu metode saja. Disamping itu media ini bisa melatih ketangapan siswa dalam menjawab soal yang diberikan, dan melatih kemampuan mereka dalam berpikir cepat dan tepat.

E. PEMBAHASAN PENELITIAN

Menilik dari hasil penelitian di atas, peneliti mencoba mengelola hasil temuan dari penerapan media game ranking 1 sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab di MA NWDI Bagik Polak, yang mana dapat memudahkan seorang guru dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran yang seru dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil yang ditemukan peneliti menunjukkan bahwa media ini sangat cocok dan efektif untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan baik MI, MTs ataupun MA. Hal ini ditunjukkan dengan respon dan keantusiasan peserta didik yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui media game ranking 1.

Para peserta didik merasa tidak bosan, tidak mengantuk, aktif, cepat dan tanggap dalam berpikir dan menjawab soal-soal yang dilontarkan kepada mereka. Hal ini tentunya sangat bermanfaat bagi peserta didik, karena kebiasaan berpikir yang

cepat dan tanggap sejak dini dapat memudahkan dan membantu mereka dalam memecahkan segala persoalan yang sedang dihadapi. Oleh karena itu, media ini tidak hanya sekedar alat tetapi bisa menjadi pedoman dalam memajukan kemampuan berpikir siswa jika diterapkan dengan benar. Selain itu, para pendidik juga bisa memanfaatkan media ini sebagai alat evaluasi terhadap gaya dan strategi mengajarnya, guna menciptakan kelas yang kondusif dan produktif, serta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

F. KESIMPULAN

Guru merupakan sosok yang penting dalam dunia pendidikan, seorang fasilitator dan motivator handal bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran tentunya seorang guru butuh kepada media pembelajaran yang dapat memudahkan dia dalam menyampaikan materi pembelajaran dan merangsang keaktifan dan menumbuhkan semangat, serta menghilangkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Dan salah satu media yang digunakan peneliti kali ini adalah media game ranking 1 yang sangat cocok sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang seru dan menyenangkan. Penggunaan media ini sangat mudah dan tidak menghabiskan waktu yang banyak dalam proses pembelajaran. Manfaat dari penggunaan media ini diantaranya dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran, merangsang keaktifan siswa, menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar, menghilangkan kebosanan, melatih kecepatan dan ketanggaan berpikir siswa, serta meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas saja untuk penerapan media game ranking 1 dalam proses pembelajaran yang terkait dengan materi pembelajaran bahasa Arab di jenjang Madrasah Aliyah, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan terhadap penerapan media tersebut dengan menerapkannya di banyak kelas, agar tingkat keefektifannya dapat terkalkulasi secara valid yang disertai dengan banyaknya komparasi data.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, D., & Anam, C. (2022, December). Analisis Desain Boardgames Edukasi

- Satwa Endemik dan Belajar Bahasa Arab. In Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan.
- Akla, A. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab di Provinsi Lampung Tahun 2016. Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah, 1(01).
- Alfan, M. (2019). Mengeksplorasi Penggunaan Media Creative Board Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Bahasa Arab. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 5(5).
- Aminudin, Media Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Al-Munzir, Vol. 7, No. 2 (November, 2014).
- Amri, Sofan. 2015, *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)
- Bahri, Syaiful Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Fatria, F., Penerapan Media Pembelajaran. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 2, No. 1, (2017).
- Kamil, R. I. (2015). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 1(1).
- Muna, Wa, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi.
- Nur, Annisa Fitri, *Pengertian Evaluasi, Tujuan, Prinsip, Unsur, dan Prosesnya*. Jurnal Widia Ortodidaktika, Vol. 7, No. 5, (2018).
- Nurkholis, Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Tarbiyah, Vol. 12, No. 01 (Januari-Juni, 2015).
- Samad, Umarella, M. Sahrawi Saimima, Saddam Hussein, Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal IAIN Ambon AL-ILTIZAM, Vol 3 (Desember, 2018).
- Silberman, Melvin L. 2010, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Tafonao, Talizaro Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2, No. 2 (Juli 2018).
- <https://smpn1bajuin.sch.id/read/44/model-permainan-game-ranking-1>.