

EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO STACKO MISSION GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ARAB PESERTA DIDIK

Jasmine Syaharani¹, Syihabuddin²

^{1,2}*Universitas Pendidikan Indonesia*

Email: jsyaharani@upi.edu¹, syihabuddin@upi.edu²

Abstract: The study is set back by its weak speech proficiency in Bandung Junior High School Daarul Adab. 79% of the value of *Al-ḥiwār* protege is below KKM. Therefore, the study wanted to address the problem by applying Uno Stacko Mission media in *Al-ḥiwār* studies and to help educators develop the media. To achieve the intended purpose, a quantitative approach is used with experimental methods designed by the pretest and posttest control groups. The sample used was as much as the existing population, namely 34 students, so the sampling technique used was total sampling. The research sample was divided into two groups, namely the experimental group and the control group with 17 students in each group. A data gathering instrument of proficiency tests that have been validated and reliably tested. The data gathered is prepared using version 28 of the SPSS application. Data analysis shows that the average value of experiment classes is higher (83.71) than the average rate of the control class (75.88). Hypothetically presented with a sig. (2-tailed) 0.034 or indicates that H_a is accepted and H_o is rejected. The conclusion is that the Uno Stacko game has a significant effect on students' Arabic-speaking proficiency

Keywords: Uno stacko; Skill speaking; Learning; Arabic.

PENDAHULUAN

Dewasa ini mempelajari bahasa asing menjadi suatu hal yang esensial bahkan dapat dikatakan sebagai komponen kebutuhan untuk mengutarakan pikiran dan perasaan kepada bangsa lain dan warga dunia. Bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia untuk menganyam suatu hubungan guna saling memahami satu sama lain. Tujuan seseorang berkomunikasi antara lain adalah mengungkapkan sesuatu yang ada pada dirinya berupa harapan, ungkapan senang atau sedih, dan lain sebagainya (Mufidah & Rohima, 2020). Dari sejak dilahirkan ke dunia seorang anak telah terbiasa dengan bahasa bawaannya atau lebih dikenal dengan bahasa ibu. Namun perlu juga disisipkan bahasa lainnya untuk mengikuti perkembangan zaman di era yang modern ini salah satunya dengan menguasai bahasa Arab.

Bahasa Arab termasuk kedalam kategori bahasa yang bersifat fundamental dari sekian banyak bahasa asing yang ada. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab terdapat 4 aspek kemahiran atau keterampilan yang perlu dikuasai oleh pembelajar yaitu, keterampilan mendengar (*Istima*), keterampilan berbicara (*Takallum*), keterampilan membaca (*Qiraah*), keterampilan menulis (*Kitabah*) (Mufidah & Rohima, 2020). Mengingat 4 keterampilan berbahasa yang sudah disebutkan diatas, urutan kedua keterampilan berbahasa yang penting dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan berbicara (*Takallum*) salah satunya dimuat dalam materi percakapan (*Al-ḥiwār*). *Al-ḥiwār* merupakan materi percakapan sehari-hari yang disajikan

per tema. Terdapat satu tema yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu *Attahiyat Wa Taaruf* (salam dan perkenalan) pada buku *Baina Yadaik* Jilid 1.

Berbicara merupakan suatu keterampilan yang bersifat berkelakuan atau harus terus menerus dilatih (Riyadi, 2017). Keterampilan berbicara didefinisikan sebagai keterampilan yang menghasilkan arus bunyi artikulasi bermaksud untuk mengutarakan dorongan hati dan kepentingan perasaan pada orang lain (Syamaun, 2016). Maka dapat disimpulkan seseorang memiliki keterampilan berbicara bahasa Arab yang baik apabila dapat menyampaikan perasaan melalui tutur kata yang tepat. Akan tetapi keterampilan berbicara seseorang tidak akan dikuasai dengan baik tanpa adanya latihan atau praktik yang dilakukan secara berkala. Merujuk pada hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Daarul Adab Bandung, dari 34 peserta didik 27 di antaranya memiliki nilai keterampilan berbicara bahasa Arab dibawah 65 yang mana nilai tersebut adalah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pelajaran bahasa Arab di SMP Daarul Adab.

