

Strategi Modifikasi Etika Belajar dengan Gaple Arab pada Siswa MTs

Asni Furoidah¹ Anuwat Sohwang²

¹ Universitas Al-Falah As-Sunniah, Indonesia; asnifuroidah148@gmail.com

² Rungrutewittaya School, Thailand; wasohwang@gmail.com

Keywords:

Arabic Language;
Gaple Game Media;
Learning Outcomes;
Learning Ethics.

Abstract

This research is based on students who like to play gaple during class hours, especially in Arabic lessons, which will be used as material for evaluating student learning. This impact makes students' attitudes less and grades decrease, so this is the reason for the cause of problems in this study. This research was carried out at MTs Nahdotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas; the number of students studied was 20. This study aims to measure learning outcomes and student ethics in learning Arabic. This study uses a quantitative research method with the "One Group Pretest-Posttest Design" research type. The results of this study provide progress in students' Arabic language scores and provide direction in changing learning ethics, as evidenced by the calculation of the normality test with the Kolmogorov-Smirnov test, which obtained an Asymp. Sig. (2-tailed). 0.200 is greater than 0.05. The data is normally distributed and supported by t, sig. 0.000 < 0.05, then H₀ is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an average difference between the learning outcomes of the Pre Test and the Post Test, which means that there is an influence of the use of gaple media on Arabic language learning.

Kata kunci:

Bahasa Arab, Media
Gaple; Hasil Belajar;
Etika Belajar.

Article history:

Received: 29-03-2025

Revised 20-06-2025

Accepted 29-07-2025

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang suka bermain gaple disaat jam pelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Arab yang akan menjadikan bahan evaluasi belajar siswa, bahwa dampak tersebut menjadikan sikap siswa kurang dan nilai menurun, maka hal ini menjadi alasan penyebab permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Nahdotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas, jumlah siswa yang diteliti 20 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar dan etika siswa dalam belajar bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian "One Group Pretest-Posttest Design". Hasil penelitian ini memberikan kemajuan pada nilai bahasa Arab siswa dan memberikan pengarahannya dalam merubah etika belajar, hal ini dibuktikan dengan penghitungan uji normalitas dengan Kolmogorov-Simonov test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed). Sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Data berdistribusi normal dan didukung dengan uji t, sig. sebesar 0,000 < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Tes dengan Post Test, yang artinya ada pengaruh penggunaan media gaple pada pembelajaran bahasa Arab.

Corresponding Author:

Asni Furoidah

Universitas Al-Falah As-Sunniah, Indonesia; asnifuroidah148@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran, aspek terpenting yang perlu diperhatikan adalah etika. Etika belajar merupakan sikap yang dilandasi nilai-nilai agama, khususnya kebaikan, sehingga membentuk akhlak dan kemanusiaan (Anggita et al., 2024). Menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI), etika adalah ilmu yang berkaitan dengan tingkah laku manusia yang dilihat dari segi baik dan buruknya sikap terhadap sesama. Etika pendidikan juga termasuk bagian dari hak asasi manusia untuk memperoleh pengetahuan (Tanyid, 2020).

Proses pembelajaran membutuhkan waktu dan usaha yang panjang. Hasil belajar dapat dicapai melalui kerja keras, namun selain usaha, etika atau akhlak tetap menjadi hal penting. Dalam kehidupan sosial, perilaku menempati posisi utama (Eky Achmad Basim et al., 2022). Hubungan antara guru dan siswa pun harus dilandasi etika, termasuk dalam komunikasi. Etika berbicara kepada guru, misalnya, menjadi salah satu pendorong keberhasilan belajar.

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pembelajaran yang bertujuan membentuk kepribadian, kearifan, keterampilan, dan akhlak mulia. Peran orang tua maupun pendidik sangat besar dalam proses ini. Namun, paradigma sebagian orang tua cenderung menyerahkan sepenuhnya pendidikan anak kepada sekolah tanpa memberikan perhatian penuh di rumah. Padahal, "seorang anak didik yang memiliki etika atau akhlak yang baik akan berpengaruh terhadap proses pendidikan dan pembelajarannya" (Aulia, 2021). Pendidikan diyakini mampu meningkatkan dan mengubah status sosial individu maupun kelompok (Triani & Putra, 2023). Akan tetapi, proses pendidikan yang kurang baik dapat menimbulkan dampak negatif (Munaamah et al., 2021).

Dalam praktiknya, pembelajaran tidak lepas dari berbagai permasalahan. Proses belajar-mengajar yang kurang interaktif, misalnya, dapat menimbulkan kepasifan dan menghambat kemampuan berpikir kritis siswa (Nurdyansah & Toyiba, 2018). Hal ini juga dialami di MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas, di mana sebagian siswa secara sembunyi-sembunyi bermain gapple di kelas, bahkan saat pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Permainan gapple identik dengan judi dan kerap dipandang negatif oleh masyarakat. Meskipun sekolah sudah melarang dan menyita gapple yang dibawa, siswa tetap mengulanginya (Ulfaidah et al., 2022). Bahkan, permainan ini disamakan dengan maraknya judi online karena memiliki pola permainan serupa, hanya saja gambarnya telah diganti dengan kosakata bahasa Arab (Rahmatin & Aisyah, 2024).

