

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ARAB PESERTA DIDIK

Tazqia Auliannisa¹, Nunung Nursyamsiah², Asep Sopian³

^{1,2,3}*Universitas Pendidikan Indonesia*

Email: tazqiaauliannisa@upi.edu¹, nunungnursyamsiah@upi.edu², asepsopian@upi.edu³

Abstract: This study aims to determine the effect and effectiveness of treasure hunt learning media on learning achievement speaking skills. A quantitative approach is used with a Quasi-Experimental design. The population used was the 4th-grade students of SD El Fitra, totaling 111 people. While the sample used is class A as the control class and class B as the experimental class. Analysis of the research data used the t-test which was processed with the help of SPSS version 28 software with the acquisition of sig. (2-tailed) < .001 in the experimental class < 0.05. So it can be concluded that there is a significant influence on class B who applies Treasure Hunt on learning achievement, especially on the speaking ability of class IV SD El Fitra students.

Keywords: Treasure Hunt; Speaking Skills; Learning; Arabic Language.

PENDAHULUAN

Bahasa ialah salah satu unsur esensial yang tidak akan pernah hilang dari aktivitas manusia karena bahasa selalu digunakan oleh manusia itu sendiri demi keberlangsungan hidupnya sehari-hari. Bahasa ialah alat pokok untuk berkomunikasi antara manusia satu dengan manusia lainnya. Oleh karena itu, tidak akan ada manusia yang lahir tanpa bahasa begitu pun sebaliknya, tidak akan ada bahasa tanpa adanya manusia. Berkat bahasa, manusia satu dengan manusia lainnya mampu berkomunikasi dan saling berinteraksi. Saking pentingnya bahasa, para ahli juga menyepakati bahwa yang membedakan antara makhluk hidup (manusia) dengan makhluk hidup lainnya (hewan dan tumbuhan) ialah bahasa (Devianty, 2017). Dijelaskan juga dalam Al-Qur'an, yaitu pada Surat Al-Baqarah ayat 31 bahwa yang pertama kali Allah ajarkan pada manusia pertama (Adam) adalah bahasa. Seperti halnya seorang ibu (orang tua) yang mengajarkan bahasa pada buah hatinya dengan harapan kelak buah hatinya mampu berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Dari sekian banyak ragam bahasa asing di dunia, Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang diakui juga disepakati sebagai bahasa antar bangsa. Di Indonesia sendiri, Bahasa Arab semakin meningkat pesat, sehingga dari waktu ke waktu makin banyak jenjang pendidikan baik formal maupun non formal yang mempelajarinya (Amirudin, 2017). Mayoritas agama penduduk di Indonesia adalah islam, yang mana pedoman utama agama ini ialah Al-Qur'an yang seluruh isinya menggunakan Bahasa Arab. Maka Bahasa Arab ini harus ditekankan bahkan dijunjung tinggi sejak seseorang berusia dini.

Dalam bahasa asing termasuk Bahasa Arab akan selalu melewati tahapan-tahapan keterampilan (*maharah*) berbahasa yaitu keterampilan mendengar (*maharah istima'*),

keterampilan membaca (*maharah qira'ah*), keterampilan berbicara (*maharah kalam*), juga keterampilan menulis (*maharah kitabah*) (Nuha, 2012). *Maharah Istima'* adalah seseorang yang mampu dalam memahami juga mencerna kata atau kalimat yang diucapkan oleh seseorang atau suatu media. *Maharah Kalam* adalah seseorang yang mampu dalam menyampaikan gagasan, pendapat, keinginan atau bahkan perasaan. *Maharah Qira'ah* adalah seseorang yang mampu dalam memahami isi teks tertulis dengan melafalkan atau mampu mencernanya dalam pikiran. Sedangkan *Maharah Kitabah* adalah seseorang yang mampu dalam menjelaskan dan mengutarakan apa yang dipikirkan mulai dari sesuatu yang mudah juga simpel semacam menyusun kata hingga sesuatu yang rumit seperti kegiatan *hikayah*, *taqdimul qishah*, dan sebagainya. Tahapan-tahapan di atas harus dilewati, dipelajari, dan dikuasai secara sistematis serta berurutan. Seperti anak yang awalnya tidak mengetahui apapun selain bahasa ibu mereka, mereka mendengar lebih banyak suara dari bahasa yang paling dekat dengan mereka sebelum mereka berbicara. Setelah itu, anak tersebut mulai mencoba mengucapkan kata-kata yang dia dengar dari orang terdekatnya. Kemudian dia mulai diajarkan cara membaca hingga akhirnya dia dapat menulis dari apa yang dia katakan (Putri, 2017).