Di tingkat Sekolah Menengah Pertama pembelajaran bahasa Arab masih termasuk kedalam kategori dasar dan sederhana. Mengingat latar belakang peserta didik SMP Daarul Adab Bandung beragam dan mayoritas lulusan SD umum oleh karena itu kenyataan di lapangan bahasa Arab masih dianggap pelajaran yang sulit oleh sebagian besar pembelajar karena dari segi tulisan, pelafalan, dan tata bahasa pada bahasa Arab memiliki perbedaan yang jauh dengan bahasa Indonesia.

Faktor peserta didik kesulitan mempelajari bahasa Arab, adalah 1) Sulitnya membaca dan memahami makna dari kosa kata bahasa Arab, 2) Metode yang digunakan pendidik masih belum dua arah, 3) Minimnya minat serta motivasi dalam diri peserta didik untuk mempelajari bahasa Arab (Fatimah, 2018). Selaras dengan pendapat di atas kesulitan yang kerap kali ditemukan di SMP Daarul Adab dalam mengungkapkan rangkaian kata atau mengomunikasikan bahasa Arab masih kurang tepat. Ditemukan beberapa faktor permasalahan tersebut, yaitu kurangnya pembiasaan berbicara bahasa Arab karena pembelajaran dikelas mengenai keterampilan berbicara masih kurang terutama percakapan sehari-hari (*Al-ḥiwār*). Disamping itu juga cara pendidik dalam menyampaikan materi hanya melalui penuturan kata atau lisan yang kurang inovatif sehingga membuat peserta didik semakin sulit dalam memahami materi. Maka perlu adanya pembelajaran menggunakan media mengenai keterampilan berbicara terkhusus percakapan dasar bahasa Arab secara intens dan mudah dipahami yang dapat diaplikasikan pada kegiatan sehari-hari.

Pendidik mempunyai andil penting dalam pembelajaran ini, di mana seorang pendidik dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan peserta didik. Maka diperlukan pembelajaran menggunakan strategi dan metode yang menarik, tepat dan sesuai (Pradilasari, 2019). Melalui pemilihan media yang tepat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik akan sangat membantu

dalam keefektifan kegiatan belajar mengajar, penyampaian pesan serta isi pembelajaran pada waktu tersebut. Disamping itu peserta didik akan lebih semangat dan jauh dari kata jenuh.

Beberapa psikolog sangat merekomendasikan permainan sebagai salah satu sarana pendidikan karena berpengaruh besar pada perkembangan kognitif dan kreativitas peserta didik (Karim,Wifroh,2014). Pengajaran percakapan bahasa Arab berbantu media permainan dapat digunakan sebagai salah satu dari banyak preferensi untuk meningkatkan aspirasi peserta didik dalam pembelajaran terkhusus bahasa Arab. Media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Uno Stacko Mission*. *Uno stacko* merupakan permainan menyusun balok yang berisi 45 balok, 5 warna, 4 simbol dan angka. Dimainkan oleh dua sampai sepuluh pemain berusia 7 tahun ke atas. Penjelasan singkat cara bermain *Uno Stacko* ini adalah mengambil satu per satu balok yang telah disusun sesuai dengan aturan dan diletakan kembali diatas kemudian mempertahankannya agar tidak rubuh (Lestari & Purwandari, 2018). Dari banyak macam permainan, *Uno stacko* adalah jenis permainan papan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan, bersifat edukatif serta mampu meningkatkan keterampilan berbahasa, berpikir juga kemampuan peserta didik dalam bersosialisasi terhadap lingkungannya tanpa merasakan bosan (Fajar, 2020).