Fenomena ini menjadi bahan evaluasi bagi guru. Hasilnya menunjukkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, serta metode pengajaran yang kurang menarik (Azmi et al., 2017). Oleh karena itu, diperlukan solusi kreatif agar pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satunya adalah memanfaatkan media gapple sebagai sarana belajar. Dengan memasukkan kosakata bahasa Arab ke dalam permainan gapple, proses belajar diharapkan lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Hanifah, 2016).

Permainan gapple yang awalnya dipandang negatif dapat dimodifikasi sehingga memiliki nilai positif. Dalam penelitian ini, gapple dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang disebut "Gapple Arab". Gapple yang digunakan adalah gapple milik siswa, yang dimodifikasi dengan potongan kertas berisi kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, permainan gapple bukan lagi sarana judi, melainkan media pembelajaran yang bermanfaat untuk mengukur hasil belajar sekaligus melatih etika siswa dalam pembelajaran bahasa Arab (Hasan, 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki urgensi untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang mampu mengubah kebiasaan negatif siswa menjadi aktivitas edukatif yang menyenangkan. Pemanfaatan gapple sebagai media pembelajaran bahasa Arab diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah penguasaan kosakata, serta melatih keterampilan membaca (maharoh qiro'ah). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan "Gapple Arab" sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain "One Group Pretest-Posttest Design". Tujuan dari metode ini adalah untuk lebih memahami isu atau masalah penelitian dengan memvalidasi data yang bersifat subjektif dengan penelitian kuantitatif yang berupa statistic. Peneliti menggunakan *Covergent Design* atau *Concurrent Mixed Method*. Desain ini digunakan apabila peneliti melakukan penelitian kuantitatif. Strategi *Covergent Design* atau *Concurrent Mixed Method* memiliki tiga bagian, pertama *tringulasi konkuren* yang dilakukan dengan cara peneliti mengumpulkan data kuantitatif diwaktu bersamaan pada tahap penelitian, setelah itu membandingkan antara data kualitatif dengan data kuantitatif untuk mengetahui perbedaannya atau kombinasi.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, kuesioner, tes dan dokumentasi. Untuk menghindari kesalahan data yang akan dianalisis, maka peneliti menggunakan teknik uji data untuk membuktikan apakah valid atau tidak. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Peneliti akan menggunakan uji t guna untuk membandingkan kelas setelah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan. Dengan hal tersebut, data yang dinilai valid merupakan data yang sama antara data yang terlapor dengan data yang asli terjadi terhadap objek penelitian, maka peneliti akan menggunakan cara mengulangi penghitungan dan membandingkan antara penghitungan SPSS 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Etika Siswa Kelas VII A Mts Nahdotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas

Dalam pelaksanaan penelitian pada siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas, memberikan penggambaran yang sangat baik, tidak terpikirkan siswa yang dikatakan bahwa suka bermain gaple disaat jam pelajaran.



Gambar 1. Pembelajaran kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor

Dapat dilihat dari gambar 1 di atas telah memberikan jawaban tentang etika siswa dalam kelas di saat jam pelajaran berlangsung, tidak seburuk yang dibayangkan hanya saja memang tingkah siswa yang menggemaskan, siswa akan tertarik dengan topik pembahasan diluar materi, terlihat dari gambar di atas tampak siswa yang sedang memperhatikan guru yang sedang memberikan materi pembelajaran, walaupun salah satu dari mereka tampak malas dalam pelajaran mereka tetap mendengarkan guru yang berbicara, ada yang meletakkan kaki diatas kursi.



Diagram 1. hasil respond pemahaman siswa dalam belajar Bahasa Arab

Setelah memberikan pengarahan dan materi bahasa Arab, peneliti juga mencatat respon siswa terkait perasaan dan pemahaman mereka dalam mempelajari bahasa Arab. Untuk mengetahui tingkat pemahaman, peneliti mengajukan pertanyaan: "Apakah Anda merasa pemahaman bahasa Arab Anda baik?" kepada siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor. Hasilnya menunjukkan: 10% siswa sangat memahami, 30% memahami, 30% cukup memahami, 20% kurang memahami, 10% tidak memahami.

Data tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai pemahaman yang memuaskan. Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya minat siswa terhadap pelajaran bahasa Arab, keterbatasan metode pengajaran yang digunakan guru, serta adanya gangguan dari kebiasaan membawa permainan ke kelas.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Metode ceramah saja terbukti kurang efektif, karena membuat siswa cepat bosan dan cenderung memilih bermain. Mengingat setiap siswa memiliki karakter, kecerdasan, dan semangat belajar yang berbeda, guru perlu menggunakan pendekatan kreatif agar siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, faktor lingkungan belajar dan kesiapan siswa juga berpengaruh terhadap tingkat pemahaman mereka. Berikut hasil nilai pretest siswa:

Tabel 1

Distribusi Hasil Nilai Pretest Siswa Kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor

Statistik	Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Nilai Tertinggi	84	40–49	6 siswa
Nilai Terendah	40	50–59	6 siswa
Rata-rata	58.2	60–69	3 siswa
Median	56	70–79	3 siswa
Statistik	Nilai	≥80	2 siswa

Kelayakan nilai siswa sangatlah kurang dan belum sesuai harapan, terlihat hanya beberapa anak saja yang bisa mendapatkan nilai diatas nilai 60. Di sisi lain penyebab dari penurunan nilai siswa bukan pada pemahaman siswa saja tetapi, siswa juga kerap bermain disaat mereka bosan dalam belajar, yaitu bermain dengan gaple atau domino.



