

MEDIA *REALIA* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRODAT* DI MTs MA'ARIF TEMBARAK TEMANGGUNG

Asep Sunarko

PBA UNSIQ Wonosobo
asepsunarko3@gmail.com

Nuria Hafsah

PBA UNSIQ Wonosobo
baru.nuriahafsah332@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan penguasaan *mufrodat* pembelajaran *mufrodat* menggunakan media *realia*. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen menggunakan desain *Pre-test Post-test Control Group Design*. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan test. Sedangkan pengkajian instrument menggunakan instrument uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil uji t disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan *mufrodat* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil ini ditunjukkan berdasarkan perolehan hasil hipotesis uji t taraf signifikansi 1% $t_{hitung} = 3,07$ dan $dk = 60$ didapatkan $t_{tabel} = 2,66$ karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dan diperoleh nilai rata-rata post-test untuk kelompok eksperimen sebesar 90,87% sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 67,19%. Dari rata-rata peningkatan penguasaan *mufrodat* tersebut, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, yakni sebesar 23,68%. Dengan melihat perbedaan skor yang diperoleh masing-masing kelompok menunjukkan bahwa penggunaan media *realia* dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa dan dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufrodat*.

Kata Kunci: *Media Realia, Mufrodat, Bahasa Arab.*

A. Pendahuluan

Bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi.¹ Akan sulit menguasai bahasa jika tidak mempunyai penguasaan kosa kata yang cukup. Mempelajari bahasa Arab tidak akan bisa terlepas dengan apa yang dinamakan pembelajaran *mufrodat*, di mana pembelajaran *mufrodat* adalah salah satu unsur yang urgen dalam pembelajaran bahasa itu sendiri. *Mufrodat* dalam pembelajaran bahasa Arab sangatlah penting dikarenakan berfungsi sebagai pembentuk ungkapan kalimat dan wacana. Sedemikian pentingnya kosa kata, sehingga ada yang berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Arab (bahasa asing) harus dimulai dengan mengenalkan dan membelajarkan *mufrodat* itu sendiri.²

Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media *Realia*.³ Sebelum membahas secara umum media *realia*, maka penting mengetahui bahwa penggunaan media memang sangat diperlukan. Salah satu dasarnya adalah firman Allah dalam Q. S Al-Alaq/30: 1-5, yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajarkan manusia dengan perantara pena. Dia mengajar kepada manusia apa yang telah diketahuinya.*”

1 Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teoritik* (Jakarta : Rineka Cipta, 2015), hal. 30

2 Nanang Qosim, *Strategi Pengajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Arvino Raya, 2016), hal. 69

3 Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 77

Dalam ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menjadikan manusia mengerti dan belajar melalui perantara pena. Orang pertama yang menulis menggunakan *qalam* atau pena ialah Nabi Idris a.s.⁴ Pena adalah merupakan media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau pelajaran kepada peserta didik agar mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Media *Realia* dapat digunakan dengan cara, guru pertama-tama mengucapkan *mufrod*at yang akan dihafalkan oleh peserta didik dengan menunjukkan benda asli yang telah disediakan sebelumnya, atau bisa juga dengan menunjukkan benda yang ada disekitar kelas atau sekolah misalkan itu tentang alat-alat dalam sekolah. Dengan cara ini, peserta didik secara langsung bisa mengetahui dan hafal *mufrod*at yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media *realia* dalam mengajar juga dapat menambah minat siswa dalam mengikuti pelajaran, karena *realia* merupakan media nyata yang sangat membantu mereka untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan pendapat James W. Brown ada banyak keuntungan pada saat menggunakan benda nyata, diantaranya adalah siswa menjadi terbiasa dengan objek yang dipelajari dan sadar terhadap objek tersebut yang menjadi bagian dari lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain benda-benda riil dapat memberikan pengaruh yang baik bagi siswa.⁵

