



Metode Outbound Fun Game sebagai Strategi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab

Erlinda Tria Kardini*, Fatkhurrohman

Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo, Indonesia

E-mail: erlindatriakardini30@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to: 1) To determine the application of the Outbound Fun Game method to improve Arabic language learning outcomes for class XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek students. 2) To determine the increase in Arabic language learning outcomes after applying the Outbound Fun Game method to class XI students at MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. 3) To find out the differences in Arabic language learning outcomes between those who use the Outbound Fun Game method and those who don't use it for class XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek students. This research is a type of field research using a quantitative approach carried out at MA NU Darul Islah Surengede, Kertek, with an experimental research type, the research design uses a quasi experimental design, namely there is an experimental class and a control class. To collect the necessary data, researchers used data collection techniques, namely: observation, interviews, documentation and tests. And to analyze the data, researchers used several data analysis techniques, namely: preliminary analysis and hypothesis testing. The results of this research show that: 1) The application of the Outbound Fun Game learning method has been proven to improve the Arabic language learning outcomes of class XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek students. 2) There is an increase in students' Arabic learning outcomes after implementing the Outbound Fun Game learning method as proven by hypothesis testing with a gain test which obtained a result of 0.751 which is included in the medium category. 3) There are differences in student Arabic learning outcomes between classes that apply the Outbound Fun Game learning method and those that do not apply the Outbound Fun Game learning method. This is proven by the results of the t test calculation of 8.566 where t_{table} at the 1% error level = 2.660 and at the 5% error level = 2.000, thus showing that $t_{hitung} > t_{table}$ both at the 5% and 1% error levels, then H_0 is rejected and H_a is accepted.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui Penerapan metode *Outbound Fun Game* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Arab setelah menerapkan metode *Outbound Fun Game* pada siswa kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bahasa Arab antara yang menggunakan metode *Outbound Fun Game* dengan yang tidak menggunakannya pada siswa kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek, dengan jenis penelitian eksperimen, desain penelitiannya menggunakan

ARTICLE INFO

Article History

Received: 2024-06-05

Received in revised: 2025-06-24

Accepted: 2025-06-24

Keywords:

Outbound Fun Game
Learning Method, Student
Arabic Learning Results

Histori Artikel

Diterima: 2024-06-05

Direvisi: 2025-06-24

Disetujui: 2025-06-24

Kata Kunci:

Metode Pembelajaran,
Outbound Fun Game,
Hasil Belajar, Bahasa
Arab Siswa

quasi experimental design yaitu adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Dan untuk menganalisis data, peneliti menggunakan beberapa Teknik analisis data yaitu: analisis pendahuluan dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penerapan metode pembelajaran *Outbound Fun Game* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. 2) Adanya peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Outbound Fun Game* yang dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan uji gain yang diperoleh hasil sebesar 0,751 yang termasuk kategori sedang. 3) Adanya perbedaan hasil belajar bahasa Arab siswa antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran *Outbound Fun Game* dan yang tidak menerapkan metode pembelajaran *Outbound Fun Game*. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 8,566 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf kesalahan 1% = 2,660 dan pada taraf kesalahan 5% = 2,000 sehingga menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ baik pada taraf kesalahan 5% maupun 1%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

© 2025 Erlinda Tria Kardini, Fatkhurrohman



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

A. Pendahuluan

Dalam belajar bahasa Arab ada empat *maharah* (keterampilan) yang harus di pelajari agar siswa dapat menguasai bahasa Arab dengan benar. Keterampilan tersebut adalah *Istima'* (mendengarkan), *Kalam* (berbicara), *Qira'ah* (membaca) dan *Kitabah* (menulis). Namun masih banyak siswa yang mengalami kesusahan dalam belajar. Untuk mengurangi hambatan dan kesulitan dalam proses belajar mengajar, maka siswa dan guru harus selalu menciptakan hal-hal baru dalam proses belajar mengajar khususnya belajar bahasa Arab agar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pada kesempatan kali ini guru merupakan pengaruh utama dalam memahami hakikat metode pembelajaran. Metode yang akan digunakan menjadi penentu keberhasilan proses belajar mengajar. Metode ialah hal yang penting di dalam proses belajar mengajar. Metode yang tepat dapat mempengaruhi minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada umumnya kendala pengajaran bahasa Arab di Indonesia di bagi menjadi tiga kategori dasar, yaitu kendala linguistik, kendala metodologis, dan kendala sosiologis. Banyak hal yang telah kita pelajari tentang pelatihan guru dari segi metode pengajaran, mulai dari aspek teoritis hingga teknis, tetapi metode pengajaran yang digunakan oleh guru untuk belajar bahasa Arab