Diagram 2: Pernyataan Siswa Yang Suka Membawa Gaple Di Kelas

Dari siswa kelas VII MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas masih ada 30% siswa dengan pengungkapan kadang-kadang membawa gaplek dalam kelas, 30% siswa pernah membawa gaplek, dan siswa yang mematuhi peraturan tidak membawa gaplek (tidak pernah) sejumlah 40% siswa, hampir sebagian siswa suka membawa gaplek kesekolah hal ini terlihat kurangnya etika siswa dalam belajar. Telah digambarkan pada respon-respon siswa, terlihat siswa lebih gemar bermain dibandingkan belajar, hal ini juga memberikan jawaban atas etika siswa dalam belajar kurang dan memberikan jawaban bahwa siswa masih suka bermain dibandingkan mengikuti pelajaran.

Perubahan Etika Belajar Bahasa Arab dengan Media Gaple

Setelah pemberian soal dan pelaksanaan pretest, peneliti mengajak siswa untuk belajar menggunakan media gaple Arab yang sudah dirancang sebelum-sebelumnya. Permainan ini dilaksanakan di kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas.



Gambar 2. Penerapan Media Gaple Arab Pada Siswa Kelas VII A

Terlihat dari gambar di atas, pengelompokan siswa yang dibagi menjadi 4, terlihat siswa yang sedang duduk berbaris kebelakang dengan perwakilan satu anak yang memegang kartu, siswa yang didepan sedang memainkan gaple Arab, sedangkan siswa yang berbaris dibelakangnya, membantunya untuk memberikan jawaban atas pertanyaan kartu yang sedang dia mainkan hal ini menunjukkan siswa mengikuti aturan dari guru dan bertingkah laku teratur sesuai yang diinginkan guru.



Gambar 3. Modikasi Gaple Arab

Modifikasi permainan gaple dilakukan dengan menempelkan gambar-gambar pada setiap bulatan gaple, berisi mufrodad yang telah dipelajari siswa. Setelah pelaksanaan pre-test, siswa diberikan materi berupa mufrodad yang sebelumnya menjadi soal ujian. Setiap siswa memperoleh lembar materi yang dapat mereka gunakan sebagai panduan dalam menjawab soal berikutnya.

Pada saat proses pembelajaran, siswa tampak memperhatikan materi dengan serius dan menuliskan poin-poin sesuai kebutuhan mereka untuk dipelajari lebih lanjut. Selain itu, peneliti memberikan penghargaan berupa nilai tambahan bagi siswa yang aktif bertanya maupun yang berani membaca teks secara lantang. Setelah siswa membaca teks berbahasa Arab, guru kemudian menjelaskan maknanya, terutama pada kosakata yang dibutuhkan siswa.

Keaktifan siswa dalam membaca teks dengan suara lantang serta keberanian mereka dalam bertanya dijadikan bahan pertimbangan guru untuk memberikan penilaian terhadap keterampilan membaca (maharah qirā'ah) dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Etika Mempengaruhi Nilai Belajar Qiroah Bahasa Arab

Hasil Post-test pada siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor dengan memberikan soal yang sama pada siswa.

Tabel 2
Hasil Post-Test Siswa Kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor Setelah Pembelajaran dengan Media Gaple Arab

Statistik	Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Nilai Tertinggi	100	40–59	1 siswa
Nilai Terendah	48	60–69	1 siswa
Rata-rata	81,9	70–79	4 siswa
Median	84	80–89	7 siswa
Modus	90	≥90	7 siswa

Berdasarkan hasil post-test siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor, rata-rata nilai yang diperoleh meningkat signifikan menjadi 81,9 setelah pembelajaran menggunakan media Gaple Arab. Sebelumnya, nilai siswa pada pre-test masih berada pada kategori kurang memuaskan. Pada post-test ini, sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 80–100, dengan nilai tertinggi 100 yang dicapai oleh dua siswa, dan nilai terendah 48 pada satu siswa.

Pelaksanaan tes kedua dilakukan di ruang atas gedung MTs Nahdotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas dengan menggunakan soal yang sama seperti pada pre-test. Dari hasil pengamatan, tampak keseriusan siswa dalam mengerjakan soal; sebagian merasa lebih mudah karena sudah terbiasa dengan materi, meskipun bagi beberapa siswa masih ada yang merasa sulit. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca (maharah qirā'ah).