MTs Ma'arif Tembarak Temanggung merupakan sekolah swasta dibawah naungan Departemen Agama. Proses pembelajaran *mufrod*at di MTs Ma'arif Tembarak Temanggung masih monoton yaitu menggunakan strategi membaca, dihafalkan, kemudian setoran. Dalam hal ini, peserta didik merasa malas untuk menghafal, jenuh dan tidak tertarik untuk mempelajari *mufrod*at. Penggunaan media *realia* bisa jadi salah satu solusi

4 Imam Jalalud-din Al-Mahally dan Imam Jalalud-din As-Suyuthi, *Tafsir Jalalain* (Bandung : Sinar Baru, 1990)

5 Zitun, Nor, "Penggunaan Media *Realia* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas 1 MIN Kebun Bunga Banjarmasin" (*Skripsi Sarjana*, Fakultas PGMI IAIN Antasari, 2017), hal. 4

untuk mengatasi di atas sehingga layak untuk diteliti untuk mengukur efektifitasnya.

B. Kajian Literatur

1. Media *Realia*

a. Pengertian Media *Realia*

Media *Realia* atau media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.⁶ Media *Realia* atau bisa dikatakan media benda sesungguhnya adalah benda-benda yang bisa dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dan cukup praktis untuk dibawa ke sekolah. Gebhard (1996:101) memberikan contoh seperti sisir, gunting, sikat gigi, balon, toples kopi, payung, topi, peralatan makan, alat tulis dan lain-lain.⁷ Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka.⁸

Media *Realia* merupakan media yang berfungsi untuk memberi pengalaman langsung kepada peserta didik untuk lebih cepat paham dan merima apa yang disampaikan guru.

b. Macam-macam Media *Realia*

Media *realia* ada berbagai macamnya diantaranya adalah : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).⁹

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 29

⁷ Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Malang Press, 2009), hal. 43

⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), hal. 127

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 36

1) Model

Model bisa dikatakan sebagai benda tiruan. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

2) *Specimen* (contoh)

Specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Namun ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh *specimen* benda masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insectarium. Contoh-contoh *specimen* benda yang sudah mati adalah: herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

3) Manipulatif (peta timbul, boneka)

Peta atau peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran jelas tentang perbedaan letak, tepi pantai, dataran rendah dsb. Peta timbul dapat dibuat guru bersama siswa sehingga dapat memupuk daya kreasi, daya imajinasi, dan memupuk rasa tanggung jawab bersama terhadap hasil karya bersama.

Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan boneka dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Macam-macam boneka dibedakan atas: boneka jari (dimainkan

dengan jari), boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka), boneka tongkat seperti wayang-wayangan, boneka tali, boneka bayang-bayang.¹⁰

DR. Oemar menyatakan bahwa secara menyeluruh pola media pendidikan itu terdiri dari diantaranya alat-alat video visual yaitu media pendidikan tiga dimensi seperti model benda asli, contoh benda tiruan, diorama, boneka, topeng, ritaton, standar embar balik, peta globe, pameran dan museum sekolah.¹¹

Adapun menurut Hujair AH Sanaky, beberapa benda yang digolongkan ke dalam media *realia* atau media tiga dimensi antara lain: kelompok pertama, adalah kelompok benda asli, model, atau tiruan sederhana, barang contoh dan specimen. Kelompok kedua adalah diorama dan pameran.¹²

4) Langkah-langkah penggunaan media *Realia*

Untuk menggunakan media *Realia* ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh guru. Menurut Djamarah dan Zain (2006:136) langkah itu adalah:

a) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.

b) Persiapan guru.

Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media yang akan dimanfaatkan guru mencapai tujuan pembelajaran.

c) Persiapan kelas.

Pada fase ini peserta didik atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media.

d) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media.

Pada fase ini penyajian dengan memanfaatkan media pengajaran.

¹⁰ Daryanto..., hal. 30-33

¹¹ Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009), hal.105-106

¹² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran...*, hal 127

e) Langkah kegiatan belajar peserta didik.

Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.

f) Langkah evaluasi pengajaran

Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.¹³

5) Kelebihan dan Kekurangan Media *Realia*

Moedjono (1992) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah: tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.¹⁴

C. Pengembangan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁵

13 Tutik Widyastuti, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Menggunakan Objek Nyata di Kelas IV SDN 2 Rabambang Tahun Pelajaran 2013/2014, *Skripsi* (PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2014), hal. 25-26.