Dari keempat tahapan keterampilan (*maharah*) berbahasa di atas, keterampilan berbicara menjadi salah satu bagian terpenting yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh setiap orang yang sedang mempelajari suatu bahasa, maka keterampilan berbicara ini merupakan salah satu tujuan akhir pembelajaran bahasa asing. Karena dengan dikuasainya keterampilan tersebut, setiap orang akan dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, bahkan dengan siapa saja dan dimana saja. (Yunus & Abd al-Rauf, 2003) mengatakan bahwa sejak dari 20 tahunan yang lalu, salah satu faktor yang mendorong seseorang mempelajari bahasa asing ialah agar dapat berkomunikasi dengan penutur bahasa yang dipelajarinya. Menurut (Ilyan, 1992) keterampilan berbicara disini ialah seseorang yang mampu mengemukakan kata-kata atau menyatakan suatu ide, pandangan, keinginan bahkan petuah melalui bahasa lisan sehingga apa yang disampaikan pembicara (orang pertama) tersebut dapat dipahami oleh lawan bicaranya (orang kedua). Oleh karena itu, agar seseorang dapat menguasai keterampilan berbicara yang baik dan benar, maka dibutuhkan latihan dan tes terus menerus yang berkelanjutan agar keterampilan tersebut terus terasah.

Pentingnya Bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara ini juga harus disampaikan kepada anak-anak sejak dini. Hal ini dikarenakan saat usia antara 0 sampai usia 12 tahun, mereka sedang berada pada masa yang disebut dengan masa kritis, otak kanan akan tetap berperan aktif dalam pembelajaran bahasa anak (Surbakti, 2017). Namun, usia anak pada Sekolah Dasar juga sedang berada dalam fase aktif artinya usia anak-anak khususnya yang terdapat pada Sekolah Dasar merupakan kelompok usia di mana anak lebih banyak bermain daripada belajar.

Karakteristik gerak anak usia sekolah dasar pada umumnya adalah gemar bermain, aktif, gemar berkelompok, dan gemar berolahraga (Burhaein, 2017).

Sebagaimana pembelajaran Bahasa Arab yang ada di kelas 4 SD El Fitra. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, didapatkan informasi bahwasannya banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan di luar pembelajaran, seperti adanya peserta didik yang berbicara dengan teman yang tidak terkait dengan materi pelajaran atau bermain dengan benda-benda di sekitarnya. Bahkan saat guru menanyakan pertanyaan sederhana menggunakan Bahasa Arab, peserta didik masih kebingungan untuk merangkai serta mengungkapkan kata menjadi sebuah kalimat sederhana untuk menjawab pertanyaan dari gurunya tersebut. Selain itu, sebagian besar peserta didik tidak terlalu tertarik mempelajari Bahasa Arab karena mereka menganggap bahwa Bahasa Arab ini sangat sulit untuk dipelajari serta tidak ada sesuatu yang mereka anggap menarik didalamnya. Alhasil, tidak jarang peserta didik merasa terus mengantuk saat proses pembelajaran.

Masalah yang dipaparkan di atas disebabkan beberapa faktor, diantaranya pembelajaran di kelas cenderung monoton yaitu proses pembelajaran hanya berjalan satu arah dan juga hanya dikendalikan oleh guru. Guru membacakan teks, menerjemahkan lalu menjelaskan menggunakan metode ceramah atau konvensional, setelah itu melakukan tanya jawab antara guru dengan peserta didik, serta media yang digunakan hanyalah papan tulis. Kegiatan itu terus berulang-ulang tanpa adanya pembaruan dalam metode dan media pembelajaran. Faktor lain pada permasalahan di atas ialah karena minimnya kosa kata Bahasa Arab peserta didik yang berpengaruh pada prestasi belajar mereka. Alhasil hampir seluruh peserta didik kelas 4 SD El Fitra mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Oleh karena itu, guru sebagai salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan sejatinya lebih kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus dan semangat tanpa merasa beban terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian diperlukan sebuah metode serta media pembelajaran yang menarik, tepat, dan sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya pada penelitian ini pada keterampilan berbicara arab serta membantu memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Sejalan dengan yang disampaikan Haryoko (Ni'mah et al., 2021), secara umumnya media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti alat, cara, teknik bahkan metode tertentu yang diterapkan guru agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah serta efisien. Oleh karena itu, dalam runtunan pendidikan media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak bisa dipisahkan, juga merupakan bagian yang mau tidak mau para guru harus bisa menguasainya.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat memudahkan dan membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dalam menyampaikan isi dan pesan pada pelajaran tersebut. Sebab beragamnya bentuk media pembelajaran di dunia pendidikan, maka guru harus bisa memilih dengan saksama media mana yang cocok dengan pembelajaran yang ada karena media sendiri memiliki karakteristiknya masing-masing (Wahid, 2018). Ditjen Dikti (Depdikbud, 2002) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih aktif, memperjelas proses pembelajaran serta menjadikannya lebih menarik, guru dapat lebih mengoptimalkan waktu yang ada, mengefisiensikan tenaga, dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar sendiri adalah *output* dari proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai melalui kegiatan yang dilakukan peserta didik, seperti ujian harian, UTS, UAS, dan sebagainya. Prestasi belajar peserta didik dinilai menurut beberapa aspek serta kriteria tertentu, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dinyatakan dalam nilai sebagai hasil evaluasi dari guru (Arumsari, 2017). Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan proses serta prestasi belajar sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, dimulai dari yang aktual menjadi yang abstrak, dari yang simpel menjadi yang abstrak, serta dari yang simpel menjadi yang rumit (Syukur, 2008).