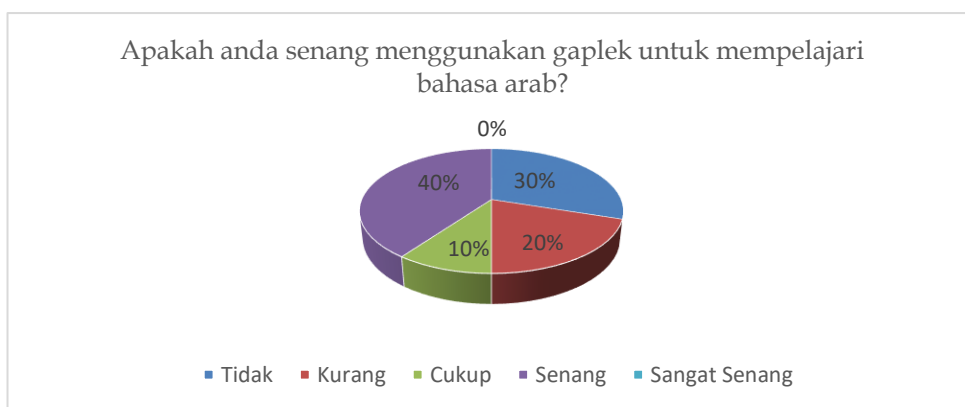


Diagram 3. Diagram Hasil Respon Siswa Modifikasi Permainan

Telah digambarkan pada diagram diatas tentang respond siswa, apakah siswa senang dalam menggunakan gaplek untuk mempelajari bahasa Arab? Hal ini para siswa

memberi respond 40% siswa senang menggunakan gaplek dalam belajar bahasa Arab, 10% cukup, 20% kurang dan 30% tidak. Dari jumlah 40% tadi memberikan perkembangan bahwa siswa sebagian suka dalam menggunakan gaplek sebagai pembelajaran bahasa Arab.

Dengan respond ini bisa diartikan bahwa media belajar bisa dijalankan sebagai media belajar guna untuk memberikan perubahan kebiasaan para siswa yang bermain gaplek menjadi permainan yang bisa diambil manfaatnya, untuk mebangun karakter-karakter siswa yang baik dan bisa mewujudkan keberhasilan belajar haruslah menanamkan kebiasaan- kebiasaan yang baik dan bisa bermanfaat baik bagi diri sendiri dan orang lain.

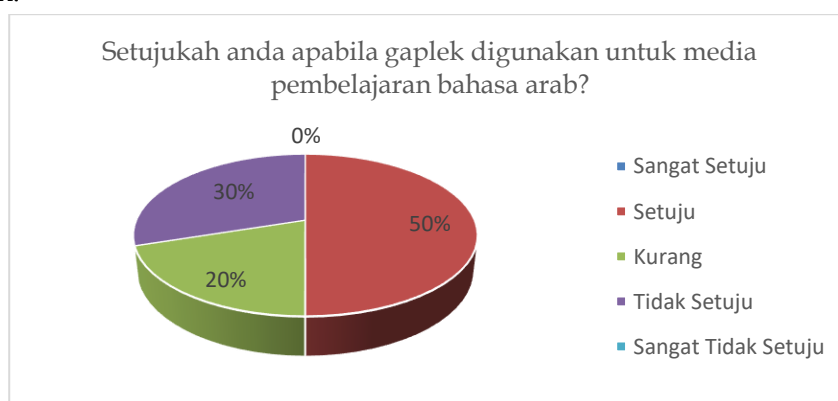


Diagram 4. Tanggapan Siswa Dalam Belajar Menggunakan Media Gaple

Dari pertanyaan yang diajukan kepada siswa 20% siswa kurang setuju, 30% siswa tidak setuju dan 50% siswa setuju permainan gaplek dijadikan media belajar siswa, maka bisa di buktikan bahwa perubahan etika pada siswa kelas VII MTs Nahdhotut Talamidz Jombor terdapat perubahan dengan jawaban siswa setuju dalam menggantikan permainan gaplek sebagai media belajar dari pada digunakan sebagai permainan yang biasa dimainkan. Memodifikasi sangatlah berpengaruh pada hasil perbedaan yang sebelumnya dan sesudahnya. Dengan adanya modif akan merubah bentuk tetapi masih dengan barang yang sama hanya saja merubah dari sisi yang kurang bagus menjadi lebih baik.

Sebelum dilakukannya pengaplikasian permainan kartu gaplek Arab, sebelumnya para siswa kelas VII MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas akan dilakukan pengetesan manual dengan pemberian soal tentang materi bahasa Arab dari pemberian tes tersebut akan menjadi hasil nilai awal siswa sebelum dilaksanakannya pengaplikasian permainan kartu gaple Arab, dari hasil tes awal tersebut rata-rata siswa mendapatkan nilai 58.20, Dengan nilai 58.20 menjadikan bahan evaluasi pengukuran pemahaman siswa terhadap bahasa Arab terbukti bahwasannya banyak siswa yang masih belum bisa berbahasa Arab , setelah dilaksanakannya pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan kartu gaple Arab terdapat perubahan dalam nilai siswa.

Tabel 3.
Hasil dari penghitungan SPSS 25

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	20	40	84	1164	58.20	13.931
POSTTEST	20	48	100	1638	81.90	13.163
Valid N (listwis)	20					

Tes dilaksanakan dua kali, yaitu pre-test dan post-test, dengan 20 siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor. Analisis deskriptif menggunakan SPSS 25 menunjukkan nilai standar deviasi pre-test sebesar 13,93 dan post-test sebesar 13,16. Statistik deskriptif digunakan untuk merangkum dan menggambarkan data tanpa melakukan generalisasi populasi (Ridwan & Abdurrahim, 2022).

