

***Sing With Play*: Apakah efektif untuk Meningkatkan Penguasaan
Mufradath Bahasa Arab Siswa?**

Noriada¹, Jasmani², Nurul Wahdah³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

E-mail: aidapalangkaraya@gmail.com

Abstract

The world of children seems to be synonymous with games, songs and stories. Therefore, in recent years language teachers have continued to make efforts to find teaching methods suitable for certain age groups and make the language learning experience an enjoyable one. Child education experts finally recommended the use of games, songs and stories as educational media. The purpose of this study: to measure how effectively the sing with play method is used for vocabulary mastery. This study uses a quantitative approach. The type of research used is experiment. This study uses 2 classes, one experimental class totaling 29 and one class being the control class totaling 28. Data collection techniques are using tests, scores and score sheets. Data analysis techniques are descriptive analysis and statistical analysis. In the experimental class that applied the singing while playing method, the post-test average score was 87.76 and in the control class without the singing while playing method the post-test average score was 77.14. The results obtained from the Independent Sample T Test, the significance value obtained is $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant difference between student learning outcomes using the singing method and without the singing method. So this singing method is more effective in increasing vocabulary mastery of third grade students of Darul Ilmi Banjarbaru.

Keywords: Method; Sing With Play

الملخص

يبدو أن عالم الأطفال مرادف للألعاب والأغاني والقصص. لذلك، في السنوات الأخيرة، واصل مدرسو اللغة بذل الجهود لإيجاد طرق تدريس مناسبة لفئات عمرية معينة وجعل تجربة تعلم اللغة ممتعة. أوصى خبراء تعليم الأطفال أخيراً باستخدام الألعاب والأغاني والقصص كوسائط تعليمية. الغرض من هذه الدراسة: قياس مدى فعالية طريقة الغناء مع اللعب في إتقان المفردات. تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً. نوع البحث المستخدم هو التجربة. تستخدم هذه الدراسة فصلين، فئة تجريبية واحدة يبلغ مجموعها ٢٩ وفئة واحدة هي فئة التحكم بإجمالي ٢٨. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاختبارات والنتائج وأوراق الدرجات. تقنيات تحليل البيانات هي التحليل

الوصفي والتحليل الإحصائي. في الفئة التجريبية التي طبقت أسلوب الغناء أثناء العزف ، كان متوسط النتيجة بعد الاختبار ٨٧,٧٦ وفي فئة التحكم بدون الغناء أثناء العزف كان متوسط النتيجة بعد الاختبار ٧٧,١٤. النتائج التي تم الحصول عليها من اختبار T للعينة المستقلة ، قيمة الدلالة التي تم الحصول عليها هي ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥ ، ويمكن الاستنتاج أن هناك فرقاً معنوياً بين نتائج تعلم الطالب باستخدام طريقة الغناء وبدون أسلوب الغناء. لذا فإن طريقة الغناء هذه أكثر فاعلية في زيادة إتقان المفردات لطلاب الصف الثالث من دار الإلمي بنجاربارو.

الكلمات الرئيسية: الطريقة، الغناء للعبة

Abstrak

Dunia anak seolah identik dengan permainan, nyanyian dan cerita. Oleh sebab itu, beberapa tahun terakhir para pengajar bahasa terus melakukan usaha untuk menemukan metode pengajaran yang cocok untuk kelompok umur tertentu dan mengusabakan agar pengalaman belajar bahasa menjadi pengalaman yang mengasikan. Para pakar pendidikan anak pun akhirnya merekomendasikan penggunaan permainan, lagu dan cerita sebagai media pendidikan. Tujuan dalam penelitian ini: untuk mengukur seberapa efektif penggunaan metode sing with play untuk penguasaan kosakata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen. penelitian ini menggunakan 2 kelas , satu kelas eksperimen berjumlah 29 dan satu kelas menjadi kelas kontrol berjumlah 28. Tehnik Pengumpulan data dengan tes, Nilai dan Lembar Nilai. Tehnik analisis data dengan analisis deskriptif dan analisis statistic. Pada kelas eksperimen yang menerapkan metode bernyanyi sambil bermain diperoleh nilai rata-rata pos-test sebesar 87,76 dan pada kelas kontrol yang tanpa metode bernyanyi sambil bermain diperoleh nilai rata-rata pos-test sebesar 77,14. Hasil yang diperoleh dari Uji Independen Sample T Test nilai signifikansi yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode bernyanyi dan tanpa metode bernyanyi. Jadi metode bernyanyi ini lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III Darul Ilmi Banjarbaru.