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan apabila media pembelajaran diterapkan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka dapat mempengaruhi hasil (prestasi) belajar peserta didik. Karena itu, peneliti membuat hipotesis tentatif bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik ke arah yang positif.

Diantara media yang dapat diterapkan adalah media *Treasure Hunt* atau dapat diartikan sebagai permainan mencari harta karun. Sebagai salah satu dari banyaknya permainan edukatif, *Treasure Hunt* (mencari harta karun) ini mampu meningkatkan keterampilan berbahasa seperti keterampilan *kalam*, *qira'ah*, berfikir, bahkan keterampilan bersosialisasi dengan teman kelompok dan juga lingkungan sekitarnya. *Treasure Hunt* (mencari harta karun) adalah permainan dengan sebuah misi yang di dalamnya terdapat sekelompok orang yang bertugas untuk mencari sebuah barang yang telah disembunyikan disuatu tempat dengan segala ketentuan yang ada didalamnya (Hutomo, 2016).

Terdapat beberapa penelitian yang sebelumnya telah dikembangkan mengenai *Treasure Hunt*, diantaranya *Arabic Treasure Hunt* yang dikembangkan oleh (Ramadhani & Zukhaira, 2019) penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mana penelitian ini tanpa memberi tes langsung kepada peserta didik, fokus penelitian inipun dibatasi hanya pada *maharah* (keterampilan) *qiraah* saja. Jika pada *Treasure Hunt* (mencari harta karun) yang akan diteliti dilakukan di luar ruangan, namun pada penelitian ini *Treasure Hunt* hanya dilakukan pada sebuah kertas berbentuk peta yang sudah di desain sedemikian rupa berukuran 30x40cm tanpa adanya

kegiatan peserta didik yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Penelitian lainnya yaitu pengembangan bahan ajar permainan *Fun Outbound* mencari harta karun yang dikembangkan oleh (Safitri *et al.*, 2020) dengan tujuan mendeskripsikan desain rancangan pengembangan bahan ajar *Fun Outbound* mencari harta karun. Sama seperti penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mana peserta didik tidak merasakan langsung penerapan bahan ajar tersebut. Subjek data pada penelitian ini pun diperoleh dengan wawancara para guru juga validasi oleh validator ahli. Novelty pada penelitian ini ialah peneliti fokus pada keterampilan berbicara arab (*maharah kalam*) saja, sedangkan pada penelitian terdahulu yang pertama dijelaskan peneliti fokus pada peningkatan *Maharah Qiraah*. Sedangkan pada penelitian terdahulu yang kedua, *Treasure Hunt* (*Fun Outbound* mencari harta karun) pada penelitian tersebut hanya berbentuk rancangan produk *Treasure Hunt* tanpa melakukan praktek langsung ke lapangan. Maka, peneliti bermaksud untuk mengembangkan saran pada penelitian sebelumnya agar dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya, yang pada penelitian ini peneliti berfokus pada pembelajaran Bahasa Arab khususnya keterampilan berbicara (*Maharah Kalam*).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti membatasi hanya pada satu masalah utama yaitu rendahnya prestasi belajar keterampilan berbicara pada peserta didik kelas 4 SD El Fitra dengan fokus pada dua tema materi pembelajaran yaitu عنوان dan مهنة. Merujuk uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memberikan solusi khususnya bagi SD El Fitra dengan menerapkan media yang berbentuk permainan *Treasure Hunt* guna meningkatkan prestasi belajar khususnya pada keterampilan berbicara peserta didik. Media pembelajaran *Treasure Hunt* juga sebelumnya belum pernah diaplikasikan di SD El Fitra, sehingga penerapan media pembelajaran *Treasure Hunt* ini menjadi yang pertama kali dilakukan di SD El Fitra.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Digunakannya pendekatan kuantitatif guna mendapatkan hasil yang berbentuk suatu data di lapangan yang bertempat di Sekolah Dasar El Fitra kelas 4 juga untuk mengetahui pengaruh sesuatu antara variabel bebas dengan variabel terikat (Kristanto, 2018). Melalui metode ini peneliti melakukan perlakuan khusus atau *treatment* kepada peserta didik kelas 4 pada pembelajaran Bahasa Arab dengan menerapkan media pembelajaran *Treasure Hunt*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD El Fitra yang berlokasi di Antapani Kota Bandung. Populasi yang digunakan ialah peserta didik kelas 4 tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah keseluruhan 111 orang. Kelas 4 sendiri terbagi menjadi empat rombel yaitu A sampai D. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah dua rombel pada kelas 4 yaitu 4-A dan 4-B, untuk