terkesan membosankan, seperti tidak ada metode lain yang sesuai untuk materi yang disajikan dan tidak sesuai dengan kondisi siswa. Masih banyak guru yang mempertahankan metode pembelajaran tradisional sehingga hal ini kebutuhan dan kualitas pembelajaran siswa. Tentang materi pembelajaran, masih sedikit sekolah yang materi bahasa Arab belum dilengkapi dengan materi yang mendukung proses pembelajaran agar menjadi efektif dan efisien. Selain itu juga media pembelajaran yang kreatif akan meningkatkan minat belajar siswa. Kemudian dari tenaga pengajar, guru bahasa Arab harusnya merupakan lulusan yang sesuai dengan pelajaran yang akan diampu, agar dapat menguasai materi dalam pembelajarannya. Hal-hal tersebut sering diabaikan oleh pihak sekolah, sehingga dapat mempengaruhi kualitas sekolah itu sendiri dan siswa nya.

Masalah tersebut yang membuat peneliti ingin memberikan pendekatan pembelajaran *Outbound Fun Game* guna menawarkan solusi dari masalah-masalah di atas. *Outbound Fun Game* ialah konsep pelatihan berbasis alam terbuka atau pelatihan luar ruangan yang di sertai dengan permainan-permainan menyenangkan untuk meningkatkan beberapa aspek pembelajaran, seperti minat, motivasi dan hasil belajar bahasa Arab. Metode *Outbound Fun Game* memiliki beberapa kelebihan yang dapat di peroleh siswa, antara lain: sikap positif, motivasi, keterampilan, dan percaya diri. Dalam buku *Quantum Learning* karya Bobbi Deporter dan Mike Hernacki; dikatakan bahwa *Super Camp (outbound)* menggabungkan tiga elemen; keterampilan akademik, prestasi fisik, dan keterampilan hidup.

Peneliti memilih MA NU Darul Islah Surengede, Kertek sebagai sekolah penelitian untuk menerapkan metode *Outbound Fun Game* tersebut. MA NU Darul Islah Surengede, Kertek merupakan sekolah yang mengembangkan dua program studi, yaitu program studi Keagamaan dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan pembelajaran Keagamaan menjadi fokus utama. Dalam metodenya, guru-guru bahasa MA NU Darul Islah Surengede, Kertek cenderung menggunakan metode klasik dalam penyampaian materi, seperti: metode ceramah, drill dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan karena guru-guru bahasa Arab mencoba mengejar target pembelajaran, dimana siswa harus mencapai skor minimal dan siswa harus memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu untuk membantu mengembangkan metode pembelajaran

bahasa Arab di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek peneliti mengambil judul “Penggunaan Metode *Outbound Fun Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek” guna untuk dijadikan bahan pertimbangan bagi guru-guru bahasa Arab MA NU Darul Islah Surengede, Kertek, khususnya dalam hal penentuan metode pembelajaran.

B. Metode

1. Identifikasi Bagian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian, diantaranya: penelitian lapangan, penelitian kuantitatif, dan penelitian eksperimental. Pada penelitian lapangan peneliti melakukan penelitian di sekolah MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. Selanjutnya peneliti menggunakan penelitian kuantitatif juga dikarenakan peneliti ingin mengetahui hasil belajar bahasa Arab siswa setelah menggunakan metode *Outbound Fun Game*. Sehingga dibutuhkan eksperimen langsung kepada siswanya. Pada penelitian eksperimental peneliti menggunakan desain *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* terbagi menjadi dua bentuk, yaitu *time-series design* dan *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini peneliti lebih fokus pada bentuk desain *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Penelitian ini mempunyai dua kelompok yaitu kelas kontrol menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan metode *Outbound Fun Game*.