Kata kunci: Metode, Bernyanyi dan Bermain

PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa Arab tidaklah semudah yang dibayangkan dan pada kenyataannya orang Indonesia dalam mempelajari bahasa arab membutuhkan waktu yang relatif lama karena bahasa arab bukanlah bahasa ibu yang dipakai dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, bahasa Arab merupakan bahasa asing yang memiliki standar tinggi dan keindahan linguistik yang sudah diakui dunia internasional. (Arsyad, 2010: 7).

Pembelajaran Bahasa Arab adalah upaya untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien, Muhaimin (dalam Tamrin 2018:2) . Metode pembelajaran Bahasa Arab telah mendapatkan perhatian dari para ahli pembelajaran

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

Vol.1, No. 1 | 223-236

Bahasa dengan melakukan berbagai kajian dan penelitian untuk mengetahui efektifitas dan kesuksesan berbagai metode pembelajaran.

Kesuksesan belajar sangat berkaitan dengan berbagai faktor yang mendukungnya yaitu faktor siswa dengan guru, karena hal ini adalah metode atau cara yang dipakai dalam pembelajaran untuk mempermudah seseorang mendapatkan ilmu pengetahuan kebahasaan, tetapi ada kalanya juga seseorang mendapatkan kesulitan jika dalam belajarnya tidak sesuai dengan karakteristik metodenya atau tidak tepat sasaran. Oleh karena itu metode yang tepat dalam belajar sebaiknya melihat konsep dari sebuah metode belajar Bahasa Arab.

Seiring dengan perkembangan zaman, anak didik usia dini tidak hanya dituntut mahir dalam berbahasa Indonesia akan tetapi perlu dikenalkan dengan bahasa asing seperti bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar internasional yang amat penting. Karena Negara Indonesia merupakan bagian dari negara-negara yang ada di dunia, oleh karenanya jika bangsa Indonesia ingin maju dan berkembang, maka harus dapat berinteraksi di bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, keamanan, dan pendidikan dengan berbagai negara di dunia melalui perantara bahasa internasional yaitu bahasa Inggris, tetapi bahasa Arab juga bisa dipelajari untuk berinteraksi dengan warga Arab.

Kosakata mempunyai peranan yang sangat penting, karena jika seorang siswa lemah dalam penguasaan kosakata, siswa tidak dapat mengkomunikasikan pikiran dan idenya dengan jelas seperti yang diinginkannya baik lisan maupun tulis. Kegiatan menguasai kosakata tidak luput dari nama hafalan, hal ini menjadi faktor utama peserta didik lemah dalam menguasai kosakata. Daya menghafal dan daya memorisasi adalah paling kuat dalam menguasai kosakata. Menurut Van Pareren (Winkel, 2012) dalam Avi Aldini saputri (2017) menghafal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diingat kembali secara harfiah sesuai materi yang asli. Dalam mengingat, menghafal dan memahami kosakata tidaklah mudah, diperlukan alat bantu berupa media yang dirancang sedemikian rupa untuk merangsang siswa belajar. Dari beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi dan peran yang fundamental dalam menunjang kesuksesan belajar bahasa Arab (Ahmadi, 2019; Ilmiani et al., 2020; Audina & Muasshomah, 2020).