menentukan dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen maka pengambilan sampel memakai teknik *Sampling Purposive*.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, dua rombel yang digunakan ialah 4-A yang mana kelas ini tidak diberikan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran *Treasure Hunt* alias pengajaran di kelas ini hanya menggunakan metode yang sudah ada (konvensional). Selanjutnya rombel 4-B yang mana kelas ini diberikan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Treasure Hunt*. Hal ini peneliti lakukan guna mengetahui signifikan prestasi belajar kelas 4 dengan adanya penggunaan media *Treasure Hunt* terhadap *Maharah Kalam*. Masing-masing rombel berjumlah 28 orang dengan jumlah sampel keseluruhan yaitu 56 orang.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Exsperimental*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap keterampilan berbicara peserta didik. Cara mengetahuinya yaitu dengan membandingkan keterampilan berbicara peserta didik antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *Treasure Hunt*. Sedangkan pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan dengan biasanya yaitu dengan pembelajaran konvensional.

Desain *Quasi Exsperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest Posttest Non equivalent Control Group Design* yaitu desain yang membagi menjadi dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang mana keduanya diberikan soal *pre-test* yang sama sebelum nantinya kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus (Sugiyono, 2014), setelah itu diberikannya soal *post-test* untuk kedua kelompok subjek penelitian sesudah diberikannya perlakuan yang berbeda.

Tabel 1. Model Eksperimen *Pre-Test Post-Test Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
A (Kelompok eksperimen)	O _{A1} (Kelompok eksperimen melakukan <i>Pre-Test</i>)	X ₁ (Kelas eksperimen menerapkan perlakuan khusus yaitu menggunakan media <i>Treasure Hunt</i>)	O _{A2} (Kelompok eksperimen melakukan <i>Post-Test</i>)
B (Kelompok kontrol)	O _{B1} (Kelompok kontrol melakukan <i>Pre-Test</i>)	X ₂ (Kelas kontrol yang tidak menerapkan suatu perlakuan khusus sehingga pembelajaran dilakukan seperti biasanya yaitu dengan pembelajaran konvensional)	O _{B2} (Kelompok kontrol melakukan <i>Post-Test</i>)

Sumber: (Rohman & Sugiman, 2019)

Penelitian ini menggunakan rancangan pengumpulan data dalam bentuk teknik tes dan juga teknik non tes. Pada teknik tes, peneliti memberikan lembar evaluasi dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* yang masing-masing berjumlah 10 soal agar peneliti dapat melihat serta membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan sebuah perlakuan khusus (*treatment*). Selanjutnya peneliti menggunakan teknik non tes berupa observasi atau pengamatan guna mengumpulkan data selama pembelajaran Bahasa Arab secara langsung di lapangan yang berlangsung di Kelas 4 SD El Fitra.

