



PENGARUH METODE FUN LEARNING MELALUI MEDIA SPINNING WHEEL UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH KALAM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS X MA AL-MANSHUR

THE INFLUENCE OF FUN LEARNING METHOD THROUGH SPINNING WHEEL MEDIA TO INCREASE MAHARAH KALAM IN ARABIC LANGUAGE LEARNING OF CLASS X STUDENTS OF MA AL-MANSHUR

Lusi Lusianti¹, Muhammad Bashori²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Universitas Pesantren KH Abdul Chalim

Email : lusanchi21@gmail.com¹, m.bashori5675@gmail.com^{2*}

Article Info

Article history :

Received : 01-09-2024

Revised : 04-09-2024

Accepted : 06-09-2024

Published : 08-09-2024

Abstract

The fun learning method is learning that can attract students' attention with various methods applied, while the purpose of this study is to make learning fun in improving students' speaking skills. So that learning takes place students do not feel bored, with fun learning one of the stimuli so that students are active and excited. This study used pre-experimental design type research in the form of one group pretest-posttest design so that it did not use a control class, only used an experimental class. The formulation of the problem. in this study is: (1) How is the competence of speaking skills of grade X MA Al-Manshur students; (2) How to apply the fun learning method through spinning wheel media to improve the speaking skills of grade X MA Al-Manshur students; (3) How the influence of the fun learning method through spinning wheel media to improve the speaking skills of grade X MA Al-Manshur students. The results of this study are strengthened by obtaining the results of the calculation of the hypothesis test using the T-test with a significant level of $\alpha = 0.05$ and $dk = N - 1$ where $dk = N - 1 = 13 - 1 = 12$ then obtained $t_{0.05} = 2.179$. After obtaining $t_{count} = 8.771$ and $t_{table} = 2.179$, $t_{count} > t_{table}$ or $8.771 > 2.179$ is obtained. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results obtained that there is an influence of using the fun learning method through spinning wheel media in improving the speaking skills of grade X MA Al-Manshur Mojosari students with an increase of 17.6% with an average pretest score of 56.54 and an average posttest score of 66.54.

Keywords : Fun Learning Method, Speaking Skills Arabic Language, Spinning Wheel Learning Media.

Abstrak

Metode *fun learning* merupakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sehingga pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan, dengan pembelajaran yang menyenangkan salah satu stimulus supaya siswa aktif dan bersemangat. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *pre experimental design* bentuk *one group pretest-posttest design* sehingga tidak menggunakan kelas kontrol, hanya menggunakan kelas eksperimen. Adapun rumusan



masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kompetensi keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur; (2) Bagaimana penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur; (3) Bagaimana pengaruh metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur. Adapun hasil penelitian ini yaitu diperkuat dengan perolehan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-T dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$ yang mana $dk = N-1 = 13 - 1 = 12$ maka di peroleh $t_{0,05} = 2,179$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 8,771$ dan $t_{tabel} = 2,179$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,771 > 2,179$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil pemerolehan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari dengan peningkatan 17,6% dengan nilai rata-rata *pretest* 56,54 dan nilai rata-rata *posttest* 66,54.

Kata Kunci : Metode Fun Learning, Keterampilan Berbicara, Media Pembelajaran Spinning Wheel.

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Lufri, Ardi, and Dkk, 2020). Dengan menggunakan metode yang tepat, menarik serta menyenangkan salah satu yang sangat membantu jalannya suatu pembelajaran, baik bagi guru maupun bagi siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) siswa bisa belajar sambil bermain sehingga, tidak hanya memicu kebosanan bagi siswa akan tetapi menciptakan suasana kelas lebih aktif dan bersemangat, untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik tidak hanya menggunakan metode akan tetapi dilengkapi dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media memudahkan proses belajar mengajar serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Muhammad Hasan and Dkk, 2021). Media mempunyai peran penting dalam pembelajaran, dengan media dapat menambahkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media permainan, dengan permainan memungkinkan siswa lebih aktif. Media permainan yang dapat diterapkan ketika pembelajaran sambil bermain salah satunya adalah permainan *spinning wheel*. Penggunaan media pembelajaran sambil bermain menjadikan pembelajaran yang inovatif, kreatif serta menyenangkan terutama dalam pelajaran bahasa arab.