Sebagian siswa terkadang kurang memahami kosakata bahasa Arab yang digunakan. Guru mengatakan bahwa dalam menyampaikan materi dengan membacakan kosakata-kosakata baru, kemudian diikuti oleh siswa. Selanjutnya, meminta siswa untuk mencatatnya, sehingga kosakata baru yang diajarkan kurang bisa dipahami atau diingat dalam ingatan siswa dan siswa menjadi mudah lupa terhadap materi yang dipelajari. Pada umumnya anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat peraga. Mungkin salah satu alasan dengan menggunakan alat peraga ialah kosakata tersebut langsung dapat dipahami. Seperti yang sudah diketahui bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam pemahaman materi. Sehingga dari hal tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Sing with Play dalam penguasaan kosa-kata pada siswa kelas III di MI Darul Ilmi Banjar Baru”

Pengertian Efektivitas

Menurut Osborne dan Gaebler (1997: 389), efektivitas adalah ukuran kualitas *output* itu. Ketika mengukur efisiensi, harus diketahui berapa banyak biaya yang harus ditanggung untuk mencapai suatu *output* tertentu. Ketika mengukur efektivitas harus diketahui apakah investasi

tersebut dapat berguna. Efisiensi dan efektivitas merupakan hal penting, tetapi ketika organisasi publik mulai mengukur kinerja, seringkali hanya mengukur tingkat efisiensi saja (Sayuti, 2016).

Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara atau siasat penyampaian bahan pelajaran tertentu dari suatu mata pelajaran agar siswa dapat mengetahui, memahami, mempergunakan dan dengan kata lain menguasai bahan pelajaran tersebut (Usman Said, 1981: 1) dalam Ningsih, 2015. Metode merupakan suatu syarat dalam pencapaian cita-cita, tanpa metode yang baik mustahil suatu tujuan atau cita-cita akan terlaksana dengan baik.

Menurut Al-Naqah (2010) tujuan metode adalah agar para pelajar pandai dalam menghafal dan memahami tata Bahasa, mengungkapkan ide-ide dengan menterjemahkan Bahasa ibu dan Bahasa kedua ke dalam Bahasa asing yang dipelajari, dan membekali mereka agar mampu memahami teks Bahasa asing dengan menterjemahkannya ke dalam Bahasa sehari-hari atau sebaliknya.

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methe* yang diartikan melalui atau melewati, dan *hodos* yang diartikan cara atau jalan. Dari pengertian tersebut, lalu dimaknailah bahwa metode adalah cara atau jalan yang dapat digunakan untuk melalui suatu persoalan agar bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan menurut penulis metode adalah suatu cara atau langkah untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Metode artinya cara atau jalan yang akan dilalui atau ditempuh menurut Hariwijaya, (dalam Tamrin 2018:31). Jadi dapat dikatakan bahwa metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode menurut Zakiyah Daradjat adalah 'suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan'. Sementara itu Suryosubroto (dalam Tamrin 2018:31) mengemukakan bahwa 'metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode secara tepat.

Teori Belajar

Untuk memahami kegiatan dan proses belajar mengajar serta faktor yang menghambat kelancaran proses belajar, guru perlu memahami beberapa teori belajar.

Kognitif

Menyatakan bahwa belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu terlihat sebagai tingkah laku. Teori ini lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Pembelajaran yang mengatur dan menentukan proses pembelajaran. Lingkungan bukanlah penentu awal dan akhir positif dan negatifnya hasil pembelajaran. Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpatah-patah atau terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, sambung menyambung, menyeluruh dan diantara penganut aliran kognitif (Zam Zam Rasyidi, 2020).

Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri (Von Glasersfeld dalam Suparno, 1997). Dalam proses konstruksi ini, diperlukan kemampuan mengingat dan mengungkapkan

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

Vol.1, No. 1 | 223-236

kembali pengalaman; kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan (justifikasi) mengenai persamaan dan perbedaan; dan kemampuan untuk lebih menyukai pengalaman yang satu daripada yang lain. Pemahaman dapat dibangun oleh siswa sendiri, secara aktif dan kreatif. Hal ini, sesuai dengan pendapat para ahli konstruktivisme, Whatley, Gunstone&Gray (dalam Prahmana,2010:62) mengatakan bahwa pengetahuan tidak diterima siswa secara pasif, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh siswa. Gagasan-gagasan atau pemikiran-pemikiran guru tidak dapat dipindahkan langsung kepada siswa melainkan siswa sendirilah yang harus aktif membentuk pemikiran atau gagasan tersebut dalam otaknya (Ilmiani, 2017).