Terdapat beberapa penelitian yang telah mengembangkan permainan *Uno Stacko* dalam keterampilan berbahasa, di antaranya *Uno Stacko Arabic* yang dikembangkan Oleh (Angelina & Hamdun, 2019), pada pembelajaran Ta'bir bahasa Arab, yang bermaksud untuk meningkatkan pemahaman terhadap bacaan yang telah dipelajari. Prinsip permainan yang digunakan pada *Uno Stacko Arabic* adalah sama dengan *Uno Stacko* pada umumnya hanya disetiap baloknya disisipkan komponen soal, *reward*, dan *punishment* pada warna yang berbeda. Dan ditinjau dari segi produk, jenis *Uno* yang digunakan adalah *handmade* dengan menggunakan kayu solid kemudian di cat menggunakan cat air dan akrilik. Pada penelitian tersebut balok yang mempunyai komponen hanya pada 3 warna dari 5 warna yang ada. Penelitian yang lain yaitu penerapan *shuo jenga* terhadap kemampuan berbicara yang dikembangkan oleh (Dhaniswara & Akhmad, 2021) dengan tujuan mendeskripsikan keterampilan berbicara bahasa Mandarin peserta didik menggunakan *shuo jenga*. Teknis permainan *shuo jenga* sama seperti *Uno Stacko*. Perbedaan antara *shuo jenga* dan *uno stacko* terdapat pada warna dan bahan balok yang mana *shuo jenga* hanya berwarna cokelat dan terbuat dari kayu. Pada penelitian ini, komponen yang digunakan adalah menara *jenga*, *command board*, kartu perintah dan kartu penolong. Hasil penelitian ini, suasana kelas menjadi hidup dengan antusiasnya peserta didik berbicara menggunakan bahasa mandarin. Namun pada hasil penelitian tersebut mayoritas peserta didik masih kesulitan dalam mencerna pertanyaan pada permainan dikarenakan pembendaharaan kosa kata yang dimiliki masih sedikit.

Penelitian mengenai permainan *Uno Stacko* terhadap pembelajaran bahasa cukup menarik dan membangkitkan gairah belajar, sehingga dengan diterapkannya media *Uno Stacko*

Mission diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab peserta didik secara signifikan. Saat ini permainan modifikasi *Uno Stacko* hanya menggunakan balok yang berbahan kayu dan diterapkan pada bahasa Mandarin. Adapun penerapan pada bahasa Arab baru ditemukan untuk meningkatkan keterampilan membaca (*Qiraah*).

Dibandingkan dengan modifikasi permainan *Uno Stacko* yang telah ada, penelitian ini memiliki kebaruan yaitu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (*takallum*). Sementara itu produk yang digunakan oleh peneliti adalah *Uno Stacko* dengan merek *Swight Model Hugo* yang terbuat dari plastik berukuran 9×3×2cm dan memiliki rongga disetiap baloknya. Komponen yang digunakan pada penelitian adalah tiket berwarna (sesuai warna balok yang ada) berisi misi yang diletakan di sebelah menara *Uno*.

Berlandaskan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini membatasi pada satu masalah utama yaitu rendahnya keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik SMP Daarul Adab terkhusus percakapan. Maka dari itu peneliti bermaksud memberikan solusi untuk peserta didik SMP Daarul Adab Bandung dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada materi *Al-ḥiwār* menggunakan buku *Baina Yadaik* Jilid 1 dengan tema *Attahiyat Wa Taaruf* (salam dan perkenalan) berbantu media permainan *Uno Stacko Mission*.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pengolahan data *True Experiment Design*. Penelitian eksperimen disebut juga sebagai metode yang dipakai guna mencari pengaruh tertentu yang berhubungan dengan suatu kondisi yang terkendalikan, pernyataan tersebut dideskripsikan oleh Sugiyono (Aditiany & Pratiwi, 2021). Desain yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design* yaitu desain dengan dua kelompok subjek penelitian di antaranya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dipilih secara random (Sugiyono, 2014). Berikut gambar skema desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*:

Table 1. Skema Penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	-	O ₄

Sumber : Sugiyono, 2015

Keterangan: A: Kelompok yang mendapatkan perlakuan (kelompok eksperimen)
B: Kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (kelompok kontrol)
O₁: Pelaksanaan *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment
O₂: Pelaksanaan *posttest* kelompok eksperimen sesudah diberikan treatment
X₁: Proses *treatment* pada kelompok eksperimen dengan menerapkan media
Uno Stacko Mission