Bahasa arab merupakan salah satu pelajaran yang sebagian besar kurang di diminati oleh siswa, terlebih dengan ditambah kurangnya inovasi dalam pembelajaran (Ahmad Arifin, 2017). Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran khususnya di keterampilan berbicara adalah siswa masih banyak mengalami kesulitan. Kesulitan ini membuat siswa cenderung kurang aktif dalam belajar bahasa arab ataupun dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama di keterampilan berbicara, tidak tercapai dengan baik.

Menurut hasil observasi di sekolah MA Al-Manshur, kegiatan belajar mengajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab kelas X MA Al-Manshur Mojosari yaitu hanya fokus menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dengan metode ceramah dan tanya jawab, dimana siswa



merasa kesulitan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab ataupun mempraktekkan nya secara langsung. Dikarenakan untuk mempraktekkan berbicara secara langsung dengan menggunakan bahasa arab belum pernah dilakukan.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan gagasan, ide ataupun perasaan yang ada dalam pikiran. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara terutama bahasa arab, harus adanya latihan maupun praktek secara langsung serta pembiasaan berbicara menggunakan bahasa arab. Latihan berbicara harus didasari oleh:

- a. Kemampuan mendengarkan
- b. Kemampuan mengucapkan
- c. Penguasaan (relative) kosa kata yang diungkapkan kemungkinan siswa dapat mengkomunikasikan maksud atau pikiran.

Maka dari itu, latihan berbicara adalah kelanjutan dari latihan mendengar dan menyimak. Setelah dilakukan tahap latihan mendengar ataupun menyimak, kemudian terdapat tahap latihan mengucapkan bahasa arab baik dalam pembelajaran ataupun diluar jam Pelajaran (Ria Meri Fajrin, dkk., 2020).

Faktanya, di MA AL-Manshur Mojosari kemampuan berbicara bahasa arab siswa masih kurang baik, dikarenakan kurangnya praktek berbicara secara langsung dengan menggunakan bahasa arab dan terlihat sebagian dari siswa adanya kejenuhan dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif *Pre-Experimental design* dalam bentuk *one grup pretest-posttest*.

Dengan menggunakan metode *fun learning* melalui *spinning wheel* siswa bisa belajar sambil bermain dan lebih aktif sehingga tidak ada kejenuhan dalam mengikuti pelajaran bahasa arab begitupun dengan mempraktekkan berbicara bahasa arab dengan menyenangkan. Jika mendengar kata *fun learning*, maka yang terbayang dalam pikiran yaitu pembelajaran yang menyenangkan menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang sangat dibutuhkan untuk mereduksi ketegangan dan kebosanan belajar yang dialami siswa. Sedangkan *spinning wheel* sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menunjang metode *fun learning* supaya bisa mereduksi ketegangan dan kebosanan belajar yang dialami terutama pada pembelajaran keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan konteks penelitian yang telah peneliti uraikan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut. Pertama Bagaimana kompetensi keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari. Kedua Bagaimana penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X



MA Al-Manshur Mojosari dan yang ketiga Bagaimana pengaruh metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari. Adapun tujuan penelitian ini pertama untuk mengetahui kompetensi keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari kedua Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari dan ketiga Untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari, dalam penelitian ini ada 4 manfaat pertama manfaat untuk sekolah, kedua manfaat untuk guru, ketiga manfaat untuk siswa dan keempat manfaat untuk peneliti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah mementingkan adanya variabel-variabel sebagai objek penelitian dan variabel-variabel tersebut harus didefinisikan dalam bentuk operasionalisasi variabel masing-masing. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (score, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai, dan dianalisis dengan analisis statistik. Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini lebih memberikan makna dalam hubungannya dengan penafsiran angka baik dalam pengumpulan data serta penampilan dari hasilnya.

Lokasi penelitian ini terletak di MA Al-Manshur Jl. Ahmad. Yani, Ds. Awang-Awang, Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Dalam judul ini Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Pre-Experimental Design. Variabel yang digunakan adalah Variabel bebas atau independent dan variabel terikat atau dependent. Teknik pengumpulan data ada 2 metode yaitu metode tes dan dokumentasi. Instrumen penelitiann yang digunakan ada 2 yaitu tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini ada 3 yaitu Analisis statistic deskripsi, uji normalits dan uji-T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kompetensi Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MA Al-Manshur Mojosari

Pada bagian ini merupakan untuk menjelaskan dan menganalisis terutama untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, yaitu tentang bagaimana kompetensi keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari. Kemudian dilanjutkan dengan menjawab rumusan masalah yang kedua dan ketiga, yaitu bagaimana penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* dan bagaimana pengaruh metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari.