Metode Audiolingual

Metode ini lebih populer diterapkan karena sebab kepentingan perang. Dalam sejarah Perang Dunia II, Amerika memerlukan personel tentara yang mahir berbahasa asing untuk kepentingan ekspansinya. Oleh karena itu, metode ini dikenal juga dengan *army method*. Bahasa yang dipelajari lebih dicurahkan pada perhatian dalam pelafalan kata, tubian (*drills*) berkali-kali secara intensif. Mirip dengan metode sebelumnya, tubian (*drill*) inilah yang menjadi tehnik dasar dalam pembelajaran. Hanya saja konsentrasi tujuan lebih pada penguasaan keterampilan mendengar dan berbicara. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan siswa yang menguasai dengan baik keterampilan berbahasa yang empat macam, yaitu berupa (1) *listening*/menyimak, (2)/*speacking*/berbicara, (3) *reading*/membaca, dan (4)*writing*/menulis, dengan memperhatikan pada aspek ucapan, bahwa bahasa Arab pada dasarnya merupakan sarana komunikasi di antara manusia dan bangsa.

Pembelajaran Kosa-kata

Pengertian mufradat adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Menurut Ahmad Djanan Asifuddin (Dalam Tamrin 2018: 43), pembelajaran mufradat yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa arab. Dari definisi yang diberikan oleh Djanan Asifuddin memberikan gambaran kepada kita bahwa mufradat merupakan tahap paling dasar karena ranah pembahasannya hanyalah kata dan tentunya fungsi umumnya adalah untuk menambah perbendaharaan kata untuk kemudian digabung menjadi sebuah kalimat yang sempurna, baik cara memperolehnya adalah dengan mendengar ataupun membaca.

Metode bernyanyi dalam pembelajaran mufradat

Bernyanyi adalah salah satu aktifitas yang sangat digemari sebagian besar masyarakat, terutama untuk kalangan anak-anak (Ajeng Yusriana,2012: 124) dalam Ningsih,2015. Jadi, metode bernyanyi yang penulis maksud adalah suatu cara untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan bernyanyi.

Anak memiliki kecenderungan yang alami untuk bernyanyi dan bermain karena kedua aktivitas ini memegang peranan penting dalam perkembangan mereka. Belajar dengan cara bernyanyi dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan koordinasi pada tubuh anak, kelincahan dan kegembiraan(Septiarani et al., 2017, p. 4).

Bermain dalam pembelajaran Bahasa

Kata permainan berasal dari kata *main*, yang berarti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat kesenangan atau tidak. Pada anak usia dini, bermain adalah kehidupan yang tidak bisa ia tinggalkan, kecakapan bermain

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

Vol.1, No. 1 | 223-236

adalah salah satu bentuk keterampilannya, waktu bermainnya pun tidak terjadwal dan berlangsung sepanjang waktu selama anak belum istirahat atau tidur. Pada masa bermain, anak dapat menerima berbagai pengetahuan dengan arahan, bimbingan dari beraneka ragam permainan untuk menjadikannya pengalaman hidup bersama dan pengalaman untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan, kreatif dan merupakan kegiatan alamiah yang sangat disenangi oleh anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia terutama bagi anak-anak. Menurut Musfiroh (dalam Delfita :2) “menyatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.” Sejalan dengan pendapat di atas menurut Montessori, seorang tokoh Pendidikan menyatakan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Menurut Froebel (dalam Suprpto 2013:39), bermain merupakan kegiatan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan peserta didik. Romantina menyatakan kelebihan penggunaan media permainan: (1) dapat menghilangkan kebosanan dalam proses belajar mengajar, (2) meningkatkan hasil belajar, (3) meraih makna belajar melalui pengalaman yang dilakukan, (4) tercapainya tujuan pembelajaran.