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test melalui SPSS. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p-value) > 0,05, dan tidak normal jika p-value ≤ 0,05. Uji ini penting sebagai dasar pemilihan analisis statistik selanjutnya karena membandingkan distribusi data sampel dengan distribusi normal baku secara objektif.

Tabel 4.
Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Unstandardized Residual

N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.98704701
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negatif	-.105
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Lalu intepretasinya adalah bahwa jika nilai di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya di bawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak normal. Berdasarkan uji normalitas dengan Kolmogorov-Simonov test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed). Sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas akan dilakukan hitung paired sampel test guna untuk mengetahui perbedaan antara tes awal dan tes akhir.

Tabel 5.

Paired Samples Test

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
PRETEST – POSTTEST	-15.318	15.318	3.425	-30.869 -16.531	-16.531	6.91	19

Tabel 5 adalah Uji *Paired Sample t Test* dengan SPSS, uji perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan atau uji *paired sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean untuk dua sampel bebas (independent) yang berpasangan. Adapun yang dimaksud berpasangan adalah data pada sampel pertama atau dengan kata lain sebuah sampel dengan subjek sama mengalami dua perlakuan. *Output* bagian ketiga (*Paired Sample Test*)

Hipotesis

H_0 = Kedua rata-rata populasi adalah sama

H_1 = Kedua rata-rata populasi adalah sama

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh Setandar. Deviatiaon senilai 15.318 Sig. (2-taild) sebesar 0,000. Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes kemampuan awal siswa (post-test). Pengambilan keputusan, Berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel (jika *statistic* hitung > *statistic* tabel, maka H_0 ditolak, jika *statistic* hitung < *statistic* tabel, maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Tes dengan Post Test , artinya ada pengaruh penggunaan media gaple pada pembelajaran bahasa Arab.

PEMBAHASAN

Sulitnya memahami bahasa dan bentuk kalimat dalam bahasa Arab, menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII A MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas. Siswa dihadapkan dengan berbagai macam bentuk kalimat tanpa adanya bantuan media. Hal ini selaras dengan apa yang dilakukan Tanyid dalam penelitiannya. Dia mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab perlu adanya media pendukung seperti media gaple (Tanyid, 2020). Hal ini diketahui dapat meningkatkan kefahaman dalam belajar bahasa Arab. Peneliti melakukan tes atau pemberian soal pada siswa kelas VII A MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas, disana dapat mengetahui hasil nilai yang sudah dijelaskan diawal, siswa memiliki nilai tinggi karena dalam proses strategi gaplek Arab yang diterapkan pada siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor siswa akan dimudahkan dalam membedakan antara kalimat-kalimat Arab (Isbah et al., 2022).

Dari hasil tes yang diberikan siswa menunjukan hasil perbedaan telah ditunjukan dengan penghitungan hasil analisis data dengan teknik Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogrov-smirnov*, menghitung menggunakan SPSS 25. Dari perbedaan pretest dan post-test dari data observasi telah diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 menunjukan ada perbedaan signifikan antara pembelajaran tanpa media gapek dan pembelajaran dengan media gapek.

Dari perbedaan ini dikarenakan siswa lebih tanggap dan semangat belajar dengan adanya media gapek Arab, selama media gapek digunakan siswa mulai memahami materi pembelajaran bahasa Arab secara mendasar (Triani & Putra, 2023), dengan permainan gapek yang dijadikan media pembelajaran ini bisa memberi harapan dalam keberhasilan belajar dikarenakan media gapek ini juga memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar, tidak sedikit dari siswa yang dikatakan kurang berprestasi itu bukan karena kurangnya kemampuan mereka dalam belajar, tetapi karena tidak adanya motivasi bagi siswa sehingga siswa sendiri tidak memiliki usaha sendiri agar bisa mengarahkan kemampuannya dalam menemukan pemahaman dalam belajar (Astutik & Rusimamto, 2014).

Dari temuan ini, dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar melalui proses permainan gapek Arab, begitu juga dari segi maharah kalam dan qiro'ah, karena tulisan Arab ini berbeda dengan tulisan seperti biasanya siswa menjadi sulit dalam memahami maka dalam permainan ini para siswa diberi kesempatan untuk mengulangi dan menamati bentuk setiap huruf dalam kartu gapek agar siswa bisa terfokuskan dalam qiro'ah dan kitabah (Saihu, 2021). Hal ini sama dengan penelitian yang pernah dilakukan Moh Faizin et al. (2020) Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di Mts Tarbiyatus Shiblyan Surabaya. Dalam penggunaan kartu gapek dalam hafalan mufrodat dengan tujuan untuk memperoleh ketrampilan komunikasi dan pemahaman bahasa Arab (Hasan, 2019).