O₃: Pelaksanaan *pretest* kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment*

O₄: Pelaksanaan *posttest* kelompok kontrol tanpa diberikan *treatment*

Peneliti membagi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan diberikan *treatment* berupa penerapan media *Uno Stacko* dan kelompok yang menggunakan metode yang sudah ada atau disebut dengan metode konvensional sebagai kelompok kontrol. Peneliti bermaksud untuk mengetahui signifikansi keterampilan berbicara peserta didik dengan penggunaan media *Uno Stacko* pada materi Al-ḥiwār di SMP Daarul Adab.

Populasi pada penelitian ini peserta didik SMP Daarul Adab Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 orang. Sementara itu teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling yang melibatkan seluruh peserta didik SMP Daarul Adab. Total sampling didefinisikan sebagai teknik pengambilan sampel yang mana jumlah subjek sama dengan populasi (Sugiyono, 2015). Menurut Arikunto, jika jumlah subjek penelitian lebih sedikit dari seratus, maka disarankan untuk mengambil subjek secara keseluruhan sehingga penelitian merupakan populasi. Menurut Gay, minimal 15 subjek pada setiap kelompok sebagai parameter sampel yang dapat digunakan jika menggunakan Metode *experiment* (Raden Andriani, 2014). Maka peneliti membuat dua kelompok, kelompok A ditentukan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B ditentukan sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 17 subjek pada setiap kelompoknya.

Data didapatkan dengan observasi dan pemberian tes berjumlah 10 soal pada *pretest* dan *posttest* memakai instrument yang sama bersumber dari buku *Baina Yadaik* Jilid 1. Tes dilakukan secara lisan dengan dua kriteria penilaian yaitu ketepatan kosa kata dan kelancaran. Analisis data pada penelitian ini berbantu perangkat lunak SPSS versi 28.0, Adapun langkah-langkah untuk mengolah data hasil penelitian yang telah dilakukan adalah a) Menentukan rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest*; b) Melakukan uji normalitas sesuai dengan metode *Shapiro-Wilk*; c) Jika hasil uji normalitas berdistribusi normal maka dilakukan uji homogenitas dengan uji *Levine*; d) Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji *Parametric* menggunakan uji *Independent Sampel T Test* jika data sebelumnya dinyatakan normal dan homogen. Dengan perumusan hipotesis, Ho: Tidak ada pengaruh permainan *Uno Stacko Mission* terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab. Ha: Ada pengaruh permainan *Uno Stacko Mission* terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab; e) Langkah terakhir yaitu mengkaji hasil dari data yang sudah di olah. Dikatakan Ho diterima jika nilai signifikansi (sig.) $\geq \alpha = 0,05$ dan Ho ditolak jika nilai signifikansi (sig.) $< \alpha = 0,05$ yang mempunyai arti tidak terdapat nilai signifikan pada penelitian yang telah dilakukan (Sugiyono, 2015). Penerapan media *Uno Stacko* terhadap keterampilan berbicara peserta didik SMP Daarul Adab tidak berpengaruh dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang telah dilakukan penerapan media *Uno Stacko Mission* di kelompok eksperimen dapat dikatakan berjalan dengan baik. Sebelum *treatment* dimulai peneliti menjelaskan terlebih dahulu aturan main *Uno Stacko Mission*, seperti berikut :

- 1) Peserta didik pada kelompok eksperimen dibagi menjadi dua kelompok sesuai dengan jumlah *Uno Stacko* yang disediakan.
- 2) Kemudian balok disusun menyilang dengan tiga balok setiap barisnya.
- 3) Setiap kelompok menentukan pemain pertama dengan cara hom pim pa.
- 4) Permainan dilakukan sesuai dengan aturan main *Uno Stacko* yang telah dijelaskan diatas.
- 5) Setelah pemain mengambil balok, pemain harus mengambil tiket misi sesuai dengan warna balok yang diambil. Tiket misi berisi pertanyaan/perintah yang disesuaikan dengan materi *Al-ḥiwār* dan tema yang ditentukan pada penelitian. Terdapat balok bonus yaitu balok berwarna ungu yang berarti dapat menentukan warna balok yang harus diambil pemain selanjutnya dan tidak mendapatkan tiket misi.
- 6) Sesi permainan dinyatakan selesai ketika didapati kelompok yang merubuhkan menara *uno*.
- 7) Kelompok yang berhasil bertahan mendapat skor 1 poin.
- 8) Kelompok dengan perolehan skor tertinggi mendapatkan *reward*.