Teori bernyanyi dan bermain

Metode Bermain, dan Menyanyi merupakan suatu metode belajar yang menyenangkan, yang sering juga disebut dengan pendekatan Happy Learning. Metode bermain, dan menyanyi juga merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain yang dipadukan dengan menyanyi melalui aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi, selain itu metode ini merupakan pola yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan bersifat menyenangkan dalam rangka membantu anak mencapai hasil belajar tertentu yang dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak usia dini. Kegiatan bermain, dan menyanyi memiliki banyak manfaat bagi anak seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, penanaman nilai-nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial dan emosional. Salah satu fungsi utama dalam metode Bermain, dan Menyanyi yaitu untuk mengasah kecerdasan sosial-emosional, yang diungkapkan melalui kegiatan bermain, dan menyanyi (Mubarak et al, 2020). Tetapi fokus penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhubungan sosial dan memotivasi diri. Melalui kegiatan bermain, dan menyanyi rasa sedih, takut, cemas, simpati, empati, dan berbagai perasaan lain dibangkitkan. Dengan demikian emosi anak menjadi terolah, hal tersebut berdampak positif bagi pengembangan kecerdasan sosial-emosional anak. Konsep pembelajaran dengan metode bermain, dan menyanyi yaitu bernyanyi dan kemudian diaplikasikan dalam bentuk permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Banjarbaru dalam waktu dua bulan. Jl. A. Yani Km 19.200 Landasan ulin barat liang anggung banjarbaru Kalimantan selatan. Kode pos 70722, telp. 0511-4705430. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode menyanyi sambil

**al-Nadwah al-‘Alamiyyah fi Ta’lim al-Lughah al-‘Arabiyyah
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

Vol.1, No. 1 | 223-236

bermain, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode ceramah. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi post test.

Penelitian ini terfokuskan kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Banjar Baru yang berjumlah 57 siswa. Kelas III-A terdiri dari 28 siswa (kelas Kontrol) dan kelas III-B terdiri dari 29 siswa(kelas Eksperimen). Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan tehnik tes dan dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument tes, tes tersebut melalui uji validitasi dan uji realibitas. Untuk memudahkan dalam analisis data dan perhitungan matematis, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak, yaitu software SPSS versi 21. Peneliti menggunakan analisis data analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Peneliti menggunakan analisis deskriptif dengan memaparkan baik, sedang, rata-rata. Adapun peneliti menggunakan analisis statistik inferensial adalah dengan menggunakan rumus untuk mengetahui apakah hasilnya signifikan atau tidak signifikan data tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang penulis lakukan dari sejak awal pengumpulan data, maka diperoleh hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan metode bernyanyi sambil bermain dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode bernyanyi sambil bermain. Adapun untuk lebih jelasnya tentang perbandingan hasil nilai siswa pre test dan post test kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel 1
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	29	70	84	76,76	4,024
Post-Test Eksperimen	29	80	98	87,76	4,998
Pre-Test Kontrol	28	60	77	69,04	4,940
Post-Test Kontrol	28	70	84	77,14	3,837
Valid N (listwise)	28				

Sebagaimana nilai yang diperoleh siswa untuk kelas Eksperimen dan Kontrol dan mengenai adanya hasil nilai siswa diantara kelas control dan eskperimen, untuk nilai rata-rata kelas eksperimen dari pre-test 76,76 dan pos test 87,76. Adapun nilai yang dipeorleh kelas kontrol dari pre-test 69,04 dan post test 77,14. Jika diperhatikan data tersebut maka terlihat selisih nilai pre-test dan post test yang diperoleh 11 untuk kelas Eksperimen yang menggunakan metode bernyanyi sambil bermain. Adapun untuk kelas kontrol terlihat selisih nilai pre-test dan pos-test yang di peroleh 8,1 tanpa menggunakan metode bernyanyi sambil bermain. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwasanya dengan metode bernyanyi sambil bermain ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III MI Plus Darul Ilmi Banjarbaru.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistic parametric (uji paired sampel t test dan uji independent sampel t test).