Agar mendapatkan hasil penelitian yang signifikan maka perlu melalui beberapa tahapan teknik analisis data yaitu: pertama, menentukan nilai *mean* dari hasil soal *pre-test* dan *post-test*. Kedua, melakukan uji normalitas dengan memanfaatkan teori *Kolmogorav Smirnova*. Ketiga, melakukan uji homogenitas. Keempat, melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sampel T-Test*. Kelima, menelaah olahan data yang telah dihasilkan sebelumnya dengan menyesuaikan dengan persyaratan yang ada, yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka sebuah penelitian ini mendapatkan nilai yang signifikan dari tes yang telah dilakukan. Namun jika hasilnya sebaliknya, maka penelitian ini tidak signifikan atau dapat diartikan penelitian ini tidak memiliki pengaruh atau dampak dari penerapan media pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas 4 SD El Fitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti memberi perlakuan yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan frekuensi 1 kali dalam seminggu selama 1 bulan. Hal ini dilakukan guna melihat akibat suatu perlakuan khusus terhadap suatu faktor yang ingin peneliti uji. Indikator keterampilan berbicara Arab yang peneliti gunakan mengacu pada buku Bahasa Arab MI Kelas 4 yang diterbitkan oleh (Kementerian Agama RI, 2020). Pada tema materi pembelajaran عنوان, indikator pencapaian kompetensi peserta didik diantaranya mampu melakukan percakapan sehari-hari tentang alamat dan angka 1-10 dalam Bahasa Arab, melafalkan bacaan-bacaan Bahasa Arab dengan intonasi yang benar, menjawab pertanyaan seputar alamat dalam Bahasa Arab dan mampu melakukan dialog sederhana dengan tata Bahasa Arab yang baik dan benar. Adapun indikator pencapaian kompetensi pada tema materi pembelajaran مهنة, peserta didik mampu melakukan percakapan sehari-hari tentang profesi dalam Bahasa Arab, melafalkan *mufrodad* tentang profesi Bahasa Arab dengan intonasi yang benar, menjawab pertanyaan seputar profesi dalam Bahasa Arab dan melakukan dialog sederhana dengan tata Bahasa Arab yang baik dan benar.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan *post-test* yang sama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya kelas kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa tanpa

suatu perlakuan khusus sedangkan kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Treasure Hunt*. Pada pertemuan terakhir, peneliti kembali melakukan tes dalam bentuk *pre-test* pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen.

Saat penerapan media pembelajaran *Treasure Hunt* (berburu harta karun) di lapangan yaitu di kelas 4-B SD El Fitra, pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Terlihat saat pertama kalinya peneliti menerapkan media ini di kelas, mereka langsung sangat antusias juga bersemangat untuk mengikuti alur yang telah disiapkan. Mereka tertarik dengan media yang diterapkan oleh penelitian ini dikarenakan mereka ikut andil didalamnya, media ini membuat mereka mempunyai kegiatan yang aktif namun tetap terarah dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sebelum memulai bermain, peneliti memaparkan langkah-langkah yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Treasure Hunt atau yang diartikan dengan arti berburu harta karun adalah salah satu media pembelajaran visual untuk pembelajaran termasuk pembelajaran Bahasa Arab yang disajikan dalam bentuk permainan. *Treasure Hunt* adalah *game* dimana didalamnya menggunakan beberapa petunjuk untuk mencari barang yang tersembunyi di suatu tempat. *Game* ini dapat dimainkan dimana saja, kapan saja juga siapa saja. Dapat bermain secara berkelompok ataupun perorangan.

Untuk mengetahui di mana letak *cache* (benda tersembunyi), perlu dibuat petunjuk yang dapat memandu pemain pemburu harta karun untuk menemukan *cache* (benda tersembunyi). Kemudian guru membuat petunjuk dalam permainan berburu harta karun yang digunakan dalam tugas belajar Bahasa Arab. *Cache* (item tersembunyi) tersebut kemudian diburu dan dicari oleh pemain atau *hunter*. Jika pemburu berhasil menemukan *cache*, langkah selanjutnya adalah membuka *cache*. Isi *cache* biasanya berupa kertas atau buku kecil, kemudian kita membaca isi yang tertulis di dalamnya dan menjalankan tugas-tugas perintah yang tertera di dalamnya. Saat pemburu berhasil menyelesaikan tugas di *cache*. Langkah selanjutnya adalah pemburu bersembunyi kembali di lokasi aslinya, sama seperti pemburu menemukannya. Hal ini penting karena nantinya juga akan ada pemburu dari kelompok lain yang mencarinya (Nuha, 2018).

Treasure Hunt atau pemburuan Harta Karun ini murni permainan, biasanya digunakan dalam permainan yang membutuhkan pemain aktif. Oleh karena itu, jika *Treasure Hunt* ini akan digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dimodifikasi agar selalu sinkron dengan tujuan kurikulum pembelajaran Bahasa Arab. Maka dari itu, sebelum melaksanakan pembelajaran guru dianjurkan untuk mengikuti tahapan-tahapan berikut:

- a. peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang mana setiap kelompok dapat berjumlah empat sampai lima orang.
- b. Setelah terbentuk beberapa kelompok, selanjutnya pelaksana yaitu guru membuat aturan dan cara kerja permainan *Treasure Hunt* ini agar selaras dengan materi pembelajaran Bahasa Arab.