14 Daryanto..., hal. 29.

15 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 96.

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya.¹⁶ Dalam penelitian ini penulis menggunakan hipotesis alternative atau hipotesis kerja (H_a) yang terarah. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Media *Realia* dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Maarif Tembarak Temanggung tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Ada perbedaan pada penguasaan *mufrodat* antara siswa yang menggunakan media *Realia* dan tidak menggunakan media *Realia* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Maarif Tembarak Temanggung tahun pelajaran 2017/2018.

2. Hipotesis Statistika

Hipotesis statistika ini strukturnya merupakan rangkaian dua atau lebih variabel yang menjadi interes dan hendak diuji oleh peneliti.¹⁷

- a. Peningkatan Penguasaan *Mufrodat*

H_a : Penggunaan Media *Realia* dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018.

H_o : Penggunaan Media *Realia* tidak dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018.

¹⁶ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hal. 67-68

¹⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Akasara, cetakan kedua belas, 2013), hal. 42

b. Perbedaan Penguasaan *Mufrodat*

Ha: Ada perbedaan pada penguasaan *mufrodat* antara siswa yang menggunakan Media *Realia* dan tidak menggunakan media *Realia* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung tahun pelajaran 2017/2018.

Ho: Tidak ada perbedaan pada penguasaan *mufrodat* antara siswa yang menggunakan Media *Realia* dan tidak menggunakan media *Realia* pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung tahun pelajaran 2017/2018.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design*, desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian. Pada penelitian ini pola yang digunakan adalah pola *non equivalent control group design*.¹⁸

Untuk desain eksperimen, peneliti menggunakan desain *Control Group Pre-test* dan *post-test*, yaitu adanya penggunaan instrument penelitian dengan menggunakan pre-test dan post-test. Analisis yang penulis gunakan untuk menganalisis data adalah Analisis Homogenitas dan Normalitas serta uji *Gan* dan Uji T.

18 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hal. 114-116

E. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian maka diperoleh data-data sebagai berikut:

Data Peningkatan Penguasaan Murodat Siswa

No	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1.	84	85
2.	84	94
3.	28	87
4.	36	79
5.	84	88
6.	95	100
7.	38	86
8.	66	93
9.	70	89
10.	85	86
11.	97	100
12.	42	98
13.	40	83
14.	56	77
15.	40	94
16.	40	95
17.	75	87
18.	64	80
19.	48	75
20.	85	95
21.	95	99
22.	93	97
23.	84	90
24.	92	96
25.	35	77
26.	80	99
27.	93	100

28.	57	95
29.	85	95
30.	39	95
31.	57	98
S	2083	2817
X	67,19	90,87
S ¹²	458,01	63,52
S1	21,40	7,97

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan penguasaan *mufrodat* siswa dari nilai rata-rata Pre-test sebesar 67,19 menjadi 90,87 pada nilai Post-test. Dengan demikian, ada peningkatan sebesar 23,68%.

1. Analisis Homogenitas dan Normalitas

a. Analisis Homogenitas

Analisis homogenitas ini digunakan di seluruh kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung terdiri atas 2 kelas dengan jumlah sampel 62 siswa. Dengan pengujian Homogenitas yang menggunakan uji Bartlett didapat nilai.¹⁹

Tabel Analisis Homogenitas

Analisis	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}
Homogenitas	0,48	1,84

Karena X²_{hitung} lebih kecil dibanding nilai X²_{tabel} (0,48 < 1,84), sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung tahun ajaran 2017/2018 adalah Homogen.

b. Analisis Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas yang digunakan sampel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat dilakukan analisis pengujian normalitas meliputi:

¹⁹ Lampiran 15. Uji Homogenitas

- 1) Pengujian normalitas data nilai Post-test kelas VII A (Kelas Eksperimen)

Tabel
Pengujian normalitas data nilai Post-test kelas VII A (Kelas Eksperimen)

Interval	f_i	X_i	X_i^2	$f_{\cdot i}$
75 – 79	4	77	5929	308
80 – 84	2	82	6724	164
85 – 89	7	87	7569	609
90 – 94	4	92	8464	368
95 – 99	10	97	9409	970
100 – 104	4	102	10404	408
Jumlah	31			2827

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga chi kuadrat didapat nilai sebagai berikut.