Adapun table dibawah ini hasil uji normalitas dengan *SPSS 21*:

Tabel 2

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	,135	29	,192	,940	29	,099
	Post-Test Eksperimen	,155	29	,074	,952	29	,212
	Pre-Test Kontrol	,131	28	,200*	,935	28	,084
	Post-Test Kontrol	,133	28	,200*	,955	28	,262

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table 2 diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji kolmogorov-smirnov maupun uji shapiro-wilk > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penelitian berdistribusi NORMAL.

Adapun sebagai berikut hasil uji paired sample T test antara nilai pre test dan post test kelas eksperimen dan kontrol dengan *SPSS 21*.

Paired Samples Test

	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)					
					Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pair 1 Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-11,000	5,285	,981	-13,010	-8,990	-11,209	28	,000	

Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-8,107	4,508	,852	-9,855	-	-9,516	27	,000
--------	---	--------	-------	------	--------	---	--------	----	------

Tabel 3

Berdasarkan tabel 3 **Pair 1** diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan **ada perbedaan** rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas eksperimen dengan post-test eksperimen (metode bernyanyi sambil bermain).

Pair 2 juga sama diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang disimpulkan **ada perbedaan** rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test dengan post-test kelas Kontrol.

Data ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara kelas eksperimen dan kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa **ada pengaruh** dengan metode bernyanyi sambil bermain terhadap hasil belajar siswa dalam meningkatkan kosakata.

Tabel 4

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-Test Eksperimen	76,76	29	4,024	,747
Post-Test Eksperimen	87,76	29	4,998	,928
Pair 2 Pre-Test Kontrol	69,04	28	4,940	,934
Post-Test Kontrol	77,14	28	3,837	,725

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre test kelas eksperimen sebesar 76,76 sedangkan nilai rata post-test kelas eksperimen 87,76 dan nilai rata-rata pre test kelas kontrol 69,04 sedangkan nilai rata-rata posttest 77,14.

Sebagaimana yang peneliti paparkan pada table 4 dalam hasil uji paired sampe t test diketahui bahwa diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kontrol. Jika diperhatikan data ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 5

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2,799	1	55	,100
	Based on Median	1,920	1	55	,171
	Based on Median and with adjusted df	1,920	1	48,509	,172
	Based on trimmed mean	2,752	1	55	,103

Berdasarkan table 5 diketahui nilai Signifikasi (sig) Based on Mean adalah sebesar $0,100 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Post-test kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means							
		Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,100	8,973	55	,000	10,616	1,183	8,245	12,987
	Equal variances not assumed		9,014	52,377	,000	10,616	1,178	8,253	12,979

Tabel 6

Berdasarkan table 6 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan **ada perbedaan** rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (metode bernyanyi sambil bermain) dengan kelas kontrol.

Untuk melihat seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa untuk post-test eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari output hasil statistic deskriptif, yaitu dalam table berikut ini:

Tabel 7

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	29	87,76	4,998	,928
	Post-Test Kontrol	28	77,14	3,837	,725

Berdasarkan dari tabel 7 bahwa nilai rata-rata (*mean*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai rata-ratanya berbeda, kelas eksperimen hasil nilai rata-rata nya 87,76 sedangkan kelas control nilai rata-ratanya 77,14.

Jadi, dapat disimpulkan juga bahwa penggunaan metode bernyanyi ini lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III MI Plus Darul Ilmi Banjarbaru.