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. Dimulai dari bulan Mei sampai Juni. Pada minggu pertama peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru bahasa Arab dan siswa kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek guna mendapatkan informasi-informasi tentang sekolah dan pembelajarannya, khususnya pembelajaran bahasa Arab, seperti tentang Sejarah sekolah, kurikulum yang digunakan, data guru dan siswa hingga metode pembelajaran yang digunakan sehari-harinya. Kemudian pada minggu kedua, peneliti melakukan observasi pembelajaran bahasa Arab di kelas XI IPA atau kelas eksperimen sebelum menggunakan metode *Outbound Fun Game*. Selanjutnya pada minggu ke tiga, peneliti melaksanakan *pre-test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada minggu ke empat, peneliti melaksanakan penelitian

eksperimen dengan menggunakan metode *Outbound Fun Game* pada pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya pada minggu ke lima dan ke enam peneliti melaksanakan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada minggu ke tujuh peneliti mengolah dan menganalisis data dan pada minggu ke delapan peneliti menyusun laporan penelitian.

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi tidak selamanya orang, tetapi bisa juga obyek atau benda-benda lainnya. Populasi juga bukan hanya jumlah obyek dan subyek yang dipelajari, tetapi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki obyek atau subyek tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa MA NU Darul Islah Surengede, Kertek yang meliputi kelas X yang berjumlah 31 siswa, kelas XI berjumlah 62 siswa yang terbagi menjadi dua kelas dan kelas XII yang berjumlah 61 siswa yang terbagi menjadi dua kelas.

Sampel ialah bagian dari populasi tersebut. Jika populasi besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari semuanya, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas XI MA NU Darul Islah yang berjumlah 62 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, maka peneliti menentukan kelas yaitu kelas XI IPA yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Agama yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas kontrol.

3. Desain Penelitian

Teknik pengumpulan data ialah cara peneliti untuk mendapatkan informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara angket, wawancara, observasi, studi dokumentasi, analisis isi atau tes proyeksi. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi, yaitu observasi partisipatif karena peneliti ikut serta dalam penelitian yaitu menggunakan metode *Outbound Fun Game* terhadap pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. Peneliti juga menggunakan pengumpulan data berupa tes ayng berupa soal pre-test dan post-test mengenai pembelajaran bahasa Arab. Dan yang terakhir peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen diantaranya: 1) Instrumen pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa: a) instrumen pelaksana penelitian: RPP, Materi, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). b) Instrumen dalam pengambilan data: tes untuk mengetahui penguasaan kosa kata bahasa Arab. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi kelas XI. 2) Validitas dan Reliabilitas Instrumen. a) Validitas, untuk menguji validitas instrument digunakan rumus Point Berserial:

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} : koefisien korelasi Point Berserial

Mp : rerata skor dari subjek yang menjawab butir soal dengan benar

Mt : rerata skor total

St : standar deviasi dari skor kecil

p : proporsi siswa yang menjawab benar

p : proporsi siswa yang menjawab benar

$$\left(p \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \right)$$

q : proporsi siswa yang menjawab salah

(q=1-p) dengan ketentuan:

$0,8 \leq r_{pbis} \leq 1,00$: sangat tinggi

$0,6 \leq r_{pbis} < 0,8$: tinggi

$0,4 \leq r_{pbis} < 0,6$: cukup

$0,2 \leq r_{pbis} < 0,4$: rendah

$0,2 \leq r_{pbis} < 0,8$: sangat rendah

b) Reliabilitas Instrumen, rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas yaitu dengan rumus Kuder Richardson:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{vt - \sum pq}{vt} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan

V_1 : varian total

p : proporsi subjek yang menjawab benar pada suatu butir

(proporsi subjek yang mendapat skor 1)

$$p = \frac{\text{banyaknya subjek yang mendapatkan skor 0}}{N}$$

$$q = \frac{\text{banyaknya subjek yang mendapatkan skor 0}}{(q=1-p)}$$

Dengan ketentuan:

$r_{11} < 0,20$: sangat rendah

$0,20 \leq r_{11} < 0,40$: rendah

$0,40 \leq r_{11} < 0,60$: cukup

$0,60 \leq r_{11} < 0,80$: tinggi

$0,80 \leq r_{11} < 1,00$: sangat tinggi

Penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data kuantitatif yaitu teknik statistik berupa, Analisis pendahuluan, yang terdiri dari Uji Prasyarat (Uji homogenitas, Uji normalitas), dan menentukan kriteria hasil pre-test dan post-test. Kemudian Uji hipotesis (uji gain dan uji t) dan yang terakhir analisis lanjut.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah kelas eksperimen 29 siswa dan kelas kontrol 33 siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat soal-soal tes tertulis, yaitu berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas kontrol (kelas XI Agama) peneliti menggunakan metode ceramah dalam 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit selama pertemuan. Dan pada kelas eksperimen (kelas IX IPA) peneliti menggunakan metode *Outbound Fun Game* dalam 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit selama pertemuan.

Pengujian homogenitas menggunakan data nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen dan data nilai *pre-test* siswa kelas kontrol. Dalam pengujian homogenitas di dapatkan nilai sebagai berikut:

Analisis	F _{hitung}	F _{tabel}
Homogenitas	1,587	1,830

karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,587 < 1,830$) sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi kelas XI MA NU Darul Islah Surengede, Kertek adalah homogen.

Terdapat uji normalitas *pre-test* kelas eksperimen dan uji normalitas *pre-test* kelas control Uji normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria
XI IPA	9,593	11,070	Normal

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai X^2_{hitung} *pre-test* sebesar 9,593 dan X^2_{tabel} sebesar 11,070 atau ($9,593 < 11,070$) maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal sehingga boleh digunakan untuk penelitian.

Uji normalitas *pre-test* kelas kontrol

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria
XI Agama	10,617	11,070	Normal

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai X^2_{hitung} *pre-test* sebesar 10,617 dan X^2_{tabel} sebesar 11,070 atau ($10,617 < 11,070$) maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Pada uji hipotesis ii menggunakan uji gain dan uji t.

Uji gain

Uji Gain	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
G	0,319	0,715

Hasil perhitungan uji gain pada kelas eksperimen adalah 0,751 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen termasuk kategori tinggi karena hasil uji gain $0,751 > 0,7$. Sedangkan perhitungan uji gain pada kelas kontrol adalah 0,319 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas kontrol termasuk kategori sedang karena hasil uji gain $0,3 < 0,319 < 0,7$. Dengan menerapkan metode pembelajaran *Outbound Fun Game* pada hasil belajar bahasa Arab siswa, kelas eksperimen terlihat lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pembahasan

Penelitian ini bertempat di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. Sekolah tersebut berkesinambungan dengan pondok pesantren Darul Islah, sehingga sebagian siswa siswi yang bersekolah di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek

juga mondok di pesantren Darul Islah. Hal tersebut membuat MA NU Darul Islah Surengede, Kertek lebih dominan tentang pelajaran keagamaannya.

Pembelajaran bahasa Arab di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek menjadi salah satu pelajaran pokok yang harus dipelajari oleh siswa siswinya. Akan tetapi metode pembelajaran yang dilakukan kurang diperhatikan, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan tidak paham dengan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan metode *Outbound Fun Game* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab di MA NU Darul Islah Surengede, Kertek. Metode yang memberikan suasana baru bagi siswa dengan lingkungan di luar kelas dan membuat siswa mengasah kekompakan dengan siswa lainnya, selain itu metode ini juga dilakukan dengan bermain *game* yang menyenangkan sehingga membuat siswa agar tidak merasa bosan selama pembelajaran.