Pertama yang dilakukan peneliti yaitu tentang kompetensi keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari melalui *pretest* untuk mengetahui kompetensi keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan metode *fun learning* berbantuan media *spinning wheel*.



Adapun *pretest* dilakukan pada pertemuan pertama yaitu hari senin 15 Januari 2024 di MA Al-Manshur Mojosari.

Tabel 3.1 : Daftar *Pretest*

Siswa Kelas X MA Al-Manshur Mojosari

No	Nama Siswa	Aspek Yang di Nilai				Hasil	Penilaian
		1	2	3	4		
1	Ahmad Syafi'i Aziz	3	2	3	2	50	Kurang
2	Fahmi Dimas R.	3	3	3	2	55	Cukup
3	Farel Rudaina Ahmad	3	3	3	2	55	Cukup
4	M. Faiqul Musyfiq	2	2	3	2	45	Kurang
5	M. Wildan N.Q	3	3	3	3	60	Cukup
6	Nabil Haris Arbiyansyah	3	3	3	2	55	Cukup
7	Amanda Syamsiyatul U.	3	2	3	2	50	Kurang
8	Aulia Nur Azkya	3	3	3	2	55	Cukup
9	Elsa Salsabilah	3	3	3	2	55	Cukup
10	Era Firmanti Khoirun N.	3	4	4	3	70	Baik
11	Keisyia Prameswari	3	3	3	3	60	Cukup
12	Windy Muhimmatul A.	3	3	3	2	55	Cukup
13	Muzaffarudin Rifa'i	4	3	4	3	70	Baik

Keterangan :

1 = Pelafalan

2 = Qowa'id

3 = Mufrodat

4 = Kelancaran

Untuk mengetahui kompetensi siswa ditinjau dari hasil persentase kemahirannya, peneliti menyajikan tabel sebagai berikut :

Tabel 3.2 : Hasil *Pretest* Dari Aspek Penilaian Persentase

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat memuaskan/dengan pujian	-	-
2	71-80	Sangat baik	-	-
3	61-70	Baik	2	15%



4	51-60	Cukup	8	62%
5	41-50	Kurang	3	23%
6	≤40	Gagal	-	-
Total			13	100%

Melihat dari tabel diatas dengan beberapa kategori dalam penilaian yaitu, 15% dari siswa mendapatkan nilai “baik”, dan 62% dari siswa mendapatkan nilai “cukup”, dan 23% dari siswa mendapatkan nilai “kurang”. Dengan demikian peneliti mengetahui kompetensi keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari dengan kompetensi “cukup”.

Dengan kategori “cukup” untuk siswa tingkat pemula itu sudah mempunyai dasar awal yaitu dengan penguasaan kosakata, sehingga memudahkan siswa dalam ungkapan secara lisan dengan menggunakan bahasa arab. Akan tetapi ada beberapa dari siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan sebuah kalimat dengan bahasa arab dikarenakan kurangnya latihan dalam mengungkapkan sebuah kalimat secara langsung, akan tetapi siswa tersebut mempunyai kemampuan untuk berbicara.

B. Penerapan Metode Fun Learning Melalui Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MA Al-Manshur Mojosari

Penerapan metode ini merupakan penerapan kombinasi dari *Quantum learning* dan *Quantum teaching* dengan menggunakan games. pada penelitian ini, peneliti berbantuan menggunakan media *spinning wheel*. Pelaksanaan dilakukan pada kelas X sebanyak dua kali pertemuan pembelajaran dan penjelasan, adapun pelaksanaan setiap pertemuan sebagai berikut:

1. Pada tanggal 22 januari 2024 dilaksanakan pertemuan pertama, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Adapun yang diajarkan adalah materi pelajaran tentang (الأنشطة اليومية (في السوق)

Dalam penerapan metode *fun learning* dengan berbantuan media *spinning wheel* peneliti melakukan langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Peneliti menyiapkan materi berupa RPP beserta media spin game.
- b. Media spin game berisi potongan teks hiwar.
- c. Setiap siswa di pilih secara random untuk mendemonstrasikan dari potongan teks hiwar yang disampaikan melalui media spin game.
- d. Setelah semua siswa mendemonstrasikan teks hiwar, siswa diminta untuk mencari kosakata baru dari teks hiwar tersebut.
- e. Setelah siswa mendapatkan kosakata baru, siswa diminta untuk menyebutkan kosakata tersebut beserta artinya dan menjadikan sebuah ungkapan sederhana.