Metode bernyanyi sambil bermain ini dapat dijadikan alat bantu untuk berbagai macam keterampilan berbahasa. Dalam buku “Mendidik anak-anak dengan memanfaatkan metode BCM (bermain, cerita & bernyanyi)” mengatakan ada beberapa fungsi dalam metode bernyanyi, yaitu: Sebagai Pendidikan Emosi, Pendidikan Motorik, Pengembangan daya imajinasi, Peneguhan Eksistensi diri, Pengembangan Kemampuan Berbahasa, Pengembangan daya intelektual, Pengembangan Kekayaan rohani dan pendidikan nilai-nilai moral . Dari beberapa fungsi metode bernyanyi terlihat bahwa metode bernyanyi memberikan bantuan bagi peserta didik dalam penguasaan kosakata. Dengan menggunakan metode lagu akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Adapun bermain juga memiliki manfaat, yaitu: Manfaat fisik, Manfaat terapi, Manfaat edukatif, Manfaat kreatif, Manfaat pembentukan konsep diri, manfaat sosial dan Manfaat moral.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sepakat dengan penelitian Studi yang dilakukan oleh Nur Fadhillah Amin, Unismuh Makassar, berjudul “ Implikasi pembelajaran qawa'id menggunakan metode bernyanyi pada mahasiswa jurusan keperawatan UIN Alauddin Makassar”. Menunjukkan: Implikasi pembelajaran Qawa'id melalui metode bernyanyi pada mahasiswa Keperawatan UIN Alauddin Makassar yaitu pada materi kata ganti (Isim Dhomir) mencapai 81% dilihat dan materi kata kerja (Fiil) mencapai 32% dilihat dari kemampuan mengungkapkan dan menuliskan kembali kosakata tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode lagu ini memiliki dampak positif pada pembelajaran, salah satunya adalah meningkatkan penguasaan kosakata.

Studi yang dilakukan oleh Moh Edi Komara, jurusan ilmu Pendidikan Bahasa arab, Universitas Negeri Sunan Kalijaga dengan judul “Penerapan metode outbound fun game dalam pembelajaran Bahasa arab”. Menunjukkan: dari data dapat disimpulkan, nilai *post_tes* antara kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikansi $< 5\%$, H diterima dan nilai signifikansi $> 5\%$, H01 diterima. Nilai signifikansi *maharah al-istima* diperoleh $0,001 < 5\%$, H diterima. Nilai signifikansi *maharah al-kalam* diperoleh $0,007 < 5\%$, H diterima. *Maharah alqira'ah* diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 5\%$, H11 diterima. Nilai signifikansi *maharah al-kitabah* diperoleh $0,219 > 5\%$, H diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui metode *outbound fun game* pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAN LAB UIN Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bernyanyi sambil bermain lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, berdasarkan data nilai hasil belajar dari kelas eksperimen (metode bernyanyi sambil bermain) dengan kelas control, yang belajar siswanya dari nilai pos test kelas eksperimen (metode bernyanyi sambil bermain) lebih tinggi dari pada kelas control. Hal ini terlihat pada rata-rata nilai post test siswa yang belajar dengan menggunakan metode bernyanyi sambil bermain memiliki nilai rata-rata 87,76, sementara siswa yang belajar dengan tanpa metode bernyanyi sambil bermain memiliki nilai rata-rata 77,14.

Penutup

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, uji normalitas pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan berdistribusi homogen pada uji homogenitas. Sehingga uji hipotesis pada pre-test dan post-test mengarahkan menggunakan Uji Independen Sample T Test. Pada kelas eksperimen yang menerapkan metode bernyanyi sambil

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

Vol.1, No. 1 | 223-236

bermain diperoleh nilai rata-rata pos-test sebesar 87,76 dan pada kelas kontrol yang tanpa metode bernyanyi sambil bermain diperoleh nilai rata-rata pos-test sebesar 77,14. Hasil yang diperoleh dari Uji Independen Sample T Test nilai signifikansi yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode bernyanyi dan tanpa metode bernyanyi. Jadi metode bernyanyi ini lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III Darul Ilmi Banjarbaru.