Sebagian besar peserta didik dapat langsung memahami bagaimana cara dan aturan bermain *Uno Stacko* karena permainan ini sudah cukup terkenal. Hanya pada versi *Uno Stacko Mission* dikaitkan dengan materi *Al-ḥiwār* serta pemberian *reward* kepada kelompok yang memperoleh perolehan skor tertinggi.

Langkah pertama pengolahan data pada penelitian ini adalah menghitung rerata nilai dari perolehan hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari kelompok kontrol dan eksperimen. Berbantu perangkat lunak SPSS versi 28.0 yang digunakan untuk mengolah keseluruhan data. Tabel berikut merupakan analisis data rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berbicara bahasa Arab peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen

	N	Mean
Pretest Eksperimen	17	53.53
Posttest Eksperimen	17	83.71
Pretest Kontrol	17	52.35
Posttest Kontrol	17	75.88
Valid N (listwise)	17	

Sumber: pengolahan data menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui N adalah jumlah peserta didik pada setiap kelompok yaitu 17 orang dan diperoleh rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen sebesar

53,53 dan rata-rata nilai *pretest* kelompok kontrol sebesar 52,35 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 83,71 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol sebesar 75,88. Berdasarkan nilai rata-rata masing-masing kelompok tersebut terlihat bahwa pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* yang lebih baik.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk*. Menurut Dahlan, jika sampel yang digunakan lebih dari 50 subjek maka uji yang digunakan adalah *Kolmogorov Smirnov*, namun jika sampel yang digunakan kurang dari 50 subjek uji yang digunakan *Shapiro-Wilk* (Fajar, 2020). Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Pretest Eksperimen	.944	17	.371
	Posttest Eksperimen	.925	17	.183
	Pretest Kontrol	.916	17	.127
	Posttest Kontrol	.893	17	.052

Sumber: pengolahan data menggunakan SPSS

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelompok eksperimen adalah 0,371 dan kelompok kontrol adalah 0,127 dan nilai signifikansi data *posttest* kelompok eksperimen adalah 0,183 dan kelompok kontrol adalah 0,052. Hal ini menunjukkan bahwa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 yang artinya kedua sampel data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian lanjutan yakni uji homogenitas varians.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$). Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas varians data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	.178	1	32	.676

Sumber: pengolahan data menggunakan SPSS

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,676. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen bervariasi homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas varians, diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk melihat apakah hipotesis penelitian ini dapat diterima atau tidak. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan asumsi kedua data bervariasi homogen. Dengan perumusan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh permainan *Uno Stacko Mission* terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab

Ha : Ada pengaruh permainan *Uno Stacko Mission* terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab

Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$) dengan kriteria pengujian Ho diterima jika nilai signifikansi (sig.) $\geq \alpha = 0,05$ dan Ho ditolak jika nilai signifikansi (sig.) $< \alpha = 0,05$

Tabel 5. Uji *Independent Sample T-test*

T	Sig. (2-Tailed)	Ho
2.217	.034	ditolak

Sumber: pengolahan data menggunakan SPSS

Berdasarkan Tabel 5 di atas, terlihat bahwa nilai signifikansinya adalah 0,034. Karena nilai tersebut kurang dari 0,05 maka Ho ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara bahasa Arab dikelompok yang menggunakan penerapan media *Uno Stacko Mission*.