2. Pada tanggal 29 Januari 2024 dilaksanakan pertemuan kedua, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Adapun yang diajarkan adalah materi pelajaran tentang الأنشطة اليومية (في البيت)

Dalam penerapan metode *fun learning* dengan berbantuan media *spinning wheel* peneliti melakukan langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Peneliti menyiapkan materi berupa RPP beserta media spin game.
- b. Sebelum mulai ke games, pendidik memberikan stimulus melalui teks hiwar yang tertera di buku LKS.
- c. Kemudian siswa diminta untuk mendemonstrasikan hiwar beserta menterjemahkan hiwar tersebut secara bersama-sama.
- d. Setelah selesai di terjemah, siswa diminta untuk mengulangi kosakata yang ada di LKS untuk meningkatkan daya ingat siswa.
- e. Pendidik memberikan waktu 5 menit untuk mengingat kosakata yang ada di LKS sebelum melanjutkan ke tahap games.
- f. Langkah selanjutnya yaitu game spin, games spin adalah berupa gambar kosakata dari hiwar 2 dan kosakata yang tertera di LKS.
- g. Sebelum memulai games, pendidikan menjelaskan teknis games tersebut dan membagikan siswa menjadi 4 kelompok.
- h. Setiap kelompok cepat-cepatan untuk mengangkat tangan setelah spin game diputar dan menjawab setelah diberi kesempatan dari pendidik untuk menjawab.
- i. Setelah diberikan kesempatan untuk menjawab, siswa diminta untuk menubutkan kosakata dari gambar tersebut dan menjadikan ungkapan sederhana berupa *jumlah mufidah*.
- j. Jika kelompok tersebut benar dalam menjawab, maka siswa mendapatkan reward.
- k. Setiap anggota kelompok harus bergantian untuk menjawab, tetapi setiap kelompok boleh berdiskusi ataupun bertukar pikiran dan begitu juga untuk seterusnya.
- l. Setelah selesai pendidik memberikan apresiasi terhadap siswa dengan bertepuk tangan bersama dan memberikan hadiah kecil untuk siswa.

Dengan telah dilakukan penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel*, peneliti mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari. Adapun metode yang digunakan peneliti untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas X dengan *posttest*, adapun pelaksanaan *posttest* dilakukan pada hari senin 05 Februari 2024 di MA AL-Manshur Awang-Awang Mojosari.



Tabel. 3.3 : Daftar Posttest

siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari

No	Nama Siswa	Aspek Yang di Nilai				Hasil	Penilaian
		1	2	3	4		
1	Ahmad Syafi'i Aziz	3	3	3	2	55	Cukup
2	Fahmi Dimas Ramadhani	3	3	4	3	65	Baik
3	Farel Rudaina Ahmad	3	3	4	4	70	Baik
4	M. Faiqul Musyfiq	2	3	3	2	50	Kurang
5	M. Wildan Nahdhiful Q.	3	3	4	4	70	Baik
6	Nabil Haris Arbiyansyah	3	4	4	3	70	Baik
7	Amanda Syamsiyatul U.	3	3	3	2	55	Cukup
8	Aulia Nur Azkya	3	3	4	3	65	Baik
9	Elsa Salsabilah	3	3	4	3	65	Baik
10	Era Firmanti Khoirun N.	4	4	4	3	75	Sangat Baik
11	Keisya Prameswari	4	4	4	3	75	Sangat Baik
12	Windy Muhimmatul A.	3	4	4	3	70	Baik
13	Muzaffarudin Rifa'i	4	4	4	4	80	Sangat Baik

Untuk mengetahui kompetensi siswa ditinjau dari hasil persentase kemahirannya, peneliti menyajikan tabel sebagai berikut :

Tabel 3.4 : Hasil Posttest Dari Aspek Penilaian Persentase

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	81-100	Sangat memuaskan/dengan pujian	-	-
2	71-80	Sangat baik	3	23%
3	61-70	Baik	7	54%
4	51-60	Cukup	2	15%
5	41-50	Kurang	1	8%
6	≤40	Gagal	-	-
Total			13	100%

Melihat dari tabel diatas dengan beberapa kategori dalam penilaian yaitu, 23% dari siswa mendapatkan nilai “sangat baik”, dan 54% dari siswa mendapatkan nilai “baik”, dan 15% dari siswa mendapatkan nilai “cukup”, dan 8% dari siswa mendapatkan nilai “kurang”. Dengan demikian peneliti mengetahui kompetensi keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari dengan kompetensi “baik”.