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Ekayani (2017) yang mengatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya siswa akan mendapatkan keuntungan yang signifikan dalam memahami pembelajaran. Dengan demikian strategi pembelajaran sangatlah berperan penting untuk para peserta didik guna memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami setiap pembelajaran pada materi yang diajarkan "penerapan pendidikan yang berjalan secara tidak baik akan menimbulkan dampak negatif" (Faizah, 2020)

Berdasarkan analisis data dari hasil evaluasi, hasil respond siswa menunjukan bahwa siswa lebih tanggap dalam pembelajaran dengan bermain, mereka merasa tidak terbebani dengan materi yang dipelajari, belajar dengan bermain membuat pemikiran siswa tidak stress, bermain merupakan suatu hal yang menjadikan dirikita bahagia yang datang dengan sendirinya tanpa mengingat-ingat beban yang dimiliki. Telah disampaikan oleh Froebel 1998 bermain dalam belajar dapat memberikan perkembangan anak dan meningkatkan kemampuannya melalui bermain dengan

mengeksplorasi terhadap objek-objek pengalamannya sehingga dapat tumbuh pengetahuan dengan sendirinya (Setiawan et al., 2022).

Berdasarkan analisis data dalam penerapan media gapplek Arab ini, sangat disetujui guna mengarahkan siswa untuk selalu berbuat positif dalam belajar, karena setiap pembelajaran memiliki alur yang telah ditata oleh kepala sekolah dengan kesepakatan para dewan guru. Setelah melaksanakan pembelajaran bahasa Arab dengan media gapplek Arab ini masih ditemukan kendala dalam proses pembelajaran kelas VII MTs Nahdhotut Talamidz Jombor seperti hasil belajar yang belum tercapai dan tidak memuaskan harapan pendidik karena masih adanya siswa yang memperoleh nilai yang tidak diharapkan.

Dengan hasil nilai siswa yang belum sesuai kompetisi dasar tidaklah selalu menjadi penghalang dalam keberhasilan belajar tetapi etikalah yang akan menyeimbangi dalam keberhasilan belajar. Dari penghitungan survey 40% siswa suka menggunakan gapplek sebagai media dan 50% siswa setuju bahwa gapplek dijadikan media pembelajaran hal ini bisa dinyatakan bahwa siswa kelas VII A MTs Nahdhotut Talamidz Jombor Tambak Banyumas bias mengubah etika mereka yang biasanya bermain gapplek dijadikan kebiasaan gapplek sebagai pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas hasil belajar salah satunya adalah dengan memberikan siswa media seperti media yang sesuai dengan masa belajarnya. Gapplek Arab ini dapat digunakan oleh paraguru dengan berbagai macam pembelajaran tidak bahasa Arab saja melainkan pembelajaran yang lainnya. "Permainan gapplek ini ideal dalam materi yang disampaikan, mudah dipahami siswa, membantu menghilangkan rasa takut pada siswa dalam mengucapkan dan siswa lebih seksama dalam memahami setiap kata guna untuk menjawab pertanyaan dengan tepat (Putri, 2023).

Media gapplek Arab dalam pembelajar bahasa Arab kelas VII A MTs Nahdhotut Talamidz Jombor dengan model permainan domino, media ini sangat menghibur dan mudah pembuatannya. Inti dari penerapan media ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, karena media ini melatih kebiasaan siswa agar mengalimalisir dampak dari permainan gapplek yang biasa dimainkan oleh orang dewasa, dan membantu siswa untuk memahami dan menambah wawasan dalam kosak kata bahasa Arab (Sari, 2020). Penerapan yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa merupakan suatu motivasi bagi peserta didik dalam belajar, peserta didik lebih cenderung nilai menurun apabila guru menerapkan metode dalam menyampaikan materi secara monoton atau dengan metode ceramah, berbeda saja dengan guru yang suka menerapkan metode secara unik yang menjadikan siswa senang dan penasaran dengan metode-metode yang berbeda dan unik, menjadikan siswa suka dan senang dalam belajar (Ariyanti & Syarifah, 2021).

Dari beberapa rumusan masalah yang dilakukan peneliti yaitu peneliti menemukan jawaban dengan hasil siswa lebih kerap suka belajar dan bermain, dengan pernyataan permainan tersebut bisa memberikan pemahaman siswa dalam belajar, juga memotivasi siswa dalam belajar. Tidak hanya itu saja, dalam penelitian ini peneliti juga menemukan siswa mengalami peningkatan nilai dalam belajar, walaupun tidak semua

siswa mendapatkan nilai tinggi setidaknya terdapat peningkatan pada nilai sebelumnya (Aladdiin & PS, 2019). Selain itu, setelah diadakannya penerapan media gapple pada kelas VII A Mts Nahdotut Talamidz Jombor, siswa bisa mengendalikan waktu belajar dan bermain didalam kelas, menerapkan etika yang baik dikelas dengan tidak memainkan gapple pada jam pelajaran. Kesuksesan dalam belajar adalah suatu hal yang dinantikan oleh seorang guru. Mendidik anak tidak semudah seperti membalik tangan saja melainkan dari beberapa proses penerapan yang harus dilakukan oleh guru demi keberhasilan siswa dalam belajar.

Untuk memahami bahasa Arab, perlu adanya penguasaan satu persatu mufrodat bahasa Arab terlebih dahulu, "Pembelajaran bahasa Arab diperlukan adanya media, karena media merupakan alat alternative dalam belajar" (Furoidah & Jum'ah, 2022). Dalam memahami bahasa Arab dan meningkatkan mufrodat untuk siswa, Hilmi mengatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memudahkan para guru dalam keberhasilan belajar. Pembelajaran yang telah dimodif sebenarnya hanya saja merubah dari segi permainan yang biasa dimainkan menjadi permainan yang jarang dimainkan, melainkan meletakkan materi pada permainan tersebut yaitu kartu gapple, sehingga siswa bisa tertarik untuk melihat ataupun ingin mencoba permainan dalam pembelajaran, rasa ingin dan penasaran siswa akan timbul ketika siswa sudah mersa suka dan senang dalam suasana tersebut.