Uji	Chi Kuadrat Hitung	Chi Kuadrat Tabel
Normalitas	9,18	11,07

Karena chi kuadrat hitung (9,18) lebih kecil dari chi kuadrat tabel (11,07), maka dapat disimpulkan bahwa kelas VII A (kelas eksperimen) berdistribusi normal.²⁰

²⁰ Lampiran 16. Uji normalitas kelas eksperimen

- 1) Pengujian normalitas data nilai Post-test kelas VII B (kelas kontrol)

Tabel

Pengujian normalitas data post-test kelas VII B (kelas kontrol)

Interval	f_i	X_i	X_i^2	$f_{\cdot i}$
51 – 59	7	55	3025	395
60 – 68	7	64	4096	448
69 – 77	9	73	5329	657
78 – 86	2	82	6724	164
87 – 95	3	91	8281	273
96 – 104	3	100	10000	300
Jumlah	31			2227

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga chi kuadrat didapat nilai sebagai berikut.

Uji	Chi Kuadrat Hitung	Chi Kuadrat Tabel
Normalitas	8,26	11,07

Karena chi kuadrat hitung (8,26) lebih kecil dari chi kuadrat tabel (11,07), maka dapat disimpulkan bahwa kelas VII B (kelas kontrol) berdistribusi normal.²¹

2. Uji Gain

Uji gain digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufrodat kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung. Untuk menghitung N-Gain dapat digunakan rumus Hake (Meltzer, 2002; Archambault, 2008)²² yaitu dengan rumus sebagai berikut:

²¹ Lampiran 17. Uji normalitas kelas kontrol

²² Jumiati. Dkk, Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Numbered Head Together (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP SEI Putih Kampar, (*jurnal universitas Lancang Kuning*, 2011) hal. 170

$$[N \text{ gain}] = [S \text{ post}] - [S \text{ pre}]$$

$$Smaks - [S \text{ pre}]$$

Dengan:

$[Smaks]$ = Skor maksimum ideal

$[S \text{ post}]$ = Rata-rata posttest

$[S \text{ pre}]$ = Rata-rata pretest

Kriteria :

Tinggi : $g > 0.7$

Sedang : $0.3 < g < 0.7$

Rendah : $g < 0.3$

Tabel Hasil Analisis Uji Gain

Uji Gain	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
G	0,29	0,72

Hasil uji g kelas kontrol diperoleh 0,29 untuk perhitungan uji gain dapat dilihat pada lampiran..dapat disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan mufrodat kelas kontrol rendah. Karena hasil uji g yaitu $0,29 < 0,3$.²³

Hasil uji g kelas eksperimen diperoleh hasil 0,72 untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran..dapat disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan mufrodat kelas VII adalah tinggi, karena hasil uji g yaitu $0,72 > 0,7$.²⁴

²³ Lampiran 18. Uji gain kelas kontrol.

²⁴ Lampiran 19. Uji gain kelas eksperimen.

3. Uji t

Uji hipotesis penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan *mufrodat* kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung dengan menggunakan media *realia*. Untuk pengujian ini maka menggunakan uji-t *polled varian*.²⁵

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

X_1 = rata-rata nilai pretest pada kelompok eksperimen

X_2 = rata-rata nilai pretest pada kelompok kontrol

S_1^2 = varians nilai pretest kelompok eksperimen

S_2^2 = varians nilai pretest kelompok kontrol

n_1 = jumlah siswa pada kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa pada kelompok kontrol

t_{tabel} didapat pada taraf signifikansi (α) 5%, dimana t_{tabel} dapat dicari dengan peluang $(1-\alpha)$ dan derajat kebebasan $n - 2$ dan dicocokkan pada daftar tabel t.