Melihat dari persentase di atas, ada beberapa siswa untuk tingkat pemula dalam ungkapan sederhana itu cukup baik dengan mandapatkan kategori “baik”, akan tetapi ada tiga siswa dalam ungkapan sederhana sangat bagus untuk tingkat pemula dengan kategori “sangat baik”. Dan begitu juga sebaliknya, ada beberapa siswa masih dasar dalam ungkapan sederhana



dengan kategori “cukup” dan ada satu siswa yang masih di tahap awal belajar dalam ungkapan sederhana dengan kategori “kurang”.

C. Pengaruh Metode Fun Learning Melalui Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MA Al-Manshur Mojosari

Untuk mengetahui pengaruh metode fun learning melalui media spinning wheel untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X, peneliti menggunakan metode tes yaitu pretest sebelum penerapan metode fun learning melalui media spinning wheel dan posttest setelah penerapan metode fun learning melalui media spinning wheel. Oleh karena itu bisa mengetahui kompetensi keterampilan berbicara siswa dengan mengetahui pengaruh penerapan metode fun learning melalui media spinning wheel untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari Mojokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode fun learning melalui media spinning wheel untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X. Dengan ini peneliti melakukan uji statistik deskriptif, uji normalitas dan uji hipotesis (uji-T) dengan berbantuan IBM SPSS Statistics 23. Adapun nilai pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel. 3.5 : Nilai Pretest Dan Posttest

Siswa Kelas X MA Al-Manshur Mojosari

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Syafi'i Aziz	50	55
2	Fahmi Dimas Ramadhani	55	65
3	Farel Rudaina Ahmad	55	70
4	M. Faiqul Musyfiq	45	50
5	M. Wildan Nahdhiful Qulub	60	70
6	Nabil Haris Arbiyansyah	55	70
7	Amanda Syamsiyatul Ummah	50	55
8	Aulia Nur Azkya	55	65
9	Elsa Salsabilah	55	65
10	Era Firmanti Khoirun Ni'mah	70	75
11	Keisya Prameswari	60	75
12	Windy Muhimmatul A.	55	70
13	Muzaffarudin Rifa'i	70	80



Adapun analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji Statistik deskriptif

Uji statistik deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data, baik dengan tabel, grafik, maupun ringkasan data. Adapun hasil uji statistik deskriptif sebagai berikut :

Tabel 3.6 : Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	13	45	70	56.54	7.183
Posttest	13	50	80	66.54	8.752
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah:

- 1) Pretest, dari data tersebut bisa di deskripsikan bahwa nilai minimum nya 45 sedangkan nilai maksimumnya sebesar 70, nilai rata-rata pretest yaitu 56.54, dan standar deviasi data pretest yaitu 7.183.
- 2) Posttest, dari data tersebut bisa di deskripsikan bahwa nilai minimum nya 50 sedangkan nilai maksimumnya sebesar 80, nilai rata-rata pretest yaitu 66.54 dan standar deviasi data posttest yaitu 8.752.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Adapun uji normalitas biasanya digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval, ataupun rasio sebagai berikut.

Tabel 3.7 : Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.277	13	.007	.878	13	.066
Posttest	.199	13	.164	.929	13	.329

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3.7. Nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk data pretest yang diperoleh pada tabel yaitu 0,066 artinya nilai tersebut dinyatakan memenuhi syarat uji normalitas karena nilai 0,066 lebih besar dari dari 0,05. Kemudian,



nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk data Posttest yang diperoleh pada tabel yaitu 0,329 artinya nilai tersebut dinyatakan memenuhi syarat uji normalitas karena nilai 0,329 lebih besar dari dari 0,05.