Pembelajaran yang telah dimodif sebenarnya hanya saja merubah dari segi permainan yang biasa dimainkan menjadi permainan yang jarang dimainkan, melainkan meletakkan materi pada permainan tersebut yaitu kartu gapple, sehingga siswa bisa tertarik untuk melihat ataupun ingin mencoba permainan dalam pembelajaran, rasa ingin dan penasaran siswa akan timbul ketika siswa sudah merasa suka dan senang dalam suasana tersebut (Suryaningsih et al., 2016). Dari penghitungan kuantitatif berupa eksperimen desain one group yang memiliki characteristic satu kelompok, yang akan melibatkan dua kali pengukuran yaitu pre-tes (pengukuran variable Y sebelum perlakuan) dan posttest (pengukuran variable Y setelah perlakuan) yang akan membandingkan nilai pre-tes dan postes, apakah ada nilai perbedaan atau tidak. Bunyi hipotesis statistiknya adalah pemberian pembelajaran dengan teknik gapple Arab memiliki pengaruh terhadap peningkatan etika siswa dan nilai siswa. Dalam penelitian eksperimen tidak langsung diketahui, karena pengaruh dalam statistik dapat dilihat dari indikasi nilai. Pada pretest posttest terdapat statistik bunyi beda, yang dirumuskan dengan:

H₀: Tidak ada perbedaan nilai (sebelum dan sesudah)

Sedangkan hipotesis alternative sebagai lawan dari *H₀*.

H₁: Ada perbedaan nilai kedisiplinan siswa (sebelum dan sesudah)

Indikasi ini yang akan dipakai, dengan menyebut ada pengaruh / tidak.

Menggunakan kriteria *H₀*, jika nilai signifikansi yang dihasilkan dari *output* SPSS:

$Sig \leq \alpha.0.05$ (H_0 ditolak)

Dari output SPSS akan menghasilkan probabilitasnya, signifikansi yang terjadi pada data-data yang telah dianalisis, tinggal dibandingkan saja apakah nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05 (menolak H_0), sedangkan untuk pengujian analisis data eksperimen dan pretest postes menggunakan paired sampel t-tes (statistik parametrik ttes sampel berpasangan) karena pretest – posttest hanya satu kelompok menggunakan dua kali pengukuran, maka peneliti membandingkan dengan kelompok yang sama.

Dari hasil tes yang diberikan siswa menunjukan hasil perbedaan telah ditunjukan dengan penghitungan hasil analisis data dengan teknik Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogrov-smirnov*, menghitung menggunakan SPSS 25. Dari perbedaan pretest dan post-test dari data observasi telah diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 menunjukan ada perbedaan signifikan antara pembelajaran dengan media gaple dan pembelajaran tanpa media gaple.

Telah dikemukakan sebelumnya penelitian ini Dalam penelitian ini memakai metode campuran Strategi embedded. Strategi tersebut Hampir memiliki persamaan dengan model tringulasi konkuren, sebab sama-sama melakukan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif dengan waktu yang bersamaan. Pada penelitian ini tahapan awal yaitu mengumpulkan data melakukan nalisis data kuantitatif dalam menjawab rumusan masalah yang pertama & kedua yang telah di paparkan dengan penjelasan hasil jawaban kuensioner. Dan untuk menjawab rumusan masalah ketiga, dengan penghitungan SPSS 25 yang memiliki hasil adanya perbedaan dalam belajar sebelum dan sesudah menggunakan media kartu gaple, dari kedua jawaban tersebut bisa diartikan dengan adanya penerapan media gaple pada pembelajaran bahasa Arab ini bisa menjawab dengan melihat dari dokumentasi belajar, terlihat siswa bisa mengatasi situasi dan kondisi, dimana mereka akan mengetahui tepat yang seharusnya mereka belajar dan menempatkan bermain diluar jam sekolah. Ketertiban dalam belajar dan ahlak dalam belajar memang harus diutamakan dari nilai peringkat. Jika difikir dalam dunia pendidikan pasti keberuntugan nilailah yang bisa membawa seseorang menjadi terlihat mewah dan berkuasa soal ilmu. Tetapi jika dilandasi dengan etika yang baik, yang akan menjadikan kita lebih bermakna dalam memiliki ilmu.