Berdasarkan pada hasil tes yang telah diberikan kepada kelompok eksperimen, menilai dari aspek ketepatan kosa kata dan kelancaran, pada hasil *pretest* masih dijumpai sebanyak 79% peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM faktor yang ditemukan adalah karena lupa dan keliru akan kosa kata pada materi Al-ḥiwār. Namun terdapat perubahan yang sangat baik pada hasil *posttest*, sebanyak 100% peserta didik mampu merangkai kalimat dengan kosa kata yang tepat karena pada setiap pengambilan balok warna peserta didik diperintahkan untuk

mengambil tiket dengan warna yang sama yang berisi perintah/pertanyaan berulang untuk dijawab secara lisan.

Dengan itu dapat diartikan penelitian ini memiliki hasil yang lebih baik dari penelitian sebelumnya yang di tulis oleh (Betharia&Akhmad, 2021) dan (Angelina & Hamdun, 2019) dengan fokus masalah yang sama.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil pengolahan, perhitungan data serta pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Arab peserta didik mempunyai hasil yang signifikan antara kelompok yang berbantu media permainan *Uno Stacko Mission* dengan peserta didik yang ketika pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode konvensional. Dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-Tailed) 0,034 atau dapat dikatakan penggunaan media *Uno Stacko Mission* efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Arab terkhusus materi *Al-ḥiwār* guna meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Keunggulan produk *Uno stacko* pada penelitian ini adalah praktis dan menarik dibandingkan dengan produk yang digunakan pada penelitian sebelumnya. Disamping keunggulan tentu didapat kekurangan pada media ini, yaitu harga yang tidak murah untuk *sebuah Uno Stacko* bagi kantong mahasiswa dan pada penelitian ini menggunakan dua buah *Uno*.

BIBLIOGRAFI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(2), 13–20. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 207–227. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Arikunto. 2013. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dhaniswara, B., & Akhmad, H. (2021). Penerapan Media Shuo Jenga Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 1 Sumber manjing Malang. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (SELASAR)*, 1, 36–43.
- Fajar, I. (2020). Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam Di Indonesia Kelas X Mipa 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/ 2020. Skripsi.

Universitas Siliwangi.

- Fatimah, V. N. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Madrasah Tranawiyah Negeri 2 Sleman Yogyakarta [Universitas Islam Indonesia]. In *Skripsi*.
- Fatkhurrohman. (2017). Sistem Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia dan Problem Berbahasa Arab Secara Aktif. *Lisanan Arabiya*, 1(1), 91–102.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Khabibah, M. K. (2020). *Pengaruh Metode Learning Start With a Question Terhadap Keaktifan Bertanya Dalam Pembelajaran Tematik Peserta Disik Kelas V MI Ma'arif Ngadiharjo Borobudur*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (UNOStacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Lestari, A. (2016). Pengaruh Kepemimpinan Partisipatif Dan Komitmen Organisasi Terhadap Efektifitas Implementasi Rencana Strategik Pada Madrasah Aliyah di Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 23(1), 114–129.
- Lestari, D., & Purwandari. (2018). Pengembangan permainan Uno Staco sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama dan kemampuan berfikir kritis siswa pada materi kalor kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwan. *Seminar Nasional Quantum #25*, 25, 145–149.
- Mufidah, N., & Rohima, I. I. (2020). Pengajar Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab. *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS) Nomorergisi*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pasi, I. R. (2017). Pengaruh Pengetahuan Dan Sikap Terhadap Perilaku Masyarakat Pada Bank Syariah. *Jurnal Al-Qasd*, 1(2), 189–201.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan. *Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri*

Surabaya, 3(1), 1–6.

Riyadi, 2017, Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajemg Kabupaten Gowa. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/272-Full_Text.pdf

Salo, Y. A. (2016). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII SMPN 6 BANDA ACEH). *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, 16(3), 297–304.

Saputri, O. V. T., Astini, B. N., Nurhasanah, & Rachmayani, I. (2021). Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(2), 53–59.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susianita, D., & Koto, I. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Melalui Media Nyata Terhadap Kemampuan Konseptual dan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 45 Kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu destisusianita@gmail.com.

Syamaun, N. (2016). Pembelajaran Maharah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, 343–359.

Syifa', D. A. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 77–88.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).