- c. Guru menentukan lokasi permainan berburu harta karun yang tentunya tidak jauh dari ruang kelas dalam proses pembelajaran. Lokasi yang dipilih bisa di dalam atau di luar kelas.
- d. Setelah lokasi ditentukan, guru menentukan lokasi tersembunyi untuk meletakkan *cache* (benda tersembunyi). Isi *cache* ini bisa berupa lembaran-lembaran kertas berisi mufradat, kalimat, bahkan soal penilaian khusus dalam Bahasa Arab, dengan para pemburu (pemain) menjawab soal-soal tersebut.
- e. Guru menempatkan materi pembelajaran di setiap *cache* yang dicari peserta didik dan menyelesaikan instruksi setelah *cache* ditemukan.
- f. Guru membuat petunjuk yang kemudian digunakan peserta didik sebagai pemburu untuk menemukan *cache* tersembunyi. Untuk menjawab dan menyelesaikan tugas *cache*, peserta didik dalam setiap kelompok harus menemukan lokasi *cache* yang tersembunyi dengan menggunakan petunjuk dari guru.
- g. Cara bermainnya *Treasure Hunt* (berburu harta karun) ini adalah berurutan, artinya suatu kelompok bergerak maju terlebih dahulu, setelah kelompok tersebut lolos dari posisi pertama dan sampai pada posisi kedua, barulah kelompok berikutnya mulai beraksi. Semua untuk menghindari pengungkapan informasi dari titik *cache* tempat item yang Anda cari disembunyikan.
- h. Singkatnya, bermain *Treasure* untuk belajar Bahasa Arab itu menyenangkan. Permainan *Treasure Hunt* biasanya dibagi menjadi beberapa tempat (pos) tergantung dari waktu yang tersedia.

Media yang digunakan pada *Treasure Hunt* adalah media yang sangat mudah untuk ditemui, *Treasure Hunt* ini juga sangat mudah dalam proses pembuatannya. Media pembelajaran *Treasure Hunt* ini dirancang secara sederhana dengan bahan utamanya kertas. Kertas disini pun yaitu kertas yang efisien juga praktis, ringan dan sederhana sehingga kelompok pemain mudah untuk membawa dan melipatnya. Media kertas yang dimaksud tersebut berisikan materi-materi Bahasa Arab dan juga mengenai evaluasi yang berkaitan dengan tema materi مهنة & عنوان. Media dihias sedemikian rupa dengan memberi warna serta gambar yang dapat memikat perhatian peserta didik. Karena pembuatan dan bahan utamanya yang mudah, dipastikan guru dapat membuatnya sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya.

Setelah dilaksanakannya penerapan khusus (*treatment*) selama 1 bulan, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data. Langkah pertama yang dilakukan ialah menentukan nilai *mean* dari *pre-test* dan juga *post-test*. Berdasarkan hasil olah data penelitian dibantu dengan *software SPSS* versi 28, maka didapatkan nilai *mean* pada hasil belajar peserta didik kelas 4 antara rombel A dengan rombel B, dapat dilihat pada tabel 2 dibawah yang menunjukkan bahwa jumlah data setiap variabel yang valid atau dapat dilihat pada kolom N berjumlah 28 orang, dari 28 orang

data sampel pada *pre-test* kelas eksperimen, nilai minimum sebesar 56, nilai maksimum sebesar 77, nilai *mean* sebesar 66,50 serta standar deviasi (tingkat sebaran datanya) sebesar 6,791 yang artinya nilai *mean* lebih besar dari nilai standar deviasi sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah, yang mana dapat diartikan penyebaran nilainya merata. Sama seperti *pre-test* kelas eksperimen, begitupun dengan *post-test* eksperimen, *pre-test* kontrol, dan juga *post-test* kontrol. Seluruh nilai *mean* lebih besar dari nilai standar sehingga penyebaran nilai tersebut merata.

Tabel 2. Deskriptif data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen(B)	28	56	77	66.50	6.791
Post-test Eksperimen(B)	28	80	90	85.18	3.209
Pre-test Kontrol(A)	28	55	84	67.43	8.112
Post-test Kontrol(A)	28	67	89	76.93	6.067
Valid N (listwise)	28				

Sumber: Hasil olah data penelitian dengan SPSS

Setelah peneliti menentukan *mean* (rata-rata) maka selanjutnya dilakukan uji normalitas data, hal ini dilakukan guna mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini normal atau ubnormal. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah >50 orang, yang mana uji yang tepat pada sampel yang lebih dari 50 ialah menggunakan uji *Kolmogorav Smirnova* (Dahlan, 2009). Kriteria pengujian normalitas data pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Jika sig kurang dari 0,05 maka artinya distribusi data tidak normal