Tidak hanya menghasilkan suatu perbedaan secara signifikan, peneliti ini juga menciptakan pengaruh cukup baik, Hal ini dinyatakan dengan respond siswa dalam melaksanakan permainan gaple Arab. Untuk meningkatkan nilai dan perubahan sikap siswa kelas VII A MTs Nahdotut Talamidz Jombor model pembelajaran media gaple Arab mampu meningkatkan prestasi dan pengarahan terhadap etika siswa (Ardiansah & Miftakhi, 2019). Adanya perbedaan signifikan serta pengaruh terhadap pembelajaran media Gaple Arab didorong oleh respon positif dari para siswa pada proses pembelajaran yang memiliki pengaruh dengan sikap siswa yang positif, hal tersebut mendorong para siswa melakukan proses pembelajaran lebih giat, begitu juga sebaliknya sifat negatif pada siswa katakan kemalasan atau enggan dalam proses belajar bahasa Arab dan menganggapnya hal yang sulit untuk dipahami. Siswa yang terlibat

aktif dalam proses belajar, akan memiliki ketertarikan pada pelajaran bahasa Arab. Dengan adanya sikap ini para siswa untuk lebih memperhatikan, berkonsentrasi ketika belajar, merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta terlibat secara langsung pada proses pembelajaran. Tidak hanya itu, sikap positif yang dimiliki oleh siswa menciptakan rasa senang terhadap hal yang berkaitan dengan materi Bahasa Arab sehingga memiliki anggapan bahwa Kanya bahasa Arab merupakan hal yang mudah untuk dipahami (Ulfaidah et al., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya etika siswa dalam belajar bahasa Arab bisa dikatakan cukup baik, sebab adanya perubahan sikap siswa dalam belajar bahasa Arab. Media gagle ini memberikan dampak positif pada nilai bahasa Arab siswa dan memberikan pengarahan dalam merubah etika belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai penghitungan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Simonov* test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 yang mana nilai lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Dan didukung dengan uji t, sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Tes dengan Post Test, yang artinya ada perubahan sikap siswa terhadap penggunaan media gagle pada pembelajaran bahasa Arab.

REFERENSI

- Aladdiin, H. M. F., & PS, A. M. B. K. (2019). Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 10(2), 152–173.
- Anggita, Ubadah, & Atna Akhiryani. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 43–59. <https://doi.org/10.24239/albariq.v4i2.57>
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 16–24.
- Ariyanti, H., & Syarifah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Nurul Muttaqin Simpang Tiga. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 45–55. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2080>
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107–114.
- Aulia, K. (2021). Konsep Pendidikan KH Hasyim Asy'ari pada Generasi Z. *Pensa*, 3(1),

87-96.

- Azmi, M. K., Rahayu, S., & Hikmawati, H. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning dengan Metode Eksperimen dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Sikap Ilmiah Siswa Kelas X MIPA SMA N 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 86-94. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.294>
- Eky Achmad Basim, Taqiyah, S. Z., & Syafi'i. (2022). Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 78-93. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6149>
- Faizah, U. (2020). Etika Lingkungan Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Menurut Perspektif Aksiologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(1), 14-22. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i1.22446>
- Furoidah, A., & Jum'ah, M. L. (2022). Peningkatan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab dengan Media Gambar pada Siswa Kelas XI I MA As-Sunniyyah Kencong Jember. *An-Nuqthah*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.62097/an-nuqthah.v3i1.967>
- Hanifah, U. (2016). Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Umi Hanifah □. *Jurnal Ilmu Tarbiyah: At-Tajdid*, 5(2), 301-330.
- Hasan, A. A. (2019). Model Pembelajaran CTL Berbasis IT untuk Menguasai Mufradat Bahasa Arab. *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)*, 4, 133-147. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/ar;article/view/860>
- Isbah, F., Taufiq, A., Jamaludin, A., & Munir, M. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *ASGHAR : Journal of Children Studies*, 2(1), 26-37. <https://doi.org/10.28918/asghar.v2i1.5751>
- Munaamah, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2021). Peran Guru dalam Optimalisasi Perkembangan Sikap Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 355. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.38329>
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929-930.
- Putri, Y. E. dkk. (2023). Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan (Studi Kasus Pada SD 179/III Kemantan Hilir). *JAN Maha*, 5(5), 479-490.
- Rahmatin, L. A., & Aisyah, E. N. (2024). Pentingnya Etika Keilmuan bagi Pengembangan Profesionalisme Guru PAUD dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Bocil: Journal of Childhood Education, Development and Parenting*, 2(3), 91-98. <https://doi.org/10.28926/bocil.v2i3.1648>
- Ridwan, I., & Abdurohim. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kitab Ta'lim Al - Muta'allim Terhadap Pembentukan Etika Belajar Santri Pondok Pesantren Ath-Thohariyah Desa Sindanghayu Kecamatan Saketi Kabupaten Pandeglang. *Jawara: Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 50-72.
- Saihu, M. (2021). Etika Komunikasi dalam Pendidikan Melalui Kerangka Teori Teacher

- Engagement (Studi di Smk Puspita Persada Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2019 / 2020). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 445–466.
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi: Menanamkan Pemahaman Etika Komunikasi kepada Mahasiswa. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135.
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). Implementasi Penerapan Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 212–220.
- Tanyid, M. (2020). Reaksi Emosional dan Proses Penerimaan. *Jurnal Psikologis Klinis*, 11(2), 89–101.
- Triani, T., & Putra, S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 733–754. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-19>
- Ulfaidah, U., Purna Irawan, A., Solikhatin Firda, N., Irman Fatma Wiguna, M., & Suparmanto, S. (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Menggunakan Kontekstual. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 69–78. <https://doi.org/10.24239/albariq.v3i2.30>
- Wijaya, M., & Khoirun, F. (2023). Arabic Domino Card dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 731–736. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5019>