

Metode Permainan Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Teks Bahasa Arab

Ida Rohyana*, M. Yusuf Amin Nugroho

Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo, Indonesia
idarohyana5@gmail.com, fath@unsiq.ac.id, jusufan@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to: 1) Apply the truth or dare card game method to improve the mastery of reading skills of class VII students at MTs Hidayatussibyan Wadaslintang; 2) Knowing the increase in students' mastery of reading skills after applying the truth or dare card game method; 3) Knowing the differences in mastery of reading skills between classes that use the truth or dare card game method and classes that do not use the truth or dare card game method.

This research uses quantitative experimental research methods. Where, the author took 20 students per class. The pretest and posttest data were processed to find out whether there was an improvement after implementing the truth or dare card game method (using the N-Gain test) and whether there were differences in assessment results between the experimental class which used the truth or dare card game method and the control class which did not use the truth game method. or dare (using t-test).

The results of this research show that: 1) In learning Arabic, especially in mastering reading skills, class VII students at MTs Hidayatussibyan Wadaslintang use the truth or dare card game method, there are steps, namely students are formed into four groups and play cards with different questions; 2) There was an increase in mastery of reading skills in experimental class students by 0.781 which was included in the high category and an increase of 0.510 in the control class in the medium category; 3) There is a difference between the experimental class and the control class with t count $11.221 > t$ table 2.024 for a significance level of 5%. So H_0 is rejected and H_a is accepted.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1)Menerapkan metode permainan kartu *truth or dare* untuk meningkatkan penguasaan kemahiran membaca siswa kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang; 2)Mengetahui peningkatan penguasaan kemahiran membaca siswa setelah diterapkan metode permainan kartu *truth or dare*; 3)Mengetahui perbedaan penguasaan kemahiran membaca antara kelas yang menggunakan metode permainan kartu *truth or dare* dengan kelas yang tidak menggunakan metode permainan kartu *truth or dare*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Dimana, penulis mengambil sejumlah 20 siswa per kelasnya. Data *pretest* dan *posttest* diolah untuk dicari tahu adakah peningkatan setelah diterapkannya metode permainan kartu *truth or dare* (menggunakan uji N-Gain) dan adakah perbedaan hasil penilaian antara kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan kartu *truth or dare* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode permainan *truth or dare* (menggunakan uji t-test).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1)Dalam pembelajaran bahasa Arab terkhusus penguasaan kemahiran membaca siswa kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang menggunakan metode permainan kartu *truth or dare* terdapat langkah-langkah yaitu peserta didik dibentuk menjadi empat kelompok dan bermain kartu dengan pertanyaan yang

ARTICLE INFO

Article History

Received: 2024-06-24

Received in revised: 2025-06-23

Accepted: 2025-06-26

Keywords:

Learning methods
Truth Or Dare Card Game
Reading Skills

Histori Artikel

Diterima: 2024-06-24

Direvisi: 2025-06-23

Disetujui: 2025-06-26

Kata Kunci:

Metode Permainan Kartu
Truth Or Dare
Kemahiran Membaca

berbeda; 2)Adanya peningkatan penguasaan kemahiran membaca pada siswa kelas eksperimen sebesar 0,781 yang termasuk kedalam kategori tinggi dan peningkatan sebesar 0,510 kelas kontrol dengan kategori sedang; 3)Ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan t hitung 11,221 > t tabel 2,024 untuk taraf signifikansi 5%. Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

© 2025 Ida Rohyana, M. Yusuf Amin Nugroho



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

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu kebutuhan dasar dan penting bagi manusia, karena bahasa adalah media penyampai ide, gagasan, dan pikiran manusia dalam bentuk ucapan atau tulisan dengan maksud agar dipahami oleh orang lain. Dalam hal ini, bahasa merupakan salah satu faktor terpenting yang dapat memperdekat hubungan dan menciptakan saling pengertian antar bangsa. (Ahmad Izzan, 2015)

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah bukanlah hal baru lagi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Namun, peserta didik beranggapan bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dan mereka sulit untuk menghafal kosakata-kosakata baru dalam Bahasa Arab, karena pengucapannya yang lumayan agak sulit dan mereka belum terbiasa. Karena pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar baik lingkungan pendidikan formal maupun nonformal.(Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2002)