REFERENSI

- Ahmadi, A. (2019). OPTIMALISASI PEMANFAATAN LABORATORIUM BAHASA DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2(1), 67-74. doi:<https://doi.org/10.23971/altarib.v2i1.1534>
- Alisman, (2014). *Analisis Efektivitas dan Efisiensi Manajemen Keuangan di Aceh Barat*. 1(2),17.
- Amin, N. F. (2016). *Implikasi Pembelajaran Qawaid Menggunakan Metode Bernyanyi pada Mahasiswa Jurusan Keperawatan UIN Alaudin Makassar*. 14.
- Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini* 9(1), 2.
- Antoro, Q.D. (2013). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosa-kata Bahasa Arab*.18.
- Audina, N., & Muassomah, M. (2020). Instagram: Alternatif Media dalam Pengembangan Maharah Al-Kitabah. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 77-90. doi:<https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1986>
- Basit, A. (2018). NABAR(Nada dan Belajar) Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Qawaid Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Unnes. 2598-0637.29.
- Delfita, R. (2013) *Meningkatkan Kemampuan Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir di Taman Anak-Anak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang*. 1(1), 12.
- Fajriah, Z. (2015). *Peningkatan Penguasaan Kosa-kata. Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*. 9(20), 9
- Hafriison, M. (2008). *Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara dikelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik*.,25.
- Hamidah, H., & Marsiah, M. (2020). Pembelajaran Maharah Al-Istima' dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika dan Solusi. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(2), 147-160. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>
- Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Ilmiani, A. (2017). *تعليم مهارة القراءة في ضوء النظرية البنائية الاجتماعية لفيجوتسكي دراسة الحالة في جامعة بالنجكارايا الإسلامية الحكومية*. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 5(2), 117-126. doi:<https://doi.org/10.23971/altarib.v5i2.771>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., 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>

- Juita, R. (2012). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*. 1(2), 18.
- Khalilullah, M., & Ma, S. A. (2012). *Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*. 37(1), 13.
- Mahdi, A. Mujahidin. (2014). *Panduan Penelitian Praktis untuk Menyusun Skripsi, Tesis, & Disertasi*.
- Mubarak, M. R., Ahmadi, A., & Audina, N. A. (2020). Kombinasi Strategi Bernyanyi dan Bermain: Upaya dalam Menumbuhkan Motivasi Mahasiswa Tadris Biologi (TBG) dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 3(1), 15–31. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v3i1.23996>
- Mutholib, A. (2015). *Lu'batul Qamus: Cara Unik Memperkaya Mufradat*. 7(1), 23.
- Ningsih, W. (2015). *Penerapan Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'rifat Nabdlatul Ulama 1 Pageraji Kecamatan Kabupaten Banyumas*. 18
- Prahmana, R.I. (2010). *Permainan "Tepuk Bergilir" yang Berorientasi Konstruisme dalam Pembelajaran Konsep kpk Siswa Kelas IV A di SDN 21 Palembang*. 4(2), 25.
- Prasetya, S. (2010). *Menyanyi Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Santrivan-Santrivati Kelas Umar Bin Khattab Tpa Masjid Pangeran di Ponegoro Yogyakarta*. 17
- Qomaruddin, A. (2017). *Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradat*. 17.
- Rasyidi, Z. (2020). Pembelajaran Qawaid: Perspektif Teori Kognitif pada Pondok Pesantren Raudhatut Thalibin Kalimantan Selatan. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 103-116.
[doi:https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1865](https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1865)
- Rosyidi, A.W. & Ni'mah, M. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Saputri, A.A. (2017). *Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris III di MI Negeri Watugung Tambak*. 21.
- Satriana, A. (2013). *Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. 1(7), 14.
- Sayuti, A. (2016). فعالية ألعاب اللغة على استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالانكارايا. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 4(2). [doi:https://doi.org/10.23971/altarib.v4i2.562](https://doi.org/10.23971/altarib.v4i2.562)
- Septiarani, N. K., Rahmayanti, S. D., & Santoso, M. B. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bernyanyi Terhadap Pelaksanaan Cuci Tangan pada Anak Usia Prasekolah di RA Baiturrahim Cibeber Cimahi Tathun 2017*. 12(2), 11.
- Shobari, O. (2008). *Efektivitas Metode Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Godean*. 20.

- Suprpto, A.N. (2013). *Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata BPGA di SMA*. 1(1), 10.
- Suryaningsih, N.M.A. (2016). *Implementasi Pembelajaran INKUIRI Terbimbing Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini* 5 (2), 21.
- Tamrin, M. (2018). *Efektivitas Penerapan Metode Bernyanyi Terhadap Penguasaan Mufradat Siswa di Madrasah Aliyah AL-Nur Patangnga di Kabupaten Bone*.12
- Yurmalin, M.Z. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. 3(1), 24.