Jika sig lebih dari 0,05 maka artinya distribusi data normal

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality				
	kelas	Kolmogorov-Smirnova		
		Statistic	df	Sig.
hasil belajar peserta didik	<i>Pre-test</i> eksperimen	.145	28	.139
	<i>Post-test</i> eksperimen	.160	28	.063
	<i>Pre-test</i> kontrol	.122	28	.200*
	<i>Post-test</i> kontrol	.152	28	.096

Sumber: Hasil olah data penelitian dengan SPSS

Berdasarkan pada Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwasannya diperoleh nilai yang signifikan. Pada hasil *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,200, *post-test* kelas kontrol sebesar 0,096, *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,139 dan juga *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,063 yang

mana keseluruhan nilai sig telah lebih 0,05 yang artinya sampel data pada penelitian ini terdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	5.057	1	54	.029
	Based on Median	4.946	1	54	.030
	Based on Median and with adjusted df	4.946	1	36.786	.032
	Based on trimmed mean	5.192	1	54	.027

Sumber: Hasil olah data penelitian dengan SPSS

Selanjutnya tahap ketiga yaitu pengujian homogenitas, kriteria data dikatakan homogen apabila sig. lebih dari 0,05. Berdasarkan *output* pada Tabel 4. di atas dapat dilihat pada kolom sig. (signifikansi) *Based On Mean* adalah sebesar 0,029 yang mana nilainya lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen memperoleh nilai yang signifikan yang artinya data tersebut homogen (sama). Dengan demikian, peneliti dapat melanjutkan analisis data menggunakan *Independent Sample T-test* karena syarat menggunakan *Independent Sample T-test* telah terpenuhi.

Setelah itu masuk pada tahap terakhir yang dilakukan yaitu melakukan uji hipotesis dengan *Independent Sample T-test* yang dilakukan guna mengetahui adanya pengaruh setelah rombel B menerapkan perlakuan khusus yaitu menggunakan media pembelajaran *Treasure Hunt* guna meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas 4 SD El Fitra. Pengujian hipotesis ini menggunakan rumusan:

- H₀: Tidak ada pengaruh signifikan pada keterampilan berbicara arab peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *Treasure Hunt*.
- H_a: Terdapat pengaruh signifikan pada keterampilan berbicara arab peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *Treasure Hunt*.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
						Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	(1-tailed)	(2-tailed)			Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	5.057	.029	-6.360	54	<.001	<.001	-8.250	1.297	-10.851	-5.649

peserta didik	Equal variances not assumed	-6.360	41.013	<.001	<.001	-8.250	1.297	-10.870	-5.630
---------------	-----------------------------	--------	--------	-------	-------	--------	-------	---------	--------

Sumber: Hasil olah data penelitian dengan SPSS

Dapat dilihat pada Tabel 5 di atas bahwa uji hipotesis ini memperoleh nilai yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat tabel baris pertama yaitu *Equal variances assumed* pada (2-tailed) yang bernilai <.001. Nilai <.001 disini artinya kurang dari 0,05 yang mana pada uji hipotesis penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada keterampilan berbicara arab peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *Treasure Hunt*.

Seperti pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani & Zukhaira, 2019), bahwasannya media *Treasure Hunt* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang khususnya pada penelitian tersebut berfokus pada keterampilan membaca peserta didik, dengan catatan guru harus memperhatikan 2 aspek penting di dalamnya yaitu aspek fisik media seperti ukuran, bentuk, warna, gambar, jenis kertas dan aspek bagian isi seperti petunjuk permainan, tata bahasa, kosa kata, evaluasi. Selanjutnya pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Alam & Khotimah, 2021) yang menyimpulkan penerapan *Treasure Hunt* ini dapat menambah semangat serta minat belajar peserta didik yang terlihat pada hasil evaluasi belajar peserta didik yang mengalami peningkatan, yang mana persentase kelulusan peserta didik pada penelitian ini mencapai 88,09%. Dengan catatan tambahan seperti pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Winda Safitri, Sumardi & Heri Yusuf Muslih, 2020) bahwa diperlukannya bahan ajar berupa buku panduan untuk guru mengenai media pembelajaran *Treasure Hunt* ini agar guru tidak hanya berpacu pada satu bahan ajar yaitu kurikulum 2013 saja dan juga untuk memfasilitasi interaksi sosial anak.