Kriteria uji :

Dengan derajat kebebasan (dk) : $n_1 + n_2 - 2$

H_0 diterima jika : $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: tidak ada perbedaan peningkatan penguasaan *mufrodat* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: ada perbedaan peningkatan penguasaan *mufrodat* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

²⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 138

Kriteria pengujian:

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Tidak ada perbedaan peningkatan penguasaan mufrodat kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung yang menggunakan media realia dengan media konvensional.

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ada perbedaan peningkatan penguasaan mufrodat kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung dengan menggunakan media realia dengan media konvensional.

Tabel
Hasil Analisis Uji t

Uji Hipotesis	t_{tabel}	t_{hitung}
Uji t	2,66	3,07

Dari tabel di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 3,07. Untuk perhitungan uji t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 20 selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 31 + 31 - 2 = 60$. Dengan dk 60 dan taraf kesalahan 1%, maka $t_{tabel} = 2,66$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak. Ternyata diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,07 > 2,66$).²⁶ Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan peningkatan penguasaan mufrodat siswa kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung yang menggunakan media realia dengan media konvensional.

4. Interpretasi Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan penguasaan mufrodat kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung menggunakan media realia. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dari perhitungan, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,07. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk

²⁶ Lampiran 20. Uji t

$= n_1 + n_2 - 2 = 31 + 31 - 2 = 60$. Dengan dk 60 dan taraf kesalahan 1%, maka $t_{tabel} = 2,66$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,07 > 2,66$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung yang menggunakan media *realia* dengan menggunakan media konvensional.

Selain dilakukan uji hipotesis, ada juga uji gain pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji gain kelas kontrol diperoleh hasil 0,29. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan *mufrodat* rendah, karena hasil uji gain yaitu $0,29 < 0,3$.

Hasil uji gain kelas eksperimen diperoleh 0,72. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan *mufrodat* kelas eksperimen tinggi, karena hasil uji g yaitu $0,72 > 0,7$.

F. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan tentang penggunaan media realia dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada peningkatan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VII B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media realia dengan kelas VII A sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional (membaca, dihafalkan, setoran). Hal ini dibuktikan dengan hasil uji gain yaitu 0,72 untuk kelas eksperimen dan 0,29 untuk kelas kontrol. Artinya bahwa ada peningkatan pada penguasaan *mufrodat* kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung.
2. Ada perbedaan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif Tembarak Temanggung yang menggunakan media realia dengan media yang konvensional. Dari hasil analisis hipotesis tentang uji kemampuan akhir belajar siswa menggunakan media realia menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut dibuktikan dengan uji hipotesis yang diperoleh t_{hitung} sebesar 3,07. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 31 + 31 - 2 = 60$. Dengan dk 60 dan taraf kesalahan 1%, maka $t_{tabel} = 2,66$. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,07 > 2,66$), artinya nilai hasil belajar yang menggunakan media realia lebih baik dibandingkan dengan media konvensional. Untuk proses pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kondisi yang ada, maka diberikan pemilihan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini digunakan media realia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer, *Psikolingistik Kajian Teoritik* (Jakarta : Rineka Cipta, 2015)
- Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Malang Press, 2009)
- Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Teras, 2009)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013)
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2016)
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2013)
- Imam Jalalud-din Al-Mahally dan Imam Jalalud-din As-Suyuthi, *Tafsir Jalalain* (Bandung : Sinar Baru, 1990)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014)
- Nanang Qosim, *Strategi Pengajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Arvino Raya, 2016) Skripsi (PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Akasara, cetakan kedua belas, 2013)

Asep Sunarko, Nuria Hafsa

Tutik Widyaſtuti, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Menggunakan Objek Nyata di Kelas IV SDN 2 Rabambang Tahun Pelajaran 2013/2014

Zitun, Nor, “Penggunaan Media Realia pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas 1 MIN Kebun Bunga Banjarmasin” (Skripsi Sarjana, Fakultas PGMI IAIN Antasari, 2017)