Pengajaran Keterampilan membaca (maharah qiraah) tidaklah mudah karena bahasa Arab merupakan bahasa asing, maka dari itu seorang guru bahasa harus memiliki kompetensi pedagogik diantaranya memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran, dan salah satunya yaitu media permainan kartu Truth and Dare. Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.(Azhar Arsyad,2013)

Media pembelajaran berbasis permainan yang sebelumnya pernah diterapkan disekolah tersebut yaitu permainan yang terdapat pada lembar kerja siswa. Media ini kurang efektif digunakan karena tidak memenuhi salah satu kriteria media yang efektif. Salah satu kriteria media yang efektif adalah aktivitas belajar siswa. Media permainan yang pernah diterapkan kurang mampu

meningkatkan aktivitas belajar siswa karena permainan tersebut bersifat pasif. Tidak ada interaksi timbal balik antara siswa dengan siswa lainnya ataupun siswa dengan guru. Salah satu media dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu media permainan *truth and dare*.

Dalam hal ini, peneliti mencoba mempraktikkan penggunaan sebuah metode yang disebut dengan metode permainan *truth or dare*. Metode ini berisi pertanyaan dan perintah yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Adapun alasan penulis mempraktekan metode permainan *truth or dare* yaitu menurut peneliti penggunaan metode tersebut dapat membantu siswa kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang memperjelas dan mempermudah pemahaman materi bahasa Arab khususnya dalam kemahiran membaca bahasa Arab.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat dan diinginkan untuk mendorong siswa berpikir dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya Kemahiran membaca.

B. Metode

1. Identifikasi sub bagian

Bab ini memaparkan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk pendekatan, jenis penelitian, subjek, lokasi, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Setiap subbagian disusun untuk menunjukkan langkah-langkah sistematis yang ditempuh dalam proses penelitian. Adapun Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif-kuantitatif (mix method) dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui implementasi metode inovatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan proses pembelajaran (secara kualitatif) dan mengukur peningkatan hasil belajar (secara kuantitatif). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Arab di MTs Hidayatussibyan Wadaslintang. Siswa-siswa ini menjadi partisipan aktif dalam pembelajaran menggunakan metode permainan kartu Truth or Dare. Subjek dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran yang diteliti. Penelitian ini

dilaksanakan di MTs Hidayatussibyan Wadaslintang, sebuah madrasah tsanawiyah yang menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Arab sebagai bagian dari kurikulum. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester ganjil selama kurang lebih 4–6 minggu atau menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Arab.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan desain **model Kemmis dan McTaggart**, yang terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu *Truth or Dare*. Rencana meliputi:

- 1) Penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 2) Desain kartu permainan sesuai dengan tujuan membaca
- 3) Penyiapan instrumen pretest dan posttest
- 4) Penentuan indikator keberhasilan

b. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran di kelas menggunakan permainan kartu *Truth or Dare* sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Siswa diminta untuk berpartisipasi dalam permainan yang mengharuskan mereka membaca, memahami, dan menjawab atau melakukan perintah dari kartu yang dipilih. Proses ini berlangsung dalam suasana menyenangkan dan interaktif.

c. Observasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, mencatat aktivitas siswa, respons terhadap permainan, serta hambatan yang muncul. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Setelah pembelajaran selesai, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap proses yang telah dijalankan. Refleksi ini meliputi:

- 1) Evaluasi keberhasilan tindakan
- 2) Analisis hasil tes dan observasi
- 3) Identifikasi kekurangan
- 4) Perencanaan perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan

e. Siklus Penelitian

Penelitian dirancang dalam **dua siklus**, namun jika pada siklus pertama indikator keberhasilan sudah tercapai, maka dapat dihentikan. Jika belum tercapai, maka dilakukan perbaikan dan dilanjutkan ke siklus kedua.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembelajaran

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan permainan kartu *truth or dare* sebagai metode permainan. Penelitian dimulai dengan observasi praktik belajar peserta didik di dalam kelas dan mewawancarai kepala madrasah dan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang untuk mengetahui lebih dalam hambatan-hambatan maupun masalah yang terjadi ketika proses pembelajaran dan hasil dari belajar peserta didik. Wawancara ini juga dilaksanakan untuk meminta izin penelitian dan meminta koordinasi jadwal penelitian di madrasah. Setelah mendapatkan izin peneliti melakukan test kepada kelas VIII A untuk menentukan uji validitas soal, kemudian barulah melakukan pre-test kepada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Hasil pre-test menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM yakni 75 dan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang masih rendah. Setelah didapatkan hasil dari pre-test peneliti kemudian melakukan uji normalitas dan homogenitas pada kedua kelas tersebut.