Dengan demikian, berdasarkan dari keseluruhan uji di atas sebelumnya yang diberikan kepada kelas eksperimen, prestasi belajar khususnya *Maharah Kalam* pada peserta didik meningkat pesat. Karena sebelum diterapkannya media *Treasure Hunt* ini, hasil *post-test* menunjukkan 16 orang masih mendapatkan nilai di bawah 70 yang mana nilai tersebut menjadi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun, setelah diterapkannya perlakuan khusus yaitu menggunakan media *Treasure Hunt* yang mana pada penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali dengan frekuensi 1 kali dalam seminggu selama 1 bulan, maka seluruh peserta didik di rombel B mendapatkan nilai di atas KKM. Sangat terlihat perbedaan hasil prestasi belajar juga semangat para peserta didik saat mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan, analisis serta pengujian hipotesis, peneliti menarik kesimpulan bahwa prestasi belajar peserta didik khususnya pada keterampilan berbicara kelas 4-B SD El Fitra yang pembelajarannya menerapkan perlakuan khusus dengan media pembelajaran *Treasure Hunt* mendapatkan nilai *post-test mean* lebih besar dari pada nilai *post-test mean* kelas 4-A, yang mana rombel B mendapatkan nilai *post-test mean* 85,18 sedangkan rombel A hanya mendapatkan nilai *post-test mean* sebesar 76,93. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Treasure Hunt* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap meningkatnya keterampilan berbicara arab peserta didik khususnya di kelas 4 SD El Fitra. Bahan utama media ini pun hanyalah kertas biasa yang diisi dengan berbagai pelajaran Bahasa Arab yang dihias sekreatif mungkin oleh para guru. Media ini juga termasuk media yang dibuat dengan *budget* yang murah bahkan bisa tanpa mengeluarkan biaya sepeserpun, maka dapat dipastikan para guru dapat membuatnya sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya masing-masing. Namun disamping keunggulan media *Treasure Hunt* ini, terdapat kekurangan yang salah satunya jika suatu waktu para peserta didik sedang sulit untuk diatur saat penerapan media ini yang dilakukan diluar ruangan maka keadaan akan tidak kondusif, dapat mengganggu pembelajaran kelas lain, juga membuat guru menjadi kewalahan jika pengajar merupakan guru yang belum hafal betul karakter tiap peserta didiknya. Kekurangan lain pada penerapan media ini ialah jika tidak adanya program, tes, bahkan media lanjutan maka keterampilan berbicara peserta didik ini sedikit demi sedikit akan menurun bahkan hilang.

BIBLIOGRAFI

- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58–77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>
- Amirudin, N. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Tammadun*, 3(2), 11–19.
- Arumsari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun. *Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 6(1), 13–25. <https://doi.org/10.25273/jap.v6i1.1290>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD Erick. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Dahlan, M. S. (2009). *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan: deskriptif, bivariat dan multivariat, dilengkapi dengan menggunakan SPSS*. Jakarta: Salemba Medika, 2014, 91-136.
- Depdikbud. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226–245.<http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167>
- Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(2), 107–113.
- Ilyan, A. F. M. (1992). *Al-Maharat al-Lughawiyah: Mahiyatuha wa Tharaiq Tadrisiha*. Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa al-Tauzi': Riyadh.
- Kementerian Agama RI. (2020). *Bahasa Arab Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah*. Cet. I: Jakarta.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi penelitian : pedoman penulisan karya ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ni'mah, K., Umroh, I. L., & Rohmana, A. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Roda Mufrodat Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas 1 Mts Tanwirul Qulub Sungelebak Karanggeneng Lamongan. *Al-Fakkar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 57–78.
- Nuha, U. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256–277.
<http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/230>
- Putri, H. (2017). Strategi Membangun Keunggulan Bersaing Pada Lembaga Pendidikan Islam Swasta. *Jurnal Edukatif*, 3(6), 219.
- Ramadhani, A. I., & Zukhaira. (2019). Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts di Kabupaten Klaten. *LISANUL ARAB Journal of Arabic Learning and Teaching*, 8(1), 74–83.
<https://doi.org/10.15294/LA.V8I1.32548>
- Rohman, H. M. H., & Sugiman. (2019). Pengaruh Implementasi Pendidikan Matematika Realistik Dalam Setting Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1–9.
- Safitri, W., Sumardi, S., & Muslihin, H. Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Fun Outbound Mencari Harta Karun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 96–106.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27201>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, A. H. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal As-Salam*, 1(3), 63–67.
- Syukur, F. (2008). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2), 1–11.
<http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>

Yunus, F. A., & Abd al-Rauf, M. (2003). *Al-Marji' Fy Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah Li al-Ajanib Min al-Nadzariyyah Ila alTathbiq*. Al-Qahirah: Maktabah Wahbah.



© 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/>).