Penelitian ini dimulai dengan observasi guna meminta izin dan menyepakati hari untuk penelitian. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru bahasa Arab dan siswa siswi kelas XI MA NU Darul Islah. Pada hari berikutnya, peneliti melakukan *pre-test* di kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Agama sebagai kelas kontrol. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yakni 70 dan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI MA NU Darul Islah masih rendah. Setelah melakukan *pre-test*, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *Outbound Fun Game* di kelas eksperimen. Perlakuan selanjutnya adalah peneliti melaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar bahasa Arab setelah diberikan perlakuan sesuai dengan kelas masing-masing. Perolehan rata-rata nilai *post-test* yaitu kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,59 dan kelas control 71,03. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan dan perbedaan hasil belajar bahasa Arab kelas XI MA NU Darul Islah dengan menerapkan metode *Outbound Fun Game* sebagai metode pembelajaran menggunakan uji t dan uji gain.

Hasil pengujian hipotesis dengan N-gain terbukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa dengan menggunakan metode *Outbound Fun game*, nilai rata-rata dari masing-masing kelompok yaitu kelas eksperimen N-gain 0,751 dan kelas kontrol 0,386. Hasil uji gain kelas

eksperimen dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa dikategorikan tinggi, karena hasil uji gain yaitu $0,751 > 0,7$ dan hasil uji gain kelas kontrol dapat disimpulkan peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa dikategorikan sedang, karena hasil uji gain $0,3 < 0,319 < 0,7$.

Hasil pengujian hipotesis uji t menyimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Hal ini dibuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan perolehan t_{hitung} sebesar 8,566 ternyata lebih besar dari pada t_{tabel} pada signifikan 0,05 dengan dk 60 yaitu 2,000 dan pada signifikan 0,01 dengan dk 60 yaitu 2,660.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang penerapan metode *Outbound Fun Game* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI MA NU Darul Islah melalui data yang telah dikumpulkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Outbound Fun Game* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab di MA NU Darul Islah berjalan dengan baik dan mendapat respon baik dari para siswa. Karena metode tersebut merupakan metode belajar dengan bermain yang dilakukan secara berkelompok dan bekerja sama, sehingga siswa mempunyai kesempatan aktif dan berkreaitivitas selama pembelajaran. Metode tersebut juga menarik minat belajar siswa, sehingga siswa menikmati kegiatan belajar.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Arab siswa antara yang menggunakan metode *Outbound Fun Game* dan yang tidak menggunakan metode *Outbound Fun Game*. Hal tersebut dibuktikan dengan pengujian hipotesis pada kelas eksperimen dan diperoleh hasil sebesar 0,751 yang termasuk kategori tinggi. Sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil uji gain sebesar 0,386 yang termasuk kategori sedang.
3. Ada perbedaan hasil belajar bahasa Arab antara kelas yang menerapkan metode *Outbound Fun Game* dan yang tidak menerapkan metode *Outbound Fun Game*. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji t yang memperoleh hasil t_{hitung} sebesar 8,566 dan t_{tabel} sebesar 2,000 pada taraf kesalahan 5% dan 2,660 pada taraf kesalahan 1% dengan $dk=29=33-2=60$. Karena

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *Outbound Fun Game* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *Outbound Fun Game*.

E. Referensi

- Arikunto Suharsimi, 2013. "*Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*", (Cet.15, Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Asyrofi Syamsuddin. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Idea Press.
- Bobbi Deporter dan Mike Hernacki. 2000. *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa.
- Handayani, Wahyu., dan Fitriani, Ignatia Imelda. 2019. *Pengaruh Fun Outbond terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak*. Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati Vol. 5.
- Hasil observasi pembelajaran dengan guru MA NU Darul Islah di kelas X pada hari senin tanggal 4 september 2023.
- Komara, Moh. Edi. 2016. *Skripsi Penerapan Metode Outbound Fun Game Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Fakultas Tarbiyah/PBA UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Muchlisin., dan Asti, Badiatul. 2009. *Fun Outbound Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiyono, 2015. "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D)*", (Cet. 21: Bandung: Alfabeta).
- Sujarweni, Wirantna, 2014, "*Metodologi Penelitian*", Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Mufarrikoh Zainatul, 2019, "*Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*", Surabaya: Jakad Media Publishin.