Setelah melaksanakan pre-test, peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran permainan kartu *truth or dare* sebagai metode permainan pada kelas eksperimen. Kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan permainan kartu *truth or dare* yang mana permainan ini dilaksanakan di dalam ruangan kelas. Sebelum permainan dimulai peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompok 5 anggota. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana permainan ini dan tata cara dalam bermain permainan kartu *truth or dare*, setelah itu permainan dimulai dan bergantian kepada tiap kelompok. Setelah permainan selesai peneliti mengulas bersama-sama materi yang disampaikan pada peserta didik.

Perlakuan selanjutnya adalah peneliti melaksanakan post-test untuk

mengetahui hasil belajar bahasa Arab sesudah diberikan perlakuan. Pelaksanaan post-test ini dilaksanakan di kelas eksperimen dan kontrol.

2. Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan setelah instrument lengkap dan sudah siap untuk digunakan dalam penelitian. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang dengan jumlah peserta didik 20 (dua puluh) pada masing-masing dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Analisis Data Pretest

Tabel 1
Daftar nilai pre-test kelas eksperimen dan kontrol

No	Kelas Eksperimen	Nilai pretest	No	Kelas Kontrol	Nilai pretest
1.	Afdhalah Kurnia G	64	1.	Afzali Arfan M	30
2.	Ahmad Dwie S A	54	2.	Elgan Wigian N	39
3.	Ahmad Fiki Saputro	46	3.	Havillah Nasywa	48
4.	Ahmad Hidayatulloh	26	4.	Mahiza Wisnu A	28
5.	Alfin Dwi Sulistio	34	5.	Marsha Adelia	46
6.	Allegra Bilqis M Z	28	6.	Muhamad Aditia	34
7.	Andina Dwi Rahayu	46	7.	M. Wahyu P	32
8.	Anisa Nur Oktaviani	28	8.	Nadia Syarafina	48
9.	Bidayatul Asna	46	9.	Phandu Satria	28
10.	Chasna Labibatul L	44	10.	Raffi Keysa P	34
11.	Dafa Agustian	30	11.	Rayhan Maulana	42
12.	Denisa Nur Ahmad	28	12.	Revan Indra P	28
13.	Eca Afa Aleza	44	13.	Ridho Nua Putra	40
14.	Faizatun Nurun Nis	36	14.	Riza Saputra	32
15.	Ghifari Fikri Assidik	46	15.	Slamet Pangestu	44
16.	Hendrik Taufik H	30	16.	Verliska Ninda J	28
17.	Ibnu Nur Azis	52	17.	Vicky Luna L	30
18.	Ilham Saputra	26	18.	Wahyu Setiawan	32
19.	Ibnu thudrikul j	46	19.	Zulfa Nurul F	44
20.	Zarifa khoirun N	32	20.	Zurafa Khoirul N	24

Dari analisis data pre-test, maka dapat disimpulkan hasil pre-test pada penelitian ini untuk kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 24 dan nilai tertinggi yaitu 48 dengan nilai rata-rata 35,55. Pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 26 dan nilai tertinggi yaitu 64 dengan nilai rata-rata 39,30.

b. Analisis Data Postest

Tabel 2
Daftar nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kelas Eksperimen	Nilai postest	No	Kelas Kontrol	Nilai postest
1.	Afdhalah Kurnia G	88	1.	Afzali Arfan M	66
2.	Ahmad Dwie S A	94	2.	Elgan Wigian N	66
3.	Ahmad Fiki Saputro	84	3.	Havillah Nasywa	70
4.	Ahmad Hidayatulloh	82	4.	Mahiza Wisnu A	76
5.	Alfin Dwi Sulistio	90	5.	Marsha Adelia	78
6.	Allegra Bilqis M Z	82	6.	Muhamad Aditia	68
7.	Andina Dwi Rahayu	86	7.	M. Wahyu P	76
8.	Anisa Nur Oktaviani	92	8.	Nadia Syarafina	80
9.	Bidayatul Asna	88	9.	Phandu Satria	68
10.	Chasna Labibatul L	85	10.	Raffi Keysa P	62
11.	Dafa Agustian	86	11.	Rayhan Maulana	72
12.	Denisa Nur Ahmad	82	12.	Revan Indra P	62
13.	Eca Afa Aleza	84	13.	Ridho Nua Putra	70
14.	Faizatun Nurun Nis	82	14.	Riza Saputra	62
15.	Ghifari Fikri Assidik	88	15.	Slamet Pangestu	76
16.	Hendrik Taufik H	82	16.	Verliska Ninda J	66
17.	Ibnu Nur Azis	90	17.	Vicky Luna L	62
18.	Ilham Saputra	85	18.	Wahyu Setiawan	65
19.	Ibnu thudrikul j	90	19.	Zulfa Nurul F	64
20.	Zarifa khoirun N	94	20.	Zurafa Khoirul N	60