3. Uji Hipotesis (Uji-T)

Pada bagian ini, peneliti akan menindak lanjuti data yang telah diperoleh dalam penelitian dengan menggunakan analisis statistik inferensial untuk mengolah data tersebut sehingga akan diketahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Awang-Awang Mojosari. Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji t sebagai uji statistik. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

Tabel 3.8 : Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d = X2-X1	d ²
1	50	55	5	25
2	55	65	10	100
3	55	70	15	225
4	45	50	5	25
5	60	70	10	100
6	55	70	15	225
7	50	55	5	25
8	55	65	10	100
9	55	65	10	100
10	70	75	5	25
11	60	75	15	225
12	55	70	15	225
13	70	80	10	100
Jumlah	735	865	130	1500

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{130}{13} \\
 &= 10
 \end{aligned}$$



2) Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 1500 - \frac{(130)^2}{13} \\ &= 1500 - \frac{16.900}{13} \\ &= 1500 - 1.300 \\ &= 200\end{aligned}$$

3) Menentukan harga t -hitung

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{10}{\sqrt{\frac{200}{13(13-1)}}} \\ t &= \frac{10}{\sqrt{\frac{200}{156}}} \\ t &= \frac{10}{\sqrt{1,282}} \\ t &= \frac{10}{1,14} \\ t &= 8,771\end{aligned}$$

4) Menentukan harga t -tabel

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1 = 13 - 1 = 12$ maka di peroleh $t_{0,05} = 2,179$

5) Pengambilan Keputusan

Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 8,771$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,179$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $8,771 > 2,179$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil pemerolehan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Awang-Awang Mojosari.

6) Menentukan besar pengaruh

Berdasarkan analisis di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan yaitu berupa metode *fun learning*



melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari.

Untuk mengetahui berapa besar persentase pengaruh metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa maka bisa diketahui sebagai berikut :

$$= \frac{66,54 - 56,54}{56,54} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{56,54} \times 100\%$$

$$= 0,176 \times 100\%$$

$$= 17,6\%$$

Dari hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan berbicara siswa dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat di interpretasikan bahwa nilai minimum *pretest* 45 dan nilai maksimum *pretest* yaitu 70 dengan nilai rata-rata *pretest* 56.54. Sedangkan nilai minimum *posttest* 50 dan nilai maksimum *posttest* yaitu 80 dengan nilai rata-rata 66.54. Adapun pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* yakni sebesar 17,6%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan judul Pengaruh Metode *Fun Learning* Melalui Media *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X MA Al-Manshur Mojosari, maka dapat disampaikan melalui kesimpulan sebagai berikut:

1. Kompetensi keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari diketahui melalui tes yang dilakukan sebelum melakukan tindakan yaitu *pretest*. Adapun nilai minimum *pretest* 45 dan nilai maksimum *pretest* yaitu 70 dengan nilai rata-rata *pretest* 56,54 dengan kompetensi “cukup”.
2. Adapun cara dalam melaksanakan pembelajaran dikelas yaitu dengan metode *fun learning* dengan berbantuan media *spinning wheel*. Pada materi pertama, yang dilakukan peneliti dengan bermain “sambung percakapan” yang disampaikan melalui media *spinning wheel* dan berdiskusi supaya menciptakan suasana lebih aktif serta tidak bosan, sehingga memudahkan siswa dalam belajar bahasa arab terutama dalam ungkapan sederhana untuk tingkat pemula. Untuk materi kedua, yang dilakukan peneliti dengan bermain “tebak gambar” yang di sampaikan melalui media *spinning wheel*. Dimana siswa diminta untuk menebak apa kosakata dari gambar tersebut kemudian dijadikan menjadi ungkapan sederhana.
3. Dapat diketahui hasil penelitian yang dilakukan yaitu diperkuat dengan perolehan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-T statistik inferensial dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$ yang mana $dk = N-1 = 13 - 1 = 12$ maka di peroleh $t_{0,05} = 2,179$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 8,771$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,179$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $8,771 > 2,179$.



Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil pemerolehan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *fun learning* melalui media *spinning wheel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X MA Al-Manshur Mojosari dengan peningkatan 17,6% dengan nilai minimum posttest 50 dan nilai maksimum *posttest* yaitu 80 dengan nilai rata-rata 66,54.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Ahmad. "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab." *An-Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19 (2017): 2.
- Hairun, Yahya. *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Hasan, Muhammad, and Dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP, 2021.
- Lufri, Ardi, and Dkk. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang: CV IRDH, 2020.
- Meri Fajrin, Ria, and Dkk. "Penerapan Metode Langsung Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab." *LISANUNA* 10 (2020): 2.