Hasil analisis data post-test, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil post-test penelitian tersebut pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 68,45. Pada kelas eksperimen

memiliki nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 82 dengan rata-rata 86,70.

c. Uji N-Gain

Uji gain berfungsi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan dalam pembelajaran Kemahiran membaca peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil uji N-Gain

Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian		N-Gain	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	0,781 (tinggi)	0,510 (sedang)
39,30	35,55	86,70	68,45		

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan sebesar 0,781 di kelas eksperimen dengan kategori tinggi dan di kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 0,510 dengan kategori sedang.

d. Uji t

Peneliti menggunakan uji t-test yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemahiran membaca peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil uji t-test

Jumlah Sampel	Dk	Taraf Signifikan	t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
40	$(20+20)-2 = 38$	5% = 0,05	11,221	2,024	Ho ditolak
40	$(20+20)-2 = 38$	1% = 0,01	11,221	2,712	Ho ditolak

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa ada perbedaan kemahiran membaca pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan metode permainan kartu *truth or dare* dan kelas kontrol yang tidak diajarkan dengan metode permainan kartu *truth or dare*.

D. KESIMPULAN

Setelah adanya hasil dan analisis data, untuk menjawab pokok permasalahan tentang implementasi permainan kartu *truth or dare* untuk

meningkatkan pembelajaran kemahiran membaca kelas VII MTs Hidayatussibyan Wadaslintang, oleh sebab itu dapat disimpulkan seperti berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan permainan kartu *truth or dare* yang mana permainan ini dilaksanakan di dalam ruangan kelas. Sebelum permainan dimulai peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompok 5 anggota. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana permainan ini dan tata cara dalam bermain permainan kartu *truth or dare*, setelah itu dibagikan peta kepada tiap kelompok. Setelah permainan selesai peneliti mengulas bersama-sama materi yang disampaikan pada peserta didik.
2. Berdasarkan hasil *posttest* kemampuan penguasaan kemahiran membaca siswa menggunakan uji N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 0,781 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol diperoleh N-Gain sebesar 0,510 dengan kategori sedang. Dengan ini berarti terbukti ada peningkatan penguasaan kemahiran membaca dengan menggunakan metode permainan kartu *truth or dare* dengan kategori baik pada siswa kelas VII di MTs Hidayatussibyan Wadaslintang.
3. Terdapat perbedaan penguasaan kemahiran membaca antara kelas yang menggunakan metode permainan kartu *truth or dare* dan kelas yang tidak menggunakan metode permainan kartu *truth or dare*. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji t-test yaitu H_0 ditolak yang ditunjukkan dengan perolehan $t_{hitung} = 11,221 > t_{tabel} = 2,024$ dengan taraf signifikansi 5 % (0,05). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

E. REFERENSI

- Abudin Nata. (1997). Filsafat Pendidikan Islam 1, Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Acep Hermawan. (2011). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ahmad Fuad Efendy. (2004). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab, Malang : Misykat.
- Ahmad Izzan. 2015, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, cet ke-6, Bandung: Humaniora
- Ahmad Zayadi dan Abdul Majid. (2005). Tadzkirah Pembelajaran Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pendekatan Kontekstual, Jakarta, PT RajaGarafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Evi Nurul Indayanti, dkk, Penerapan Permainan Truth or Dare Materi Sistem

Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP, E-Journal UNESA,
Surabaya: UNESA

Mutham Mimmah, dkk., *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan Truth And Dare*, h. 5

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, PT REMAJA ROSDAKARYA, 2013)

Oemar hamalik. (2003). *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. (2002). *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.

Sigit Priatmoko, dkk. (2008). "*Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets*", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*, cet. ke-28 ALFABETA

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, cet. ke-27 ALFABETA